

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
KATOLICKÁ TEOLOGICKÁ FAKULTA
Ústav dějin křesťanského umění

Marek Kulhavý

**Webkomiks:
Vývoj publikačních prostředků
webkomiksu od roku 1985 po současnost**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Milan Pech, Ph.D.

Praha 2016

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 19. května 2016

Marek Kulhavý

Bibliografická citace

Webkomiks: Vývoj publikačních prostředků webkomiksu od roku 1985 po současnost: Bakalářská práce / Marek Kulhavý; vedoucí práce: PhDr. Milan Pech, Ph.D. -- Praha, 2016. -- s.63

Anotace

Webkomiks se na internetu začal objevovat již v 80. letech 20. století. Bakalářská práce sleduje vývoj způsobů, jakými byl publikován od roku 1985 až po současnost. Na toto téma se snaží pohlízet jak z pohledu autorů webových komiksů, tak i čtenářů a ukazuje, jaké výhody a nevýhody jednotlivé publikační prostředky mají.

Klíčová slova

Webkomiks, komiks, publikační prostředky, internet, web, Joey Manley, facebook

Abstract

Webcomics: Progression of webcomics publishing tools from 1985 to today's modern ways

Webcomics started to appear on the internet since the mid 1980's. The main content of this bachelor's thesis is to observe evolution of his publishing tools from 1985 to today's modern ways. Thesis tries to look at this topic from the perspective of webcomics authors and readers and shows the advantages and disadvantages of the different means of publication offer.

Keywords

Webcomics, comics, publication tools, internet, web, Joey Manley, facebook

Počet znaků (včetně mezer): 76 822

Poděkování

Zde bych rád poděkoval PhDr. Milanu Pechovi, Ph.D. za vedení práce a podnětné rady, mým rodičům a přítelkyni za jejich podporu.

Obsah

Úvod.....	9
1. Komiks	11
1.1. Co je komiks?.....	11
1.2. Funkce komiksu	12
1.3. Formy komiksu.....	13
2. Webkomiks	14
2.1. Formy webového komiksu	14
2.2. Rozdíl mezi tištěným a digitálním komiksem.....	16
2.3. Internet a jeho stručná historie	17
2.4. Etapy vývoje webového komiksu.....	18
3. Vývoj publikačních prostředků webkomiksu	23
3.1. Internetové služby před příchodem webových stránek	23
3.2. Webové stránky	25
3.3. Osobní webové stránky	27
3.4. Hostiny webových komiksů	28
3.5. Digitální vydavatelství	33
3.6. Aplikace.....	37
3.7. Sociální sítě	39
3.8. Budoucnost publikování komiksů na internetu	42
Závěr	43
Seznam literatury	45
Přílohy	47

Úvod

Po celé dvacáté století byli lidé svědky prudkého rozvoje technologií. Pro dnešní kulturu vznikly zcela zásadní vynálezy jako televizní přijímač, které zařazujeme mezi klasická (stará) média. K nim však vznikl protiklad známý jako nová (digitální) média, kam zahrnujeme osobní počítače nebo počítačovou síť známou jako internet. I když tento systém nebyl původně zamýšlen pro širokou veřejnost, stal se v několika desetiletích jedním z nejvyužívanějších komunikačních prostředků a hlavní cestou k šíření informací všeho druhu. V polovině osmdesátých let 20. století se na internetu začal objevovat fenomén, který nazýváme „webkomiks“ (webový komiks). Z počátku se jednalo o pouhou digitalizaci tištěné formy tohoto média. Postupem času se ale od tištěného komiksu začal vzdalovat. Důvodem byly nejen tematické rozdíly, ale také způsoby jeho vytváření. Digitální prostředí poskytovalo zcela nové cesty jak webový komiks publikovat, což zapříčinilo i vývoj jeho nových forem.

Tento text tedy nepojednává o výtvarné stránce webkomiksu¹, ale o způsobech jeho zveřejňování pomocí internetu. Pro lepší pochopení můžeme webové komiksy přirovnat k obrazům a publikační prostředky ke galeriím, kde jsou vystavovány. V dnešní době u nás existuje stále málo odborné literatury zabývající se tímto pro webkomiks důležitým tématem, a proto se mým hlavním cílem v této práci stalo sledování vývoje těchto publikačních prostředků webových komiksů. Zaznamenávat ho od doby, kdy se na internetu začaly objevovat první komiksy, až po současné moderní způsoby a služby, které se k tomu využívají. Na tento problém se snažím nahlížet z dvou rozdílných úhlů. Popisuji, jaké nové prostředky a možnosti se autorům odkrývaly a zároveň se zabývám tím, které výhody či nevýhody jednotlivé způsoby publikování přináší čtenářům. Práce z části vychází z textů teoretiků komiksu jako je Scott McCloud, jenž se tímto tématem zabývá ve svých knihách a internetových článcích. V hlavní stati jsem kvůli minimu písemných pramenů čerpal především z webových článků, které napsali například komiksoví autoři jako Shaenon K. Garrityoé. Ta přímo spolupracovala např. s Joey Manleyem, který měl svým působením na publikování webových komiksů značný vliv. Dále jsem se inspiroval rozhovory s osobnostmi jako Chang Kim, jenž stál u zrodu adresy Tapastic, který je jedním z nejvyužívanějších publikačních webů současnosti. U stále aktuálních webových stránek či aplikací, které zveřejňují komiksy, jsem využil

¹ O tomto tématu pojednává například bakalářská práce Juraje Šipöcza Komiks v době nových médií.

i informace, které o sobě poskytují, nebo jsem vycházel z vlastní zkušenosti s jejich používáním.

V prvních kapitolách začínám definováním komiksu za pomoci názorů několika autorů komiksu a komiksových teoretiků a také tím, jaké funkce toto médium splňuje. Na to navazují části, ve které se snažím přiblížit formy komiksu, které na sebe díky způsobu svého publikování přebírá, a jaké změny v nich přinesl webový komiks a celkový rozdíl mezi nimi. Pro pochopení tohoto fenoménu jsem do svého textu zařadil i stručný popis vývoje internetu, na který navazuje historie webkomiksu, zabývající se stěžejními díly, které toto médium ovlivnily. V hlavní části své práce poté hovořím vývoji publikační prostředků webkomiksu a jejich užívání autory od doby, kdy se toto médium objevilo poprvé na internetu až po současnost. Vše uzavírám stručnou úvahou o tom, jakým směrem se může další vývoj v budoucnosti ubírat.

1. Komiks

1.1. Co je komiks?

V této kapitole se podíváme na definici komiksu. Jak správně komiks pojmenovat, nám pomůžou slova několika autorů, zabývající se tímto tématem, navzdory tomu, že se jejich názory na přesnou definici často rozcházejí. Zmíníme si názory kreslíře a karikaturisty Willa Eisnera, nebo komiksového autora a teoretika Scotta McClouda. Za svou osobu se však nejvíce přikláním k tvrzení Paula Gravetta, jenž jsou zde zmíněny též.

Obecně je komiks vnímán jako kreslený seriál, vytištěn jako kniha, sdělující informace za použití obrazu a textu v bublinách.² Toto je jednoduchá forma popisu. Je třeba vyhledat specifitější, která nám pomůže odkrýt charakter tohoto druhu umění a vysvětlí jednotlivé vztahy prvků, které se v něm vyskytují. V encyklopedii komiksu můžeme dohledat takto znějící definici: „...umělecké médium, ve kterém jsou za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem v cílených sekvencích. Dohromady tedy vytvářejí celek, nejčastěji příběh.“³ Slovo sekvence je použito i Willem Eisnerem. Jím bývá komiks označován za sekvenční umění. Tento umělecký druh však zahrnuje i jiné formy, které fungují na tomto principu. Spadá sem tedy nejen komiks, ale i hudba či film. Je ho tedy třeba od nich odlišit.

Toto udělal Scott McCloud v roce 1993, kdy vydal svou knihu „Understanding comics“ (Jak rozumět komiksu, 2008). Podle něho by definice mohla znít takto: „Komiks je záměrná juxtapozovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“⁴ Dále ho McCloud vymezuje oproti animovanému filmu. Domnívá se, že základním rozdílem mezi animací (či filmem) a komiksem je ve způsobu, jak sekvencnost využívá. Říká: „...sekvence u animace probíhá v čase, nejde o prostorovou juxtapozici jako u komiksu. U filmu jsou rámečky vedle sebe, ale promítají se na tentýž prostor – na plátno či obrazovku, zatímco u komiksu musí každý rámeček zabírat jiné, své vlastní místo. V komiksu hraje prostor právě tu roli, kterou u filmu hraje čas.“⁵ K tomuto vztahu lze ještě dodat, že animovaný film komiks ovlivňoval. V době, kdy nebyl televizní průmysl natolik vyspělý, komiksy napomáhaly

² Obdobně znějící označení můžeme nalézt ve Všeobecném encyklopedickém slovníku z roku 2005.

³ LÁDEK/PAVELKA 2010, 5

⁴ MC CLOUD 2008, 9

⁵ MC CLOUD 2008, 7

rozšiřovat příběhy televizních kreslených seriálů. McCloud svými definicemi nechává otevřené dveře pro zpracování komiksu z pohledu žánrového, technického nebo materiálního.

Spousta lidí komiksu vyčítá, že svazuje představivost diváka. Zastánci klasické literatury tvrdí, že pokud je příběh tvořen pomocí obrázků, není třeba jí využívat. Proti tomuto názoru se staví Paul Gravett, londýnský novinář, kurátor a spisovatel s dvacetiletou praxí v komiksovém odvětví. Říká, že mezery mezi „obrázky“ v komiksu si čtenář musí sám domyslet. K tomuto dodává příklad: „...vždyť když jdete do galerie a díváte se na obrazy, také vám představivost pracuje na plné obrátky.“ Na otázku přesně znějící definice komiksu Gravett odpovídá v článku Ondřeje Bezra. Tvrdí: „...přesná definice neexistuje. A je to tak dobře.“⁶ Podle něj je těžké určit, kde se nachází žánrová hranice mezi komiksem a kolážovým grafickým románem. To demonstruje například na díle Maxe Ernsta Týden laskavosti, který má, jak tvrdí, do běžného chápání komiksu daleko. Gravett říká, že takováto díla lze chápat jako komiks, i když jím nejsou a v nichž hranice „komiksovosti“ není pevně dána. Tímto se vymezuje oproti předchozím tvrzením Eisnera a McClouda a nechává na každém, ať rozhodne sám za sebe, jak tento druh umění chápat.

Říci přesně, co komiks je, je velice těžké. Jak se ukazuje, toto médium bude stále vyvíjet a názory na něj se mohou měnit s ním. Někteří ho chápou jako přesně definovatelnou záležitost s konkrétními pravidly. Jiní se nebrání otevřenějšímu přístupu a vnímají komiks jako médium bez hranic.

1.2. Funkce komiksu

V dnešním světě může komiks zastávat hned několik funkcí. Vytvořil pomyslný přechod mezi literaturou a výtvarným uměním. Historicky byla jeho první funkcí kritika společnosti a politické situace. Stripové komiksy vycházející pravidelně v tisku od přelomu 19. a 20. století, měly za úkol reflektovat svou dobu. Postupně svou funkci začal směřovat i na zábavní průmysl. To byl hlavní důvod proč se natolik rozšířil do světa. Jinou jeho funkcí se stalo propagování a reklama, kdy se jím prezentovaly výrobky či služby v praxi. Jeho obrazová forma dokáže daleko lépe interpretovat situace, než-li psaný text, a proto byl a je využíván k představování nových produktů

⁶ BEZR 2013

a jejich funkcí. Své místo zaujal také v návodech. Je-li manuál tvořen obrázky či výjevy skutečných situací, je daleko srozumitelnější a může demonstrovat postup činnosti.

V posledních letech stoupl zájem využívat komiksy při vzdělání. Jsou jím interpretována známá literární díla nebo historické události. Poskytuje informace získané jednodušší a zábavnou formou. Na rozdíl od filmu komiks postupuje čtenářským tempem a děti u něj udrží lépe pozornost.⁷

1.3. Formy komiksu

Zásadní otázkou je, jak komiks dělit. Pokud ho budeme dělit podle žánru, je odpověď v podstatě jednoduchá a můžeme nalézt více jak dvacet žánrů a subžánrů tohoto média. Mezi ně patří například superhrdinské, sci-fi a fantasy nebo alternativní komiksy. Dělit však toto médium podle formy je daleko obtížnější. Mají se rozlišovat podle počtu okének na stranu a nebo podle způsobu publikování? Na internetu se většinou můžeme setkat s problémem, že se mezi těmito dvěma způsoby nedělá rozdíl a tyto formy jsou sloučeny pod jednu kategorii. Tím ale vznikají nesrovnalosti a je těžké je poté rozlišovat.⁸

Zde si komiksy rozdělíme do forem podle způsobu jejich publikování. Tím je myšleno, zda-li se nacházejí v rozsáhlých sbornících, nebo jsou například pouhým doplňkem novin.

- Stripový komiks

Základní „jednotkou“ komiksu je strip (novinový). Název vychází z anglického slova „stripe“ (proužek) a proto se zpravidla jedná o tři až šesti okénkový příběh, převážně humorného rázu, orientovaný horizontálně v jednom či dvou nad sebou umístěných prouzcích. Takto byly formovány první komiksy již na konci 19. století.⁹ Svým charakterem, který dokáže vystihnout časově krátké situace nebo myšlenky (i bez přítomnosti textu), byl a stále je využíván především v novinách a magazínech.

- Komiksové album

Příběhově obsáhlejší díla již vyžadují více prostoru. Strany jsou nejčastěji komponovány na rozsáhlejší formát (A4), přičemž takovýchto stran je v jednom

⁷ KRÍŽ 2013

⁸ Příklad rozdělení komiksu podle forem: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>, vyhledáno 5. 3. 2016.

⁹ Strip Žluté dítě (v originále Yellow Kid, 1895) autora Richarda F. Outcalta je považován za první moderní komiks.

svazku od dvaceti do padesáti. Tato forma se může nazývat slangovým výrazem „sešitovka“.

- Grafická novela

Komiksová alba mohou být následně kompletovány do obsáhlejších vydání, které jsou známé jako grafická novela či román. Je to v podstatě kniha složená většinou z pěti či šesti komiksových alb, ale může být tvořena i bez tohoto dělení.

- Komiksový časopis

Nejčastěji je zmiňován jako „komiksový fanzin“. Jedná se o druh magazínu, na jehož tvorbě se podílí více autorů. Ti do něj přispívají různými komiksy, které mohou být na společné téma. Takovým je například český fanzin Bubblegun vycházející od roku 2008.¹⁰

- Webový komiks

Je poměrně mladý, ale za dobu své existence se výrazně rozšířil. Jako jediný ze zde uvedených je publikován prostřednictvím internetu a je převážně zcela volně přístupný. Může mít charakter stripů nebo na sebe navazujících příběhů, jako je tomu u grafické novely. Avšak díky výhodám digitálního prostředí přináší i nové formy, které jsou charakteristické pouze pro něj. Jsou jimi například „nekonečné plátno“, hypertextový komiks nebo motion comics.

2. Webkomiks

2.1. Formy webového komiksu

Komiks šířený prostřednictvím internetu se nazývá „webkomiks“ (Lze se setkat i s názvy „webový komiks“ nebo anglickými „webcomic“, „webcomics“ nebo „on-line comics“). Tento pojem je sloučeninou termínů „world wide web“ a „komiksový magazín.“ Začal se užívat od roku 1993, kdy byly k jeho publikování poprvé využity webové stránky. Podle Anne Zanzei, která se zabývá definicí tohoto pojmu, je důležitá jeho forma. Podle ní je důležité zvážit, co lze skutečně nalézt na webových stránkách,

¹⁰ <http://bubble.kocogel.info>, vyhledáno 5. 3. 2016

kteřé se věnují tomuto médiu, a jak ho mohou ovlivnit.¹¹ Digitální prostředí využívá mnoho prvků, jako například navigace. Oproti tištěnému komiksu se tedy změnila nejen forma, ale i způsob jakým se tyto komiksy mohou číst. Zpočátku bylo využíváno klasických forem, které byly pouze adaptovány do internetového prostředí. Avšak stále častější zapojování výpočetní techniky do procesu tvorby zapříčinilo, že autoři začali ve svých komiksech užívat nových prvků.

- Strip a další klasické formy

Užívání klasických komiksových forem jako např. stripu bylo pro webkomiks charakteristické především v jeho počátcích, kdy technologie nedosahovaly té míry, při níž bylo možné vytvořit nové. Oproti tištěným verzím, ale obsahovaly navigaci, která byla zcela novým prvkem. Díky ní bylo možné se v komiksu (či příběhu) pohybovat nejen vpřed a vzad, ale také otevřít archiv s kompletním výčtem všech stran. Její užívání se pro webové komiksy stalo charakteristické. Užívání klasických forem, jako strip nebo grafická novela, je běžné dodnes, kvůli jednoduchosti jejich tvorby oproti následujícím.

- Nekonečné plátno

Je možné říci, že prostor u této formy hraje stěžejní roli. Začíná oprostění od formátu, na který byl dosud komiks tisknut a kvůli tomu bylo v podvědomí, že by měl být takto koncipován. Je to zcela nová myšlenka, jenž říká, že příběh nemusí být rozdělován do jednotlivých stran, ale lze ho pojmout jako nekonečný „tok“ scén či oken. Celé dílo tak může být neomezeně obsáhlé a čtenář se po něm pohybuje nezávisle na směru (ten je určen umístěním jednotlivých oken). Tato forma funguje na rozhraní webových stránek, jejichž potenciál využívá naplno. Je s ní spojován Scott McCloud, který s názvem „nekonečné plátno“ přišel ve své knize *Reinventing comics* v roce 2000.¹²

- Motion komiks

Do češtiny ho lze přeložit jako „pohyblivý komiks“. Stále častější užívání digitálních technologií začalo být předpokladem pro tuto novou formu komiksu, která je do jisté míry kombinací dvou sekvenčních médií. Komiksu a animace. Její užití bylo doslova revoluční a díky ní se otevřely nové možnosti jak vyprávět děj. Nedlouho poté, co bylo využito animovaných prvků, přišla na řadu zvuková stránka. Díky tomu bylo možné příběh

¹¹ ZANFEI 2008, 55–56

¹² MCCLOUD 2009

doplnit o tématickou hudbu, doprovodné zvukové efekty a v neposlední řadě i o mluvené dialogy.

- Hypertextový komiks

Tento druh komiksu, někdy nazývaný „Hypercomics“, poskytuje čtenářům zcela nové zážitky, které jsou u tradičně tištěného komiksu nemožné. Využívá hypertextualitu (odkazy na jiné stránky či její části) jako prostředek k pohybu po celém příběhu a popřípadě k jeho rozvětvení. Díky jeho použití je možné celý příběh rozdělit do více linií s alternativními konci, nebo do příběhů, které pouze rozšiřují hlavní děj. Je pouze na čtenářovi pro jakou se rozhodne. Dále hypertext umožňuje diváka odkázat na novou stránku, kde se nacházejí informace, které celý příběh rozšiřují o různé údaje. Může se jednat o popisy postav či historie jednotlivých prostředí, kde se konkrétní děj odehrává. Na rozdíl od tradičně kreslených komiksů (následně umístěných na internet) se k jeho tvorbě využívají programy jako Adobe Flash, které umožňují do obrazu vložit tyto odkazy (hypertexty), ale i animace a zvuk.

- Interaktivní komiks

Tato forma je do jisté míry kombinací pohyblivého a hypertextového komiksu. Vlastní jak animované a zvukové prvky, tak i možnost odkázat se na doplňující informace nebo jiné dějové linie.

2.2. Rozdíl mezi tištěným a digitálním komiksem

Komiks dnes má dvě základní podoby: tištěnou a digitální.¹³ Každá poskytuje určité výhody a nevýhody. Tištěný komiks je zde mnohem déle. Takto byla vydávána většina komiksů 20. století.¹⁴ Tento způsob však může autory omezovat. Díky potřebě šetřit penězi za nákladný papír, byla nutná úspora místa a tvůrci museli komiksy komponovat do mnohem stísněnějších formátů. Díky vysokým nákladům proto není možné vydat každý komiks. Do prodeje se tak dostávají většinou pouze kvalitní díla, která prošla přes kritický pohled určitého vydavatelství.

¹³ Digitální komiks je označení pro komiksy publikované netištěnou formou např. skrze internet nebo mobilní aplikace.

¹⁴ S nástupem webového komiksu již nebylo třeba některé komiksy vydávat.

Naproti tomu digitální formu komiksu je možné šířit daleko volněji. Využívá se k tomu internetu. Počet jeho uživatelů stále stoupá a s ním i potenciální publikum.¹⁵ Jelikož nad většinou tvůrců není vyšší autorita jako například vydavatelství, mohou své komiksy šířit daleko volněji a rychleji. Díky tomu se na internetu může se svým dílem prezentovat každý a rozdíly v kvalitě jsou zde mnohem zřetelnější, než-li je tomu u tištěného komiksu.

Publikování přes internet dnes vyžaduje minimální, či zcela žádnou peněžní investici. Tvůrci už nemusí dokonce ani platit osobní webové stránky, jelikož je možnost využít speciálních webů, které nabízí autorům prostor zcela zdarma. Webové komiksy se ke svým čtenářům dostávají daleko rychleji. Je v podstatě možné číst je ihned, jakmile jsou zveřejněny, pokud se nejedná o díla, za která je nutné nejprve zaplatit.

Mnoho lidí ale upřednostňuje hmatatelnou knihu či komiks. Proto jsou některé známé webové komiksy publikovány nejen prostřednictvím internetu, ale také tiskem. Je to kompromis pro ty, kteří sledují komiksy on-line, ale zároveň touží je mít ve své v knihovně.¹⁶ Internet se stal pro webový komiks základním faktorem. Tvoří pro něj to, co papír u tištěného komiksu a bez něj se zkrátka neobejde.

2.3. Internet a jeho stručná historie

Internet si lze představit jako neomezenou informační pavučinu nebo síť. Je tvořen menšími sítěmi, které jsou propojeny do jedné velké. Uzly jsou tvořeny počítači a vlákna např. telefonním kabelem, elektronickou sítí nebo mikrovlnným signálem šířící se vzduchem. V internetu se můžete teoreticky propojit s jakýmkoli jiným do sítě připojeným počítačem, ať je kdekoli na světě.¹⁷ V jeho prostředí není pojem prostoru a času a všechny informace se dostávají ve stejný čas a vytváří pocit blízkosti pro jeho uživatele.

Jeho základy se kladou již do padesátých let 20. století. Impulzem k rozvoji aktivit vedoucích k jeho vzniku bylo vypuštění první sovětské umělé družice Země, Sputnik. Spojené státy odpověděly na tuto skutečnost vytvořením výzkumné agentury ARPA (Advance Research Projects Agency). Od začátku se zajímala o propojení svých základů, především svých počítačů. V roce 1965 byl uskutečněn experiment

¹⁵ Počet uživatelů internetu od roku 1993: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>, vyhledáno 5. 3. 2016

¹⁶ Web nabízející tisk vlastních komiksů, využíván tvůrci webkomiksů: <http://www.comixpress.com/tools/creator/calculator/>, vyhledáno 19. 1. 2016.

¹⁷ STRÁNSKÁ 2013, 2

s propojením počítačů univerzity Berkeley v Kalifornii a technologického institutu MIT v Massachusetts. Vznikla mezi nimi první „rozsáhlá počítačová síť“ (Wide Area Network/WAN).

Protože výzkumníci ARPA byli z různých univerzit a výzkumných pracovišť v USA, došlo na počátku sedmdesátých let k propojení výzkumných pracovišť University of California v Los Angeles, Stanford v Kalifornii, University of California Santa Barbara a University Utah (název sítě byl APARnet). V roce 1971 byla v prostředí APARnetu vytvořena elektronická pošta (e-mail). Na posílání této pošty se v roce 1979 soustředila síť Usenet.

V Evropě se internet začal rozvíjet v Evropské organizaci pro jaderný výzkum (CERN), nacházející se ve Švýcarsku, počátkem osmdesátých let. Do České republiky se dostal v listopadu 1991, kdy bylo do sítě připojeno České vysoké učení technické v Praze.¹⁸

I když byl internet zpočátku záležitostí universit a výzkumných pracovišť, začal se postupně šířit i mezi jiné oblasti. Jeho vzrůstající vliv lidé zažívali hlavně v devadesátých letech, kdy se internet začal přeměňovat do podoby, kterou známe dnes.

2.4. Etapy vývoje webového komiksu

Internet v sobě skrýval veliký potenciál šířit informace mezi lidmi z různých částí světa. Jak se postupně měnil jeho charakter z vědeckého na komunikační a zábavní, přibývalo internetových uživatelů. Přístup na síť se stával stále běžnější. Toho lidé začali využívat a vytvářeli virtuální komunity. Jednu z nich formovali fanoušci komiksu. Ten se díky nim dokázal na internetu adaptovat a vytvořil tak zcela novou formu tohoto média.

V následujících odstavcích zmiňuji jaké komiksy a autoři se na internetu v průběhu času prezentovali. Celý tento proces vývoje je podle T Campbella¹⁹ (autor zabývající se webovým komiksem, který se svou činností podílel na jeho vývoji) rozdělován do několika základních etap.²⁰

¹⁸ ZELENÝ/MANNOVÁ 2006, 129–132

¹⁹ Takto je uváděno jeho celé jméno.

²⁰ Podrobnější členění lze nalézt v jeho knize „A History of Webcomics“ (2006).

2.4.1. První etapa vývoje webového komiksu

Kreslené příběhy se v různých podobách na internetu uveřejňovaly dříve, než byl vynalezen World Wide Web.²¹ Prvními službami, které poskytly komiksu možnost se šířit pomocí internetu, byly FTP a Usenet.²²

Těchto služeb využil autor Joe Ekaitise, když skrze ně roku 1986 uveřejnil svůj komiks T.H.E Fox. Je označován za první webový komiks.²³ Začátkem devadesátých let se na internetu objevuje komiks Where the Buffalo Roam (Hans Bjordahl), který původně vycházel novinově (1987). Poprvé se objevil na Usenetu v roce 1991 a o dva roky později na webu.²⁴ Jednalo se převážně o gagový strip a stal se prvním pravidelně aktualizovaným webovým komiksem. Stejně jako Where the Buffalo Roam, byl již pomocí Webu uveřejněn příběh Davida Farleye Doctor Fun (1993).

Tyto Webové komiksy byly ale pouze velmi střídým začátkem oproti době, která měla přijít. Tehdejší největším problémem nebyl nedostatek autorů či komiksů, ale fakt, že internet nebyl tolik dostupný. Přístup na něj měla pouze malá skupina lidí. Nejčastěji to byli vědečtí pracovníci a vysokoškolští studenti, mající přístup k potřebným zařízením. První roky webového komiksu tedy nebyly přívětivé jak pro tvůrce, tak ani pro čtenáře.

2.4.2. Druhá etapa vývoje webového komiksu

Tvůrci, hlavně ti, kteří rozuměli digitálním technologiím, začali pomalu svou tvorbu soustřeďovat na internet. Kvalita prvních webových komiksů ovšem nebyla příliš vysoká. Většinou se lidé mohli setkat s oskenovanými stripy z novin. Stále ještě poměrně malá vyspělost hardwaru, především monitorů, svazovala barevnost. Proto bylo možné vyhledat spoustu černobílých komiksů, které tím neztrácely na kvalitě rozlišení.

Jak již bylo řečeno, jedni z prvních, kdo měli přístup k internetu, byli studenti vysokých škol. Ti uveřejňovali stripy ze školních časopisů skrze různé weby. Komiks Nukees (Darren Bluel, 1997), byl právě takovýmto komiksem. Vydával se až do roku 2006, i když jeho autor již nebyl studentem.

Čím více lidí získávalo přístup k internetu, tím více se webové komiksy začaly profilovat, aby se svými tématy přizpůsobily různým cílovým skupinám čtenářů. Stále častějšími se stávaly náměty z prostředí počítačových her (Polymer City Chronicles,

²¹ Zkráceně WWW, vynalezeno sirem Tim Berners-Lee v roce 1991. Více: ZELENÝ/MANNOVÁ 2006, 132

²² FTP (File Transfer Protocol)-protokol pro přenos souborů prostřednictvím internetu, Usenet (systém elektronických diskusních skupin, distribuovaný prostřednictvím internetu po celém světě).

²³ ATCHINSON 2008

²⁴ <http://www.shadowculture.com/wtbr/site.html>, vyhledáno 23. 2. 2016

Chris Morrison, 1995). Dále také sílily adaptace slavných televizních seriálů jako např. Star Trek nebo Star Wars (Melonpool, Steve Troop, 1996). Některé z těchto komiksů se proslavily natolik, že jsou dnes stále v podvědomí čtenářů (např. Penny Arcade, Jerry Holkins a Mike Krahulik, 1998).²⁵ Technologie se v druhé polovině devadesátých let začaly rozvíjet daleko rychleji. To napomohlo mnoha autorům, kteří chtěli s webovým komiksem experimentovat.

Dokládá to komiks Argon Zark! Charleyho Parkera (1995). Jednalo se o dobrodružnou ságu s hlavními hrdiny. Je to tedy jeden z prvních webových komiksů „na pokračování“²⁶, což do té doby nebylo obvyklé. Většina produkce byla do té doby pouze groteskami, které si vystačily s jednou stranou a nijak na sebe nenavazovaly. Parker tímto dílem otevřel nové možnosti i z vizuálního hlediska. Komiks Argon Zark! byl zcela barevný a inovativní hlavně užíváním animací. Toto později ovlivňuje moderní interaktivní komiksy. Parker však nebyl jediný. Dalším autorem, který užil animaci ve svém komiksu byl Cat Garza (The Magic Inkwell, 1996). Experimentátorem byl také Jesse Reklaw. Jeho komiks Slow Wave zahájený v roce 1995 je vyprávěn formou, která je čtenářům šita na míru. Je totiž možné kontaktovat autora a odeslat mu e-mailem jednoduchý popis svých snů, které se divákovi zdáli. Ty jsou poté adaptovány do stripu. Tento koncept je založený na bezprostřední komunikaci čtenáře s autorem a ukazuje význam jejich vzájemného vztahu.²⁷

2.4.3. Třetí etapa vývoje webového komiksu

Druhá polovina devadesátých let je dobou, kdy se webový komiks dostává do širšího podvědomí a jeho publikování zažívá doslova boom. Začíná dokazovat, že není pouhou adaptací tištěného komiksu, ale jeho alternativou. Jedním z faktorů, který ovlivnil tvorbu autorů, nebyla pouze vzrůstající obliba webových komiksů, ale i fakt, že takovou činností lze dosáhnout zisku. Autoři též mohli být podporováni některým z velkých vydavatelství, pro které vytvářeli speciální webové epizody jejich tištěných komiksů. Další možností, jak dosáhnout výdělku, bylo vybudovat silnou základnu čtenářů. Ti mohli tvůrce finančně podpořit, nebo si zakoupit originální kresby svých oblíbených epizod.

Způsob, jakým k sobě připoutat čtenáře, byly komiksy, které jsou na pokračování. S takovým konceptem už dříve přišli Johnatan Rosenberg a Charley Parker. Někteří autoři

²⁵ GARRITY 2011

²⁶ Dalším takovým komiksem na pokračování byl Sluggy Freelancer (Johnatan Rosenberg, 1997).

²⁷ ISAAC 2008

vymýšleli příběhy s rozsáhlejším dějem. Takovými komiksy se stalo například další Rosenbergovo dílo *Goats* (1997), nebo komiks *Maritza Campose College Roomies from Hell* (1999).²⁸

Hlavní a nejpočetnější skupinou se stala díla západního stylu. Kromě nich se ale začaly objevovat vlivy, které přicházely z východu. Autoři Fred Gallagher a Rodney Cadton, vycházející hlavně z japonského stylu Manga, vytvořili webový komiks *Megatokyo*, který započal svou existenci roku 2000.

Již na přelomu století internet užívalo okolo půl milionu uživatelů.²⁹ Publikování vlastních komiksů se stávalo jednodušší a začali se objevovat autoři, kteří přicházeli s jednoduchou kresebnou formou. To odstartovaly komiksy jako *8-bit Theatre* (Brian Clevinger, 2001), *Daily Dinosaur Comics* (Ryan North, 2003) nebo *Wondermark* (David Malki, 2003). Díky těmto klipartovým projektům si lidé uvědomili, že nutně nemusí být zdatnými kreslíři, aby mohli tvořit vlastní webové komiksy. Rovněž jim v tom napomohla kniha Scotta McClouda *Reinventing Comics* z roku 2000. Ukázala lidem, kteří toužili dělat vlastní webkomiksy, jak správně svá díla publikovat, aby byly úspěšnými. Kniha byla rozdělena na tři hlavní části. Digitální tvorba (jak tvořit za pomoci digitálních technologií), Digitální doručování (jak publikovat komiks online) a Digitální komiks (Jak tvořit komiksy speciálně na web).³⁰ McCloud se stal pro mnoho tvůrců průvodcem, jak být v tomto komiksovém odvětví úspěšný. Sám také přispěl projektem „Nekonečné plátno“, který ovlivnil tvorbu příštích let, jak ukáží v následující části.

2.4.4. Čtvrtá etapa vývoje webového komiksu

Webový komiks prvního desetiletí 21. století byl ovlivněn myšlenkou, že na internetu nemusí komiksové formy odrážet ty tištěné. McCloudovo „nekonečné plátno“ bylo pro webový komiks něco zcela nového a pokrokového. Stalo se zcela novou formou. Sám McCloud na svých webových stránkách říká o projektu toto: „'Nekonečné plátno' je výzvou myslet ve velkém. Je řadou konstrukčních strategií na základě zpracování na obrazovce jako oknu, nikoli stránky. Základním předpokladem je, že neexistuje žádný důvod, aby komiks při čtení na internetu byl rozdělen do stran. Stránky jsou možnost – a mohou pracovat dobře, pokud je tvar obrazovky podobný – ale výhody uvedení všech

²⁸ GARRITY 2011

²⁹ Přesná čísla uživatelů internetu mezi lety 1993-2014 na: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>, vyhledáno 6. 3. 2016

³⁰ MC CLOUD 2000

panelů dohromady na jedno 'plátno', jsou významné a stojí za využití.³¹ Autory prozkoumávající tyto možnosti byli například Cat Garza (Cuentos de la Frontera) nebo Demian5 (When I Am King, 2001). Autor Patric Farley vytvořil web s názvem Electric Sheep Comix, kam soustřeďuje své projekty. Jedním takovým je i komiks The First Word, fungující na principech „nekonečného plátna“.

Mimo tyto moderní komiksy byla stále tvořena klasická díla, převážně ve formě grafických novel a stripů. Autorka Jastin Shaw svým příběhem Nowhere Girl (2001) ovlivnila některé mladé autory. Mezi ně lze zařadit například Dylana Meconise (Bite Me!) či Billa Mudrona (Conquers the Moon Nazis).³²

Mnohem více se prosazovali autoři, kteří webový komiks využívali jako formu deníku. Takovým byl James Kochalka. Ten po každý den vytvářel jeden strip v rámci svého komiksu American Elf. Podle tohoto konceptu tvořil i Jennie Breeden (The Devil's Panties), nebo současný autor Marvin Clifford (Schisslaweng).

Tato doba byla ideální pro invence a experimenty. Rozkvět zažívala nejen témata a způsoby tvorby, ale rozvíjel se také vztah tištěného komiksu s webovým. Tištěný a webový komiks se začaly vzájemně doplňovat.

2.4.5. Pátá etapa vývoje webového komiksu

Poslední etapa zasahující do dnešní doby rozvíjí další experimentální postupy. Například jsou tvořeny interaktivní komiksy (Anomaly, 2011), které kombinují jak kresebné prvky, tak i animace a zvuk. U těchto příběhů vzrůstá obliba uveřejňovat je nejen skrze webové stránky, ale i speciální aplikace, které jsou dostupné na mobilních zařízeních.

Počet uživatelů internetu prudce vzrostl, vstoupil do našeho života a začal být jeho součástí. Lidé daleko více využívají chytrých zařízení a tráví čas na sociálních sítích. Ty se staly prostředkem, jak dopravit komiksy k lidem a soustředit je na jedno místo, aniž by museli chodit na jednotlivé webové stránky. Známým webovým komiksem, který se stal na sociálních sítích velmi populárním je Cyanide and Happiness (Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, Dave McElfattrick, 2005).

Uživatelé tímto způsobem mohou sdílet komiksy, které sami vytvořili. Každému, kdo zatouží udělat si svůj vlastní, je poskytnuta možnost tvořit je přes komiksové generátory.

³¹ MCCLOUD 2009

³² GARRITY 2011

Zde není potřeba být jakkoli umělecky nadaný, stačí si komiks jen poskládat z předem vytvořených prvků.

Dnešní doba je k webovému komiksu a jeho čtenářům přívětivější, než kdykoli dříve. Způsoby, jakým je vytvářen a následně publikován, se za poslední tři desetiletí výrazně změnilly. Tímto se budu zabývat dále.

3. Vývoj publikačních prostředků webkomiksu

Jedno z důležitých témat vztahující se ke komiksu na internetu se týká toho, jakým způsobem je publikován. Podílí se na tom hned několik důležitých faktorů jako je internet, služby na něm závislé (např. web) či samotní autoři. Internet je hlavní a důležitou součástí, bez které by toto publikování bylo nemyslitelné. Poskytuje snadné sdílení informací mezi jeho uživateli po celé planetě. Od svého vytvoření se postupem let výrazně rozšířil do světa a začal poskytovat několik způsobů, jak informace sdílet. Šíření obsahu po síti se stalo časově velice výhodné. Jakmile je na ni nahrán soubor, je téměř okamžitě dostupný všem internetovým uživatelům. U webového komiksu samozřejmě odpadá proces tisku a distribuce ke koncovým prodejčům. Díky tomu se stává dostupný daleko dříve, než kdyby si ho čtenář musel kupovat v obchodě.

Dalším faktorem, který ovlivňuje publikování komiksů na internetu, jsou služby, které na něm umožňují zveřejňovat obsah. Ty se postupně vyvíjely a ovlivnily i samotný vývoj tohoto média. Vznikly nové formy jako např. „nekonečné plátno“ nebo „motion comics.“ S postupnou vyspělostí těchto služeb se začalo objevovat stále více autorů. Možnost stát se tvůrcem, který prezentuje svou práci na internetu, tak začala být stále dostupnější.

O tom, jak se publikování webkomiksu od jeho vzniku až po současnost proměňovalo, a které internetové služby a portály se k tomu využívají, budu hovořit v následujících odstavcích.

3.1. Internetové služby před příchodem webových stránek

Komiks začal využívat internetu jako publikačního prostředku již v osmdesátých letech. Ti, již k němu měli přístup a zároveň se zajímali o vyprávění formou kreslených příběhů, ho použili k jeho šíření. Většinou to byli studenti amerických univerzit, kteří této nové technologii rozuměli a dokázali ji patřičně používat. Využili k tomu služby, kterými

bylo možné sdílet soubory, v tomto případě obrazové, a obsah s ostatními uživateli, i když jich z počátku nebylo mnoho. Byly ve své podstatě jednoduché a velmi účelné a využívaly se k předávání informací skrze internet před příchodem World Wide Webu v roce 1991.³³

První z internetových služeb využívaných k uveřejnění komiksů byl CompuServe, založený v roce 1969. Byl určený především ke sdílení časových informací. Se svými základy v americkém Ohio, CompuServe řídil počáteční vznik on-line služeb. V roce 1979 se stal prvním, kdo poskytoval elektronickou poštu a technickou podporu uživatelům osobních počítačů. V roce 1980 přišel s revoluční inovací. Začal umožňovat on-line chatování (dopisování) v reálném čase.³⁴

Možnost snadného sdílení souborů, kterou CompuServe nabízel, jako první využil autor Eric Milikin. Je považován za tvůrce prvního webového komiksu, jenž byl parodií na příběh The Wizard of Oz, nesoucí název Witches and Stitches. Skrze tuto službu byl uveřejněn roku 1985, který je označován za rok vzniku webových komiksů.³⁵ O pouhý rok později začal takto sdílet svůj komiks T.H.E Fox autor Joe Ekaitis. Ten však využíval i další služby jako např. Q-Link nebo GENie, umožňující dopisování mezi uživateli na principech dnešního e-mailu.

Kromě CompuServe se začalo k publikování on-line komiksů využívat dalších internetových služeb. Takovou byl FTP (File Transfer Protocol – Protokol pro přenos souborů). Jeho prostřednictvím je možné přenášet soubory či data, nehledě na jejich typ, mezi počítači. Je nezávislý na platformách, což poskytuje výhodu, že soubory mohou být sdíleny mezi počítači s různými operačními systémy. Poprvé byl použit v roce 1971, oficiálně byl však představen až v roce 1985.³⁶

Spolu s FTP se začalo užívat služby zvané Usenet, který byl v mnoha ohledech více uživatelský. S jeho vytvářením se začalo roku 1979 a hlavním účelem bylo poskytování elektronické pošty. Jedná se v podstatě o diskuzní systém, srovnatelný s dnešními webovými diskuzními fóry a e-mailem. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že zprávy se neukládají a jsou dostupné pouze po určitý čas. Uživatel posílá své příspěvky na tématický kanál (diskuzní skupinu) a poté jsou tyto zprávy poskytovány skrze rozdílné servery. Ostatní uživatelé se mohou kdykoli do těchto serverů přihlásit, díky speciálnímu

³³ ZELENÝ/MANNOVÁ 2006, 132

³⁴ <http://webcenters.netscape.compuserve.com/menu/about.jsp>, vyhledáno 10. 3. 2016

³⁵ GARRITY 2011

³⁶ <http://searchenterprise.wan.techtargget.com/definition/File-Transfer-Protocol>, vyhledáno 10. 3. 2016

softwaru (programu), a vidět všechny nové zprávy. Na ty mohou odpovídat, nebo si je ukládat, jelikož jejich dostupnost je od otevření pouze třicet dní.³⁷

Webový komiks Hanse Bjordahla *Where the Buffalo Roam* již roku 1991 začal využívat tyto internetové služby, jelikož byl v tisku cenzurován. Původně byl vytvořen pro univerzitní noviny *Colorado Daily* (1987) a odrážel život studentů na *University of Colorado*. Publikování skrze FTP a Usenet však tomuto komiksu trvalo pouhé dva roky a již roku 1993 přešel na uživatelsky mnohem přívětivější webové stránky. Ty se staly až dodnes jednou z nejvyužívanějších a nejvyhledávanějších služeb na internetu.

3.2. Webové stránky

K internetu již dnes neodmyslitelně patří *World Wide Web* (známý také jako „*WWW*“ nebo „*W3*“). Ten způsobil revoluci v zobrazování a sdílení obsahu a stal se neoddělitelnou součástí dnešního internetu. Umožňuje přehledně a efektivně uchovávat informace ve formě webových stránek.³⁸ Ty se pro webové komiksy, nejen díky svému vizuálnímu potenciálu, staly velice důležitým prostředkem k publikování.

Zrození webu začalo již v osmdesátých letech 20. století. Místem vzniku byly švýcarské laboratoře *CERN*. Zde se objevila potřeba vytvořit interní systém, který by mohl být využíván k jednoduchému sdílení informací. Tímto problémem se začal zabývat mladý britský fyzik a počítačový inženýr *Tim Berners-Lee*, který zde vytvořil pseudohypertextový systém. Bylo ale třeba ho více propracovat, a proto 12. března 1989 zhotovil hrubý návrh dnešního *World Wide Webu*, který dosáhl koncem roku 1990 finální podoby, i když byl užíván pouze v *CERNu*. Datum oficiálního vzniku je kladen do roku 1991, kdy se *WWW* rozšířil do světa.³⁹

Tato aplikace se stala uživatelsky přívětivou díky využívání hypertextu. V zjednodušené formě se jedná o „brány“, které jsou po webové stránce rozmístěny a mohou nás odkázat na její jiné části, či na zcela nové weby. K formátování těchto stran se využívá speciální jazyk nazývaný *HTML* (*HyperText Markup Language*). *HTML* dokumenty mohou obsahovat i další prvky, jako jsou obrázky, animace, zvukové záznamy, formuláře, tabulky a další.⁴⁰ Díky těmto prvkům, které umožňují formovat

³⁷ <http://www.usenet.org>, vyhledáno 10. 3. 2016

³⁸ ZELENÝ/MANNOVÁ 2006, 132

³⁹ ČÍŽEK 2014

⁴⁰ MACHALA 2007, 26

grafickou podobu webové stránky, se tato aplikace oproti ostatním stala vizuálně přitažlivou a postupem času velmi oblíbenou.

Výhody oproti předchozím službám jako CompuServe, FTP či Usenet, zapříčinily, že se webových stránek začalo k publikování komiksů využívat stále častěji. Na web se může nahlížet, oproti diskuzně založeným aplikacím, jako na knihu či album. Je zde možné vytvořit archiv již uveřejněných komiksů, ke kterým mají čtenáři jednoduchý přístup a nemusejí je ukládat do svých zařízení.

Dnes mají autoři několik možností jak využívat webové stránky. Mohou své výtvořky zařadit do specializovaných webů zabývajících se publikováním komiksů nebo si vytvořit osobní webové stránky. Osobní weby byly využívány v počátcích webkomiksu, který byl v podstatě novým médiem, jenž teprve hledalo na internetu své uplatnění. První autor, využívající této služby byl David Farley. Ten 24. září 1993 skrze web na serveru University of Chicago publikoval svůj komiks nazvaný Doctor Fun. Farley od tohoto roku vydržel aktualizovat své příběhy až do 9. června 2006, kdy byl uveřejněn poslední strip. Uzavřelo se tak více než deset let, po které tento komiks vycházel.⁴¹ Od roku, kdy Farley začal publikovat na webu, se tímto způsobem začali prezentovat i další autoři, jako Hans Bjordahl (Where the Buffalo Roam, 1993), Stafford Huylar (NetBoy, 1994), Chris Morrison (The Polymer City Chronicles, 1995), Steve Troop (Melonpool, 1996), Darren Bluel (Nukees, 1997) a další.⁴²

Webové stránky se od druhé poloviny devadesátých let staly nejvyužívanějším prostředkem k publikování komiksů na internetu. Poskytovaly autorům možnost vytvořit ojedinelý design svých webů tak, aby co nejlépe odpovídaly typům a formám jejich komiksů. Díky této volnosti se začaly komiksy na internetu dále rozvíjet a autoři experimentovat. Vznikaly zcela nové formy využívající animací (Argon Zark!, Charley Parker, 1995), nebo projekty typu nekonečného plátna, které web využívaly jako prostředek, díky kterému je možné tvořit neomezeně dlouhé komiksy (My Obsession with Chess, Scott McCloud, 1998).⁴³ S příchodem 21. století se webové komiksy začínají vytvářet již ve velkém a autorů stále přibývá. Založit si vlastní webové stránky začalo být mnohem jednodušší, než kdykoli předtím. K tomu začaly sloužit například aplikace označené jako „free-webhosting.“⁴⁴ Taktéž vznikly komiksové hostingy shromažďující

⁴¹ Rozhovor s autorem Davidem Farley o komiksu Doctor Fun na této adrese:
<http://www.ibiblio.org/Dave/oldfaq.html>, vyhledáno 11. 3. 2016

⁴² GARRITY 2011

⁴³ MCCLOUD 2009

⁴⁴ Webhosting je pronájem prostoru pro webové stránky na cizím serveru.

více autorů pod jednu adresu. Díky nim se autoři mohli začít soustředit plně na svou tvorbu a dokonce si vytvářením webkomiksů vydělávat peníze. Více však o těchto druzích publikování na webu píše v následujících odstavcích.

3.3. Osobní webové stránky

První možností jak publikovat komiksy na internetu, bylo založit si vlastní webové stránky. Ty byly po příchodu WWW nejčastějším publikačním prostředkem a jsou autory využívány dodnes. Autoři David Farley a Hans Bjordahl se jako první uchýlili k této možnosti a inspirovali tím další autory. Byli to především Stafford Huylar (NetBoy, 1994), Reinder Dijkhuis (Rouges of Clwyd-Rhan, 1994) nebo Chris Morrison (Polymer City Chronicles, 1995). Pro autory, kteří nerozuměli programování, byla tato cesta složitá či nesrozumitelná. Ti se většinou uchýlili ke spolupráci se zkušenými webovými designéry a programátory, kteří celý web vytvořili. To však stálo peníze. K nezávislým tvůrcům, kteří si nemohli dovolit takovou investici, proto nebyla devadesátá léta příliš schůdná.

Až přelom století se stal dobou, kdy začaly vznikat služby poskytující zveřejňování vlastního obsahu, nebo tvorbu osobních webových stránek bez nutnosti programátorských znalostí. Publikování skrze ně nebylo příliš složité. K tomu sloužila administrace, u které nebyla potřeba znalosti složitého kódování. Takovou službou byl například Blogger. Ten svou existenci započal v roce 1999.⁴⁵ Jeho systém se stal vhodný pro publikování textových i grafických (obrazových) souborů a díky své jednoduchosti je tvůrci k prezentování jejich práce využíván dodnes. Jedná se však o nástroj, který je strohý a neposkytuje příliš volnosti.

Oproti tomu služba Wordpress nabízí více možností. Jedná se o „open source“ projekt (program s přednastavenými zdrojovými kódy), který užívá mnoho uživatelů po celém světě. Jeho základy spadají do roku 2003, kdy začal jako blogovací nástroj, ale postupně se vyvinul v komplexní systém pro správu obsahu webových stránek prostřednictvím pluginů, widgetů a různých motivů.⁴⁶ Je tedy omezen pouze autorovou fantasií.⁴⁷ Stejně jako Blogger jsou jeho služby poskytovány zdarma a stal se dalším z oblíbených nástrojů

⁴⁵ <https://www.blogger.com/features>, vyhledáno 12. 3. 2016

⁴⁶ Plugin=zásuvný modul-počítačový program rozšiřující funkce jiné aplikace, Widget=grafická komponenta.

⁴⁷ <https://wordpress.org/about/>, vyhledáno 12. 3. 2016

pro tvorbu webových stránek. Jeho oblíbenost u komiksových tvůrců dosáhla úrovně, kdy bylo roku 2005 vytvořeno speciální rozšíření této aplikace s názvem ComicPress.

Tento rozšiřující prvek se stal jednoduchým systémem pro tvorbu kompletního webu, který vyhovuje publikování komiksů. Nabídl nástroje pro vytvoření archivů nebo sekcí s komentáři u jednotlivých epizod.⁴⁸ Postupem času pro toto rozšíření byly vyvinuty i doplňky jako např. Comic Easel nebo Webcomic, které nabízejí tvorbu vlastních designů bez jakékoli potřeby kódování. ComicPress začaly využívat např. komiksy Foxtrot (Bill Amend), Player vs. Player (Scott Kurtz) nebo Octopus Pie (Meredith Gran).

Využití webových stránek se staly k publikování komiksů na internetu zcela běžným způsobem. S příchodem blogovacích služeb či „free webhostingů“ se otevřely možnosti všem, kteří toužili svou práci prezentovat na webu. Avšak nové generace autorů stále častěji využívají nových, modernějších možností, které jim šetří čas a peníze a zároveň se jim starají o propagaci.

3.4. Hostiny webových komiksů

Čím více komiksů se na internetu objevovalo, tím byla větší potřeba je shromažďovat na jedno místo. Jedním důvodem byla snadná dostupnost, kdy na jednom webu bylo shromážděno více autorů. Čtenáři měli přístup ke svým oblíbeným komiksům nebo touto cestou mohli objevit nová, doposud jim neznámá díla. S postupem času jich přibývalo a dnes tvoří důležitou, ne-li nejdůležitější součást komunity komiksů na internetu. V angličtině se lze setkat s označením „webcomics collectives“, což lze volně přeložit jako „kolektiv webových komiksů.“ Mnohem přesnější označení je však „webcomics hosting“ (prostor pro zveřejňování komiksů na cizím serveru/webových stránkách). Tento název označuje webové stránky, které kompletují více komiksů od různých autorů pod jednu adresu. Ty mohou být i tematicky zaměřené. Především jsou prostorem, který umožňuje publikování v podstatě komukoli.

Stránky věnující se hostingu webových komiksů primárně poskytují vše, co je potřeba k publikování na webu. Autorům odpadají starosti o všechna těžká břemena, jako je navrhování webových stránek, jejich budování nebo udržování aktuálnosti. Jsou uživatelsky přívětivé k autorům, kteří nerozumí složitému kódování webových stránek. Komiksy se zde uveřejňují snadno přes jednoduchou administraci. Velkou výhodou

⁴⁸ <http://comicpress.org/about/>, vyhledáno 12. 3. 2016

těchto hostingů jsou integrované komunity čtenářů a dalších tvůrců, což poskytuje autorům zpětnou vazbu, které se na osobních stránkách dosahuje těžce.⁴⁹

První z těchto webových stránek se začaly objevovat již v polovině devadesátých let. Americký autor Bebe Williams, kvůli odmítnutí jeho komiksů v tisku, vytvořil webové stránky Art Comics Daily roku 1995 a zveřejňoval zde svá díla. Důležitým se tento web stal díky poskytování prostoru pro publikování i dalším tvůrcům.⁵⁰ Další kdo s konceptem poskytovat autorům prostor pro publikování na jedné webové adrese přišli, byli v únoru roku 2000 Chris Crosby (Superosity, 1999) a Darren Bleuel (Nukees, 1997). Ti, díky nespokojenosti s jejich vlastními webhostingy, se rozhodli spojit a poskytnout lepší služby. Nakonec způsobili převrat v oblasti internetového komiksu. Hlavními důvody jejich kroků byla snaha vytvořit pro čtenáře pevné místo, kde mohou najít webkomiksy a zároveň přilákat lidi ochotné sponzorovat autory, kteří by díky nim mohli mít tvorbu jako zaměstnání. Díky jejich velkému úsilí vznikla v březnu 2000 webová adresa Keenspot.com, pro kterou již v roce 2002 tvořilo okolo padesáti karikaturistů. Keenspot vlastnil exkluzivní vydavatelská práva, přičemž vytvářel i vedlejší projekty, jako jsou obchody s komiksy.

Oproti dnešním volným hostingům, si Keenspot své tvůrce pečlivě vybírá. Mezi komiksy zveřejněné na jejich webu patří např. Superosity (Chris Crosby, 1999), The Devil's Panties (Jennie Breeden, 2001) nebo Antihero for Hire (Mark Shallow, 2003), které jsou stále aktivní. Keenspot však v červnu 2000 nabídl příležitost i ostatním, méně zdatným tvůrcům, vytvořením Keenspace. Ten poskytuje neomezeně volný prostor pro všechny webové umělce, ze kterých si později vybírá ty nejlepší a umožňuje jim publikaci na Keenspot.

Výnosnou se tato adresa stala nejen díky reklamě, tisku komiksů nebo výrobě propagačních předmětů, ale také díky službě zvané Keenspot Premium. Jedná se o předplacenou službu, fungující od léta 2001, která za poplatek poskytuje fanouškům četbu komiksů bez reklamních bannerů.⁵¹ Keenspot se stal bezesporu prvním profesionálním webkomiksovým hostingem, který tvůrcům dal tyto možnosti a položil základ pro další projekty tohoto typu.

Rokem 2000 započal svou činnost i portál eigoMANGA, založený Austinem Osueke v San Franciscu. Soustředil se na publikování komiksů tvořených především ve

⁴⁹ ENZO 2015

⁵⁰ PETERSON 1996, D9

⁵¹ <http://www.keenspot.com/faq.html>, vyhledáno 14. 3. 2016

východním stylu manga (Rumble Pak – 2004, Sakura Pakk, 2004).⁵² Zviditelnil se hlavně výraznou reklamou v magazínech a svým rozsahem, který pokrývá nejen komiksové médium, ale i animaci a hry.⁵³

Následujícím rokem 2001 se představily, dnes již zaniklé webové stránky Cool Beans World. Publikovány zde byly animované či částečně animované komiksy (Dark Frankenstein, Marshall Law nebo Scarlet Traces). Bohužel existence tohoto webu byla ukončena ani ne rok od svého vzniku.⁵⁴

Osobami, které se začaly podílet na rozvoji komiksového on-line publikování, byli animátorka Shannon Denton a designér Patrick Coyle, kteří vytvořili v roce 2001 web pod názvem Komikwerks.com. Zde poskytovali prostor nezávislým tvůrcům. Na této adrese byl zveřejněn například Astounding Space Thrills od Steva Conley. Zanedlouho vznikl podobný portál Duck Webcomics, nazývaný také Drunk Duck, který započal své působení díky Dylanu Squiresovi v roce 2002 a funguje dodnes. Nabízí prostor autorům zcela zdarma a zároveň je podporuje návody, jak tvořit komiksy.⁵⁵

Ve stejném roce jako Drunken Duck vznikly webové stránky s názvem Modern Tales. Za jejich působením stál publicista, editor a autor Joey Manley, který tento web koncipoval jako jeden z prvních modelů hostingu webových komiksů, kde fungoval systém předplatného.⁵⁶ Tento nápad začal realizovat již v roce 2001, kdy sháněl on-line umělce přes e-mail či osobně. Jeho vize byla zcela jasná. Inspirován magazíny jako Weird Tales a Amazing Stories, se Manley snažil založit webové stránky dostupné čtenářům, kteří by měsíčně platili poplatek za přístup do komiksových archivů tohoto webu. Chtěl z něj učinit do pěti let portál, který by tvůrce, kteří zde působí, finančně zaopatřil. Naneštěstí se toto nedovedlo splnit, i když Modern Tales vydělávaly obtojný zisk. Doufal ale, že přinejmenším tento model hostingu semkne tvůrce dohromady a stanou se tak jako kolektiv mnohem viditelnějšími. Sám Manley v kalifonském deníku Alameda Times-Star⁵⁷ o Modern Tales prohlásil: „...dokázali jsme, že lidé jsou za webové komiksy ochotni zaplatit.“ Díky tomuto zjištění bylo zřejmé, že projekty podobného typu mají v budoucnu volnou cestu, a proto později začaly vznikat weby na podobném základě⁵⁸ Manley tvrdil, že cena komiksů na internetu může být nižší. Odpadá zde potřeba

⁵² Webový komiks v tomto stylu bývá nazýván „webmanga.“

⁵³ http://www.eigomanga.com/#about_us/about_us.html, vyhledáno 14. 3. 2016

⁵⁴ MARTIN 2001

⁵⁵ <http://www.theduckwebcomics.com/about/>, vyhledáno 15. 3. 2016

⁵⁶ MELROSE 2013

⁵⁷ HO 2003

⁵⁸ GARRITY 2013a

zaplatit materiál na tisk a další navýšení finální ceny díky konečným prodejcům. Čtenářům je finančně mnohem dostupnější a konečný výtěžek se nedělí mezi více stran.⁵⁹

Mimo Modern Tales, které se ve své době kvůli předplatnému staly částečně nepopulární, Manley vytvořil další portály na podporu či publikování webových komiksů. Jedním takovým byl WebComicsNation.com. Ten poskytoval tvůrcům volný hosting a příjmy zde neplynuly z plateb za přístup ke komiksům, ale z reklamních bloků. To byl hlavní důvod, proč zde byl čtenářům umožněn přístup zdarma. Díky funkčnosti tohoto konceptu se později Modern Tales staly také zdarma. S příchodem nových a vyspělejších hostingů však Modern Tales začaly ztrácet na popularitě. V roce 2012 kvůli Manleyho smrti tyto portály bohužel zanikly a dnes již nejsou dostupné.⁶⁰ „Joey chtěl vystavit nový druh ekonomiky“ říká McCloud. „Zapříčinil tím vznik nové komunity.“⁶¹

Mezi Manleyho projekty patřily i adresy jako Serializer.net, Girlamatic.com nebo GraphicSmash.com. Na jeho portálech působili autoři jako James Kochalka se svým webkomiksem American Elf, Shaenon Garrity s jeho Narbonic, nebo Lea Hernández s Rumble Girls. Jejich seznam je však mnohem obsáhlejší. Někteří z nich se vydali na profesionální dráhu, jiní začali díky svým zkušenostem s webovými komiksy podporovat novou generaci tvůrců.

Nová vlna autorů je ovlivněna především moderní technologií. Webový komiks se od roku 2005 nese v duchu inovací. Mimo nových portálů, poskytujících autorům hosting, se objevují sociální sítě a rozvíjí se mobilní zařízení. Díky nim je možné číst komiksy v podstatě kdekoli a poptávka po nich se tím navyšuje.

Na tyto nové způsoby začal cílit například web Tapastic.com. Založen byl v říjnu 2012 Chang Kimem a se stal jedním z nejvýraznějších a nejmodernějších hostingů současnosti.⁶² Pro webové komiksy tento portál tvoří v podstatě to, co YouTube pro videa. Zakladatel Chang Kim popsal svou prvotní inspiraci takto: „Jdete na stránku jako YouTube, sledujete jednotlivé epizody. Jsou zde doporučení, které vám pomůžou odkrýt více a více a vy tak strávíte čas objevováním toho úžasného obsahu. Zde však není nic takového pro webové komiksy.“⁶³ Toto byl důvod, proč si Chang Kim uvědomil, že je

⁵⁹ SOPONIS 2006

⁶⁰ Dalšími byly např. portály ComicSpace nebo TalkAboutComics.

⁶¹ GARRITY 2013b

⁶² YOO 2015

⁶³ BURSZZAN 2013

potřeba vytvořit Tapastic (složenina slov „tapas“ a „fantastic“), který nazývá „komiksový YouTube.“

Tapastic se stal platformou, která je snadno dostupná jak pro čtenáře, tak autory. Je zde možné snadno sledovat rozdílné tvůrce a jejich komiksy ve formě odběru aktualizací. Pro uživatele je možné si zde jednoduše vytvořit profil, který mohou propojit se svým facebookem. Následně svůj účet lze využívat ke čtení komiksů a zároveň i publikování svých vlastních. Každý čtenář má tak příležitost zveřejnit zde vlastní dílo a eventuálně si vybudovat základnu svých fanoušků. Díky tomuto systému již ani ne rok od založení zde bylo dostupných 19 000 epizod od více než 900 autorů.⁶⁴

Pro ty, jenž se rozhodnout využít publikování skrze tento portál, je poskytnuta maximální podpora od administrátorů. Zveřejnit obsah je zde velice snadné a probíhá skrze vlastní účet. Uživatelé stačí pouze nahrát soubory ze svého zařízení. Nemusí se zabývat problémy s propagací, budováním vlastních webových stránek nebo interakcí s čtenáři. Všechny tyto záležitosti vyřizuje Tapastic za autory. Ti tak mají více času na svou tvorbu.⁶⁵

Na dalším způsobu podpory autorů se nemusí podílet pouze Tapastic, ale také čtenáři. Jedná se o podobný koncept, po jakém toužil Joey Manley. Ten chtěl dosáhnout toho, aby si tvůrci mohli svými komiksy vydělat dostatek peněz. O toto se o téměř deset let později snaží i tento portál. Jak říká jeho zakladatel Chang Kim, za prvé a především, Tapastic je prosperující komunita a forma sociální sítě v komiksovém průmyslu. Čtenáři nemusí autory pouze sledovat, ale zároveň je mohou peněžně podporovat. Ti mají dále možnost získat finanční obnos z reklam, které jsou umístěny pod jejich komiksy, nebo vydáváním jejich kompletních komiksových sérií (nerozdělených do epizod) v prémiové sekci, která je čtenářům zpoplatněna.⁶⁶

Celý tento systém subvence doplňuje překládání komiksů z cizích řečí. Touto cestou se Tapastic snaží podpořit autory neanglicky mluvících zemí. Jeho hlavní snahou je přiblížit tvůrce, především z Francie a Jižní Korei, publiku severní Ameriky či Velké Británie. Hlavní výhoda spočívá v tom, že veškeré formy pomoci jsou poskytovány zdarma.⁶⁷ Díky mnoha výhodám začal být Tapastic oblíben nejen autory, ale i čtenáři.

⁶⁴ BURSCHAN 2013

⁶⁵ DILLON 2013

⁶⁶ YOO 2015

⁶⁷ BURSCHAN 2013

Komiksy jsou pro ně úhledně rozdělené podle tématického zaměření, či jejich popularity a nových trendů. Jejich čtení je přehledné a díky koncepci celého webu také plynulé. Mimo to jsou veškeré aktualizace a zprávy o nových epizodách jejich oblíbených autorů, doručovány mnoha způsoby. Kromě upozornění na jejich Tapastic účtu, jim jsou informace posílány e-mailem či službou RSS.⁶⁸

Tapastic se díky své koncepci a podpoře stal dnes nejvyužívanějším hostingem pro webové komiksy. Naplnil některé z vizí, které pomáhaly tento druh publikování formovat a prozatím završuje jeho vývoj, který však není u konce. Tyto weby dokázaly usnadnit autorům práci a zároveň je podporovat. Čtenářům naopak dokázaly zprostředkovat snadno dostupný prostor pro četbu webových komiksů, či interakci s tvůrci.

3.5. Digitální vydavatelství

Některá vydavatelství, která publikují komiksy, využily internet jako alternativu, jak je dopravit ke svým čtenářům. Jsou zde taková, která jsou podobná hostingům webových komiksů. Oproti nim však komiksy neposkytuje zdarma, ale za poplatek. K tomu jim slouží různé formy předplatného či individuálních cen. Díky způsobu doručení skrze internet jsou označována jako „digitální“ vydavatelství. Je to prostor, kde se setkává webový komiks s tištěným, který je však zdigitalizován. Obecně lze říci, že komiksy, které se zde nacházejí, jsou označovány jednotným označením „digitální komiks“. Je však předmětem diskuze, zda-li můžeme některá zdejší díla stále označovat za webkomiks či nikoli. Spojujícím prvkem je zde však doručování formou internetových, či speciálních⁶⁹ prezentací, v uživatelském rozhraní. Dnes jsou využívány především čtenáři, kteří upřednostňují digitální formu komiksu před tištěnou.

Vyvíjet se začala již v devadesátých letech, ale až téměř deset let poté, co Bebe Williams v roce 1995 spustil adresu Art Comics Daily, začínají na internetu publikovat své komiksy i vydavatelství s velkými jmény (DC, Dark Horse). Toto opoždění bylo způsobeno dvěma zásadními faktory. Jako první se objevila počáteční nedůvěra. Vydavatelé se v devadesátých letech domnívali, že webový komiks nemá příliš světlou budoucnost. Když v průběhu několika let zjistili, že toto médium na internetu funguje dobře, začali mít obavy, že by jednou mohlo přebrat vůdčí úlohu. Od toho, aby přistoupili

⁶⁸ RSS=Rich Site Summary, je technologií umožňující přihlásit se k odběru novinek z webu.

⁶⁹ Nejvyužívanější formáty souborů jsou PDF, ePub, CBR a CBZ.

k internetovému publikování je však stále odrazovala jedna skutečnost. Komiks byl na internetu snadno napadnutelný a jejich vydavatelská činnost by se tak stala cílem pirátství.

Jedním z prvních, kdo se roku 1996 odvážil k publikování touto cestou, bylo vydavatelství Marvel. Na webové adrese pod názvem CyberComic začalo uveřejňovat webové komiksy a propojovat je s tištěnými (ty se např. navzájem doplňovali).⁷⁰ Tento projekt ale skončil pouhé čtyři roky od svého vzniku. Přes další neúspěšné projekty (např. DotComics) toto vydavatelství roku 2005 vytvořilo službu Marvel Unlimited, jenž funguje dodnes. Ta umožňuje svým čtenářům za předplatné (9.99\$ měsíčně, okolo 240 Kč) přístup k archivu, který čítá více než 17 000 komiksů.⁷¹ Tento systém je výhodnou alternativou k běžnému nákupu jednotlivých svazků. Ty jsou ceněny stejně, jako jejich tištěné verze. Nasvědčuje tomu fakt, že jednotlivé stránky se musí optimalizovat do speciálních digitálních formátů a konečná cena se vyšplhá na stejnou částku jako při užití tradičního tisku.

Marvel však začal vytvářet i čistě webové komiksy. Roku 2009 publikoval titul Spider-Woman (Alex Maleev) ve formě nazvané „motion comics.“ Jedná se o médium fungující na platformě Flash⁷², která využívá animace. Tu již dříve v zjednodušené formě použil například autor Charley Parker. Zde je však celá kompozice doplněna o zvukovou stránku a komiks působí zcela novým dojmem. Marvel chtěl tímto především zaujmout a přilákat nové čtenáře. Našli se ale i tací, kteří se neradi vzdávali tištěné verze na úkor těchto inovací a zůstali věrní tištěnému médiu.⁷³ Narůstající počet internetových uživatelů však zapříčinil, že se postupem času k této formě publikace začali uchýlovat i další vydavatelé.

Dalším, kdo začal vydávat komiksy tímto způsobem bylo vydavatelství Slave Labor Graphics. Důvodem byl rok 2008, kdy byla velmi nízká míra objednávek na tištěné komiksy, jako například The Royal Historian of Oz, jehož poslední vydání vyšlo pouze skrze digitální prostředí. Majitel Dan Vado usoudil, že je čas přejít na tento moderní způsob publikování. Tvrdil, že postupem času bylo vidět klesající zájem o tištěná vydání, zatímco internetové prodeje rostly. Webová (či digitální) platforma je z časového hlediska výhodnější. Vydavatel nemusí domlouvat dodání zboží na pulty obchodů a může se místo

⁷⁰ KLEEFELD 2011

⁷¹ <http://marvel.com/comics/unlimited>, vyhledáno 22. 3. 2016

⁷² Adobe Flash slouží ke spouštění animací, videí a webových prezentací.

⁷³ THILL 2009

toho soustředit především na své spotřebitele. Díky tomuto snížení nákladů čtenářům poskytují první vydání příběhů zdarma a každé další po 0.99\$ (okolo 24 Kč). Zatímco jednotlivé díly příběhů vydávají digitální formou, grafické romány (komplet všech jednotlivých vydání) převádí i do tištěné podoby.⁷⁴ Obdobně publikují svůj komiks Looking for Group autoři Ryan Sohmer a Lar deSouza. Ten je nejdříve zveřejňován na webových stránkách po jednotlivých epizodách, přičemž jejich komplety jsou posléze vydány digitálním vydavatelstvím ComiXology (nebo tištěny do sborníků).

ComiXology bylo založeno roku 2007 a patří pod společnost Amazon. Dnes je jedním z nejvíce oblíbených digitálních vydavatelství. Shromazďuje komiksy od více než 75 vydavatelů (např. Marvel, DC, Image, BOOM, IDW, Top Shelf nebo Oni Press), webkomiksových hostingů (Keenspot) a mnoha nezávislých autorů. Ty jsou doručovány skrze jejich webové stránky, nebo mobilní aplikace.⁷⁵ Mimo jiné spolupracuje i s některými hostingy jako např. EigoMANGA, jehož komiks Rumble Pak vydával. Důležitý byl rok 2013, kdy tento portál zavedl možnost publikování nezávislým tvůrcům. Ti sem mohou nahrát své dílo, které následně musí projít kontrolou, která zjistí, zda-li má dostatečnou uměleckou a scénářistickou kvalitu. Jakmile je dílo schváleno, je zařazeno do katalogu a stává se dostupným pro čtenáře. Portál si následně z prodejů sráží určitou částku. Autoři ale nejsou nijak omezováni a mohou publikovat i na jiných webových stránkách.⁷⁶

Jak již bylo zmíněno, ComiXology vlastní společnost Amazon. Ta přes své webové stránky distribuuje nejen tištěné, ale i digitální komiksy. K jejich doručování využívá služby zvané Kindle, která je určena prvotně pro četbu tzv. Ebook (digitální kniha) na čtečkách.⁷⁷ Soubory s komiksy jsou ale pouze ve formátu této služby a není možné číst je jinak, než přes její aplikaci. Ta naneštěstí neumožňuje četbu v „landscape módu“⁷⁸, ale pouze jako jednotlivé strany („portrait mód“). Navíc díky faktu, že tato služba poskytuje pouze tištěné médium v digitální formě, se zde nelze setkat s webovými komiksy. Uživatelé díky těmto omezením Kindle využívají na četbu komiksů méně. Proto v roce 2015 Amazon umožnil propojení účtů jeho uživatelů s jejich účty na ComiXology. Je tedy možné komiksy zakoupit na obou platformách, ale číst je pouze z jedné.

⁷⁴ ALLEN 2011

⁷⁵ <https://www.comixology.com/about>, vyhledáno 16. 3. 2016

⁷⁶ ROBERTSON 2013

⁷⁷ <https://kindle.amazon.com/faq#General0>, vyhledáno 23. 3. 2016

⁷⁸ Možnost na obrazovce zobrazit zároveň levou i pravou stránku knihy.

Od roku 2007 vznikaly další projekty tohoto typu jako například Graphicly. Jeho hlavní snahou bylo stát se platformou k distribuci komiksů a označoval se za „komiksové iTunes.“⁷⁹ V roce 2010 tato společnost založila blog iFanboy.com, který sloužil hlavně pro debut nezávislých tvůrců jako byl např. Ken Garinga se svým dílem Planet. Avšak ComiXology, které se stále rozrůstalo, převzalo vedení a Graphicly tak roku 2014 ukončila svou činnost.⁸⁰ Stejně jako nyní vedoucí vydavatelství, která na svých webových stránkách nabízí komiksy od více vydavatelů, se takto profiluje i portál iVerse. Při vybírání svého obsahu je velmi selektivní a snaží se poskytovat komiksy pouze od těch nejkvalitnějších a nejznámějších vydavatelů (DC comics, Vertigo). Zastupuje ale i vybrané autory. K těm je velmi shovívavý a umožňuje jim vydávání jejich komiksů tiskem.⁸¹ Nabízí čtení hlavně přes mobilní zařízení, k čemuž využívá vlastních aplikací jako např. Comics Plus.

Nelze opomenout ani české autory. Zde pod vedením firmy Drawetc vznikla platforma pro publikování komiksů nazvaná Big Book Brotherhood. Ta se soustřeďuje především na nezávislé tvůrce, nežli na velké tituly. Své komiksy zde zveřejňují například autoři Karel Jerie, Hza Bažant nebo Tomáš Kučerovský. Její ambice však přesahují prostor naší země a míří za její hranice. Proto zde komiksy lze nalézt hlavně v angličtině a francouzštině. Podpora poskytnutá tvůrcům zahrnuje překlad do již zmiňovaných řečí, lettering (práce s písmem) či možnost výdělků. Četba je umožněna výhradně přes mobilní aplikaci. Ty se stávají stále více frekventovanou možností publikování komiksů.⁸²

Digitální vydavatelství se staly další alternativou jak poskytovat komiks prostřednictvím internetu. Začaly se takto vydávat nejen komiksy, které byly původně určeny k tisku, ale i webové komiksy. Ty se stávají dostupné v aplikacích i při absenci internetového připojení, nebo vytvářejí z jednotlivých epizod obsáhlejší sborníky. Přes počáteční obavy se doručování touto cestou stalo moderní a oblíbenou možností, jak číst komiksy.

⁷⁹ iTunes je aplikace určená ke stahování a nákupu hudby na operačním systému iOS.

⁸⁰ ARRANT 2014

⁸¹ KOZLOWSKI 2012

⁸² Aplikace Big Book Brotherhood a <http://www.drawetc.com/2014/project.php?id=101>, vyhledáno 23. 3. 2016

3.6. Aplikace

Téma, které je v dnešní době velice frekventované a úzce spjaté s publikováním komiksů přes internet, se týká aplikací. Ty se staly v současném světě moderním trendem. Jejich prostřednictvím se lidé například informují o současných událostech, využívají je na bankovní transakce, dopisování mezi přáteli, ale především je používají jako zábavní prostředek. Nejvíce jsou optimalizovány na platformy mobilních zařízení (iOS, Android, Windows...). Jejich počátek lze zaznamenat na počátku 21. století, kdy do mobilních zařízení byly instalovány primitivní aplikace jako kalkulačky a diáře. Postupně se vyvinuly a staly se již neodmyslitelnou součástí našich životů.

Zde se zájmy hostingů webových komiksů a digitálních vydavatelství setkávají. Oba cílí na to, jak jednoduše a pohodlně dopravit komiksy ke svým čtenářům jinak, než prostřednictvím jejich webových stránek. K tomu začaly využívat aplikace, které poskytly uživatelům zcela zdarma (komiksy u vydavatelství jsou následně v aplikacích zpoplatněné). Nejsou však jediní. Nezávislí tvůrci si pro své webové komiksy taktéž nechávají zhotovit aplikace, skrze které své komiksy publikují. Ty, jenž jsou dostupné zdarma, většinou obsahují reklamní bloky či okénka. Pro jejich odstranění je třeba jednorázové platby (většinou malou částkou v řádu desítek korun), což vede k jejich odstranění a aplikace je mnohem příjemnější.

Jejich prostředí se stalo velice pohodlnou alternativou, jak dopravit komiksy k cílovým čtenářům. Většinou jsou zpracovány tak, aby byly divákům co nejsrozumitelnější. Nabízí prohlížení archivů již zveřejněného obsahu či rozdílných webkomiksů podle kategorií a poskytují možnost si vytvořit vlastní profil. Na ten si poté čtenář soustřeďuje své oblíbené autory a odebírá jejich aktualizace. Takovýto systém je využit hlavně hostingy. Oproti tomu vydavatelství uživateli vytváří „knihovnu“ kam se ukládají zakoupené komiksy.⁸³

Důvodem proč se cílí na aplikace mobilních zařízení oproti počítačům je jednoduchý. Přístup k nim je dnes mnohem častější. Proto například stále oblíbenější ComiXology začalo využívat této možnosti. Její aplikace je však pro každou platformu (Android a iOS) nepatrně rozdílná. V případě, vlastní-li čtenář zařízení se systémem Android, je možné přímo nakupovat v rozhraní aplikace. Uživatelé iOS však musí nákupy provádět přes oficiální webové stránky a následně je do svých zařízení stahovat. To u některých čtenářů

⁸³ Informace jsou čerpány z porovnání stažených aplikací.

vyvolává vlnu kritiky. ComiXology je na této platformě tedy značně omezenější.⁸⁴ Oproti tomu Marvel Unlimited umožňuje nákupy zcela nezávisle na operačním systému.

Mezi další, jenž vyvinuli svou aplikaci patří například hosting Tapastic. Ten s webovými stránkami, e-mailem a užitím sociálních sítí, vytváří rozsáhlou publikační síť. Nové komiksy tak mohou být dostupné uživatelům ihned, nezávisle na tom, co na svých zařízeních vykonávají za činnost. Stejného východiska využívá i webový komiks Cyanide and Happiness (Rob DenBleyker, Kris Wilson, Dave McElfattrick a Matt Melvin) z adresy Explosm.net. Publikaci prostřednictvím aplikace využívá jako jednu z možností uveřejňování svého obsahu. Poskytuje mimo jiné i četbu v „portrait“ a „landscape“ módu.⁸⁵ Tento komiks je zastoupen i v aplikaci Comic Rocket.

Ta pomáhá čtenářům objevovat nové komiksy a autory, aniž by je museli složitě vyhledávat na jejich webových stránkách. Ti sami mohou administrátorům posílat typy na nové tvůrce, kteří nejsou v seznamu. Celý projekt založili Andy Grossberg a Tim Shields v roce 2011. Jejich vizí je podporovat autory a umožnit jim zviditelnit se stále rostoucí spotřebitelské komunitě. Komiksy jsou čtenářům doporučovány v závislosti na jejich historii prohlížení. Ty poté mohou sdílet či posílat svým přátelům na sociálních sítích.⁸⁶

Tyto sítě jsou stále více využívány a proto mezi lety 2010 a 2015 fungovaly speciální webové stránky s aplikací pod názvem WebcomicTweets. Hlavním účelem bylo lidem doručovat aktuální informace z účtů autorů na sociálních sítích (Twitter, Facebook, Deviantart...). Avšak autor tohoto projektu musel z nedostatku času, který tento systém vyžadoval, svou činnost ukončit.⁸⁷

Nejmodernějším způsobem aplikace pro publikování využívají autoři Brian Haberlin a Skip Brittenham. Jejich komiks Anomaly (2012) vychází ve dvou různých variantách. První je publikován čistě skrze rozhraní aplikace. Jedná se o interaktivní komiks, který obsahuje zvuk, animaci a vložené informace (např. o postavách či prostředí) přímo v příběhu, které je možné zobrazit. Druhá varianta tohoto díla je tištěná v podobě grafické novely. Zde je eliminována přítomnost zvuku a animace. Avšak informace vně komiksu je možné sledovat, ve 3D rozlišení, pouze pomocí rozšiřující aplikace. Ta běží na mobilních zařízeních a tabletech, se kterými lze pohybovat okolo knihy a sledovat

⁸⁴ <http://comixology.tumblr.com/post/83931330905/important-changes>, vyhledáno 24. 3. 2016

⁸⁵ <http://store.explosm.net/pages/mobile-apps>, vyhledáno 24. 3. 2016

⁸⁶ <https://www.comic-rocket.com/about/>, vyhledáno 24. 3. 2016

⁸⁷ <http://webcomictweets.com>, vyhledáno 24. 3. 2016

3D modely z různých stran. Navzdory tomu, že je tento příběh i jako tištěné médium, se bez použití této technologie stává znevýhodněným.⁸⁸

Aplikace se staly pro dnešní fanoušky webových komiksů nedílnou součástí, jak je číst, odebrat aktualizace nebo nacházet zcela nové tvůrce. Je stále častější skrze ně publikovat nové a moderní projekty interaktivních komiksů, ale i klasické stripové webkomiksy.

3.7. Sociální sítě

Komiks publikovaný přes internet je dnešním čtenářům dostupný v jedné propojené síti, jenž má několik částí. První, tedy webové stránky, a druhou, aplikace, jsou již výše popsány. Třetí a nedílnou součástí tohoto uveřejňování dnešní doby tvoří sociální sítě. Ty jsou součástí tzv. Webu 2.0, který se začal objevovat na přelomu století. Tento termín byl poprvé použit v roce 1999 Darcy DiNucci. Proměnu webu popsala v článku *Fragmented future* následujícím způsobem: „Web, jak ho známe teď, který se jako statický text načte do okna prohlížeče, je jen zárodek webu, který přijde. První záblesky Webu 2.0 se již začínají objevovat a my sledujeme, jak se toto embryo začíná vyvíjet. Web bude chápán ne jako obrazovky plné textu a grafiky, ale jako prostředí, jako éter, jehož prostřednictvím dochází k interaktivitě. Objeví se na obrazovce počítače, na televizním přijímači, na palubní desce, na mobilním telefonu, na herní konzoli, a možná, že i na vaší mikrovlnné troubě.“⁸⁹

Web tedy začal měnit svůj charakter. Stával se mnohem interaktivnějším a jeho uživatelé se na něm začali podílet. Stále častější bylo sdílení souborů a informací a proto jsou pro Web 2.0 charakteristické služby jako Wikipedia, blogovací systémy a především sociální sítě. Jsou internetovými komunitami tvořené velkými skupinami lidí, jenž mezi spolu sdílí obsah velice rychlým a jednoduchým způsobem. Není tedy neobvyklé, že tyto sítě vlastní potenciál pro snadné zveřejňování či propagování obsahu různého druhu.

S takto snadným publikováním, které je časově nezávislé a bylo využito k zveřejňování komiksů, přišel jako první CompuServe. Ten zde již byl zmiňován a proto lze říci pouze to, že se stal jedním z prvních předpokladů pro další, jemu podobné,

⁸⁸ <http://www.experienceanomaly.com/anomaly/apps>, vyhledáno 24. 3. 2016

⁸⁹ DINUCCI 1999, 32

služby tohoto typu. Avšak sociální sítě v pravém slova smyslu, jak je vnímáme dnes, se začaly objevovat na počátku 21. století. a jich množství je veliké.⁹⁰ Zde se však budu zabývat pouze těmi, které jsou dnes nejvíce využívány v souvislostech s komiksem. Mimo jiné je také potřeba zmínit, že sociální sítě jsou využívány zejména k publikování nezávislými tvůrci a nikoli těmi, jejichž tvorba je komerčního rázu.

Rozhodně nejznámější a v současné době nejpoužívanější sociální sítí je Facebook. Byl založen Markem Zuckerbergem roku 2004 za účelem sdružení studentů Harvardské univerzity.⁹¹ Jeho popularita a stále narůstající počet uživatelů dělá z této sociální sítě velice příhodné místo, jak uveřejňovat, či minimálně propagovat, své komiksy. Jeho systém je jednoduchý a založit účet si zde může zdarma každý, kdo překoná věkovou hranici 13 let. Jednotlivé příspěvky mohou být uživateli sdíleny a jsou tak šířeny dále. V tomto případě, čím vyšší je základna fanoušků jednotlivého komiksu, tím větší má potenciál, že získá další čtenáře. Ti mu každým jednotlivým sdílením jeho příspěvků vytvářejí bezplatnou reklamu. Uveřejňování na zdejší sítí se tedy stává výhodným a tvůrcům prospěšným.

Většinou však tato síť autorům slouží jako rozšiřující doplněk jejich publikační činnosti. Tvůrci se nespolehají pouze na tento způsob. Využívají ho jako další alternativu jak oslovit nové potencionální čtenáře, kteří zde tráví čas a nenavštěvují weby jako například Tapastic či Drunk Duck. Této možnosti rozšíření své publikační činnosti na internetu využívají i tvůrci komiksu Cyanide and Happiness. Originálně se pravidelně objevuje na adrese Explosm.net, avšak díky své stránce na Facebooku získal mnoho nových fanoušků. Od roku 2004 kdy byl poprvé zveřejněn, ho na této sociální sítí začalo sledovat více než deset milionů uživatelů.⁹² Svou formou tento komiks skvěle splňuje požadavek čtenářů na sociálních sítích, pro které jsou atraktivnější kratší a gagové komiksy ve formě stripů. Bývá stále častější tyto typy komiksů na Facebooku publikovat a zároveň je tím propagovat. Jen na „českém“ Facebooku najdeme mnoho autorů, kteří zde uveřejňují své komiksy. Zmínit lze velice úspěšné webkomiksy jako Battle Owl (Martin „Matty“ Krch, Tomáš „Olaf“ Marák), Opráski sčeski historje (Jaz) nebo Hajzl (Kamil „MdS“ Bernášek, Daniel Mihálik). Tato sociální síť však není jediná, která je využívána k těmto účelům.

⁹⁰ Více o historii sociálních sítí: PAVLÍČEK 2010, 131-135

⁹¹ PAVLÍČEK 2010, 136-138

⁹² <http://explosm.net/bio/>, vyhledáno 29. 3. 2016

Mimo Facebooku je dnes autory a nezávislími umělci oblíbená sociální síť Tumblr. Vytvořena byla Davidem Karpem v roce 2007 a v roce 2015 již na ní bylo vytvořeno více než 200 milionů blogů. Od jejího založení se na tuto síť soustřeďují hlavně teenageři a mladí lidé. Svým uživatelům díky propracovaným prostředkům poskytuje možnost publikovat a sdílet v podstatě cokoli. Uveřejňovat přes tuto síť jdou texty, hudba, e-maily, videa a především obrázky.⁹³ Narozdíl od Facebooku, kde se obsah soustřeďuje na vytvořený profil nebo stránku, se zde zveřejněný obsah ukládá na blog. Ten si může uživatel oproti facebookové stránce vizuálně a strukturálně přizpůsobit podle vlastní potřeby. Za tímto účelem jsou vytvářeny rozdílné šablony určené pro různý webový obsah. Vyskytují se zde i speciální typy vytvořené pro webový komiks. Veškeré příspěvky jsou publikovány skrze osobní účet na domovské stránce. Přidáváním tzv. „tagů“ do popisku příspěvku je následně určováno jeho tématické zaměření. Tyto tagy jsou mimo jiné pro čtenáře velice jednoduchým systémem jak snadněji objevovat nový obsah.

Pro autory je dostupná daleko širší škála možností. Lze využívat například animované varianty obrazových formátů. Díky tomu se zde objevují více rozmanitější formy komiksů, než na ostatních sítích, které tyto formáty nepodporují. Příklad takového komiksu může být *Magical Game Time* autora Zaca Gormana. Ve větší míře se zde však vyskytují klasické stripové komiksy jako *Incidental Comics* (Grant Snider), *Comics of Ice and Fire* (James Chapman), *Toilet Comics* nebo *Caballos Con Carne* (Lisa Hanawalt). Lze se také setkat s komiksy, které ani název nemají a jsou brány jako prostředek k vytváření obsahu celého blogu. Takovéto komiksy mohou reflektovat například autorovy myšlenky či názory (např. Marlo Meekins, Ryan Selvy).⁹⁴

Tyto dvě sociální sítě jsou zdaleka nejvyužívanější. Mezi další lze zařadit Deviantart, který je přímo určen k zveřejňování obsahu uměleckého rázu. Nejčastěji se zde však setkáme s obrazy a ilustracemi. Publikování touto cestou je možné, ale je užíváno zřídka. Instagram, Twitter a další jim podobné sítě, jsou naopak využívány spíše k čistě propagačnímu účelu a nejsou k publikování komiksů příliš uzpůsobeny, i když se vždy najde výjimka. Například autor Joan Cornella svůj webkomiks zveřejňuje, mimo Facebooku a Tumblr, i na Instagramu a službě Blogger. Přítomnost na všech těchto sítích se stává stále častější a autoři se tímto způsobem zviditelňují široké veřejnosti, čehož by se pouze přes osobní webové stránky dnes dosahovalo těžko.

⁹³ <https://www.tumblr.com/about>, vyhledáno 29. 3. 2016

⁹⁴ ALFONSO 2013

Sociální sítě se dnes staly další cestou, která bývá při publikování využívána. Neslouží však z pravidla jako domovská stránka pro zveřejňování komiksů, ale spíše zastává úlohu rozšiřující a slouží k expandování komiksů mezi nové potenciální čtenáře.

3.8. Budoucnost publikování komiksů na internetu

V předchozích odstavcích jsme se mohli seznámit s tím, jakými způsoby byly a jsou komiksy skrze internet publikovány. Některé služby již zanikly, nebo jejich užívání kleslo na minimum. To je případ např. Usenetu či CompuServevu. Byly nahrazeny novými a modernějšími způsoby, které přináší mnohé výhody a jsou specializované přímo na webkomiksy.

Je dobře pozorovatelné a naprosto přirozené, že vůdčími platformami pro zveřejňování komiksů se staly ty prostředky, na kterých se soustřeďuje nejvíce čtenářů či potenciálního publika. To je také důvod, proč mladí autoři zveřejňují svá díla stále více přes webkomiksové hostiny, digitální vydavatelství či sociální sítě a upouštějí od osobních webových stránek, kam je těžké přilákat nové fanoušky. S tímto úbytkem webů a naopak stoupajícím užíváním mobilních aplikací je také zcela možné, že se v budoucnosti vyvine nový druh komiksu, který se od toho webového oddělí a bude se pro něj užívat zcela nové označení.

Závěr

Příchod nových médií, které se začaly objevovat ve 20. století, postupně proměnil některé formy umění. Tato modernizace se nevyhnula ani komiksu, který díky jejich využívání získal mnoho nových prvků a výhod. Nejdůležitější se pro něj stala výpočetní technika jako např. počítače a jejich propojená síť nazývaná Internet. Ten toto médium zcela změnil. Díky němu bylo možné komiks tvořit ve zcela nových formách charakteristických pro internetová rozhraní (jako např. webové stránky, z nichž internetový komiks převzal svůj název – webkomiks) a objevily se nové způsoby jeho publikování. Uveřejňování komiksů pomocí internetu začalo být v posledních třiceti letech velice silným trendem, který je stále oblíbenější. Ve své práci jsem sledoval tento vývoj od jeho počátků až po současnost.

V první části jsme se seznámili s definováním komiksu a následnou separací digitální formy tohoto média od klasicky tištěné. Pro následnou orientaci ve vývoji technologií internetu bylo důležité připojit stručnou část o jeho historii, na kterou navázala stať o obecném vývoji webkomiksu. Při psaní této části jsem sledoval především autory, kteří svým dílem toto médium proměňovali z formální či tematické stránky. Další úsek se již soustřeďuje na způsoby, jakými mohly být tyto komiksy publikovány. Toto téma jsem shledal jako jeden ze základních prvků, který ovlivňuje tento druh umění. Tento vývoj jsem začal sledovat r. 1985, kde jsou popsány první způsoby publikování, od kterých jsem se dostal k příchodu webových stránek a jejich využití. Zabýval jsem se také současně využívanými publikačními prostředky jako jsou digitální vydavatelství, mobilní aplikace a sociální sítě. Jak má práce ukázala, na internetu se v posledním desetiletí utvořila síť různých publikačních prostředků, jenž se navzájem doplňují. Tento trend byl velice dobře pozorovatelný na webkomiksovém hostingu Tapastic, který využívá své webové stránky jako základ a rozšiřuje je o mobilní aplikaci a své stránky na sociálních sítích. Toto propojení je v dnešní době výhodou nejen pro tvůrce, kteří se díky tomu mohou lépe zviditelnit a dokonce vydělat peníze, ale i pro čtenáře, jež získávají snadnější přístup ke komiksům nezávisle na tom, zda-li jsou na svém počítači či mobilním zařízení. Díky tomu je v současné době dobře zřetelné, že autoři své komiksy čím dál více publikují prostřednictvím těchto prostředků, než-li přes osobní webové stránky.

Dále je také dobře pozorovatelné, že s přibýváním publikačních prostředků, kde se může dnes prezentovat doslova každý, kdo vytvořil komiks, vznikají velké kvalitativní rozdíly. Vizuální stránka při četbě webkomiksu nehraje natolik významnou roli. Zmíněny

zde byly například díla jako 8-bit Theatre nebo Dinosaur Comics, která jsou po kresebné stránce na nízké úrovni. Za to jsou však pro čtenáře tématicky zajímavé. Jejich autoři tyto díla vytvořila takto záměrně, protože jim šlo především o předání určitých myšlenek či pouhého pobavení a nikoli o vytvoření uměleckého díla. Z toho vyplývá, že rozhodujícím faktorem pro úspěšný a kvalitní webkomiks, je především jeho scénář a tématické zařazení.

Internet se tedy na charakteru komiksu značně podepsal. Změnil nejen jeho formy a tématická zaměření, ale pozměnil i to, jak jsme toto médium začali vnímat. Komiks nám díky publikování prostřednictvím internetu začal být mnohem bližší a doprovází nás každý den. Stal se tak zcela přirozenou součástí naší kultury.

Seznam literatury

Tištěné zdroje:

- DINUCCI 1999—Darcy DINUCCI: Fragmented future. In: Print Magazine 1999, 32
- HO 2003—Petricia Jiayi HO: Online comic artists don't have to play panel games. In: Alameda Times-Star, 2003
- LÁDEK/PAVELKA 2010—Josef LÁDEK / Robert PAVELKA: Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989, Praha 2010
- MACHALA 2007—Miroslav MACHALA: Historie Internetu a jeho budoucí využití (Bakalářská práce na Pedagogické fakultě Masarykovy univerzity v Brně) Brno 2007
- MCCLOUD 2000—Scott MCCLOUD: Reinventing Comics, HarperCollins, 2000
- MCCLOUD 2008—Scott MCCLOUD: Jak rozumět komiksu, Praha 2008
- PAVLÍČEK 2010—Antonín PAVLÍČEK: Nová média a sociální sítě, Praha 2010
- PETERSON 1996—Iver PETERSON: The search for the Next „Doonesbury“. In: The New York Times, D9
- STRÁNSKÁ 2013—Eva STRÁNSKÁ: Historie a současnost internetu (Bakalářská práce na Přírodovědecké fakultě Univerzity Hradec Králové) Hradec Králové 2013
- ŠIPÖCZ 2010—Juraj ŠIPÖCZ: Komiks v době nových médií (Bakalářská diplomová práce na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně) Brno 2010
- ZANFEI 2008—Anna ZANFEI: Defining Webcomic and Graphic Novels. In: International Journal Of Comic Art 2008, 55–60
- ZELENÝ/MANNOVÁ 2006—Jaroslav ZELENÝ / Božena MANNOVÁ: Historie výpočetní techniky, Praha 2006

Elektronické zdroje:

- ALLEN 2011—Todd ALLEN: Slave Labor Graphics Publishing Goes Digital First, <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/48779-slave-labor-graphics-publishing-goes-digital-first.html>, vyhledáno 16. 3. 2016
- ALFONSO 2013—Fernando ALFONSO: 10 Tumblr webcomics you should be following, <http://www.dailydot.com/entertainment/10-best-tumblr-webcomics-follow/>, vyhledáno 29. 3. 2016
- ARRANT 2014—Chris ARARRANT: Digital Comics Platform GRAPHICLY Announces Closure, <http://www.newsarama.com/21222-digital-comics-publisher-graphicly-announces-closure.html>, vyhledáno 22. 3. 2016
- ATCHINSON 2008—Lee ATCHINSON: A Brief History of Webcomics, <http://www.sequentialart.com/article.php?id=850>, vyhledáno 22. 1. 2016
- BEZR 2013—Ondřej BEZR: Komiks našťestí žádnou definici nemá, říká jeho znalec Paul Gravett, http://kultura.zpravy.idnes.cz/paul-gravett-rozhovor-o-komiksu-doi-literatura.aspx?c=A131107_160211_literatura_ob, vyhledáno 4. 2. 2016
- BURSZAN 2013—David BURSZAN: Interview with Chang Kim, CEO and Founder of Tapastic, <http://www.denofgeek.us/books-comics/tapastic/231281/interview-with-chang-kim-ceo-and-founder-of-tapastic>, vyhledáno 15. 3. 2016
- ČÍŽEK 2014—Jakub ČÍŽEK: World Wide Web oslavil 25. narozeniny. Takto kdysi vypadal, <http://www.zive.cz/clanky/world-wide-web-oslavil-25-narozneniny-takto-kdysi-vypadal/sc-3-a-172838/>, vyhledáno 11. 3. 2016
- DILLON 2013—Barbara DILLON: Fanboy Comics Interviews Chang Kim, Founder and

- CEO of Tapastic, <http://fanboycomics.net/index.php/interviews/comics/item/3094-fanboy-comics-interviews-chang-kim-founder-and-ceo-of-tapastic>, vyhledáno 16. 3. 2016
- ENZO 2015—ENZO: Where to host your webcomic, <http://makewebcomics.com/article/where-to-host-your-webcomic/>, vyhledáno 14. 3. 2016
- GARRITY 2011—Shaenon GARRITY: The History of Webcomics, <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>, vyhledáno 25. 1. 2016
- GARRITY 2013a—Shaenon GARRITY: One of Those Things, <http://www.tcj.com/one-of-those-things/>, vyhledáno 14. 3. 2016
- GARRITY 2013b—Shaenon GARRITY: Joey Manley, 1965-2013, <http://www.tcj.com/joey-manley-1965-2013/>, vyhledáno 15. 3. 2016
- ISAAC 2008—ISAAC: Jesse Reklaw's Slow Wave, <http://satisfactorycomics.blogspot.cz/2008/08/jesse-reklaws-slow-wave.html>, vyhledáno 4. 3. 2016
- KLEEFELD 2011—Sean KLEEFELD: Marvel's First Webcomics, <http://www.kleefeldoncomics.com/2011/06/marvels-first-webcomics.html>, vyhledáno 22. 3. 2016
- KOZLOWSKI 2012—Michael KOZLOWSKI: Where to Sell Your Digital Graphic Novels and Comics Online, <http://goodereader.com/blog/digital-publishing/where-to-sell-your-digital-graphic-novels-and-comics-online>, vyhledáno 22. 3. 2013
- KŘÍŽ 2013—Daniel KŘÍŽ: Komiks ve vzdělání, <http://spomocnik.rvp.cz/clanek/17163/KOMIKS-VE-VZDELAVANI.html>, vyhledáno 13. 2. 2016
- MARTIN 2001—Jessica MARTIN: Cool Beans or Dead Beans: can the comic barons cross onto the web?, <http://web.archive.org/web/20061018170131/http://www.sfcrownsnest.com/library/zones/2001/nz5841.php>, vyhledáno 14. 3. 2016
- MCCLLOUD 2009—Scott MCCLLOUD: The „Infinite Canvas“, <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/>, vyhledáno 6. 3. 2016
- MELROSE 2013—Kevin MELROSE: Modern Tales founder Joey Manley passes away, <http://robot6.comicbookresources.com/2013/11/modern-tales-founder-joey-manley-passes-away/>, vyhledáno 14. 3. 2016
- ROBERTSON 2013—Adi ROBERTSON: Comixology launches online self-publishing platform for comic books, <http://www.theverge.com/2013/3/6/4072136/comixology-launches-online-self-publishing-platform-for-comic-books>, vyhledáno 16. 3. 2016
- SOPONIS 2006—Trevor SOPONIS: Publishers Look to Digital Comics, <https://web.archive.org/web/20070127001532/http://www.publishersweekly.com/80/article/CA6393781.html>, vyhledáno 16. 3. 2016
- THILL 2009—Scott THILL: Marvel Moves into Motion Comics with Spider-woman, <http://www.wired.com/2009/08/marvel-moves-into-motion-comics-with-spider-woman/>, vyhledáno 23. 3. 2016
- WRIGHT 2012—Christopher WRIGHT: Why self-publishing? Webcomics., <https://www.eviscerati.org/articles/2012/11/Why-Self-Publishing-Webcomics>, vyhledáno 13. 3. 2016
- YOO 2015—Reera YOO: Q&A with the Founder of Tapastic, a Global Webcomics Portal, <http://iamkoream.com/qa-with-the-founder-of-tapastic-a-global-webcomics-portal/>, vyhledáno 16. 3. 2016

Přílohy

Seznam analyzovaných komiksů:

- 8-bit Theatre - Brian Clevinger: <http://www.nuklearpower.com/2001/03/02/episode-001-were-going-where/>
- American Elf - James Kochalka: <http://www.topshelfcomix.com/catalog/james-kochalka>
- Anne Frank Conquers the Moon Nazis - Bill Mudron: <http://excelsiorstudios.net/comic.html>
- Anomaly - Brian Haberlin a Skip Brittenham: <http://www.experienceanomaly.com/anomaly/apps>
- Antihero for Hire - Mark Shallow: <http://antihero.keenspot.com>
- Argon Zark! - Charley Parker: <http://www.zark.com>
- Astounding Space Thrills - Steve Conley
- Battle Owl - Martin „Matty“ Krch, Tomáš „Olaf“ Marák: <https://www.facebook.com/battleowl>
- Bite Me! - Dylan Meconise: <http://www.bitemecomic.com>
- Caballos Con Carne - Lisa Hanawalt: <http://www.lisahanawalt.com/comics/>
- College Roomies from Hell - Maritz Campose: <http://www.crfh.net/d/19990101.html>
- Comics of Ice and Fire - James Chapman: <http://coiaf.tumblr.com>
- Cuentos de la Frontera - Cat Garza
- Cyanide and Happiness - Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, Dave McElfpatrick: <http://explosm.net>
- Daily Dinosaur Comics - Ryan North: <http://www.qwantz.com>
- Doctor Fun - David Farley: <https://www.ibiblio.org/Dave/drfun.html>
- Electric Sheep Comix - Patric Farley: <http://electricssheepcomix.com>
- Foxtrot - Bill Amend: <http://www.foxtrot.com>
- Goats - Johnatan Rosenberg: <http://goats.com>
- Hajzl - Kamil „MdS“ Bernášek a Daniel Mihálik: <https://www.facebook.com/striphajzl>
- Incidental Comics - Grant Snider: <http://incidentalcomics.tumblr.com>
- Joan Cornella: <http://elblogdejoancornella.blogspot.cz>
- Looking for Group - Ryan Sohmer a Lar deSouza: <http://www.lfg.co>
- Magical Game Time - Zac Gormana: <http://magicalgametime.com>
- Megatokyo - Fred Gallagher a Rodney Caston: <http://www.megatokyo.com>
- Melonpool - Steve Troop: <http://www.melonpool.com>
- My Obsession with Chess - Scott McCloud: <http://scottmcloud.com/1-webcomics/chess/index.html>
- NetBoy - Stafford Huyler: <http://netboy.com>
- Nowhere Girl - Justin Shaw: <http://www.nowheregirl.com>
- Nukees - Darren Bluel: <http://www.nukees.com>
- Octopus Pie - Meredith Gran: <http://www.octopuspie.com>
- Opráski sčeskí historje – Jaz: <http://historje.tumblr.com>
- Penny Arcade - Jerry Holkins a Mike Krahulik: <https://www.penny-arcade.com>
- Player vs. Player - Scott Kurtz: <http://pvponline.com>
- Rumble Girls - Lea Hernández
- Schisslaweng - Marvin Clifford: <http://www.schisslaweng.net>
- Slow Wave - Jesse Reklaw
- Superosity - Chris Crosby: <http://superosity.keenspot.com>

T.H.E Fox - Joe Ekaitis
The Devil's Panties - Jennie Breeden: <http://thediavilspanties.com>
The Magic Inkwell - Cat Garza: <http://www.magicinkwell.com/archive.html>
The Polymer City Chronicles - Chris Morrison:
<http://www.polymercitychronicles.com>
Toilet Comics - Lisa Hanawalt: <http://www.lisahanawalt.com/comics/>
When I Am King - Demian5: <http://www.demian5.com/king/wiak.htm>
Where the Buffalo Roam - Hans Bjordahl: <http://www.shadowculture.com/wtbr/>
Witches and Stitches - Eric Millikin
Wondermark - David Malki: <http://wondermark.com>

Seznam obrazové přílohy:

1. Příklad komiksového stripu (Garfield, 2006), zdroj:
<http://i2.wp.com/wondermark.com/wp-content/uploads/2006/02/recontext4b.gif>,
vyhledáno 19. 4. 2016
2. Příklad grafické novely (Watchmen, 1986), zdroj:
<http://www.comicsdb.cz/comics.php?id=3294>, vyhledáno 19. 4. 2016
3. Schéma nekonečného plátna (Scott McCloud, 1995), zdroj:
<http://scottmcccloud.com/4-inventions/canvas/>, vyhledáno 19. 4. 2016
4. Where the Buffalo Roam (Joe Ekaitis, 1986), zdroj:
<http://www.shadowculture.com/wtbr/gif/artistpoet.gif>, vyhledáno 19. 4. 2016
5. Doctor Fun (David Farley, 1993), zdroj: <https://www.ibiblio.org/Dave/Dr-Fun/df9309/df930924.jpg>, vyhledáno 19. 4. 2016
6. Nukees (Darren Bleuel, 1997), zdroj:
<http://www.nukees.com/comics/19970121b.gif>, vyhledáno 19. 4. 2016
7. Argon Zark! (Charley Parker, 1995), zdroj: <http://www.zark.com/pics/az01.jpeg>,
vyhledáno 19. 4. 2016
8. 8-bit Theatre (Brian Clevinger, 2001), zdroj:
<http://www.nuklearpower.com/comics/8-bit-theater/010302.jpg>, vyhledáno 19. 4. 2016
9. Cyanide and Happiness (Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, Dave McElfratrick, 2005), zdroj: <http://files.explosm.net/comics/kApplesauce0001.jpg>,
vyhledáno 19. 4. 2016
10. The Polymer City Chronicles (Chris Morrison, 1995) – webové stránky komiksu,
zdroj: <http://www.polymercitychronicles.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016
11. My Obsession with Chess (Scott McCloud, 1998) – výřez, zdroj:
<http://scottmcccloud.com/1-webcomics/chess/chess.html>, vyhledáno 19. 4. 2016
12. Domovská stránka systému Blogger v roce 2009, zdroj:
<https://www.cloudsurfing.com/images/screenshots/86/754x1500/112.jpg>,
vyhledáno 19. 4. 2016
13. Player vs. Player (Scott Kurtz, 1998) – webové stránky komiksy vytvořené
pomocí ComicsPress, zdroj: <http://pvponline.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016
14. Art Comics Daily (Bebe Williams, 1995) – webové stránky, zdroj:
<http://www.artcomic.com/today.html>, vyhledáno 19. 4. 2016
15. Keenspot (Chris Crosby, Darren Bleuel, 2000) – webové stránky, zdroj:
<http://keenspot.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016
16. Komikwerks (Shannon Denton, Patrick Coyle, 2001) – současný stav webových
stránek, zdroj: <http://komikwerks.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016
17. The Duck Webcomics (Dylan Squires, 2002) – webové stránky, zdroj:
<http://www.theduckwebcomics.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016

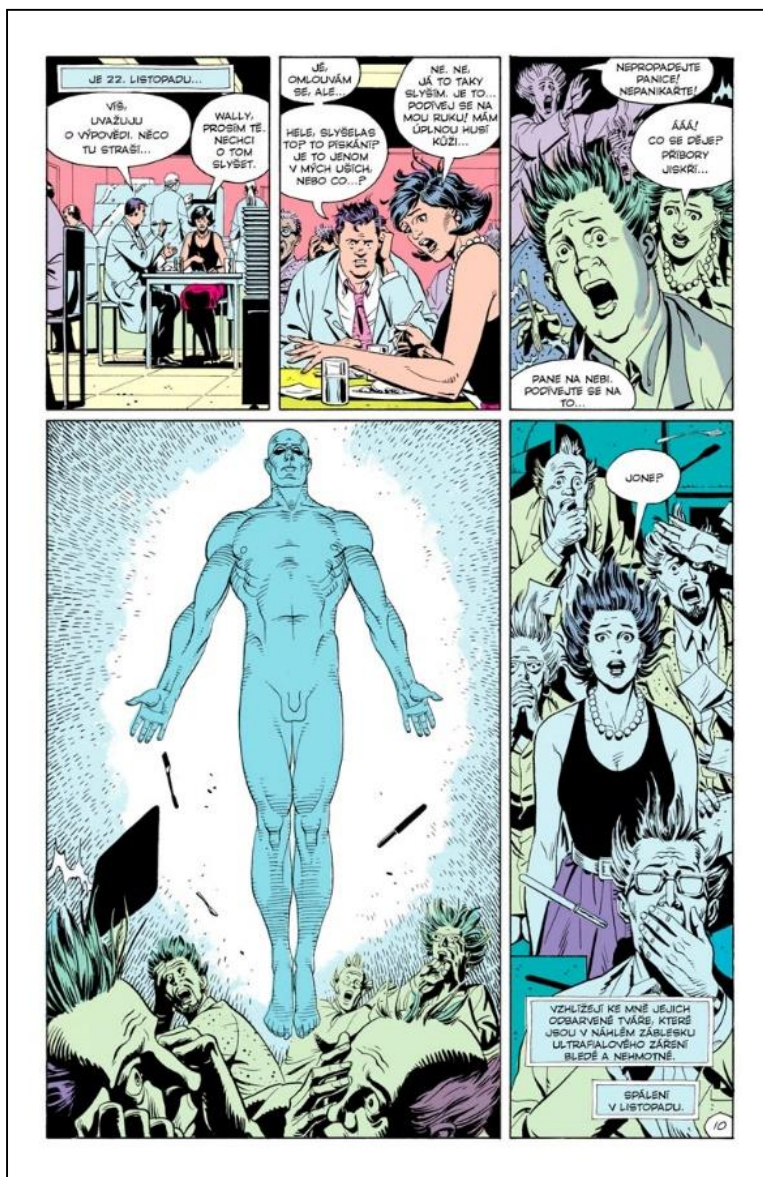
18. Girlamatic (Joey Manley, Lea Hernandez, 2002) – webové stránky, zdroj: <http://girlamatic.com/all-comics/>, vyhledáno 19. 4. 2016
19. Tapastic (Chang Kim, 2012) – webové stránky, zdroj: <https://tapastic.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016
20. Marvel Unlimited – webové stránky, zdroj: <http://marvel.com/comics/unlimited>, vyhledáno 19. 4. 2016
21. ComiXology – webové stránky, zdroj: <https://www.comixology.eu/>, vyhledáno 19. 4. 2016
22. Big Book Brotherhood – Screenshot z aplikace, foceno 19. 4. 2016
23. Tapastic – Screenshot z aplikace, foceno 19. 4. 2016
24. Anomaly (Brian Haberlin, Skip Brittenham, 2012) – Screenshot z aplikace, foceno 19. 4. 2016
25. Cyanide and Happiness (Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, Dave McElfattrick, 2005) – Screenshot z aplikace, foceno 19. 4. 2016
26. 25. Cyanide and Happiness (Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin, Dave McElfattrick, 2005) – stránky komiksu na sociální síti Facebook, zdroj: <https://www.facebook.com/explosm/>, vyhledáno 19. 4. 2016
27. Comics of Ice and Fire (James Chapman, 2012) – stránky komiksu na sociální síti Tumblr, zdroj: <http://coiaf.tumblr.com/>, vyhledáno 19. 4. 2016

Obrazová příloha:

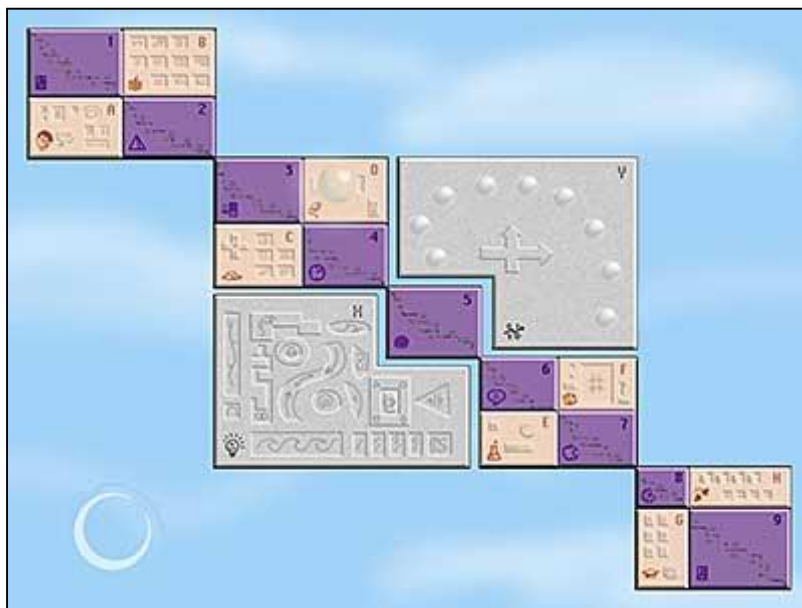
1. Příklad komiksového stripu



2. Příklad grafické novely



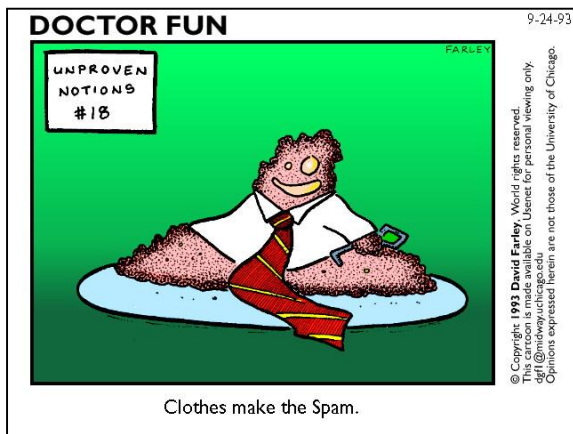
3. Schéma nekonečného plátna



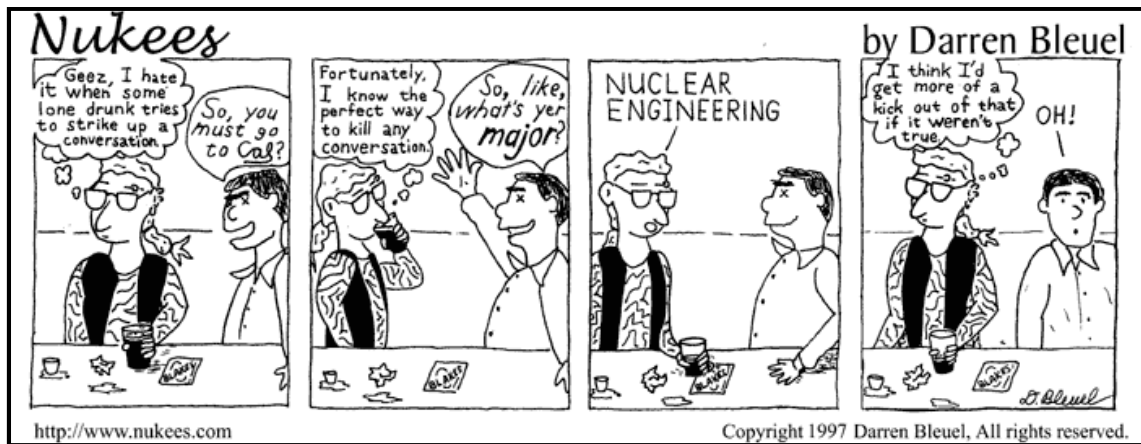
4. Where the Buffalo Roam



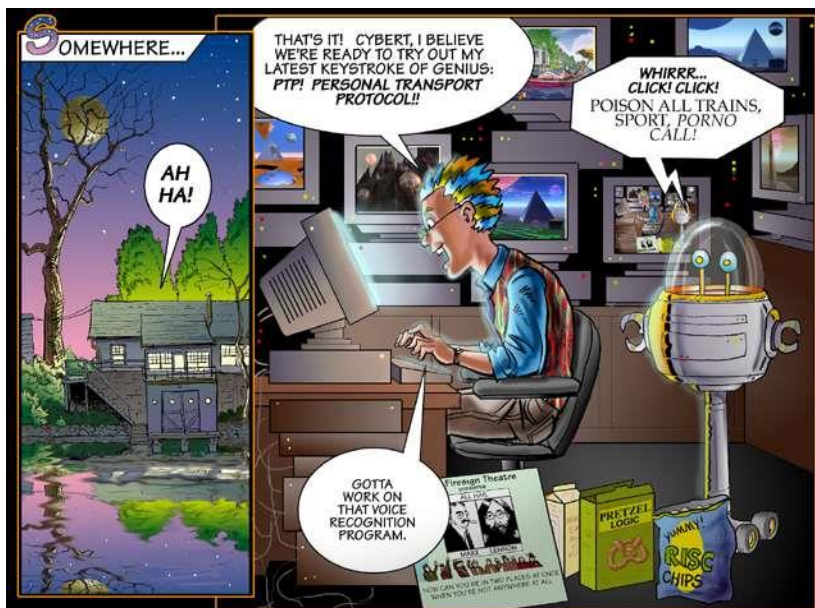
5. Doctor Fun



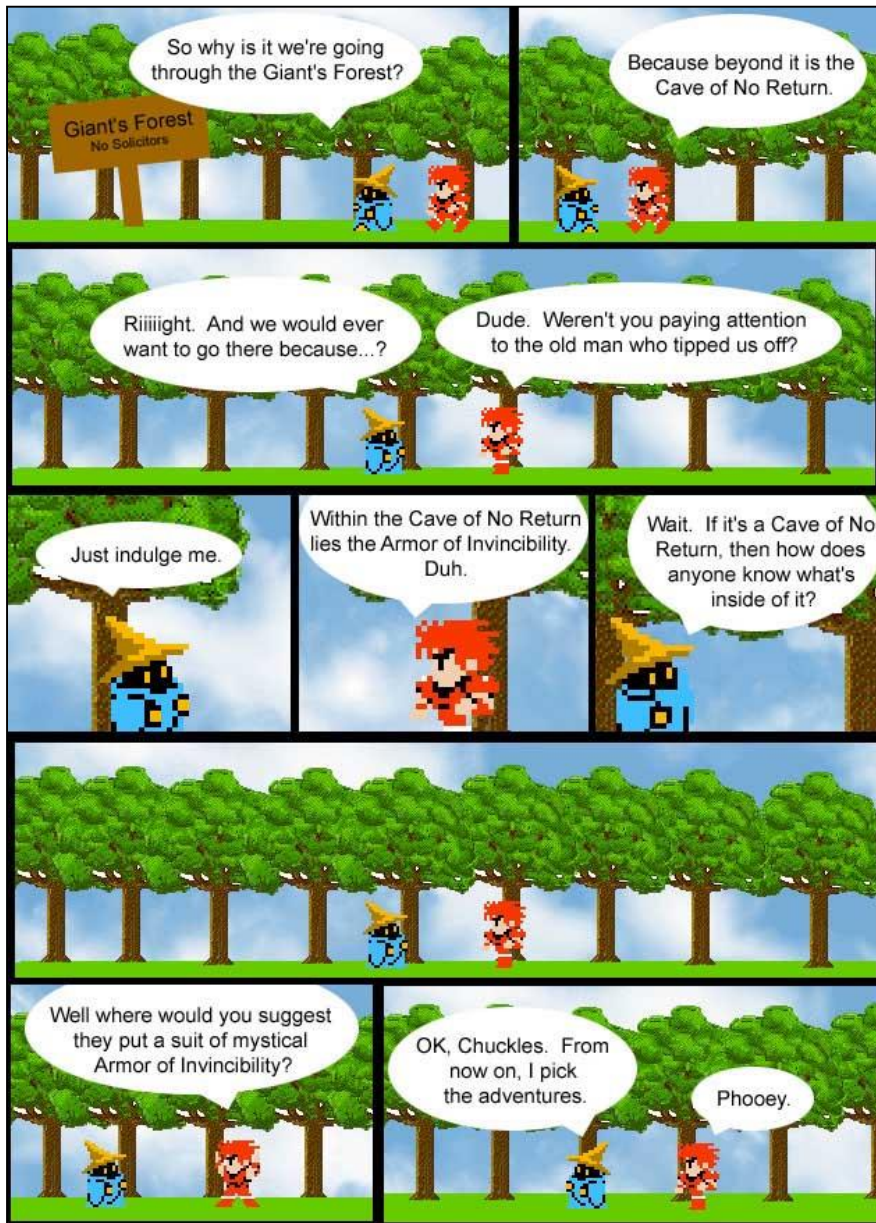
6. Nukees



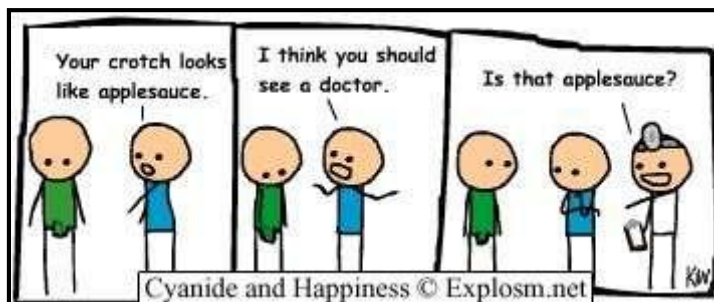
7. Argon Zark!



8. 8-bit Theatre



9. Cyanide and Happiness



10. The Polymer City Chronicles

INSIDE: [Speak Out in the PCC Forums! \(page 3\)](#) -- [P.C.C. Desktops - Collection All!](#) (weekly more!)

FEATURES
Video Games,
Big Chicks &
Mad Scientists

The Polymer City Chronicles

UPDATED EVERY
Wednesday &
Saturday

Six-time WCCA winner: "Comic Most Ignored by the Web Cartoonist's Choice Awards" 2000-2006

November 6, 2007
☆☆☆☆
COPYRIGHT 1994-2007, C.MORRISON
☆☆☆☆
DONATIONS WELCOME

This One's For Everyone Who's Tired Of Text

Ancient one, I am Y'ia, last of the Grey Elves! In years past, dragons were Wardens and keepers of the Overworld, but then you all mysteriously vanished! Where did you go, and why have you returned at long last?

I do not know your kind, nor do I-

Indefinite Sabbatical

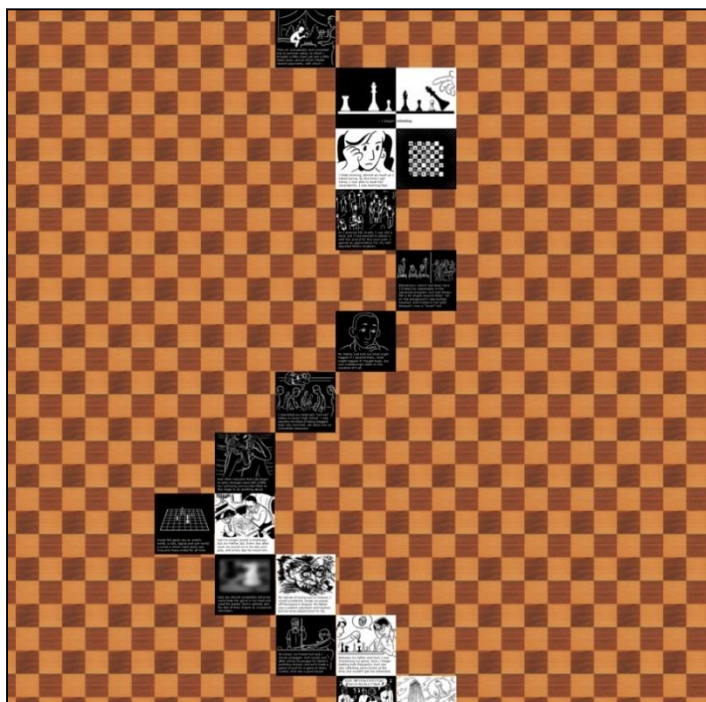
For reasons unknown to me, over the last few weeks I've had to deal with not only an increasingly severe case of artist's block, but even worse a case of just not really being inspired to draw at all. I'm not sure if it's a busy work schedule or just falling out of love with webcomics in general, but for the first time in my life I'm finding that I'm just not enjoying creating art of any variety, and I've never experienced this before. As a lifelong artist, this sort of creative apathy is new to me, and I'm not quite sure how to deal with it. This being the case, I am putting the strip on hold once again (as I did early this year) and taking an indefinite sabbatical until the urge to create rises up once again. I apologise to anyone who may find themselves

Archive Makes History Accessible

- [10-17-2007](#) : Last Episode
- [10-18-2006](#) : Vhaldis Origin
- [08-22-2008](#) : Brief Summary
- [10-17-2008](#) : Now In Color
- [08-16-2008](#) : New Story Arc
- [10-24-2009](#) : Teh Funny Resumes
- [01-16-2006](#) : Story Summary
- [01-20-2006](#) : The Epic Story
- [01-04-2000](#) : New 4-Panel Format
- [02-19-1998](#) : Pre-2000 Strips

PCC Desktops

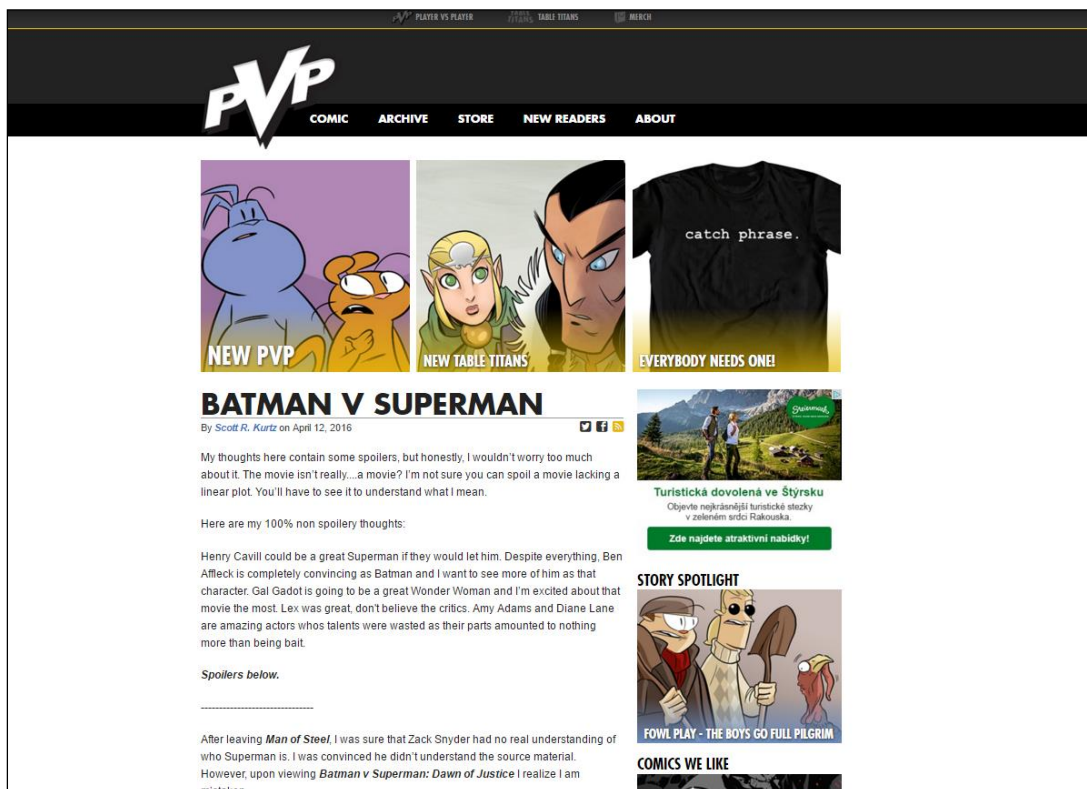
11. My Obsession with Chess



12. Domovská stránka systému Blogger v roce 2009




13. Player vs. Player – webové stránky




14. Art Comics Daily – webové stránky

The Longest Running Daily web Comic on the Internet!



by Bebe Williams

W E T W T R L D



REMEMBER MY COUSIN WHO USED TO BE HOOKED ON WORMS AND WAS WITNESS TO SOME FISH BEING ABDUCTED BY CREATURES FROM OUTER WATERY

UH HUH HE SEZ THE ALIENS CAME BACK AND HE WAS ON THEIR SHIP

THEM ALIENS ARE UP THERE PROBING THE WORMS!

5-5 ©1998 Bebe Williams <http://www.artcomic.com>
Subscribe by sending the message: subscribe daily:1 "your name" to: LISTSERV@artcomics.com

Six Days A Week!!!
Since March, 1995

"Today's Presentation"

Wednesday, February 7th "Wednesdays gag"

Tuesday, February 6th "Tuesdays gag"

Monday, February 5th "Mondays gag"

"Last Months Comics"

Thursday, January 4th "Thursdays gag"

Tuesday, January 2nd "Tuedays gag"

"Further Back" NO COMICS

"Much Further Back"

15. Keenspot – webové stránky

LUTHER STRODE UPDATES MON WED FRI




red spike
by Jeff Cahn, Dave Elliott, Salvador Navarro, Mark Texiera, & Hansyah Noor
Project Red Spike was successful in creating the ultimate super soldiers. But what happens when those soldiers stop taking orders?

27 (Twenty-Seven)	Head Trip	Out There
Adventurers!	Hero by Night	Porcelain
Average	Hook Hunters	Punch an' Pie
Antihero For Hire	The Hope Virus	QUILT BAG
Banzai Girl	The Hunters of Salamanstra	Rumble Fall
Barber	In Here	Red Spike
Brav! in the Family	Infinity Refugees	Samurai's Blood
Chopping Block	Jade Warriors	Sharky
Cliche Flambe	Katrina	Shockwave Darkside
Count Your Sheep	Landis	Something Happens
Crow Scare	Last Blood	Sore Thumbs
Dreamless	The Lounge	Striptease
Everything Jake	Luther Strode	Supernovas
Exposure	Malshift Miracle	Superosity
Fall Out Toy Works	Marksmen	Twokinds
The First Daughter	Harry Me	The Vault
Flipside	Medusa's Daughter	Weirding Willows
Frijar & Brimstone	Monster Massacre	WICKEDPOWERED
Gene Catlow	Mystic Revolution	Wayward Sons
The God Child	No Pink Ponies	Wisdom of Moo
God Mode	No Room For Magic	Yimmumah!
Green Wake		

Mouseover any title above for more info! (Titles in **bold** are currently updating with new comics regularly, the rest are either completed or update infrequently.)

news spot

Tyto webové stránky používají k poskytování služeb, personalizaci reklam a analýze návštěvnosti soubory cookie. Informace o tom, jak tyto webové stránky používáte, jsou sdíleny se společností Google. Používáním těchto webových stránek souhlasíte s použitím souborů cookie.

DALŠÍ INFORMACE **ROZUMÍM**

New on Keenspot: THE HOPE VIRUS!
Posted By **Chris Crosby** at 2/03/2016 10:41:00 PM
Herbert, a social outcast at school who deals with his depression by blogging, falls into a deep coma only to awaken a hundred years later to find that his blog has become one of the most popular



16. Komikswerks – webové stránky

KOMIKWERKS
Presents

KOMIKWERKS
Looking for great online comics?
Komikwerks has you covered.

RETURNING SOON!

ACTIONOPOLIS
Looking for great ebooks?
Actionopolis is your destination!

Go to Actionopolis

All Content © Copyright 2016 Komikwerks, LLC., except where otherwise noted.

17. The Duck webcomics – webové stránky

The Duck webcomics
The Understanding

Your ad here, right now: \$1.00

comics create news tutorials videos forums quackcast store

featured comics!

Top Ten filter

Quail's Random filter

Latest Updates filter

SPOTLIGHT Community Blog

Quackcast 267 - The DD Community asks Banes
ozonoccean at 12:00AM, April 19, 2016
tags: Quackcast 267 The DD Community asks Banes Gunwallace Ozonoccean Piface Banes Gunwallace Kawasidaigakusei featured comic The Silence of the Lamps featured music Satan Ninja 198X DrumDuck Webcomics community podcast

Quackcast 267

Hi! New to the Duck?
Click here for a free account!

REGISTER | HELP

username:

password:

login

Forgot Password

Your ad here, right now: \$1.00

18. Girlamatic – webové stránky

GIRLAMATIC All Comics Editorial Creators Features Forum About

Jump to any feature...

ALL COMICS

GAM
By: [Johnpeters](#)
Last Updated: August 31, 2014 1:20 am

Bite Me!
By: [Dylan Meconis](#)
The French Revolution! A time of sweeping change, public uproar, and people realizing that they left their head in the other room. If you think being undead is a bonus, just ask the vampires of Paris, and---whoa, where'd they go?
Last Updated: September 22, 2009 8:26 pm

BLACK FOREST
By: [Stevie Wilson](#)
Wolves and confused gentlemen oh my
Last Updated: December 12, 2012 6:29 am

By the Wayside
By: [Leigh Dragoon](#)
Exorcism ain't easy.
Last Updated: January 5, 2010 1:23 pm

Camera Obscura
By: [Anne Moloney](#)
Random photos of strangers compiled for your pleasure.
Last Updated: July 29, 2009 7:06 pm

Chasing Rainbows
By: [Svetlana Chmakova](#)
A story about love and life and the harsh choices we sometimes all face.
Last Updated: June 28, 2014 2:11 pm

+JOIN GIRLAMATIC!+
Grlamatic is a creator driven, interactive magazine community of humans who just love good comics. [Join now](#) to add fan art, get updates, and post in the forum! Talk with your favorite creators and be the first to know when new things are happening!
SIGN UP NOW or LOG IN

Official Grlamatic Podcast!
Hosted by [Lynn Lau!](#)
[\[Subscribe to the Podcast Feed\]](#)
iTunes

Recent Posts Side-Wide

Latest Forum Activity
????? ? ????? ?? ?????? By: boips
hard anal or vaginal sex? (?????
???????? ??? ????? ?) By: juliusmn
???????? ?????????? ?? 100 000 ?????? By:
stepantop
hard anal or vaginal sex? (?????
???????? ??? ????? ?) By: juliusmn

19. Tapastic – webové stránky

SPOTLIGHT
TEN Z LESA
by Kiwa
Time does not fly in the Forest. It merely passes by... mostly unnoticed.
Creating chance meetings, like this one between the Boy of the Forest and a Pale Lady.

GET THE NEW TAPAS APP

GET IT ON Android GET IT ON iOS

POPULAR
Today's top comics on Tapastic, determined by the fans (how?)

The Pigeon Gazette
Pigeoneer Jane
SLICE OF LIFE

Owlurd Comix
Shenanigans
SLICE OF LIFE

Ten z Lesa
Kiwa
FANTASY

The Sanity Circus
Windy
ACTION

Anti-Social Media
You
SLICE OF LIFE

Bloodroot

Theodd Isout

Mr. Lovenstein

Anything about n...

The Other End

20. Marvel Unlimited – webové stránky

MARVEL UNLIMITED

UNLOCK THE MARVEL UNIVERSE
GET INSTANT ACCESS TO OVER 17,000 MARVEL COMICS

Only \$9.99 a month

START NOW

MARVEL'S BEST STORIES
Universe-shattering Comic events including: Age of Ultron, Infinity, Civil War, X-Men: Battle of the Atom and more!

AWESOMELY CURATED
Guide your reading with curated reading lists and the This Week in Marvel Podcast Reading Club spotlighting Iron Man, Captain America, Thor and all your favorite heroes!

UPDATED WEEKLY
More Classic and newer issues added every week of Amazing Spider-Man, Avengers, Guardians of the Galaxy and all your must-read series — as soon as 6 months after they hit shelves!

EXPLORE MARVEL UNLIMITED ONLINE OR ON-THE-GO
Save up to 12 comics to your mobile device to read even when you're offline!

Mobile app available for iPhone®, iPad® and select Android™ devices

GET IT ON Google play

Download on the App Store

21. ComiXology – webové stránky

COMIXOLOGY
an amazon company

My Books | Log In | Cart (0)

NEW SALES BROWSE

Search by Title, Publisher, Genre, or Creator

Graphic Novels Indie Marvel Comics DC Comics

THE JUNGLE BOOK SALE

NEW RELEASES

DC UNIVERSE: REBIRTH PRE-ORDERS

Quick Links

- Welcome to comixology
- Collections
- Get Schooled With Great Comics!
- Digital Firsts!
- New to comixology? Start Here
- DRM-Free Backups
- Guided View Native
- Top Rated
- Free Comics
- Story Arcs
- Like us on Facebook
- Follow us on Twitter

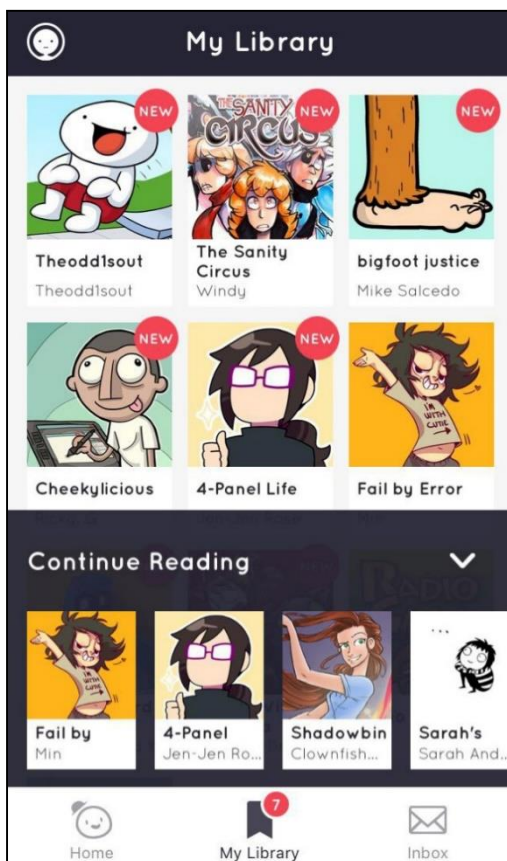
Top 10 Bestsellers

1. Darth Vader (2015-) #10
2. Injustice: Gods Among Us: Year Five...
3. Elves Vol. 4: The Chosen Half-Elf
4. Elves Vol. 1: The Crystal of the Blue...
5. Elves Vol. 3: White Elf, Black Heart
6. Elves Vol. 2: The Honor of the Sylva...
7. All-New, All-Different Avengers (201...
8. Star Wars Special: C-3PO #1
9. Amazing Spider-Man (2015-) #10
10. Wonder Woman: Earth One Vol. 1

22. Big Book Brotherhood – aplikace



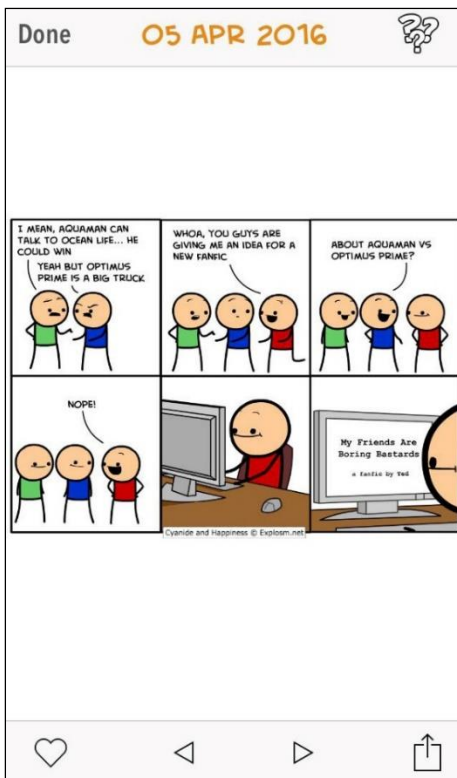
21. Tapastic – aplikace



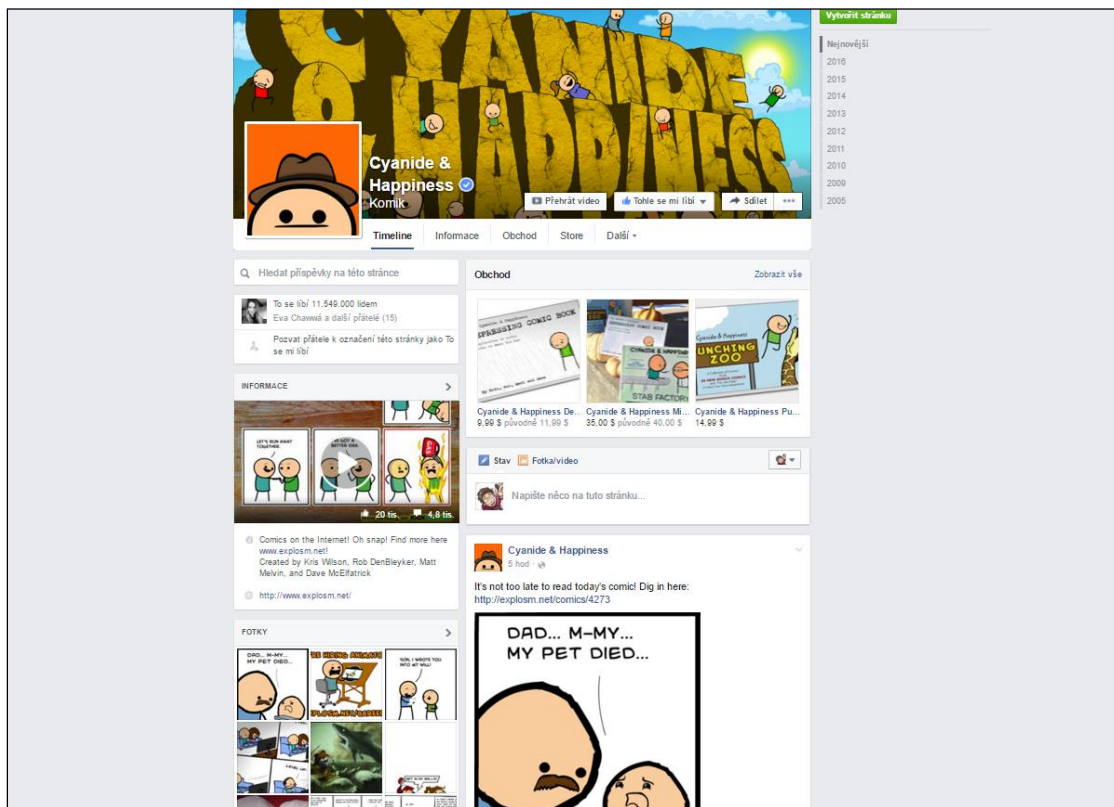
24. Anomaly – aplikace



25. Cyanide and Happiness – aplikace



26. Cyanide and Happiness – stránky na Facebooku



27. Comics of Ice and Fire - stránky komiksu na sociální síti Tumblr

