

Univerzita Karlova
Fakulta humanitních studií
Studijní program Mediální a komunikační studia
Studijní obor Elektronická kultura a sémiotika

Intermedialita a komiks
Diplomová práce

Diplomant Jaroslav Balvín
Vedoucí práce Doc. Jiří Bystřický
Praha, 2007

Děkuji Doc. Jiřímu Bystřickému za vedení práce a Mgr. Kateřině Krtilové za připomínky k ní.

Prohlašuji, že tuto diplomovou práci jsem vypracoval samostatně a cituji v ní veškeré
prameny, které jsem použil.

V Praze dne 17. 5. 2007

Jaroslav Balvín

Obsah

Úvod (10)

1. část

Intermedialita v mediálních studiích

I. 1 Úvod (12)

I. 2 Intermedialita v minulosti (13)

I. 3 Druhy intermediality (14)

I. 4 McLuhanova anticipace intermediality (16)

I. 5 Rozvíjení McLuhana v koncepci remediace (18)

I. 6 Dvojí zrození médií (21)

I. 7 Rozšířený koncept intermediality (24)

I. 8 Závěr (25)

2. část

Intermedialita a komiks

I. Kryptomedialita v komiksu a jeho zrození

I. 1 Úvod (28)

I. 2 Kryptokomiksy (28)

I. 3 Zrození komiksu (31)

I. 4 Komiksové stripy (34)

I. 5 Závěr (35)

Obrazová příloha I

II. Komiks mezi jinými médii

II. 1 Úvod (37)

II. 2 Komiks a výtvarné umění (37)

II. 3 Komiks a film (40)

II. 4 Komiks a animovaný film (44)

II. 5 Komiks a počítačové hry (47)

II. 6 Závěr (50)

Obrazová příloha II

III. Intermedialita komiksu méně zjevná

III. 1 Úvod (51)

III. 2 McCloud (52)

III. 3 Slovo a obraz (53)

III. 4 Čas (58)

III. 5 Pohyb (59)

III. 6 Groensteen (60)

III. 7 Funkce rámečku (61)

III. 8 Bubliny (63)

III. 9 Inkrustace (63)

III. 10 Závěr (63)

Obrazová příloha III

IV. Pokračovatelé komiksu

IV. 1 Úvod (65)

IV. 2 Webkomiksy a další hybridní média (65)

IV. 3 Digitální komiks podle McClouda (68)

IV. 4 Ideální digitální komiks podle McClouda – nekonečné plátno (70)

IV. 5 Závěr (72)

Obrazová příloha IV

V. Manga

V. 1 Úvod (73)

V. 2 Historie mangy (74)

V. 3 Strukturní zvláštnosti mangy oproti západnímu komiksu (78)

V. 4 Následovníci mangy (80)

V. 5 Závěr (82)

Obrazová příloha V

Závěr (83)

Literatura (86)

Úvod

V této práci se zabývám intermedialitou. Pojmem „intermedialita“ se v mediálních studiích označují přístupy tematizující především vzájemné vztahy mezi médii; jde o koncepci blízkou pojmu intertextuality, kterou se zabývá především sémiotika. Zkoumání intermediality se zákonitě nese v duchu interdisciplinarity. Pojetí média v konkrétních intermediálních studiích, z nichž zde budu vycházet, klade důraz především na vzájemnou závislost symbolických obsahů a technických prostředků a má blízko např. k Media & Culture Studies.

Intermedialitu po jejím všeobecném přiblížení v první části této práce aplikuji v druhé části na studium konkrétního média. Vybral jsem si popkulturní masmédiu komiksu, protože v něm mám osobní zálibu, ale i proto, že se podle mě jako jakési hybridní médium ke zkoumání vztahů s jinými médii dobře hodí. V analýze komiksu v rámci intermediality vycházím zejména ze současných vizuálních teorií (Mitchell, Flusser ad.) a vizuální sémiotiky (Barthes, Eco ad.). Zkoumám slovo a obraz, čas, pohyb a další fenomény komiksu. Vracím se při tomto zkoumání ke kořenům znakové tvorby skutečnosti, a to při zkoumání „kryptokomiksů“ v éře před tiskem. Na druhou stranu se věnuji i problematice tvorby elektronických obrazů, kyberkultury, multimediality a nových médií, když zkoumám stav a proměnu komiksu v současnosti, charakteristické transformací starších textových, vizuálních ad. kódů na jedinou bázi kódu digitálního.

1. část

Intermedialita v mediálních studiích

I. 1 Úvod

Intermedialita je pojem současných mediálních studií, jehož prostřednictvím se zkoumají vzájemné vztahy různých médií, ale i média jednotlivá. Intermediální zkoumání se vymezuje vůči takovému pojetí mediálních studií, které k médiím přistupuje jako k separovaným, vzájemně izolovaným jednotkám. Koncepce intermediality, která úzce souvisí i s koncepty remediace a intertextuality, oproti tomu pojímá média jako na sebe do jisté míry navazující, odvozená a vzájemně provázaná.

S koncepcí, jakou je intermedialita, nutně přichází i revize chápání tradičního pojmu média. Jestliže se dříve jako médium chápaly např. typy institucionalizovaných diskurzů (reklamy, zpravodajství atd.), výrazové prostředky více či méně kombinované se sémiologickými materiály (malířství, karikatura, píseň atd.), technické nosiče a jiné přenosové prostředky (kniha, fotografie, CD-ROM, plakát atd.), masová média (televize, rozhlas, psaný tisk, komiks, multimédia atd.) nebo mediální žánry jako týdeníky, seriály, talk-show atd., pak intermediální studie razí *rozšířený, celostní* pojem média: např. podle definice Eliseó Vérona je médium „souborem tvořeným technologií *plus* sociálními praktikami produkce a osvojování této technologie, pokud má k jeho sdělením přístup veřejnost (ať už jsou podmínky tohoto, většinou placeného přístupu jakékoli)“¹.

Mediální studia se dokonce od zkoumání média obracejí ke zkoumání jakýchsi mediálních kontextů, mediálního aparátu a dispozitivu. Petr Szczepanik popisuje tyto vzájemně provázané pojmy s odkazem na Jean-Louis Baudryho takto: „První zahrnuje soubor primárně technických podmínek záznamu a reprodukce a jejich ideologických účinků, zatímco druhý odkazuje k psychologickým a sociálním podmínkám percepce.“²

V první části této práce proberu několik pojetí intermediality. Od slovníkového hesla intermediality přejdu k její anticipaci u Marshalla McLuhana, proberu pro současná intermediální studia podle mě zásadní koncepce remediace Boltera a

¹ Véron, Eliseó 1994. De l'image sémiologiqueaux discoursités, Hermés, č. 13-14, Paris. Éditions du CNRS; cit. dle Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. Médium se vždycky rodí dvakrát in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). Nová filmová historie, Praha: Herrmann a synové, s. 443.

² Szczepanik, Petr 2004. Úvod in Szczepanik, Petr 2004 (ed.): Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové.

Grusina a dvojího zrození média Gaudreaulta a Mariona a rozšířený koncept intermediality Garncartze.

I. 2 Intermedialita v minulosti

Přestože je koncepce intermediality v mediálních studiích relativní novinkou, počátky její reflexe v západní kultuře lze nalézt již ve studii o Láokoónovi G. E. Lessinga. Ten sice při oddělování výtvarných umění a poezie definuje tzv. „prostorová“ a „časová“ umění jako protikladná, ale zároveň připouští, že to, co je časové, lze znázornit i prostorovými vyjadřovacími prostředky, a naopak.³

Dalším předchůdcem pojmu intermediality byla v 19. století koncepce Gesamtkunstwerku neboli totálního umění hudebního skladatele Richarda Wagnera. Jeho pojetí opery se zhlíželo ve „zlatém věku“ jednoty různých umění v antické tragédii. Na jejím základě Wagner definoval vizi nového, dnes bychom řekli multimediálního uměleckého celku.

Pojem „intermedium“ počátkem 19. století v jedné ze svých kritických pracích (při hodnocení díla anglického básníka 2. poloviny 16. století Edmunda Spensera) výslovně použil anglický básník Samuel Taylor Coleridge. Učinil tak kvůli definování formy, jež spadá do prostoru mezi již známými médii.

O experimentech moderního a avantgardního umění na začátku a v průběhu 20. století se dá tvrdit, že byly v některých svých programových základech anebo konkrétních dílech intermediální, jak soudí např. i Josef Vojvodík, navazující svou terminologií na Lessinga: „Média a formy umění prostoru (malířství, kresba, plastika, fotografie, architektura), zaměřené primárně na simultánní typ vnímání a recepce, nejsou v umění avantgardy důsledně oddělitelná od médií a forem umění času (literatura, hudba, divadlo, film), spojených primárně se sukcesivním typem recepce. Zde stačí připomenout výraznou tendenci k *zprostornění* umění slova (montáže textu a obrazu, konkrétní básně, *realizované básně*) a s ní bezprostředně související tendenci k *zčasování* v umění obrazu (futurismus, surrealismus, vliv Bergsonovy koncepce *durée intérieure* na S. Dalího atd).“⁴

³ Lessing, G. E. 1980. Laokoón čili o hranicích malířství a poezie in Hamburská dramaturgie, Láokoón, Stati. Praha: Odeon, s. 279-386.

⁴ Vojvodík, Josef 2006. Imagines Corporis – Tělo v české moderně a avantgardě. Brno: Host, s. 30.

S teoretickými pojmy intermédiá a intermediality v moderním smyslu přišel v roce 1966 umělec a teoretik z vlivné mezinárodní umělecké skupiny Fluxus Dick Higgins v textu Teze k intermédiu. Higgins používal původně Coleridgův termín „intermedium“ k popsání podle něj toho nejzajímavějšího a nejlepšího v umění jeho doby, tedy takového umění, které překračovalo hranice uznávaných médií anebo využívalo média, která nikdy předtím nebyla v umění využita. Jako intermediální umění Higgins chápal především v šedesátých letech aktuální happening, který kromě toho, že využíval různá média, rušil také hranici mezi uměním a životem.⁵

Intermedialita byla u avantgardních umělců a teoretiků jako Dick Higgins, ale např. i u raných amerických videoartistů chápána s jistou ideologickou příměsí. Ta spočívala ve víře v její subverzivní potenciál. Současná mediální studia oproti tomu intermedialitu chápou spíše neutrálně, jednoduše jako konceptuální nástroj.

I. 3 Druhy intermediality

Nyní se již budu zabývat intermedialitou tak, jak ji chápou současná mediální studia. Podle hesla respektovaného Metzlerova slovníku lze intermedialitu definovat jako „případ, kdy je prokazatelné, že v artefaktu jsou záměrně užita alespoň dvě distinktivní výrazová nebo komunikační média.“ Metzlerův slovník uvádí řadu typů intermediality. Lze rozlišit např. intermediální formy 1. bez jasné dominance (např. hudba a poezie v umělé písni) a 2. ty s dominancí určitého média oproti jinému anebo jiným (např. ilustrace zaměřené na určité místo v románu). Dále 1. parciální intermedialitu, týkající se části díla (např. drama s hudebními vložkami), oproti 2. totální intermedialitě, týkající se celého díla (opera). Další Metzlerovo rozlišení intermediality je na 1. manifestní intermedialitu, v níž zůstávají užitá média zřetelná, a na 2. skrytou intermedialitu, kdy jedno médium jako by imitovalo médium cizí. Co si pod touto imitací představit? Podle Metzlerova slovníku, který se orientuje především na výklad problémů literární teorie, existují např. v románu od konce 18. století pokusy přiblížit se malířství, v romantismu se objevují experimenty s jeho muzikalizací, v období moderny imitace filmových technik.⁶

⁵ Higgins, Dick 1966. Something Else Newsletter 1. Srv. také <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>; http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html

⁶ Wiemann, Volker 2006. Intermedialita in Nunning, Ansgar (ed.) 2006. Lexikon teorie literatury a kultury. Brno: Host, s. 345-346.

Petr Szczepanik chápe intermedialitu jako pojem mediálních studií analogický k pojmu intertextualita v literární vědě. Intermedialitu Szczepanik nejprve odlišuje od síťové propojenosti médií (hypermédia), přenosů v rámci médií (transmedialita), jejich juxtapozic (multimédia) či kombinací (mixed-media). Konstatuje, že intermedialita vytváří *nedělitelné* fúze. Intermediální formy nejsou podle něj bezproblémovým součtem či sousedstvím cizorodých prvků, nýbrž výsledkem jejich hluboké transformace. Szczepanik potom rozvíjí Metzlerovo rozlišení intermediality na skrytou a manifestní, ovšem v jiných pojmech, když ji rozděluje na dva druhy, 1. širší a 2. užší intermedialitu.

Širší intermedialita je podle Szczepanika „projevem vztahů dvou či více mediálních forem, které vstupují do takové vzájemné konceptuální fúze (sloučení), v níž obě interagující média již nelze od sebe oddělit a vrátit jim původní koherenci. Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí strukturní rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové. Intermediální vztahy se mohou objevovat v rovině obrazu nebo narativní struktury jako vztahy mezi různými formálními principy: uvnitř diegeze (tj. světa vytvářeného příběhem) jako střet a transformace postav či sil metaforizujících různá média; v rovině technologických, průmyslových, ekonomických aj. fúzí mezi aparáty obou médií; v rovině míšení percepčních návyků a horizontů (či kompetencí) příslušejících dispozitivům (čili širšímu technokulturnímu kontextu produkce a recepce) obou médií.“⁷

Užší intermedialita se podle Szczepanika od intermediality skryté „odlišuje doplňujícím kritériem reflexivity. Strukturní prvky různých médií se střetávají, usouvztažňují a vzájemně proměňují, přičemž výsledná hybridní forma vzešlá z této transformace reflexivně zviditelňuje strukturní rysy a vzájemnou diferenci kolidujících médií.“⁸

⁷ Szczepanik, Petr 2002. Intermedialita in Cinepur č. 22. Srv. také <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>

⁸ ibid.

I. 4 McLuhanova anticipace intermediality

Přestože se jisté „názvuky“ reflexe intermediality ozývají u některých teoretiků již od 18. století, silným hlasem promlouvá v mediálních studiích až v posledních desetiletích. Průkopníkem současných intermediálních koncepcí je americký teoretik médií Marshall McLuhan.

Pro studium médií a intermediality zvláště je podle mě nezbytné zabývat se tímto „mediálním vizionářem“, ať už s ním chceme souhlasit, jít v jeho stopách, či ho popřít. Marshall McLuhan chápe pojem média poměrně široce: médiiem je u něj kromě klasicky chápaných médií jako tisk, televize či počítače také např. řeč, písmo, ale např. i nástroje a oblečení. Mnozí si McLuhana vybaví pro jeho rozlišení médií na chladná a horká. Horká média (rozhlas, film ad.) staví McLuhan do protikladu médií chladných (telefon, televize ad.). Např. fotografie je podle McLuhana horkým médiiem proto, že jde o médium s vysokou definicí (čili naplněností daty), zatímco karikatura je médium chladné, nízkodefiniční, tedy s malým obsahem vizuálních informací. Horká média vyžadují nízkou míru divácké participace, zatímco chladná média je nutné před jejich plnohodnotnou recepcí „ohřát“ relativní měrou participace, zaujetí.⁹

Dalšími základními McLuhanovými pojmy, s nimiž přistupuje ke zkoumání médií, jsou kromě chladných a horkých médií pojmy extenze a poselství, které jsou ovšem vzájemně propojeny. Médium je v mcluhanovském pojetí extenzí člověka, tedy jakési uměle vynalezené rozšíření jeho přirozených schopností. Marshall McLuhan charakterizuje ve slavné jednoduché větě médium jako poselství (message). Médium je podle něj poselstvím proto, že „osobní a sociální důsledky každého média – tedy každé naší extenze – vyplývají z nového měřítka, které každá následující extenze a každá nová technologie vnáší do našich náležitostí.“¹⁰ Od této teze již není daleko k tezi, která již přímo souvisí s tématem této práce: „Obsahem každého média je vždy jiné médium,“ tvrdí McLuhan.¹¹ Apoštol intermediality!

Tuto McLuhanovu tezi lze ověřit nesčíselnými aplikacemi na průběh vývoje různých médií. Např. obsahem písma se stala řeč, písmo se pak stalo obsahem knihtisku, knihtisk digitálního záznamu textu atd. apod. Obsahem McLuhanovy teze

⁹ McLuhan, Marshall 1991. Jak rozumět médiím. Praha: Odeon, s. 33.

¹⁰ ibid, s. 19.

¹¹ ibid, s. 19.

je to, že nová média jakožto nové technologické vynálezy vstupují ještě jaksí bez obsahu do prostředí s určitým okruhem médií, která již obsah mají. Nejjednodušším způsobem, jak se prosadit, je pro nová média „obléci“ již známé obsahy do svého zdánlivě „lepšího“ kabátu. Tato situace odcizení formy a obsahu trvá do té doby, než se zjistí, že nová média lze efektivně využít jiným způsobem, pro jiný obsah než média starší. Média jsou tak ve stavu permanentní potenciální či reálné konvergence. „Vzájemné ovlivňování médií je pouze jiným názvem pro... *občanskou válku*, která zuří jak v naší společnosti, tak v naší psychice... Křížení a sdružování médií uvolňuje značnou novou sílu a energii podobně jako štěpení a fúze atomů.“¹² Proč tak silná slova?

O „občanskou válku“ jde proto, že média posledních staletí vznikají, mísí se a zanikají v lidské společnosti orientované především na zisk. Mediální sféra je jedním z největších prostředků udržujících status quo, a tedy výrazným mocenským nástrojem, s nímž se pojí i velký byznys. Na udržování starých médií stejně jako na prosazování médií nových mají tedy velký zájem mocenské a obchodní skupiny. Proto může McLuhan říci: „Když tisk rozehrál partituru populární žurnalistiky poté, co telegraf proměnil strukturu média tisku, začaly noviny ničit divadlo stejně tvrdě, jako televize zasáhla film a noční kluby... Rozhlas změnil podobu novinových zpráv i obraz ve zvukovém filmu. Televize drasticky změnila rozhlasové programy i formy věcného či dokumentárního románu.“¹³

Média existují v jakési permanentní nejistotě o své pozici, ve stavu bez jasných obrysů a jistoty o svém zítřku. Avšak právě proto, že potenciální či reálná konvergentnost médií je faktem, lze z těchto vzájemných vlivů a působení dobře pochopit samotnou podstatu zvláštností toho kterého média. „Hybridizace a sdružování... nám nabízejí zvláště výhodnou příležitost, abychom si povšimli jejich (médií, pozn. JB) strukturálních prvků a vlastností.“¹⁴ „Hybrid, setkání dvou médií, je hodinou pravdy a zjevení, z nichž se rodí nová forma. Paralela dvou médií nás totiž udržuje na pomezí forem... Chvilé setkání médií je chvílí svobody a uvolnění z každodenního transu a otupělosti, kterým... média postihují naše smysly.“¹⁵ Oproti tomu stav, kdy je publikum ovlivňováno jedním dominantním médiem, označuje McLuhan jako trans a přiřazuje mu negativní hodnocení.

¹² *ibid*, s. 56.

¹³ *ibid*, s. 60.

¹⁴ *ibid*, s. 56.

¹⁵ *ibid*, s. 62.

McLuhan se ve své práci Jak rozumět médiím vyjadřuje kromě jiného i o komiksu, jehož aspekty spojené s intermedialitou jsou obsahem druhé, prakticko-teoretické části této magisterské práce. Hájí jej jako svébytnou uměleckou formu a kritizuje jeho přijímání jako semeniště zla v mccarthyovských 40. a 50. letech 20. století v USA.¹⁶ Při analýze komiksu postupuje dle své teze, že obsahem média je vždy jiné médium. Obsahem komiksu 20. století je dle McLuhana knihtisk a dřevoryt. Ty se ale podle něj v komiksu objevují v „mozaikovitě síti televizního obrazu“. Tak ale obsah komiksu může McLuhan hodnotit až jakoby zpětně, po objevu televize. Televizní obraz jako nízkodefiniční chladné médium se podle McLuhana podobá chladnému médiu komiksu, které apeluje na participaci čtenáře,¹⁷ a stal se komiksu vážným soupeřem.¹⁸ Za jediný obranyschopný komiks v éře televize považuje McLuhan satirický postmoderní komiksový magazín MAD, který podle něj částečně přejímá televizní formy.¹⁹

I. 5 Rozvíjení McLuhana v koncepci remediace

Marshall McLuhan anticipoval a inspiroval pojem remediace teoretiků médií Jay Davida Boltera a Richarda Grusina. Remediaci definují mj. na základě McLuhanovy teze, že „nejlepším způsobem studia povahy médií je studium jejich vlivu na další média, neboť takto je lze vidět podrobně a přesně.“²⁰

V práci Remediation, understanding new media²¹ se autoři remediací zabývají především na základě analýzy digitálních médií. „Specialisté na počítačovou grafiku často říkají, že se snaží dosáhnout „fotorealismu“ – jinak řečeno, jejich cílem je vytvořit syntetické obrazy, jež jsou nerozlišitelné od fotografií. Toto srovnání může nabýt formy přímého porovnávání fotografie se syntetickým digitálním obrazem. V takových případech počítač nenapodobuje nějakou externí realitu, nýbrž jiné médium. (Dále budeme tvrdit, že toto činí každá nová technologie: definuje sama sebe ve vztahu k dřívějším technologiím reprezentace.) Aby dosáhl fotorealismu,

¹⁶ ibid, s. 160.

¹⁷ ibid, s. 156.

¹⁸ ibid, s. 157.

¹⁹ ibid, s. 158.

²⁰ McLuhan, Herbert Marshall 2000. Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla. Brno: Jota, s. 258.

²¹ Bolter, Jay David – Grusin, Richard 1999. Remediation, understanding new media. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.

přejímá syntetický digitální obraz fotografická kritéria.“²² Autoři zde evidentně vycházejí z McLuhanova přesvědčení, že zrodí-li se nové médium, stává se jeho obsahem vždy jiné, již existující starší médium. Od zkoumání digitální fotografie se přesouvají na obecnější pole nových médií. „Hypermediální CD-ROMy a aplikace využívající oken nahrazují jedno médium druhým neustále, konfrontují tak uživatele s problémem zmnožených reprezentací a vyzývají jej ke srovnání, proč může jedno nabízet vhodnější reprezentaci než druhé. Tím provádějí to, co označujeme za akty remediace.“²³ Zde ovšem Bolter s Grusinem podle mě poněkud nedbale směšují remediaci s hyper- a multimedialitou.

Bolter a Grusin z McLuhanových tezí nejen vycházejí, ale také je kritizují. Konkrétně si myslí, že McLuhan pracoval stále s předpokladem čistých médií a že se zasazoval za progresivní (nebo teleologické) chápání mediální remediace. Oproti tomu si Bolter a Grusin myslí, že média existují pouze ve svých hybridních formách a neustále odkazují na starší, pouze zdánlivě překonaná implementovaná média. Bolter a Grusin kritizují také přesvědčení vizionářů nových médií, které navazuje na McLuhanovu – podle nich separacionistickou a teleologickou – mediální koncepci, když tvrdí, že digitální média nemohou mít význam, dokud se radikálně nerozloučí s minulostí. To je podle Boltera a Grusina pouze udržování modernistické rétoriky. Digitální média oproti tomu podle autorů na starších médiích závisejí. „Tak jako jejich předchůdci,... nemohou ani digitální média nikdy... minulost transcendovat. Budou i dále působit v neustálém dialektickém vztahu s tradičními médii, tak jako působila i starší média ve chvíli svého zavedení.“²⁴ Nová média jsou tedy nová pouze částečně. „To, co je na nových médiích nové, spočívá v jejich specifických postupech remediace televize, filmu, fotografie a malířství. Předělávání jako remediace je zároveň jedinečným rysem digitálních světů a tím, co možnosti takové jedinečnosti popírá.“²⁵

Bolter a Grusin remediaci chápou jako „formální logiku, kterou nová média předělávají předchozí mediální formy.“²⁶ Jako permanentní kulturní soutěž mezi technologiemi (tento souboj má být ekonomický i estetický),²⁷ ale také jako projev

²² Bolter, Jay David – Grusin, Richard 2005. Imediace, hypermediace, remediace in *Teorie vědy XIV/XXVII*, č. 2, s. 14.

²³ *ibid*, s. 29.

²⁴ *ibid*, s. 35-36

²⁵ *ibid*, s. 35-36.

²⁶ *ibid*, s. 33.

²⁷ *ibid*, s. 33.

hledání komunikačních vzorců, které jsou právy technologickému vývoji kultury. Podle autorů je snahou naplnit nové médium napřed starými metodami, které jsou jen *nově* přizpůsobeny, a postupem času i originálními strategiemi typickými pro nové médium. Je to proces, ve kterém novější, nastupující médium zaujímá místo předcházejícího, a to tak, že apropruje jeho vlastnosti, reorganizuje způsoby jeho používání a reformuje jeho kulturní prostor. Nové médium sice napodobuje podobu média předchozího, ale vyjadřuje implicitně i explicitně požadavek ho vylepšit.

Starší média se ale chovají stejně tak kořistnicky – zcizují prvky a strategie nových médií, aby přežila v prostoru, který si nová, atraktivní média přivlastňují. Remediaci lze proto označit za stálou vlastnost všech médií, starých i nových.

Slovo *remediac*e Bolter s Grusinem překvapivě nechápu v souvislosti s médii, ale s latinským slovesem *remedire* – léčit. Nová média podle nich „léčí“ média stará. Ovšem právě tím, že nová média média stará „léčí“, také k nim nutně odkazují a jsou na nich závislá. Bez berličky staršího média by média nová nenalezla svou identitu. Vývoj médií proto nemůže být čistě lineární. Např. televize nejdříve do své identity „zajala“ vyjadřovací prostředky staršího média filmu, ale později přijala také prvky a formy novějšího média internetu. „Remediac e působí v obou směrech: uživatelé starých médií, jakými jsou film či televize, si mohou přivlastňovat a předělávat digitální grafiku stejně jako mohou digitální umělci předělávat film a televizi.“²⁸

Remediac e má podle Boltera a Grusina dvojí logiku, a to logiku *imediace* a *hypermediace*. *Imediace* značí bezprostřednost nebo průhlednost – jakousi zdánlivou nepřítomnost média nebo alespoň přesvědčení o tom, že mediovaná věc obsahuje nějaký zaručený styčný bod s mediovaným předmětem nebo s realitou; jde o obdobu McLuhanova transu. *Hypermediace* naproti tomu označuje jakousi sebestřednost média, kdy se záměrně poukazuje na jeho novátorství, případně archaičnost. Obě dvě logiky jsou nicméně dynamické a proměnlivé, zcela v souladu s obecnou logikou *remediac*e: probíhá obousměrná tendence médií k *imediaci* a potom zase k *hypermediaci* a naopak. *Hypermediované* nové, atraktivní médium se časem stává normou a začíná se podřizovat logice *imediace*. Po čase ale zastarává a naše schopnost recipovat je automaticky je nahrazována automatismy získanými z novějších médií. Tím se opět přesouvá pozornost více k *hypermediaci*.

²⁸ *ibid*, s. 34.

I. 6 Dvojitý zrození médií

Koncepce intermediality a remediace se ozývají i v pojetí dvojího zrození médií francouzských teoretiků André Gaudreaulta a Philippa Mariona. Jejich koncepce je pro tuto práci, která ve své druhé části zkoumá intermedialitu v komiksu, užitečná, protože intermedialitu dále rozvíjí a prohlubuje.

Autoři, kteří ve své studii *Médium* se vždycky rodí dvakrát vycházejí hlavně ze zkoumání rané kinematografie, kritizují chápání médií jako izolovaných. Definují způsob uchopení specifčnosti média prostřednictvím jeho latentní anebo reálné intermediality: „Pro ocenění mediální odlišnosti je třeba společně uchopit podobnosti i divergence nějakého média vzhledem k jeho soupeřníkům. Abychom dobře pochopili nějaké médium, musíme ho pojímat ve vztahu k ostatním médiím. Médium chápeme prostřednictvím intermediality, skrze zájem o intermedialitu.“²⁹

Autoři na úvod své studie připomínají Barthesovo smýšlení o literatuře, která podle něj buduje svoji identitu z neustálého popírání stávajících norem a prací s kódy. Literatura se v tomto pojetí konstituuje spíše na základě intertextuality než homogenní substituce textů pod jeden pojem „literatura“. Literární intertextualita podle Barthesa nehledá inspiraci pouze v oblasti literatury, ale v oblasti veškerého „ruchu diskurzů“. Podobně je to podle Gaudreaulta a Mariona s médii: „Když se objeví nějaké médium, existuje už inteligibilní mediální sféra. Když médium přichází na svět, musí se také poprat s už ustaveným kódem (žánry, instituce, jiná média atd.)“. Autoři chtějí ve své studii ukázat, „nakolik je problematická a paradoxní sama idea zrodu nějakého média, pokud zrozením chápeme objevení se nějaké jedinečné ohraničené události, přesně vyznačené v dějinném řetězci. Neboť médium se reálně prosazuje jako autonomní a prokazatelné až tehdy, když učinilo hmatatelnou a věrohodnou sobě vlastní neprůhlednost. To znamená svůj vlastní způsob reprezentace, vyjadřování a sdělování světa.“³⁰

Půjdeme-li ve stopách Gaudreaulta a Mariona, musíme tvrdit, že médiem se médium stává až tehdy, když nalezne odpovídající, specifický způsob recepce, produkce a distribuce, a až tehdy, když je jako médium uznáno, když je nějakým způsobem institucionalizováno. Autoři poukazují nejenom na nedostatky statické,

²⁹ Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. *Médium se vždycky rodí dvakrát* in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann a synové, s. 444.

³⁰ *ibid*, s. 439-440.

„hagiografické“ mytologie „médiá–dítěte“, které jednou „přinesl čáp“. Spíše než o „zrodu“ média je podle nich nutné přemýšlet o jeho „nastoupení“, neboť podle autorů „tzv. zrod média nelze kategorizovat jako diskretní, diskontinuitní, datovatelnou, přesným způsobem v diachronii vyznačenou událost.“³¹ Slovo „nastoupení“ v sobě zahrnuje ideu „posvěcení“ (institucionalizace), které je výsledkem určitého vývoje, určité geneze či „inkubace“. Což podle Gaudreaulta a Mariona, kteří se tak přidávají k Bolterovi a Grusinovi, evokuje i slavná McLuhanova hypotéza, podle níž v sobě každé médium skrývá médium, jež přijde po něm.

Gaudreault a Marion svou koncepci dvojího zrození médií dále zpřesňují a rozčleňují. Nastoupení média (mediální instituce) podle nich předchází postupně 1. objevení se technologického postupu média a 2. emergence dispozitivu prostřednictvím ustavení mediálních procedur. Při ustanovování identity média v procesu těchto tří fází podle nich vzájemně spolupůsobí několik kritérií: vztah k institucím, sémiotická konfigurace, nosič a jeho technické možnosti, modality šíření, zavedené komunikační vztahové dispozitivu atd. Velmi důležitý je podle autorů způsob, jakým médium „vyjednává“ s existujícími žánry existujících médií, jelikož toto „vyjednávání“ může vyvolat následné interakce. Konkrétně se například fotoromán historicky spojil s existujícím žánrem sentimentálních příběhů a s červenou knihovnou, které se dosud uplatňovaly především v médiu literatury, resp. psaného a tištěného slova. U komiksu zase svědčí i zavádějící pojmenování o jeho poutu s gagem v hraném a animovaném filmu.

Gaudreault s Marionem v této souvislosti komentují problematiku nepřesné definice média, když připomínají, že se stává, že na základě rovnítka mezi žánrem a médiem je jedno považováno za druhé: takto chybně se např. říká, že fotoromán či komiks patří mezi narativní žánry, nebo dokonce, že jde o žánry paraliterární.

Tři etapy, ve kterých nachází médium svou identitu a uznání (zrod samotné mediální technologie, emergence dispozitivu a nastoupení média jako instituce) autoři nakonec subsumují pod dva typy zrození: 1. integrační a 2. diferenční. Integrační zrození podle nich zahrnuje vývoj mezi objevením se a nastoupením, tedy emergencí „protomédiá“. V okamžiku svého objevení je nová technologie nejprve neodhaleným „kryptomédiem“ zajatá do svazku působnosti a kontextu jiných médií, praktik a žánrů. Takové kryptomédium necítí zatím potřebu bojovat o autonomii a

³¹ ibid, s. 439-440.

zdůrazňovat svou specifičnost. Protože ale dědí z dispozitivu situovaného na křižovatce různých, už existujících intermediálních kombinací, stává se nakonec kryptomédium protomédiem. V tomto stádiu je zatím pouze pomocníkem již existujících žánrů, který má za úkol usnadnit přístup k těmto žánrům zlepšením jejich schopností a nabídnutím možností lepšího šíření. Je tedy striktně udržováno ve službách jiných médií. Podle autorů v této protomediální fázi dosud chybí „sebeuvědomění jakožto dokončeného a stabilizovaného média. V jeho okolí je cítit kolísavost, váhavost při pojmenování identit, které simultánně ztělesňuje, což jde ruku v ruce s jistým institucionálním vakuem.“³²

Tuto fúzní fázi integračního zrození média podle Gaudreaulta a Mariona doprovází jakási „spontánní intermedialita“. V termínech původem ruského lingvisty Romana Jakobsona lze podle autorů říci, že protomédium se vměšuje do syntagmatického řetězce žánrů a kulturně zavedených mediálních reprezentací. Z nedostatku opravdové paradigmatické šíře se spokojuje se spojením s jinými jednotkami mediálního řetězce a sociálně praktikovaných žánrů. Stejně tak, jako je protomédium intermediálně integrováno, integruje samo tuto intermedialitu, kterou je obklopeno. Intermedialita je tedy jak kolem něj, tak i uvnitř něj. Vlastní identita protomédiu ještě stále uniká.

Teprve poté, co protomédium mimeticky prostřídá okolní žánry, se začíná podle Gaudreaulta a Mariona rozvíjet ve své specifičnosti. To je fáze emergence. Tato mediální specifičnost, která se stává předmětem nároků na autonomní identitu, je panenským teritoriem otevřeným novým výtvorům a novým komunikačním zkušenostem. Prostřednictvím posunů či modifikací praktik, sociálně ekonomických změn atd. médium postupně odhaluje svá výrazová specifika (komunikační, estetická, žánrová atd.). Toto otevření vůči autonomii je ve vzájemném vztahu s vývojem média a potenciálu, který je mu vlastní.

Ovšem teprve když se potvrzení identity a autonomie časově protne s institucionálním uznáním a rozhodným zlepšením ekonomických zdrojů produkce, dojde ke druhému zrození média – k jeho nastoupení.

Zrození média zahrnuje tedy rozsáhlý vývoj od kryptomédiu přes protomédium až k nastoupení autonomizace jeho identity. Nabytí identity by mělo logicky způsobit ztrátu jeho počáteční, spontánní intermediality, která ho charakterizovala v době jeho

³² ibid, s. 449.

prvního zrození. Podle autorů ale médium ve stavu nabytí identity získává intermedialitu novou, kterou nazývají „ovládnutou intermedialitou“. A právě tato intermedialita je srovnatelná s barthesovskou intertextualitou působící ve veškeré kulturní produkci.³³

I. 7 Rozšířený koncept intermediality

I podle Josepha Garncarze, jehož pojetí uvádím na závěr první části práce jako určité shrnutí předchozích koncepcí, identita média není dána už v den jeho vynalezení, nýbrž konstituuje se teprve v procesu jeho používání médiem už etablovaným. „Nové médium získává svou vlastní identitu vydělováním ze staršího.“³⁴ Garncarz tvrdí, že „mediální produkt označujeme jako intermediální, pokud není čistý, nýbrž navzájem kombinuje prvky převzaté z produktů jiných médií. Pojem intermediality se tak vztahuje k textům, které žijí z kombinace nebo syntézy prvků rozličných médií.“³⁵ Podle Garncarze bude proto „užitečné pojímat koncept intermediality tak otevřeně, aby podporoval získávání poznatků o dějinách médií ve všech aspektech. Musí být postižena mnohost možných vztahů mezi texty patřícími k různým médiím a média sama musí být chápána nejen jako textuální systémy, nýbrž jako kulturní a současně sociální instituce.“³⁶ Garncarz se proto přimlouvá za „rozšířený koncept intermediality“: „... koncept intermediality by měl sloužit jako prostředek, který umožní rozpoznat souhru rozličných médií. O intermedialitě pak můžeme mluvit tehdy, když se určité médium (např. při budování vlastní kulturní identity nebo specifické formy prezentace) vztahuje k jinému médiu – na libovolné rovině, v libovolné formě a v libovolné míře. Proto je vhodné vymezit koncept tak široce, aby byl v souladu s možnostmi interakce mezi různými médii. Cílem revize tohoto konceptu je rozšířit oblast vztahů, které mohou vznikat na textové rovině mezi různými médii, a obsáhnout navíc i kontextovou rovinu. Abychom mohli odpovědět na otázku, proč se texty daného média vztahují určitým způsobem k textům jiného média, je nezbytné respektovat produkční, distribuční a recepční kontext určitého média.“³⁷

³³ *ibid*, s. 449.

³⁴ Garncarz, Joseph. Od varieté ke kinematografii, přímlovka za rozšířený koncept intermediality in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann a synové, s. 481.

³⁵ *ibid*, s. 472.

³⁶ *ibid*, s. 482-483.

³⁷ *ibid*, s. 472.

Texty různých médií se podle Garncarze k sobě mohou vztahovat různě: jako 1. syntéza, 2. nepropojené kladení různých mediálních elementů v jednom textu vedle sebe, 3. v podobě, kdy jedno médium adaptuje látky a formy druhého média, aniž by přitom došlo k míšení prvků obou médií (třeba jen v podobě paralelního kladení nebo kombinace). Funkce různých médií mohou být srovnatelné nebo se lišit. Nové médium může přebírat funkce, které dosud plnilo starší médium tak, že buďto zkopíruje jeho znázorňovací a prezentační formy, anebo vyvine nové formy, které k praxi staršího média nepatří.³⁸

I. 8 Závěr

Všechny uvedené koncepce, ať už starší, či současné, spolu souvisejí, vedou dialog a dotýkají se intermediality. Předchůdci současných intermediálních koncepcí poskytují historický rámec, o němž se lze při traktování intermediálních tezí opřít, Marshall McLuhan je již solidní základ pro formulování současných intermediálních koncepcí, z nichž dvě jsem se snažil probrat detailněji.

Výše nastíněné koncepce intermediality, remediace, dvojího zrození médií a rozšířeného konceptu intermediality pro potřeby druhé, prakticko-teoretické části této magisterské práce zjednoduším. Při zkoumání komiksu ve vztahu k těmto koncepcím se budu pohybovat po lineární přímce, tedy od raných forem (krypro- a proto) komiksu přes jeho zrození až k jeho současnému stavu. Nejprve tedy budu hledat artefakty v historii kultury, které lze chápat jako předchůdce média komiksu, a pojednám o tom, jak se médium komiksu ještě před svým „oficiálním“ vznikem teprve hledalo a ustavovalo z existujících médií a žánrů (koncepce dvojího zrození médií, krypto- a protokomiksy). Poté se budu zabývat médiem komiksu v souvislosti s jinými médii (McLuhanova teorie, ale i další intermediální koncepce). Pak se budu zabývat intermediální analýzou morfologie již ustaveného suverénního média, které v sobě v některých prvcích a aspektech udržuje morfologii médií jiných, a tím, jak se i ve zdánlivě autonomních prvcích morfologie komiksu objevují intermediální možnosti jejich čtení (skrytá intermedialita, ovládnutá intermedialita). Poté budu tematizovat to, jak samotné médium komiksu v průběhu svého vývoje ovlivnilo jiná média

³⁸ ibid, s. 472.

(intermedialita). A nakonec to, jak se na bázi média komiksu ustavují jeho „odvozeniny“ či přímo nová média (remediace).

2. část

Intermedialita a komiks

I. Kryptomedialita v komiksu a jeho zrození

I. 1 Úvod

V této kapitole se budu držet především koncepce dvojího zrození médií Gaudreaulta a Mariona. Nejprve se zaměřím na výčet a charakteristiku kryptokomiksů, tedy historické artefakty, které lze zpětně označit jako jistým způsobem komiksové, poté se budu zabývat (dvojím) vznikem komiksu v moderním smyslu.

I. 2 Kryptokomiksy

Gaudreault s Marionem ve své studii o dvojím zrození médií upozorňují mj. na to, že také médium komiksu vzešlo z již existujících žánrů, které se dosud vyjadřovaly buď pouze výtvarně, anebo literárně.³⁹ Spojení slova a obrazu je totiž téměř stejně staré – nebo spíše ještě starší – jako/než samostatná média textu a obrazu. Obrat do minulosti k hledání jakýchsi „kryptomédií“ je možný jen díky postupné teoretické reflexi základů toho kterého média, ke které pochopitelně dochází v řadě případů až mnohem později po jeho objevení a ustavení. K tomu, aby bylo možné rozpoznat nějaký artefakt jako latentní „zárodek“ nějakého média, je třeba mít po ruce definici tohoto média.

Zde se můžeme přidržet definice Scotta McClouda⁴⁰, který při charakterizování komiksu klade důraz na jakýsi „estetický řez“, kdy striktně odděluje formu od obsahu, aby výsledná definice byla co nejvíce neutrální a nezávislá na existujících dílech, jejichž valnou většinu tvoří brak. Hledanou definicí je potom tato: Komiks zahrnuje juxtaopoziční obrazové anebo jiné obrazy v záměrných sekvencích, sloužící k zprostředkování informace anebo produkování estetického účinku na čtenáře (diváka).

Právě na základě této definice se lze obrátit do minulosti a reinterpretovat některé více či méně klasické artefakty umění a kultury jako kryptokomiksy. Nesmíme se ale kryptomediálním západem nechat příliš strhnout. Např. egyptské hieroglyfy stejně jako čínské znaky, přestože se k tomu svým vzhledem nabízejí, McCloudovu definici komiksu nenaplňují. Zobrazené symboly totiž reprezentují jen

³⁹ Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. Médium se vždycky rodí dvakrát in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové, s. 447.

⁴⁰ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 7-9.

zvuky. Jsou předchůdci fonetického písma, čili jejich opravdovým následovníkem je psané slovo, nikoli komiks⁴¹. Jiná věc jsou egyptské malby. McCloud uvádí příklad jedné malby v sekvencích nakreslené před 32 staletími pro hrobku Menna, starověkého egyptského písaře.

Obrazová příloha I, repro 1

Dalšími kryptokomiksy jsou některé multiptychy středověkých deskových maleb a výjevy v mozaikách oken chrámů jako např. Mučení svatého Erasma z roku 1460.

McCloud jako další příklad kryptokomiksu uvádí epický příběh na předkolumbovském mexickém obrazovém manuskriptu, objeveném Cortésem okolo roku 1519. Je to 36 stop dlouhý barevný kodex, který vypráví o velké armádě a má dokonce i jasně znázorněného, „komiksového“ hrdinu.

Obrazová příloha I, repro 2

Dalším příkladem kryptokomiksu je francouzská, 230 stop dlouhá tapiserie z Bayeaux zabývající se normanským dobýváním Anglie, které začalo v roce 1066. Děj tu probíhá v rámci jediného velkého okénka. Ani v některých moderních komiksech ale jednotlivé sekvence nepotřebují nutně vlastní rámec nebo okénko, pokud je obsah sdělení fázován. Tento kryptokomiks máme číst zleva doprava a obrazy jsou doprovázeny latinskými nápisy jako „Biskup Odin povzbuzuje své vojáky“, „Haroldova armáda je rozsekána na kusy“ apod.

Obrazová příloha I, repro 3

Z 18. století pocházejí sekvencované rytiny anglického dvorního malíře Williama Hogharta, např. šestideskový obrázkový příběh Dráha prostitutky vydaný v roce 1731. Hogarthovy rytiny byly určeny k prohlížení v posloupnosti.

Co nás vede k tomu, abychom výše uvedené artefakty charakterizovali jako kryptokomiksy? Je to jejich „sekvenčnost“ stejně jako snaha znázornit pohyb. To jsou totiž prvky McCloudovy definice komiksu. Pro ověření této teze se lze ptát: Nechtěli

⁴¹ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 12-14.

autoři návrhu Trajánského sloupu vyprávět příběh? A neučinili tak s pomocí textů a obrazů? Netoužili ve svých obrazech zachytit zvířata v pohybu? atd. Chtěli, učinili a toužili, a proto se můžeme odvážit jejich počínání označit za protokomiksové.

Výše zmíněné práce pocházejí z knihy Scotta McClouda, o něm v této práci bude ještě častokrát řeč. Pierre Couperie uvádí několik jiných, méně citovaných předchůdců komiksu, kteří využívají prvky komiksu jako sekvenčnost, pohyb, hrdina, kombinace obrazu s textem nebo jiných: fénický stříbrný talíř ze 7. století před Kristem nalezený v Palestře a zobrazující hon na zvíře spojený se zázrakem; Ashfurnhamský pentaptych – manuskript původem ze severní Afriky nebo Španělska ze 7. století s příběhem Ezaua v konsekventních obrazech oddělených odlišnou barvou nebo bílými linkami; středověký španělský manuskript z Cantigas de Santa Maria z 12. století představující příběh v jasně uspořádaných obrázcích a s hrdinou označeným heraldickými znaky; Goyův příběh s násilnými výjevy boje hrdiny Zaldivia s bandity El Maragota ad.⁴²

Výše jsem zmínil, že práce označené jako kryptokomiksy obsahují většinou pouze některý prvek komiksu. Kryptomedialita se nemusí týkat média jako celku, ale právě jen některého jeho prvku. Nejvýraznějším prvkem, podle kterého lze určit kryptomedialitu komiksu, je jistě komiksová bublina, resp. „kryptobublina“. Jedním z prvních předchůdců komiksové bubliny byly svitky s řečí, které byly spojeny s pusou mluvčích, v pozdní klasické éře mayského umění. V západním umění před 18. stoletím byla řeč v obrazech znázorňována v pruzích, na vlajkách, svitcích, v rámečku, listech papíru nebo i volně (od 15. století modlitby modlících se, memento mori, promluvy Boha, Ježíše Krista, proroků a církevních hodnostářů na malbách deskových oltářů s náboženskými tématy). Podle teoretika W. J. T. Mitchella se zdá, že jazyk v těchto středověkých pracích koexistuje v tom samém obrazově-písemném (pictive-scriptive) prostoru jako obraz. Ručně psané písmo vychází z gesta ruky, místo aby bylo zobrazováno jako duševní emanace z neviditelného vnitřního prostoru.⁴³

Od konce 17. století se bubliny objevují i v obrazech a hlavně grafikách s civilní tematikou, kde se vyskytují milenci, hodnostáři a občané. Tato znázornění bývají někdy spojena se satirickým obsahem. Začínají se objevovat také vyložené

⁴² Couperie, Pierre 1972. Antecedents and Definition of the Comics Strip in Herdeg, Walter – Pascal, David (ed.) 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The Graphis Press, s. 8-13.

⁴³ Mitchell, W. J. T. 1994. Picture Theory. Chicago and London: University of Chicago Press, s. 91-94.

karikatury. Bubliny se vyskytují také ve znázorněních rozepří či demonstrací, např. za svobodu tisku.⁴⁴

Nemusíme se ale pouštět jen na výpravu do minulosti, abychom našli rysy komiksu tam, kde bychom je nečekali. Komiksové jsou vlastně i manuály vysvětlující, jak sestavit nábytek či hračku z Kinder-vajíčka, nebo návod na nasazení prezervativu. Pro všechny tyto artefakty přeci také platí, že znázorňují sérii obrázků, které nám chtějí něco sdělit, jak to vyžaduje McCloud ve své definici komiksu. Nejde sice o artefakty z hluboké minulosti – vyskytly se již v době, kdy byl komiks etablovaným médiem – ale tyto „komiksy“ nebyly koncipovány a zamýšleny jako moderní komiksy. Měly a mají jiné funkce: na rozdíl od historických kryptokomiksů, které se snažily např. zachytit mnoho na malém prostoru, vyjádřit rozfázovaný pohyb nebo přiblížit nějakou událost negramotným, se kreslené manuály snaží hovořit didaktickým, mezinárodně srozumitelným kódem.

McCloud upozorňuje na další příklady toho, že jako komiksy není chápána nejen spousta artefaktů před vznikem komiksu jako takového, ale tato ignorance se vztahuje i na artefakty vzniklé mimo komiksové škatulky ve 20. století. Zmiňuje umělce vyjadřující se dřevorytem Lynda Warda (série Boží muž, 1929) a Franse Masareela (Cesta utrpení, 1919) nebo surrealistu Maxe Ernsta (kolážová novela o 182 sekvencích Týden dobroty, 1934).

Obrazová příloha I, 3x repro 4

I. 3 Zrození komiksu

Co se týče zrození komiksu jako takového, např. i Scott McCloud vyslovuje jinak všeobecně rozšířené mínění, že v mnoha ohledech je otcem komiksu Rodolphe Töpffer, jehož průzračné satirické obrazové pérovky z poloviny 19. století vyprávěly v panelech a prezentovaly jako jedny z prvních evropských artefaktů vůbec vzájemnou závislost slova a obrazů.⁴⁵ Také podle autorů koncepce dvojího zrození médií Gaudreaulta s Marionem⁴⁶ byl první „rodičkou“ komiksu tento švýcarský umělec. Ve své tvorbě podle nich vědomě navazoval na tradici karikatury a lidových

⁴⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_balloon

⁴⁵ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 17.

⁴⁶ Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. Médium se vždycky rodí dvakrát in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové, s. 439.

obrázků. Mluví-li autoři o tradici, myslí tím, že karikatury a lidové obrázky vznikaly hluboko ve středověku. Termín „karikatura“ podle českého badatele v oblasti historie komiksu Pavla Ryšky pochází z italštiny a znamená přehánění (v původním významu šlo o přetěžování nákladů na vozech). „Přetěžování“ se v karikaturách týká především tělesných proporcí – obrovských, alkoholem poznamenaných nosů, těžkých brad či neúnosných břich. Vizualita prvních kreslených stripů vychází zejména z figurální kresby karikatur viktoriánského období. Těží z velké tradice, kterou v Anglii reprezentují umělci jako William Hogarth nebo Thomas Rowlandson, ve Francii především Honoré Daumier.⁴⁷

Töpffer svůj první příběh *M. Vieux Bois* nakreslil v roce 1827. Na nadšenou radu samotného Goetha v roce 1833 vytiskl, a tedy zveřejnil své první „album“⁴⁸ *M. Jabot*. Do konce svého života vydal Töpffer takových alb sedm. Töpfferovu invenci udržovaly naživu britské humoristické magazíny druhé poloviny 19. století. Prvním takovým významným listem byl *Punch* (vycházel od roku 1841), satirický měsíčník, který publikoval společenské a politické karikatury. Pracovali pro něj význační doboví autoři, jako byl sir John Tenniel, první ilustrátor Carrollovy *Alenky*. V Americe podobným způsobem fungovaly časopisy *Puck* (od 70. let 19. století) a o desetiletí později *Life* a *Judge*.

Podle Gaudreaulta s Marionem, kteří na Töpfferovy umělecké aktivity nasazují rastr své teorie o dvojím zrození médií, se autor svými alby „zapisuje“ do tradice lidových vyprávění v obrazech, kterou zároveň „prodlužuje“. Ovšem toto „prodloužení“, tedy čerpání z tradice, na druhou stranu – díky použití novátorských a originálních koncepcí při přístupu ke starým technologiím – znamená „objevení se“ něčeho nového: komiksu jako nového použití technologie v kombinaci s určitým typem nosiče, albem, a určitým narativním žánrem, vyprávěním v obrazech. Gaudreault s Marionem tvrdí, že Töpfferův „komiks“ si ještě neuvědomoval, že je komiksem. Töpfferův „komiks“ nemohl být komiksem proto, že tu nebyly prostředky, jak jej šířit, jak jej dostat k lidem a jak zajistit, aby jeho tvůrce byl odměňován natolik, aby se s chutí pouštěl do rození nových a nových „dětí“. Prvorozený „komiks“ musel předčasně „zemřít“, aby se narodil znovu jako komiks hodný svého jména. „Chůvou“, která o něj začala pečovat a zajistila mu krásné a bohaté dětství, byl tisk.

⁴⁷ Ryška, Pavel (nedatováno). Dějiny komiksu, 9 přednášek z kurzu Komiks – historie a současnost pro studenty FAVU VUT. Brno: rkp., nestránkováno.

⁴⁸ Jako „album“ se ve 20. století začal pojmenovávat sešit nebo knížka s komiksovým příběhem nebo s více příběhy.

Teprve ve formě novinových stripů na úplném konci 19. a začátkem 20. století se tedy komiks etabloval jako soběstačné, byť zatím mladé médium. Noviny, které od vynálezu knihtisku prošly svým vlastním vývojem, vycházely již na přelomu 19. a 20. století ve vysokých nákladech. Jejich masové vydávání podle Ryšky umožnilo přeskupení moci započaté občanskou revolucí ve Francii a dovršené v průběhu 19. století, kdy technická revoluce akcelerovala rozvoj průmyslové výroby včetně polygrafie. V průběhu 19. století začaly pravidelně vycházet levné, všem vrstvám dostupné noviny. V novinách sice bylo vždycky místo nejen na zpravodajství, ale teprve strojní metody tisku umožnily vyšší objem i kvalitu reprodukováných obrazů. Trojice objevů tak racionalizovala výrobu tiskovin – výroba strojového papíru, objev rotačního tisku a nové metody reprodukce obrazu. Hlavní náplní novin bylo vždy nejen seriózní zpravodajství, ale také různé senzační a nepravděpodobné zvěsti i úplně smyšlené příběhy. A také humor ve všech podobách – jako společenská, náboženská nebo politická satira.⁴⁹

Jakmile nakladatelé prvními pokusy zjistili, že zařazení krátkých obrázkových příběhů (stripů) čtenáře baví a zvyšuje náklady novin, začali kreslíře lépe honorovat a pobízet ke zvýšenému úsilí. Za první „podruhé zrozený“ americký komiks tak můžeme považovat např. Yellow Kid (Žluťásko) kreslíře Richarda Feltona Outcalta, který vycházel od roku 1896 v USA v nedělní příloze Pulitzerova listu Word. Tento komiks měl úspěch a brzy i napodobitele. Od roku 1907 se komiksy začaly objevovat nejen v amerických nedělních barevných přílohách, ale i denících.

Komiks se v první polovině 20. století stal uznávaným a populárním odvětvím kulturního průmyslu. Teprve ve spojení s tiskem našel svou „identitu“, „zrodil se podruhé“ jakožto „specifické médium“.⁵⁰ Jakmile se komiks takto podruhé zrodil, dostal také definitivní jméno. Termín „comics“ vznikl ze sousloví „comic strips“ – pás komických obrázků: na počátku byly komiksy laděné téměř výhradně humoristicky. Přestože by pro ne-humoristické stripy byl vhodnější termín „strips“, ujal se „comics“ jako pojem pro veškerou produkci stripů a alb.

⁴⁹ Ryška, Pavel (nedatováno). Dějiny komiksu, 9 přednášek z kurzu Komiks – historie a současnost pro studenty FAVU VUT. Brno: rkp., nestránkováno.

⁵⁰ Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. Médium se vždycky rodí dvakrát in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové, s. 439-451.

I. 4 Komiksové stripy

Rané tituly v médiu komiksu jako Katzenmajer Kids, Buster Brown nebo Little Nemo in Slumberland se rozkládaly na celých stranách ve formátu blízkém plakátu v nedělních přílohách amerických novin.⁵¹ Jako jedny z prvních součástí tištěných periodik přinesly čtyřbarevné spektrum (3 základní barvy plus černá barva inkoustu)⁵² a ihned zvýšily prodej novin. Barevný tisk začal být možný, až když sir James Clerkmaxwell v roce 1861 izoloval tři aditivní hlavní barvy: červenou, modrou a zelenou, které v různých směsích mohly dát jakoukoli barvu. Byly nazvány aditivními, protože dohromady dávaly bílou. O osm let později francouzský malíř Louis Ducos Du Hauron vynalezl tři substraktivní hlavní barvy. Modrozelená, fuchsinová a žlutá se mohly směřovat k vytvoření jakékoli barvy. Plošné barvy v komiksu pomáhaly symbolizovat hrdiny a dodefinovávaly prostředí, v nichž se hrdinové pohybovali.⁵³ Několik horizontálních komiksových stripů pod sebou v černobílé barvě se začalo objevovat až poté, někdy před rokem 1910 ve všednodenních vydáních novin.⁵⁴

Komiksový strip je jakousi základní, „nulovou“ formou média komiksu. Nejde již o němou či otextovanou jednorázovou ilustraci, která většinou „oblékala“ žánr karikatury, společenské či politické kritiky nebo vtípu. Pravidelnost trojvinětového stripu si již diktovala jisté podmínky na schematizaci a unifikaci dramatické kostry příběhu, z níž se později mohl rozvinout delší a komplikovanější komiks. Podle teoretika a vydavatele komiksu a ředitele francouzského muzea komiksu Thierry Groensteena⁵⁵ strip, který je nutno na konci stránky ukončit, není nic samozřejmého. V komiksu existuje proto, že v době, kdy byl Töpfferem vynalezen, již nosič knihy nahradil nosič svitku. Strip si lze tedy také představit jako „sadistickým“ diktátem nosiče rozřezaný původní souvislý tok vyprávění v obrazech, který je pro autora dříve nutností než parametrem vhodným k estetickému, prostorovému a narativnímu zužitkování. V kryptokomiksech jako např. vlysy na Trajánově sloupu je vlastně celý „komiks“ jedním dlouhým stripem.

Groenstein se ve zkoumání stripu snaží vypomáhat analogiemi s médii, s nimiž jsme lépe obeznámeni. Používá tak např. analogii formátu stripu s řádkami

⁵¹ Groenstein, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host, s. 76.

⁵² McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 185-192.

⁵³ ibid, s. 185-192.

⁵⁴ Groenstein, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host, s. 76

⁵⁵ ibid, s. 77-78.

nebo odstavci v textu; zjišťuje ale, že řádka je z textu nesnadněji vydělitelná než strip z komiksově stránky a přechod od konce jedné řádky je méně násilný, protože řádek je na stránce textu daleko více než stripů na stránce komiksu.⁵⁶

Formát komiksového alba v sešitu, který posunul komiks o kus dál od pouhých stripů, se poprvé objevil roku 1933; nejprve šlo o a posteriori sebrané komiksy z novin; byly tištěny stejným způsobem a ve stejných tiskárnách jako noviny. Původně se ani neprodávaly, pouze darovaly jako propagační suvenýry. Postupně v některých případech přestalo jít o pouhé reprinty novinových stripů, ale i původní materiál si zachoval fragmentární serialitu pro strip typickou. Specifický formát alba, který komiksu otevřel cestu k plnějšímu rozvinutí jeho potenciálu, naplnil až Superman Jerryho Siegela a Joea Shustera roku 1938, který přitáhl ke komiksu mladé čtenáře.⁵⁷

I. 5 Závěr

Koncepce Gaudreaulta a Mariona, kterou jsem aplikoval na sledování rození komiksu, je myšlenkově brilantní, nicméně mám k ní dvě kritické výhrady kvůli pochybnostem, které jejich teorie probouzí právě při aplikaci na komiks.⁵⁸

1. Gaudreault s Marionem tvrdí, že Töpfferův „komiks“ si ještě neuvědomoval, že je komiksem. Pojem „sebeuvědomění“ obsahuje stopy hegelovské koncepce dějin a užívání trpného rodu je reziduem typicky francouzského, lehce mystického poststrukturalistického myšlení o textech bez ohledu na kontext a především na společnost, která texty užívá. Těžko lze soudit, že si médium může samo uvědomovat či neuvědomovat. Pro kritiku Gaudreaulta a Mariona bude užitečné připomenout si Véronovu definici média, z které chtějí vycházet: soubor tvořený technologií *plus* sociálními praktikami produkce a osvojování této technologie, pokud má k jeho sdělení přístup veřejnost. Societa, veřejnost, lidé jsou tím, co si cokoli o médiích uvědomuje. Přestože se k Véronovi Gaudreault s Marionem hned v úvodu svého textu hlásí, jejich teze o sebeuvědomění médií je vůči jeho definici média kontradiktorní.

⁵⁶ *ibid.*, s. 77-79.

⁵⁷ Goodwin, Archie – Kane, Gil 1972. *Comics Books in Comics (The Art of Comic Strip)* in Herdeg, Walter – Pascal, David (ed.) 1972. *Comics (The Art of Comic Strip)*. Zurich: The Graphis Press, s. 52-61.

⁵⁸ Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. *Médium se vždycky rodí dvakrát* in Szczepanik, Petr 2004 (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann a synové, s. 447-448.

2. Zdánlivě dynamická koncepce dvojího zrození média Gaudreaulta a Mariona paradoxně implikuje určitou statickosti. První zrození sice ukazuje médium, jeho tvůrce, distributory a konzumenty v dynamické situaci prosazování v mediálním provozu. Ovšem potom, co se médium „narodí podruhé“, je vší dynamice, která vždy problematické etablování média provází, konec. Gaudreault s Marionem nepřihlížejí k tomu, že médium je každou societou, komunitou či generací přijímáno jinak. Opět zjišťujeme, jak daleko mají k Véronově definici, která zdůrazňuje společenský kontext při analýze a interpretaci média. V případě komiksu může být důkazem nedostatku koncepce Gaudreaulta s Marionem proměnlivé publikum. Historické kryptokomiksy byly záležitostí společenské elity, první moderní komiksy byly určeny středním a nižším společenským třídám, na které se od počátku zaměřoval tisk, komiksy od 30. let byly chápány především jako jednoduché a didaktické čtivo pro děti, v 60. letech byly jedním z nástrojů undergroundové kultury. U nás je dnes čtou na jedné straně čtenáři odchovaní fantasy, na straně druhé intelektuálové. Čtenáři, tedy společnost, která médium přijímá, ovlivňuje způsob distribuce, úspěšnost nakladatelství, ale v neposlední řadě i to, kdo má právo komiksy vytvářet a jak to bude dělat. Analogicky jsou čtenáři formováni tlakem nakladatelů a autorů. Nicméně všechny tyto dějinné faktory mají vliv na synchronní stav média. Médium není nic stálého, je to dynamická a proměnlivá síť, na jejímž výstupu je vždy konkrétní produkt, který má smysl jen s poukazem k na první pohled neviditelnému kontextu. Koncepci dvojího zrození média by proto bylo možné nahradit jakousi koncepcí „nekonečného rození“.

A ještě jedna faktická výhrada. Gaudreault s Marionem vycházejí z neproblematického konstatování, že Töpffer byl prvním tvůrcem moderního komiksu. Bublíny, charakteristické pro moderní komiksy, lze ale nalézt mj. v anglosaských karikaturách konce 18. století. Na ně navazoval na konci 19. století např. Alfred Harmsworth, který vydával humoristické listy s obrázkovými vtipy Amalgamated Press. Šlo o velice dostupnou a oblíbenou tiskovinu za půl penny. Harmsworth přišel i s prvním komiksovým hrdinou Ally Sloperem. V titulcích běžně užíval pojmu „comics“. Dalším průkopníkem byl německý humorista Wilhelm Busch, který přispíval v průběhu druhé poloviny 19. století do několika novin obrázkovými seriály s verši. Stvořil dvojici Max a Moritz – uličníky, kteří pronikli v roce 1870 také do USA. Přestože se tedy za kolébku (podruhé zrozeného) komiksu považuje USA, komiks se vyskytl paralelně na více místech světa. V některých případech o několik let nebo desetiletí později, ovšem zato bez přímé návaznosti na Töpfferovy pokusy.

II. Komiks mezi jinými médii

II. 1 Úvod

V této kapitole budu zkoumat médium komiksu ve vztahu k ostatním médiím. Vycházím přitom z obecně uznávané proklamace badatelů v oblasti intermediality od McLuhana přes Boltera a Grusina až ke Gaudreaultu s Marionem, že médium nikdy nestojí mimo ostatní média a že se k nim různým způsobem vztahuje. Vybral jsem média z nejbližšího okolí komiksu: výtvarné umění, film, animovaný film a počítačové hry. Prostřednictvím sledování různých analogií a druhů vlivů na produkční, distribuční, recepční, ekonomické a další faktory spojené s komiksem a jemu příbuznými médii se budu snažit konkrétně ukázat, jak intermediálními badateli proklamované intermediální vztahy fungují.

II. 2 Komiks a výtvarné umění

Komiks se zrodil v době, kdy dominujícím stylem ve výtvarném umění a grafice, tedy komiksu nejbližších médiích, bylo Art Nouveau, a jeho vliv je v něm patrný ještě i v následujících desetiletích hlavně v USA, ve Francii a v Itálii. Konkrétně především u umělců George McManuse a Winsora McCaye.

Obrazová příloha II, repro 5

U dalších umělců jako Antonio Rubino, Alain Saint-Ogan, Alex Raymond či Barne Hogarth je ovlivnění secesí patrné např. ve zvlněné lince, výrazném „vrstevnicovému“ dělení, ve stylizaci inspirované okenními mozaikami, v dobových kostýmech, reklamách, ale i zápujčce symbolů slunce a mraku.

Obrazová příloha II, repro 6

Nejvýrazněji komiks podle Pierra Couperie ovlivnil expresionismus. U umělců jako Mort Walker, Ken Bald či Frank Robbins je patrný v „noirově“ stylizovaných prostředích a detailech, kontrastu stínu a tmy, barevném kontrastu, expresivní stylizaci, karikatuře atd.

Obrazová příloha II, repro 7

Zvláštní esenci expresionismu v sobě uchovává dílo „zlobivého dítěte komiksu“ Roberta Crumba.

Obrazová příloha II, repro 8

Komiksy však apropriují překvapivě i prvky, postupy a techniky neoklasicismu 30. let 20. století jako klasické kompozice, zlatý řez či chiaroscuro (Burne Hogarth, Alex Raymond, Harold Foster).

Obrazová příloha II, repro 9

Další vztahy komiksu existují s pop artem (Guy Peellaert), op artem (Fred Johson) a psychedelickým uměním (Carlo Gimenez).

Obrazová příloha II, repro 10

Komiksy ale adaptovaly i obecnější trendy v umění, grafice a estetice Západu od roku 1880 – nové úhly pohledu, nezvyklé perspektivy, umělé osvětlení atd. (v tom se stýkají s vývojem reklamy).⁵⁹

Obrazová příloha II, repro 11

Vlivy výtvarného umění na komiks analyzuje i Umberto Eco. Podle tohoto italského sémiotika komiks jako umělecký druh dokáže aktualizovat postupy jiných umění vyjadřovaných odlišnými, resp. (zdánlivě) separátními médii. Sémioticky řečeno, komiks dokáže syntetizovat převzaté (nebo zcizené) prvky v pozměněné podobě, takže představuje složitou znakovou soustavu, která operuje s množstvím různorodých znaků a kódů.

Vzhledem k ostatním výtvarným disciplínám a žánrům může být komiks chápán jako parazit. Umberto Eco přichází s příkladem takového parazitismu ve

⁵⁹ Couperie, Pierre 1972. Antecedents and Definition of the Comics Strip in Herdeg, Walter – Pascal, David (ed.) 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The Graphis Press, s. 14-25.

znázornění nadzvukové rychlosti letu v superhrdinském komiksu (který se v USA prosadil jako mainstreamový žánr po únavě z humoristických komiksů ve 30. letech). Let znázorňovala vodorovná stopa, která měla představovat rychlý pohyb před naším okem. Podle Eca má toto znázornění původ ve futuristickém rozložení pohybu v Boccioniho díle *Dynamismus foot-balleur*.⁶⁰

Eco říká, že to, co pro „nové vidění“ vydobyly modernistické a avantgardní výtvarné směry, se v komiksech objevuje zbavené „vznešeného“ původu a intelektuálního pozadí. „Teprve po experimentech současného malířství a objevech techniků a uměleckých fotografů mohly komiksy, díky senzibilitě vytvořené v širším publiku, předložit své vlastní grafické konvence...“⁶¹

Eco však zapomíná na to, že i futuristé čerpali z kulturních vlivů, které měli k dispozici. Patřili k těm avantgardním skupinám, jimž nebyly cizí „nízké“ žánry a formy, a také ve svých experimentech s pohybem čerpali mj. z pokusů o zachycení pohybu fotografie v 19. století: např. ze slavné série snímků běžícího koně od E. Muybridge. Jak je vidět, různé formy cirkulují napříč kulturou, a není příliš rozumné říci o tom nebo tom, že bylo první. Volným zacházením se zdroji a vlivy jako by komiks anticipoval principy postmoderního umění. Vyrostl ostatně z lidových obrázků a karikatury, součástí tzv. „smíchové kultury“, pro kterou je míšení žánrů, stylů, médií a různých výrazových forem běžné.⁶²

Umberto Eco v návaznosti na svoji tezi, že raný komiks jednoduchou formou zpřístupňoval to, co objevilo moderní umění, tvrdí, že to, co si komiks vzal od avantgardy 10. a 20. let 20. století, „vysokému“ výtvarnému umění vrátil v 60. letech. Podle Eca ovlivnil především pop art, který ostatně s lačností nasával i ostatní žánry, produkty a atributy konzumní pop-kultury. Od 60. let 20. století až dosud je médium komiksu využíváno také v široké škále artefaktů kulturního průmyslu, např. v časopisech, reklamách nebo na bookletech hudebních nosičů. Stal se inspirací reklamnímu marketingu, ale i kutilské domácí tvorbě (komiksy určené pro soukromý okruh čtenářů parodující kamarády, známé, authority). Konvenční žánrová schémata postav v „konzumním“ komiksu se často stávají předmětem persifláže a parodie –

⁶⁰ Eco, Umberto, 1995. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, kapitola Četba Steva Conyana.

⁶¹ *ibid*, s. 167.

⁶² Srv. Bachtin, Michail Michailovič 1975. *Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Odeon; Broms, Henri and Kaufmann, Rebecca ed. 1988. *Bakhtinian studies. Part of „Semiotics of Culture“*, Section IV. Helsinki: Aartor Inc.

podobně jako schémata westernu, detektivky, TV reklamy ad. médií a žánrů populární kultury.

Na stránkách antologie textů představitelů akademického komiksového sdružení ICON Robert Weaver ukazuje, jak specifické prvky a postupy komiksu jako zvláštního hybridu časového a prostorového umění ovlivnily konkrétní umělce jiných, zvláště prostorových médií: zmiňuje např. amerického sochaře Williama Kinga z USA, který nafocuje a v různých úhlech pohledu a přiblíženích sekvencuje své sochy doplněné o texty v bublinách (dílo *Interlude*), nebo také amerického malíře Eliase Friedensohna, který vystavuje polyptychy svých maleb.⁶³

Obrazová příloha II, repro 12

II. 3 Komiks a film

Tvorba komiksů pro noviny a později i pro komiksová alba měla zhruba do poloviny 20. století punc pásové výroby. Nejen v rozdělování rolí, ale i nutnosti dělat je rychle. Gramatika komiksu se tak rozvíjela za pochodu. Raní tvůrci komiksu byli ve vývoji svého uměleckého druhu nejvíce ovlivněni vaudevillem⁶⁴ a filmem.⁶⁵ Paralely ve vývoji a „družbě“ komiksu a filmu jsou zřetelné ve dvou aspektech, které spolu ovšem úzce souvisí.

1. V socio-kulturním aspektu, resp. v archeologii vzájemného ovlivňování těchto médií. Film a komiks vznikly takřka simultánně – časově i místně, tedy na konci 19. století v USA. Téměř ihned byly pochopeny a využity jako média populární kultury; později byly komiksy filmově adaptovány a docházelo i k tomu, že se původní komiksy nechaly touto adaptací ovlivnit. (Konkrétně se zmiňuje případ Batmana, v jehož komiksově verzi se po úspěšném filmovém zpracování změnila zápletky, image postav a dynamizoval se děj prostřednictvím rafinovanější práce kvazikamery⁶⁶).

2. V aspektu formální výstavby, poetice a technickém provedení. Rozdělení, následnost a řetězení sekvencí v komiksu simuluje filmovou střihovou skladbu a

⁶³ Weaver, Robert 1972. *Experiments in Time-Art in Herdeg*, Walter – Pascal, David (ed.) 1972. *Comics (The Art of Comic Strip)*. Zurich: The Graphis Press, s. 88-95.

⁶⁴ McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins Publisher, s. 27.

⁶⁵ Srv. Chabon, Michael 2004. *Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye*. Praha: Odeon, str. 334-342.

⁶⁶ Urbanová, Svatava, Kotrla, Pavel 1996. *Tematický sešit – český jazyk a literatura. Comics – 1. a 2. díl*. Ostrava: Atelier Milata.

montáž. Vizualizace komiksu napodobuje práci kamery. Tzv. „kvazikamera“ komiksového okénka simuluje pohyby a panorámuje pohled čtenáře z různých úhlů. Důležitý je i simulovaný zoom pohledu – zda jde o detail, polodetail, velký celek nebo polocelky atd.

Vzhled a styl komiksu se v průběhu jeho vývoje podstatně změnil. To, jak pracovali první tvůrci humoristického komiksu na začátku 20. století, se málo podobá způsobům tvůrců akčního, superhrdinského komiksu, zvláště v jeho pozdní fázi v 50. letech 20. století.⁶⁷ Pro vizuální rámeček raného komiksu je příznačný model divadelního jeviště. Stejně tak byly filmy v začátcích kinematografie točeny v jediném záběru, z jediného postoje kamery, jediným objektivem; stříhová skladba se neuplatňovala.

Komiksy zažily podobný vývoj jako film také v přechodu od „němého“ komiksu ke komiksu „ozvučenému“. Text se totiž, pokud byl k narativním obrázkům v sekvencích vůbec připojen, teprve postupně dostával z pozice nad nebo pod rámečkem dovnitř viněty a postupně také nabýval větší vizuálně-ikonické signifikující autonomie. Podobně se v němém filmu vyvíjela důležitost a autonomie mezititulků a ve filmu zvukovém pak zvuk prošel několika fázemi, než se stal jeho plnohodnotným prvkem.

Analogie mezi filmem a komiksem samozřejmě existují i na straně recepce. Proces recepce komiksu je vlastně neustálým skládáním sekvencí ve vědomí recipienta. Filmoví teoretici pro popis procesu stříhové skladby používají koncept otázky a odpovědi. První záběr vyvolává v divákovi otázku, aby na ní druhý záběr odpověděl. Skutečně první záběr je ve filmu jen jeden. Proto je vlastně každý záběr zároveň otázkou i odpovědí. Filmoví tvůrci velice rádi manipulují s divákovým očekáváním, že záběry na sebe budou navazovat jako otázka a odpověď. Zvláště někteří se vyžívají ve vrstvení otázek, ke kterým neposkytují odpovědi, případně s nimi otálí tak dlouho, až divák zapomene, na jakou otázku se odpovídá. Tento princip podporuje ne-lineární vnímání filmu, soustředí se spíše na estetickou složku než na příběh a vytváří např. atmosféru tajemna, strachu, zmatku apod.⁶⁸

⁶⁷ Sabin, Roger 1996. Comics, Comix and Graphic Novels. A History of Comic Art. New York, London: Phaidon; Walker, Bryan 2004. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, Inc.

⁶⁸ Kučera, Jan 1982. Stříhová skladba ve filmu a televizi. Praha: AMU, SPNP.

Recepci komiksu tematizuje McCloud jako „kočování“ po sekvencích, resp. jako „umění dotváření“⁶⁹: vidíme dvě scény a dotvoříme si v duchu vše, co se událo mezi nimi. I film je sekvencí statických obrázků, v něm jsou ovšem jednotlivá políčka tak podrobná a jdou tak rychle za sebou, že je lidskýma očima nelze vnímat jako rozfázovaná. Komiks říká více, než ukazuje. „Díry“ mezi jednotlivými záběry vybízejí k interpretaci, podněcují recipientovu fantazii. Podle Umberta Eca a z hlediska teorie informace komiks „programově eliminuje redundanci tím, že přenáší poselství o velké informační kapacitě... Vztah mezi následnými záběry dokazuje existenci jakési zvláštní syntaxe, lépe řečeno série zákonů stříhu... Komiks láme *continuum* na několik málo podstatných prvků. Čtenář si je pak ve své představivosti sesadí a nazírá je prostě jako continuum.“⁷⁰ Jedná-li se o ne příliš komplikovaný komiks, který nevybočuje z kauzality očekávané příjemcem, je možné „díry“ vyplnit naprosto mechanickou prací myšlení.

K používání filmového pojmu stříh v analýzách komiksu se kriticky vyjadřuje Groensteen, který poznamenává, že: 1. řetězení filmových záběrů se provádí v lineární časové dimenzi, oproti tomu viněty komiksu jsou spojovány současně v čase i prostoru a 2. stříh je postprodukční operace, oproti tomu komiks se rodí ve stejný čas jako obrázky na papíře.⁷¹ Groensteen ale traktuje jiné podobnosti komiksu a filmu: komiksové slovo je podle něj blíže filmovému slovu než literárnímu textu, třebaže by byl dialogický. Obraz v komiksu totiž říká vše, co může říci literární text, jen bez slovních výměn a myšlenek, které nelze přetlumočit, pouze „filmově“ citovat.⁷²

McCloud v souvislosti s tematizací komiksu jako umění dotváření upozorňuje na to, jak americký a částečně i evropský komiks zvnitřňuje charakteristickou orientaci pragmatické západní civilizace na cíl. Většina komiksů totiž využívá řetězení políček za sebou podle klíče akce–akce. Oproti tomu manga – japonská varianta amerického a evropského komiksu, o níž bude v této práci ještě řeč, v políčkách, která z našeho pohledu až příliš fázují, odráží jistou meditativnost, ukrytou v kořenech východní civilizace, a důraz klade více na bytí než na dění.⁷³ Nelze ovšem tyto kulturní podmíněnosti vidět pouze jednostranně: východní a západní

⁶⁹ McCloud, Scott 1993. *Understanding Comics*. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 60-73.

⁷⁰ Eco, Umberto 1995. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, s. 163.

⁷¹ Groensteen, Thierry 2005. *Stavba komiksu*. Brno: Host, s. 125.

⁷² *ibid*, s. 155.

⁷³ McCloud, Scott 1993. *Understanding Comics*. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 74-82.

kultura se ostatně minimálně od konce 19. století vzájemně ovlivňují: secese apropriovala jisté prvky čínských a japonských dřevorytů a konvenční kontinuální strukturu západní hudby, především v moderní hudbě a jazzu, obohatil důraz japonské hudby na fragmentárnost tónů a signifikantní momenty ticha. Oproti tomu třeba japonská manga adaptovala řadu prvků a postupů amerického akčního komiksu.⁷⁴

Součástí historie ovlivňování komiksu a filmu je však nejen snaha komiksu podobat se filmu, ale také vymezovat se vůči němu a lišit se od něj. Ve 40. a 50. letech komiks stále více připomínal storyboardy k akčním superhrdinským filmům. Superhrdinský komiks se stal nadlouho – v podstatě až do dneška – schématickým vzorem mainstreamového komiksu. Podle Daniela Raeburna⁷⁵ tím začal ztrácet vlastní originalitu a sílu, které spočívaly ve spojení textu s obrazem. Komiks, soustředěný na filmové efekty, zapomínal na typografii, ikonografii a kompozici stránky. V 90. letech 20. století se i proto někteří tvůrci začali vracet k inspiracím raného komiksu. Dnes asi nejznámější a nejuznávanější tvůrce komiksů Art Spiegelman někde poznamenal, že „budoucnost komiksu je v jeho minulosti.“ Jeho Maus, dvojdílný epos o myších, kočkách a prasatech, které reprezentují Židy, Němce a Poláky za druhé světové války, záměrně používá prosté výrazové prostředky černobílé kresby perem. Dosahuje tak zvláštního, spíše literárního než výtvarného účinku, který snad odpovídá závažnosti zvoleného historického tématu – holokaustu.⁷⁶ Ranými „předfilmovými“ autory, jako byli Winsor McCay, Frank King a George Herriman, se inspiroval další „anti-kinematický“ komiksový tvůrce Chris Ware. Stejně jako Spiegelman se ve svém „opus magnum“ Jimmy Corrigan: Nejchytřejší kluk na světě⁷⁷ věnuje vztahu mezi otcem a synem v historické perspektivě. Ware ve své tvorbě využívá prvky psaní, kreslení, malování, typografie, ale i hudby, divadla a architektury – všech médií, z kterých se komiks konstituoval a na která už pomalu zapomněl. Dalším prvkem Wareova retra je využívání bezeslovných příběhů nebo rozdělení jedné velké scény do jednotlivých sekvencí.

Obrazová příloha II, 2x repro 13

⁷⁴ ibid, s. 82.

⁷⁵ Raeburn, Daniel 2004. Chris Ware. London: Laurence King Publishing.

⁷⁶ Spiegelman, Art 1998. Maus. Praha: Torst.

⁷⁷ Ware, Chris 2004. Jimmy Corrigan, Nejchytřejší kluk na světě. Praha: BB Art.

Především američtí filmaři od 60. let pracují s komiksem na mnoha různých, povrchnějších či hlubších úrovních. V antologii představitelů sdružení ICON se s vlivem komiksu na své filmy svěřuje i známý francouzský filmový režisér Alain Resnais, který líčí, jak jej některá okénka jeho oblíbených filmových tvůrců inspirovala při kompozici některých scén v jeho filmech. Např. legendární film *Loni v Marienbadu* byl podle tvůrcových slov inspirovaný komiksem *Mandrake the Magician* Phila Davise. Ve filmu *Muriel* zase Resnais použil strukturu koprezentace komiksových bublin v jednom okénku ke konstrukci „překrývajících“ se dialogů. Resnais zmiňuje i další filmové režiséry ovlivněné komiksem, zejména Federica Felliniho. Fellini třeba rozdělil svůj film *Satyricon* na „kapitoly“. Usekával jejich prostřednictvím film v nejnapínavějších fázích úslovím „to be continued“. Fellini také v *Satyriconu* předložil řadu „komiksových“ scén, kde byly postavy v akci jakoby oříznuty vyčistěním pozadí.⁷⁸

II. 4 Komiks a animovaný film

Animovaný film je podobně komplikované, syntetické a diferencované médium jako komiks: zahrnuje prvky loutkohry, kinetického výtvarného umění, počítačové hry, kresleného a loutkového filmu, hraného filmu, ilustrace apod. Animovaný film má jednak přejeté výrazové prostředky (loutka z divadla, barva, linie a tvar z výtvarného umění, hudba ad.) a vedle toho výrazové prostředky specifické. Příbuznost komiksu a animovaného filmu lze hledat např. v základní charakteristice animovaného filmu, totiž v jeho tzv. „oživovacím efektu“ antropomorfizovaných zvířat a neživých objektů. V animaci ale narozdíl od komiksu ožívání působí bez přičinění divákova dotváření.

Brzy po etablování animovaného filmu se podle Edgara Dutky na jeho pole přesunula řada komiksových kreslířů, kteří zde uplatnili žánr a formát kreslených seriálů postavených na situačním gagu (např. slavný komiksový kreslíř Winsor McCay, jehož prvním titulem animovaného filmu byl proslulý *Dinosaurus Gertie*).⁷⁹ 10. léta 20. století byla v animovaném filmu léty nadšených individualistů, většinou právě kreslířů z novin. Ve 20. letech vznikala velká studia pro pásovou výrobu

⁷⁸ Resnais, Alain 1972. *Films and Comics* (interview) in Herdeg, Walter – Pascal, David (ed.) 1972. *Comics (The Art of Comic Strip)*. Zurich: The Graphis Press 96-103.

⁷⁹ Dutka, Edgar 2006. *Scenáristika animovaného filmu*, Minimum z historie české animace. Praha: AMU, s. 23-24.

animovaných seriálů a zhruba v 2. polovině 30. let byl vývoj klasické kreslené animace jako nového média dokončen.⁸⁰ V té době se v odvětví komiksu teprve formoval nosič komiksového alba. První animátoři měli velmi chudá nebo žádná scenária; epizody, jejichž základním stavebním prvkem byl gag a příběhem jeho zřetězení, vymýšleli spíše za pochodu než nějak promyšleně.⁸¹ Stejně tak většinou vznikaly i první komiksy.

Nejvlastnějším žánrem kresleného filmu je a byla kreslená groteska, jejímž motorem je konflikt výrazných charakterů. Dramatická situace je tu vytěžena až do nemožnosti, „vygagovává“ prostinký děj a její jedinou metou je rozesmát diváka.⁸² Kreslená groteska dějovými vzory navazuje na němou hranou grotesku.⁸³ Gesta hrdinů jsou jak v hrané, tak v kreslené grotesce vždy přehnaná, nadsazená.⁸⁴ V kreslené grotesce jsou hybatelem děje a zároveň hry s divákem bachtinovské „karnevalové charaktery“ – víme, co od nich můžeme čekat, a přesto nás v bizarních – karnevalových – situacích překvapují.⁸⁵

Společným znakem řady děl animovaného filmu a komiksu je serialita a charakteristické postavy. Od animovaných seriálů se požaduje relativní uzavřenost jednotlivých epizod, stylová jednota a většinou i dodržení metráže.⁸⁶ Takovéto nároky jsou obvyklé i při „manufakturní“ výrobě komerčních komiksů.

Čím se animace a komiks od sebe hodně liší, jsou přítomnost, resp. nepřítomnost hlasu herců, hudby a ruchů. Komiks ovšem tyto auditivní elementy také znázorňuje, jen prostřednictvím specifických vizuálně-textových prostředků.

Jiří Kubíček zmiňuje ve svých skriptech o animaci zajímavý fenomén tzv. „ruchových metafor“ v animovaném filmu.⁸⁷ Jedná se o hudbu či ruchy, které v animaci doprovázejí nějakou akci. Nemusejí být jejím explicitním doprovodem, ale jsou pouze aditivním prvkem, který akci významově posouvá, případně i neguje. Těmto ruchovým metaforám by v komiksu odpovídaly jednak využití kontroverze mezi textem a obrazem, jednak celá plejáda vizuálních metafor – ikon, především těch nejjednodušších, vkládaných leckdy do textu v bublinách, aby dotvářely jeho význam.

⁸⁰ ibid, s. 24.

⁸¹ ibid, s. 24.

⁸² ibid, s. 29-30.

⁸³ ibid, s. 30.

⁸⁴ ibid, s. 30-31.

⁸⁵ ibid, s. 32.

⁸⁶ Kubíček, Jiří 2004. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU, s. 65-66.

⁸⁷ ibid, s. 71.

Kubíček se zabývá také rozbořem principů „gramatiky“ disneyovské animace,⁸⁸ která je pro mnoho diváků synonymem animace vůbec. Disneyovým cílem byla animace jako iluze života.⁸⁹ Tento umělec nevyšel z tradice amerického novinového komiksu, ale z evropské tradice, hlavně z tvorby Wilhelma Busche a romantických a biedermeierových pohádek.⁹⁰ Jiří Kubíček ukazuje, jak animované seriály a filmy z Disneyho dílny dodržují stejné standardy ve vytváření svého fikčního světa. Jsou to např. parametry transparentnosti, přesného časování scén, hlavních fází, nadsázky, ale i „váhy“ objektů, sladění pohybů postav při různých druhích akcí atd. Disneyovská gramatika se minimálně z poloviny stala obecnou gramatikou kresleného filmu a ovlivnila i slovník a postupy počítačového softwaru jako Macromedia Flash.

O gramatice lze mluvit samozřejmě i v „dílnách“ komiksu. Jednotlivá nakladatelství, zvláště americká, si v průběhu svého působení vyvinula image, které prostupovalo nejen jednotlivé řady komiksových seriálů, ale celou jejich produkci. Originalita kreslíře či kreslířů zde byla potlačována jako nežádoucí prvek, který ničí pracně budovaný vzhled fikčního světa toho kterého komiksu.

V posledních desetiletích se animovaný film dělí na dvojrozměrný a trojrozměrný. Různé techniky tradičního 2D animovaného filmu jako bezkamerová animace, prosvícený písek, ploška, silueta, koláž či špendlíková deska⁹¹ mohou být paralelami variabilních možností komiksové kresby či koláže. Stejně jako animovaný film může být i komiks 2D i 3D. 3D animace používá techniky jako loutková animace, animace poloplastické loutky, modelace, pixilace (oživení člověka), animace objektů apod.⁹² 3D komiks využívá specifického způsobu kresby, ale především modelovacího grafického softwaru. 3D jsou často webkomiksy, o nichž zde bude řeč později.

Lze nalézat i další paralely mezi animovaným filmem a komiksem. Např. je u nich společná otázka, zda je kreslený titul pro děti, dospělé, nebo obě skupiny? Dále: Celovečerní animované filmy jsou obdobou komiksového alba. Většinou teprve na základě úspěšných animovaných seriálů (Simpsonovi, South Park, Mach a Šebestová) vznikají celovečerní filmy. Ekonomicky náročnému celovečernímu

⁸⁸ *ibid*, s. 77-85.

⁸⁹ Dutka, Edgar 2006. Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace. Praha: AMU, s. 25.

⁹⁰ *ibid*, s. 28.

⁹¹ Kubíček, Jiří 2004. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU, s. 90-94.

⁹² *ibid*, s. 95-100.

formátu předchází v oblasti kresleného filmu nutnost úspěšného prosazení v ekonomicky méně náročném formátu seriálu. Podobně jako jsou periodicky vycházející díly komiksu předchůdcem komiksových knih.

Animovaný film má podobně jako komiks i jiné specifikum. Oproti literatuře a z velké části i filmu a fotografii je jejich obsah „dvojitě kódován“: realita je kódovaná fikcí, ale fikce ještě navíc osobitým výtvarným zpracováním. Proto je tak těžké neustále znovu vstupovat do jiných fikčních světů komiksu a animovaného filmu.

V animovaném filmu jsou doporučeny dvě přípravné fáze: literární scénář a storyboard s klíčovými scénami a technickými, režijními a dalšími poznámkami. To je analogické např. ke Groensteenově popisu dvou přípravných fází tvorby komiksu – technického scénáře a stránkové sazby.⁹³

II. 5 Komiks a počítačové hry

Médium komiksu se ale nepodobá a nevztahuje jen k médiím, která jsou starší či etablovanější než ono. Některé prvky v image, prvcích, postupech a kontextu produkce či distribuce lze nalézt i v médiích, která vznikla a vyvíjela se již v době, kdy komiks byl už etablovaným médiem. To se týká především počítačových her.

Analogie mezi komiksem a počítačovými hrami lze samozřejmě nalézt i na rovině image samotných produktů těchto médií. V počítačových hrách se podobně jako v komiksu operuje s hrdiny. Tito hrdinové jsou většinou nějak stylizovaní a ikonicky zjednodušení. Scott McCloud přičítal komiksové ikonizaci efekt divácké empatie do postavy.⁹⁴ Toto vcítění platí samozřejmě dvakrát více u počítačových her, které jsou interaktivní a ikonizaci hrdiny doplňují daleko silnějšími empatizujícími nástroji jako zejména umožnění hráči manipulovat s hrdinou. Jejich účelem je skutečně vzbudit v divákovi, resp. hráči, pocit, že on sám je tímto hrdinou. Hrdina v počítačových hrách většinou bojuje proti nepřátelům, kteří jsou mu staveni do cesty. Tento nekonečný cyklus bojůvek je charakteristický i pro celou plejádu titulů akčního a dobrodružného komiksu Supermanem počínaje a Tintinem konče. Rozdílem samozřejmě je, že v počítačových hrách je to, zda hrdina vyhraje, daleko více na divákovi, resp. hráči, než na autorovi. Další příbuzností komiksu a

⁹³ Groensteen, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host, s. 170-171.

⁹⁴ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 28-30.

počítačových her jsou ikonizovaná a abstrahovaná prostředí, jejichž čitelnosti a odlišitelnosti navíc napomáhá výrazné barevné rozlišení.

Jiné druhy analogií mezi komiksem a počítačovými hrami lze nalézt na úrovni produkce a distribuce, tedy v kontextu komiksového, resp. herního průmyslu. Jeden z designerů (tedy návrhářů) nejznámější české počítačové hry Mafia (2002), která měla úspěch i v zahraničí, Dan Vávra, tvrdí, že herní průmysl je např. oproti průmyslu filmovému zatím v plenkách. Např. proto, že se rychle mění jeho podmínky v závislosti na dynamicky se vyvíjejících technologiích, distribuci her i reakci publika. Nicméně není výjimkou, že na největších hrách pracuje kolem stovky lidí a jejich vývoj může trvat od 1,5 roku až do pěti let. Struktura produkce počítačové hry sestává z několika složek: musí být nějaký investor, který k výrobě hry pobízí team, zaštitěný vydavatelem. Výroba hry sestává z preprodukce, osnovy designu, prototypu, projektu, scénáře, questů, technické dokumentace, dramaturgie, storyboardu, konečného vytvoření hry a dabingu. Team je sestaven z programátorů, designérů, kteří se starají o scénář, gameplay a level design, grafiků, kteří jsou rozdělení podle toho, zda dělají 2D, 3D nebo koncepty (zde se realizují především výtvarníci znalí anatomie a dalších postupů mimetické kresby a malby), animátorů, kteří se dělí na ty realizující motion capture a ty, kteří mají filmové vzdělání a umí pracovat se střihem a další editací, zvukařů, kteří zajišťují ruchy, dabing a hudbu, a produkčních, jejichž starostí je management, produkce, asistence či projektový management. V českých podmínkách se jednotlivé role často překrývají, protože je zde málo speciálně vzdělaných lidí. Ve světě je oproti tomu běžné učit specializované dovednosti pracovníků herního průmyslu na uměleckých akademiích.⁹⁵

Vývoj počítačových her je pro svou složitost a komplexnost zjevně podobný výrobě animovaných filmů. Komiksovému průmyslu se přibližuje pouze v některých případech. Produkce a distribuce komiksu se totiž liší případ od případu. O skutečném průmyslu se dá mluvit pouze u komerčních titulů etablovaných nakladatelství (zejména Marvel), která pracují manufakturním způsobem. Na všech titulech jedné řady pracuje jeden tým složený ze specialistů např. na kresbu, inking (vyplnění předznačené kresby inkoustem), letráž atd. Druhou stranou produkce a distribuce komiksů jsou autorské komiksy, v nichž si všechno dělá jeden člověk.

⁹⁵ Vávra, Dan 2007. Jak se dělá hra, přednáška v rámci iniciativy CIANT, 28. 2., AVU, Praha.

Rozlišení, vývoji i kvalitativnímu a kritickému hodnocení těchto dvou přístupů se věnuje mj. Scott McCloud v úvodu své knihy *Reinventing Comics*.⁹⁶

V komiksu lze rozlišit různé žánry. Podle Vávry existují určité diferenční trendy také v herním designu počítačových her. Ty se ale týkají pouze různých atributů jako linearita nebo nelineárnost příběhu, míra interaktivity či styl designu. Existují např. škatulky *sandbox games* (v češtině hovorově „pískoviště“) s nelineární strukturou jako *Sims* či *Oblivion*, dále *action adventure* (akční adventurky) s lineárním příběhem a dále střílečky, sportovní a další hry, v nichž příběh žádnou roli nehraje.⁹⁷

Scénář počítačové hry se blíží spíše televiznímu seriálu než filmu, ale ani to nevystihuje jeho interaktivní a hypertextový charakter. V počítačové hře jsou dané možnosti a x různých dalších možností, jak jsou výchozí stavy interakcí s hráčem zužitkovány. Podle Vávry je úroveň scénářů počítačových her z valné většiny špatná. Svědčí to o neochotě literátů vstoupit na pole nového média, které nabízí využití literárního nadání ve specifickém audiovizuálním a interaktivním prostředí.⁹⁸

Tato neochota stoupců etablovaného a kanonizovaného média literatury je příznačná i pro jejich strach či odpor věnovat se komiksu. Posledním zajímavým experimentem původně literáta, který překročil hranice svého média, je u nás případ Jaroslava Rudiše, který ve spolupráci s výtvarníkem Jaromírem 99 realizoval vůbec nejúspěšnější českou komiksovou řadu v posledním desetiletí Alois Nebel.⁹⁹ Příznačné je, že intermediální všudybud Rudiš se kromě komiksu věnuje také scenáristice filmu (*Grandhotel*) a divadelních her (*Strange Love*).

Zásadou při tvorbě počítačových her na všech jejích úrovních je vytvořit svět, který je uvěřitelný. Má tedy jít o kopii našeho světa. Proto se při tvorbě světa počítačové hry využívají všechny specializace, které vytvářejí i náš svět. Hodí se znalosti medicíny při anatomii postav, hodí se znalosti architektury při vytváření prostředí, a tak by se dalo pokračovat do nekonečna.¹⁰⁰ V tomto ohledu je tvorba počítačových her daleko složitější než tvorba komiksu. Zásada věrné nápodoby světa ve fikčním světě média zde většinou platí také, ale ne vždy.

⁹⁶ McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. New York: Harper Colins Publisher, s. 7-17.

⁹⁷ Vávra, Dan 2007. Jak se dělá hra, přednáška v rámci iniciativy CIANT, 28. 2., AVU, Praha.

⁹⁸ *ibid.*

⁹⁹ Rudiš, Jaroslav a 99, Jaromír 2004-2006. Alois Nebel. Praha: Labyrint.

¹⁰⁰ Vávra, Dan 2007. Jak se dělá hra, přednáška v rámci iniciativy CIANT, 28. 2., AVU, Praha.

II. 6 Závěr

V této kapitole jsme viděli, jak dalece komiks souvisí s jinými médii a jak je jim v leckterých aspektech podobný. Vedení určitého intermediálního diskurzu mezi různými typy médií může být směřováno několika směry – na úrovni produkce, distribuce, recepce atd. V této kapitole jsem se snažil zaměřit na všechny zjevné paralely v různých úrovních.

III. Intermedialita komiksu méně zjevná

III. 1 Úvod

Předchozí kapitola této práce pojednávala o zjevných vztazích a analogiích komiksu a jemu příbuzných médií. Byly nalézány explicitní vazby komiksu na ostatní média a naopak. Tyto vazby nebylo nutné hledat nějak složitě, protože jsou zjevné na první bližší pohled. Jde o podobný analytický přístup, jaký ve své diplomové práci použil např. Adrian Kukul.¹⁰¹ Ten se zabýval tzv. „vědomým přenášením specifík komiksu a filmu“. Jako „vědomé přenášení“ mezi těmito médii přitom chápe fyzickou přítomnost, citaci, pastiš a adaptaci. Konkrétně se zabývá tematizací a generalizací takových případů, kdy se ve filmu objevují komiksové sešity, které čtou filmové postavy, a které tak odkazují na „duch doby“ (fyzická přítomnost), verbálními nebo vizuálními citáty ze známých komiksů ve filmu (citace) a přiznaným, více či méně doslovným filmovým zpracováním komiksu (adaptace) nebo jeho buďto přiznaným, anebo nepřiznaným, více či méně volným zpracováním, většinou s posunutým, např. ironickým vyzněním (pastiš).

Ve třetí kapitole II. části této práce mi např. oproti Kukulovu projektu a ve stopách Szczepanikovy definice intermediality půjde především o to, jak se komiks a ostatní média ovlivňují jakoby zevnitř, jak jedno médium zvnitřňuje nejen obsahy, ale především formy jiného média, jak jedno médium „myslí“ v druhém nebo druhým. Jak tomu předběžně rozumět?

Pro předběžné nastínění tohoto přístupu můžeme zůstat u tematizace vztahu mezi komiksem a filmem a na poli akademických výsledků pražské filmové akademie a uvést několik pozoruhodných citátů z bakalářské práce Norberta Držiaka.¹⁰² Ten popisuje, jak nejprve komiks zvnitřňoval prvky, postupy a techniky filmu: „Comics z filmu kedysi prevzal a dalej cizeloval predovšetkým charakterizačný záber (najčestejšie typický detail, eliptické zachytenie situácie alebo hyperbolu) a metódu „strihu“, lebo je vlastne nútený k neustálemu strihaniu a bez strihu nenavodí vonajkší (akčný) ani vnútorný (rozprávací) pohyb... Komiks je teda umením neustáleho

¹⁰¹ Kukul, Adrian 2004. Vliv komiksu na filmovou řeč. Bakalářská diplomová práce. Praha: FAMU AMU (Katedra animované tvorby – Dílna alternativní tvorby).

¹⁰² Držiak, Norbert 2000. Comics a film, Bakalářská práce. Praha: FAMU AMU.

strihu.“¹⁰³ Poté Držiak líčí, jak se naopak ve filmech 60. let začal uplatňovat komiks – ovšem pouze jako fenomén, a to právě prostřednictvím Kukalem kategorizovaných prostředků fyzické přítomnosti, citace, adaptace či pastíše. Filmu však takovéto jednoduché zápůjčky brzy nestačily. „...Iný prístup predstavujú hrané filmy Spielberga, Lucase a ďalších, ktorí využívajú princípy comicsu. Ich postavy (Indiana Jones, Luke Skywalker) sú comicsovými hrdinami, no je v nich aj kus obyčajnosti a ledabolesti, čo ich robí presvedčivejšími, a pohybujú sa v prostrediach, ktoré vyzerajú fantaskne, de facto sú to samostatne fungujúce mechanizmy, ktorým sa dá uveriť, ak na túto hru pristúpime. Spielberg: Hlavnou postavou mojich filmov je obyčajný človek za neobyčajných okolností.“¹⁰⁴ V týchto filmoch, vznikajúcich od konce 70. let, ktoré adaptovaly komiksovou poetiku, „nešlo len o to, zmocniť sa komiksových postáv a príbehov..., ale o nové, fascinujúce očarené videnie sveta, intenzívne a dynamické, plné svetiel a tieňov, pestrých farieb a línií. Nefalšovaná hravosť a okatá záluba v odkazov a citátoch na populárne mýty – to je comicsový film tejto doby. S neskrývaným potešením sa tu pritakáva „sériovosti“ sveta: A vobec nevadí, že všetky príbehy už boli rozprávané odpredu, odzadu, aj zprostredku.“¹⁰⁵

Držiak evidentne v zápise jedného média zdánlivo špecifickými prostriedky hľadá v reflexívnom odstupe charakteristické mody média iného. Práve o takovéto zkoumání mi zde v této kapitole půjde. Při tomto zkoumání se budu držet dvou teoretických knih o komiksu respektovaných autorů, jejichž faktické nebo latentní poznámky k této méně zjevné, ale o to hlouběji zakořeněné, účinnější a zásadnější intermedialitě komiksu se budu pokoušet dále rozvíjet a domýšlet.

III. 2 McCloud

Existují-li nějaké kanonické texty v oblasti teorie komiksu, pak jsou to Sequential Art Willa Eisnera¹⁰⁶ a Comics – Invisible Art Scotta McClouda¹⁰⁷. Zatímco první, starší práce, se zabývá především explikací praktických zásad při výstavbě komiksů na bázi bohatých zkušeností autora s jejich tvorbou, druhá práce je ve svém záběru více teoretická a v řadě pasáží tematizuje i intermediální aspekty komiksu. V českém

¹⁰³ ibid, s. 13.

¹⁰⁴ ibid, s. 15.

¹⁰⁵ ibid, s. 22.

¹⁰⁶ Eisner, Will 2004. Comics And Sequential Art. Tamara: Poorhouse Press.

¹⁰⁷ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press.

kontextu je McCloudova kniha sice známá a v původních pracích o komiksu hojně citovaná, ovšem ve velké řadě případů pouze pro jednu, navíc nepříliš zajímavou kapitolu, která byla do češtiny přeložena v komiksovém magazínu Crew.¹⁰⁸

McCloud v úvodu své práce zdůrazňuje, že jeho kniha není vůbec jen o historii komiksu, ale hlavně o výzkumu umělecké formy komiksu. O výzkumu toho, čeho je schopná a jak pracuje. Zaobírá se definováním specifík komiksu, jeho základními elementy a tím, jak jazyk komiksu zpracovává vědomí. Zvláštní důraz klade na tematizaci recepčního dotváření všeho, co se děje mezi panely, jak komiksem plyne čas, jak v něm interagují slova a obraz. Jedná se mu o „novou souhrnnou teorii kreativního procesu a jeho implikací pro komiks a umění obecně“.¹⁰⁹

Následující poznámky k intermedialitě v komiksu u McClouda se budou týkat především jeho rozvíjení problematiky slova a obrazu a dále času a pohybu v komiksu. V případě tematizace slova a obrazu v komiksu se pro lepší pochopení McCloudových úvah a jejich začlenění do diskursu mediálních studií budu zabývat i koncepcemi Michela Foucaulta, W. J. T. Mitchella a Viléma Flussera k problému obrazu a slova, resp. písma.

III. 3 Slovo a obraz

V kapitole o slovu a obrazu v komiksu věnuje McCloud zvláštní pozornost obrazu René Magritta Zrada obrazu.

Obrazová příloha III, repro 14

V překladu znamená nápis pod fajfkou větu „Toto není dýmka“. Malíř chce říct, že „toto je **obraz** dýmky,“ vysvětluje McCloud. McCloud od této úvahy postupuje k vizuálnímu výčtu široké škály ikon (přičemž ikony definuje jako jakýkoli obrázek použitý k reprezentaci osoby, místa, věci nebo ideje), které podle něj také nejsou tím, čím je nazýváme.

Ikony jsou variabilní v tom, jak věrně reprezentují skutečnost. Čím více směřují k abstrakci, tím více se podobají písmu, které je původem také ikonické, ale jehož systém se postupně čím dál více abstrahoval a osamostatňoval od reprezentace

¹⁰⁸ Crew č. 21/2002.

¹⁰⁹ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 1.

(piktografické, ideografické písmo) k autonomii (fonetické písmo). Čtení komiksových obrázků, které mají většinou karikaturní (ve smyslu cartoon), více či méně abstrahující styl kresby, má proto podle McClouda blízko ke čtení písmen. Přednost karikatury označuje McCloud jako „umocnění skrze zjednodušení“ (amplification through simplification).¹¹⁰ Soustředěním kresby na nejelementárnější prvky reality (např. v případě postavy na oči, pusy, obrys hlavy apod.) karikatura zjednodušuje realitu na její konstitutivní, významové, řekněme fenomenologické nebo přesněji eidetické prvky. Karikatura tak kopíruje základní kognitivní schopnosti lidského vědomí, které také abstrahuje, aby dospívalo k závěrům, nebo aby prostě fungovalo. Snad proto jsme schopni komiksy (ale např. i animované filmy) prožívat jaksí zvnitřně – za karikaturu nějaké postavy tak nějak automaticky dosazujeme sebe.¹¹¹ Zatímco na ztvárnění postav v komiksu nárokuje karikaturní stylizaci, prostředí vidíme raději realistické. Někteří autoři (Hergé, ale i někteří tvůrci japonské mangy) proto užívají zvláštní postup – kombinaci karikatury a realistického stylu, když ikonicky, karikaturou ztvárněnou postavu „maskují“ do realistického prostředí.¹¹²

McCloud v úvahách o ikoně a jejím vztahu k realitě navazuje na teoretické diskuse o problému reprezentace, které především v posledních desetiletích 20. století rozvíjela řada teoretiků médií, umění a kultury. Např. i J. W. T. Mitchell, který navazuje na v tomto okruhu asi nejznámější studii Michela Foucaulta Toto není dýmka¹¹³, jež při problematizování reprezentace rovněž jako McCloud vychází z Magrittova obrazu. Foucault ve své stati pro soudobou interpretaci moderního obrazu rehabilitoval kaligram. Podle Foucaulta známe kaligram jako útvar, který kompenzuje abecedu, didakticky opakuje bez pomoci rétoriky, vyjadřuje věci zdvojením. Sbližuje text s figurou (tvarem, obrazem), sděluje dvakrát to samé tam, kde by to stačilo jen jednou; míchá to, co ukazuje, s tím, co sděluje. Kaligram využívá toho, že písmena jsou na jedné straně hmotné, autonomní „vizuální“ prvky, na druhé straně znaky, jejichž hodnota je daná pozicí v systému jazyka a rozdílem vůči ostatním znakům tohoto systému. Jednotlivé složky Magrittova obrazu – kaligramu – kresba a text – jsou hybridy, které na sebe v otevřené hře recepce neustále odkazují. Obraz je jakoby napsaný, zatímco text pod ním jakoby nakreslený. Obrázek obsahuje stopy textu, text stopy obrázku.

¹¹⁰ ibid, s. 30.

¹¹¹ ibid, s. 29-37.

¹¹² ibid, s. 42-44.

¹¹³ Foucault, Michel 1993. Toto nie je fajka. Bratislava: Archa.

Inovovaný pojem kaligramu, se kterým Foucault přišel, lze chápat jako anticipaci kategorie, kterou americký teoretik W. J. T. Mitchell nazývá „obrazotext“ (imagetext): kompozitní, syntetické formy, kombinující v jednom celku obraz a slovo.¹¹⁴ Obrazotext odhaluje fatální propletení reprezentace s diskurzem, překrývání vizuální a verbální zkušenosti. Jistě, říká Mitchell, existují ryzí vizuální a verbální média, obrazy beze slov a slova bez obrazů. Ovšem tyto zdánlivě neproblematické, „čisté“ vizuální či verbální reprezentace obvykle obsahují stopy jiného média: vizuální média zahrnují textualitu, psaní a ostatní arbitrární znaky, které vstupují do pole vizuální reprezentace. Médium psaní zachycuje myšlenky prostřednictvím vizuálních znaků. Psaní ve své fyzické a grafické formě je neoddělitelně nasycené vizuálním, je to ztělesnění obrazotextu. Rozporná jsou také označování nálad jako „smutný“ (v angl. „blue“), případy, kdy mluvčí říká „já to vidím jinak“ (a naopak – když pozorovatel „slyší“ něco v obraze) apod. Zpochybněním „ryzího“ obrazu a „ryzí“ vizuální reprezentace je i titulka – název obrazu, který ovlivňuje jeho vidění. Kromě těchto „skrytých“ stop jednoho média v druhém existují díla, která jsou v kombinování a míšení médií explicitní. Na mnoha obrazech celé historie malířství nalezneme např. otevřené knihy, které reprezentují a symbolizují určitý text. Jiné obrazy obsahují slova a písmena (např. čínské malby nebo obrazy Anselma Kiefera) a v dalších obrazech se slova „přimlouvají“ za obrazy, případně „mluví proti“ nim, jako Magrittova dýmka. Podle Mitchella je idea „ryzích“ obrazů nebo textů spojena s utopií modernismu. Modernismus se snažil vyhnout „kontaminaci“ jazyka a s diskurzivitou spojených aspektů jako slova, zvuky, čas, příběh apod. Tento druh snahy o čistotu charakterizuje Mitchell jako ideologii, směr touhy a strachu, moci a zájmů. Projekt „ryzího“ obrazu jako ne-smíšeného média je podle něj radikální odchylkou od normy, za kterou pokládá smíšená média. Projekt očištěného jazyka–systému nahrazuje Mitchell chápáním jazyka jako heterogenního pole diskurzivních modelů, pro něž je příhodný koncept obrazotextu. Teoretické obrazy – metaobrazy, jakým je i Magrittov obraz – mohou být užitečné jako „de-disciplinující“ cvičení v modernisticky protěžované „víře“ a ideologii čistoty/ryzosti médií obrazu a textu. Problematická ryzího slova nebo obrazu není dokazatelná jen *mezi* uměním, médii nebo jinými formami reprezentace, ale i *uvnitř* jednotlivých umění a médií. Podle Mitchella, který se tím hlásí k proklamátorům intermediality, jsou všechna umění složená (composite

¹¹⁴ Mitchell, W. J. T. 1994. *Picture Theory*. Chicago and London: University of Chicago Press.

arts) a všechna média smíšená (mixed media). Kombinují různé kódy, diskurzivní konvence, kanály, senzory a kognitivní modely. Intermedialitu tedy lze – a v důsledku je to nutné – aplikovat i na natolik bazální vyjadřovací prostředky, jako jsou obraz a text. Právě Foucaultovy a Mitchellovy analýzy mohou být proto přínosné nejen pro zkoumání kombinovaných médií jako fotoreportáž, fotoromán nebo komiks, ale i médií, chápaných dosud jako buď ryze obrazové, nebo textuální.

Na Mitchellovu koncepci svým způsobem navazuje i McCloud. Ten se vyhrazuje vůči obecnému přesvědčení, že psaní a kreslení v komiksu jsou separátní disciplíny a spisovatelé a kreslíři komiksu „separátní druhy“. Slova, obrazy a ostatní ikony jsou součástí jednotného slovníku komiksu, tvrdí McCloud, který zde navazuje na jinou diskusi, a sice diskusi o odlišnostech písma a obrazu, kterou v rámci mediálních studií rozvinul především Vilém Flusser. Ten tvrdí, že obrazy jsou přijímané naráz a k jejich „přečtení“ nepotřebujeme formální vzdělání. Obrazové sdělení je instantní. Psaní je oproti tomu kódovanou, nesamozřejmou informací. K jejímu přečtení potřebujeme formální vzdělání a oproti obrazové informaci také jistý čas.¹¹⁵ Flusserova dichotomie obrazu a slova se ve zvláštním světle ukazuje právě v komiksu, který je založený na juxtapozici i interakci vizuálního a písemného. Spíše než jako Flusserův technický obraz, který také spočívá v kombinaci slova a obrazu, lze ale komiks charakterizovat spíše s odkazy na historické kryptokomiksy jako útvary „předtechnickoobrazové“, těžící z jistých hybridních a nerozhodnutých období, v nichž ještě písmo definitivně nenastoupilo, ale již se uplatňovalo vedle obrazů. Když jsou totiž obrazy abstraktnější, jako je tomu v ikonickém komiksu, blíží se informacím podobným písmu. Na druhé straně letráž některých částí textu v komiksu, většinou citoslovcí, má svou expresivitou začasť blízko k obrázku. A když jsou slova takto výraznější, potřebujeme méně času a méně formálního vzdělání, abychom je pochopili. Zvláštními útvary na pomezí obrazového a jazykového jsou v komiksu i ikonické prvky konvencionalizované pro různé příležitosti (mráčky pro myšlenku, zkřížené meče pro boj, srdíčko pro lásku apod.). McCloud tvrdí, že tyto vizuální prvky mají blíže k jazyku, protože fungují na stejné bázi jako jazyk – systém složený ze znaků, které opakovaným užíváním „ztvrdnou“ a konvencionalizují se jako části systémové sítě.¹¹⁶

¹¹⁵ Srv. např. Flusser, Vilém 1994. Za filosofii fotografie. Praha: Hynek.

¹¹⁶ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 47

McCloud připomíná, že v dětství se všichni začínáme učit vyjadřovat a číst prostřednictvím používání slov (mluvení) a obrazů (ukazování) zároveň.¹¹⁷ Tyto dva způsoby se vzájemně podporují. V naší společnosti je ale tato kooperace považována za normální jen do doby, než děti vyrostou. Pak už se díla literatury a výtvarného umění udržují na míle daleko. Slovům a obrazům dohromady je vyhrazena přinejlepším masová populární kultura. Udrží se zkrátka pocit, že obrazy dohromady se slovem jsou zjednodušující a hodí se akorát pro to, aby se jejich prostřednictvím děti naučily číst. Přitom na mnoha reliktech dávných kultur, o nichž se rozhodně nedá říci, že byly určeny dětem, nalezneme slova a obrazy ve vzájemné symbióze.

Čím více se zabstraktňovalo písmo, tím více se odmítal obrazový (ikonický) aspekt, až písmo díky knihtisku nabylo téměř utiskující síly.¹¹⁸ Obrazy, dříve více ikonického rázu, se začaly posouvat směrem k realismu a mimézi. Zatímco se díla v médiu písma (literatura, filosofie, metafyzika ad.) zajímala o neviditelné – o pocity, smysly, duchovno či filosofii, výtvarné umění bylo zaujato světlem a barvou a usilovalo učinit všechny věci viditelnými. Pak ale přišlo moderní umění 20. století. A písmo v literatuře a obrazy ve výtvarném umění se začaly vracet nazpět svým „rodokmenem“. Ve výtvarném umění přestala hrát roli schopnost co nejrealističtější nápodoby. Jak ikonická, tak neikonická abstrakce směřující k symbolům a kaligrafii (Picasso, Leger, Klee) a s ní spojené znázornění idejí (Mondrian) se v obrazech začaly vracet. Poezie a próza oproti tomu začala být více přímá, doslovná, jednoduchá, názorná, kladoucí důraz na smysly (Keats, Whitman), práce dadaistů či futuristů objevovaly magii vizuální poezie. Někteří umělci ale také začali poukazovat na roztržku mezi obrazem a slovem (zmiňovaný Magritte). Jenže zatímco se umění začalo vracet k intermediálnímu vztahu textu a obrazu, publikum se nevyvíjelo a prohlíželo si obrazy a četlo literaturu stále stejnými očima, uvyklými na nápodobu skutečnosti u obrazů a abstrakci v literatuře... Spojení obrazu a textu potom ve srozumitelné formě dovršují až komiksy, chápané ovšem většinou jako pokleslé součásti populární kultury.¹¹⁹

Podle McClouda existují různé způsoby, jak se v komiksu slovo a obraz propojují. 1. Textově specifický – obraz pouze ilustruje část textu, 2. obrazově

¹¹⁷ ibid, s. 138-139.

¹¹⁸ Ong, W. J. 2006. Technologizace slova. Praha: Nakladatelství Karolinum.

¹¹⁹ McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press, s. 140-150.

specifický – slovo slouží obrazu jako jakýsi „soundtrack“, 3. neutrální – text sděluje to samé, co obraz, 4. aditivní – text rozvíjí to, co obraz sděluje, 5. paralelní – obrazový a jazykový plán si vedou své v paralelních liniích, 6. montáž – slova jsou integrální součástí obrazu, 7. vzájemně závislý – nejčastější, kde se při naraci slovo a obraz vzájemně podporují.

III. 4 Čas

McCloud dále rozjímá nad specifikem komiksu spočívajícím v koexistenci různých časových momentů a trvání nejen v rámci několika vinět na stránce, ale často i uvnitř jedné viněty. Jako příklad udává panel s několika paralelními a zároveň navazujícími výjevy, v němž se lámou různá časování.

Obrazová příloha III, repro 15

McCloud upozorňuje, že takové panely nereflektovaně čteme pouze jako „otextovanou fotografii“ zmrazující jeden časový okamžik, protože tak panel na první pohled působí a protože máme konvenci média fotografie hluboce internalizovanou.¹²⁰ Tento panel je však spíše než otextovanou fotografií jistým do fotografie transponovaným úsekem filmu, budeme-li chtít o této zvláštnosti uvažovat intermediálně.

Struktura a logika komiksové stránkové sazby se i proto blíží spíše hypertextu elektronických médií než textu či obrazu anebo pohyblivému obrazu tradičních médií. Oproti statickým médiím jako literatura a fotografie či filmům, „tekoucím“ jedním směrem, se v komiksu na jedné stránce a v mnoha případech i v jedné vinětě vyskytuje zároveň minulost, přítomnost a budoucnost. Čtenářovo oko, které tuto časovou simultánní koexistenci zpracovává, McCloud přirovnává k bouřce, která se hýbe nad zasaženým územím částečně očekávaným, zčásti neočekávaným směrem.¹²¹

Reálná komiksová díla ovšem většinou nevyužívají možností, které jejich hypertextovost umožňuje: např. rozvíjet se na stránce několika různými cestami,

¹²⁰ ibid, s. 95-97.

¹²¹ ibid, s. 104.

propojovat oddělená políčka na odlehlejších částech stránky apod. Několik příkladů uvádí sám McCloud.

Obrazová příloha III, repro 16

To, že k takovému rozvíjení hypertextového potenciálu nedochází, je důkazem internalizace konvencí televize a filmu komiksovými autory i čtenáři. Logika remediace, jejímž prostřednictvím nová média napodobují stará a starší média adaptují novinky nových, naznačuje nejen budoucí vývoj komiksu ke specifickému uchopení distinktivních znaků jeho struktury a logiky, ale také možnost vlivu, které bude mít na strukturu a logiku jiných médií.

III. 5 Pohyb

Komiks je médiem, které kromě času a prostoru specificky znázorňuje i pohyb. Ten byl na konci 19. století, kdy komiks (spolu s fotografií a filmem) vznikl, žhavým tématem, které se pokoušely znázorňovat nejprve různé přístroje a různá média a kterým se zabývala filosofie a věda. Na začátku 20. století se pohyb stal jedním z hlavních referenčních bodů vývoje výtvarného umění. Dle McClouda osciluje způsob znázornění pohybu v komiksu někde mezi futuristickým dynamickým pohybem a Duchampovým diagramatickým konceptem pohybu jako ideje, přičemž někteří komiksoví tvůrci využívají také postupů experimentálních fotografů a filmařů.¹²² McCloud má přitom na mysli nikoli znázornění pohybu mezi políčky – to se dá vysvětlit jednoduchými kauzálními principy –, ale znázornění pohybu uvnitř viněty prostřednictvím většinou konvencionalizovaných ikon (svištící čáry apod.). Např. tvůrci japonské mangy od poloviny 60. let 20. století používají techniku, kterou McCloud označuje jako „subjektivní pohyb“: operují podle běžné percepční zkušenosti, kdy během rychlého pohybu vnímáme bezprostřední okolí, většinou prostředí rychlého vozu, čistě, a vzdálenější okolí naopak jakoby rozmázle.

Obrazová příloha III, repro 17

¹²² ibid, s. 110.

Zvláštní, ale zároveň signifikantní je, že jakkoli bizarní a složité fungování času, prostoru a pohybu komiks reprezentuje, nemá s jeho čtením běžný konzument žádné problémy. Naopak jako by odrážel běžnou strukturu jeho zkušenosti...

III. 6 Groensteen

Thierry Groensteen se oproti „populistickému“ McCloudovi zabývá komiksem v duchu těch nejkomplicovanějších strukturálních analýz. Dvě jeho zásadní kritické výhrady vůči dosavadnímu uchopení komiksu jsou tyto: při zkoumání bývá rozložen do dílčích, nejmenších konstitutivních znaků a bývá chápán jako směsice textu a obrazu.¹²³ Daleko významnější než detaily je ale podle Groensteena pro analýzu komiksu analýza „odshora“ – od větších, propracovanějších jednotek, které ovládají časové a prostorové propojení políček a které podléhají vizuálním i narativním kódům, přičemž je někdy obtížné vůbec tyto kódy rozlišit.¹²⁴

Analýza detailů (mikrosémiotika) je příhodnější pro malbu, která je jedinečná a globální, kdežto v komiksu je „malba“ – tedy políčko – fragmentární součástí širšího a propracovaného systému (makrosémiotická perspektiva).¹²⁵ Komiks se tak vyskytuje někde mezi fixními jedinečnými obrazy (plátna nebo ilustrace) a animovaným filmem – jde o paradoxní „fixní sekvenční obrazy“.¹²⁶ Groensteen soudí, že automatické podřazování obrazově-narativních vizuálních kódů mikrosémiotické perspektivě je důsledkem logocentrismu stejně jako např. i podřazování veškerých narativních (tedy i obrazově-narativních) druhů modelu románu. Oproti tomu si Groensteen myslí, že existuje jeden narativní žánr, ale několik současných, pominuvších, ale i v budoucnu možných nových narativních druhů (opera, film, komiks ad.), které mají, měly a mohou mít svá specifika.¹²⁷

Dalším problémem dosavadních komiksových zkoumání je dle Groensteena trvání na obojetnosti komiksu jako obrazotextu. To je charakteristické i pro výklad McClouda, jak jsme viděli výše. Podle Groensteena toto chápání komiksu paradoxně tkví v uzuálním lessingovském rozlišení obrazu jako prostorového a vyprávění jako časového umění. Komiks je ale podle Groensteena jak prostorovým, tak i časovým

¹²³ Groensteen, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host, s. 14.

¹²⁴ ibid, s. 15.

¹²⁵ ibid, s. 16.

¹²⁶ ibid, s. 18

¹²⁷ ibid, s. 19-20.

médiem, kde se „zjevná nesmiřitelnost obrazu a vyprávění dialekticky rozpouští v rozehrávání poslušnosti obrazů a jejich koexistence, jejich diegetického řetězení a jejich panoptického rozprostření...“¹²⁸ Spolupráce mezi obrazem a slovem, jejímž prostřednictvím se sekvenční obraz stává narativní, nevyžaduje nutně verbální podporu.¹²⁹

Základem definice hodící se na veškeré historické projevy komiksu i na jeho projevy dosud nerealizované je podle Groensteena, který při jejím stanovení vychází právě ze svých dvou kritických výhrad, vytváření vztahů v pluralitě soudržných obrázků – ikonická soudržnost.¹³⁰

Z Groensteena dále vyberu tři témata dotýkající se intermediálních aspektů komiksu – rámečky, bubliny a inkrustaci.

III. 7 Funkce rámečku

Groensteen jmenuje 6 funkcí rámečku (viněty komiksu, ale v širším vymezení i celého rámečku stránky, tedy archu): rámečky mají podle něj funkce ohrazení, separace, rytmu, strukturotvorby, exprese a lekturace. Všechny funkce mají vliv na obsah vinět a hlavně na percepční a kognitivní proces čtenáře.¹³¹ Pro intermediální analýzu komiksu je zajímavých hned několik funkcí rámečku. A to nejen v pozitivním smyslu – kvůli traktování vzájemných podobností a vztahů komiksu a jiných médií, ale i v negativním smyslu – pro ujasnění odlišností mezi ním a nimi.

Funkce ohrazení spočívá v tom, že rámeček uzavírá vinětu. Tím se liší od filmových fraemů, které plynule přecházejí jeden v druhý. Většinou kreslíř kreslí jen takový výsek reality, jaký na obrázku skutečně je, čímž se liší od kameramana, který zabírá frame z komplexní reality. Ovšem může jít také pouze o ateliérovou redukci; kromě toho se vybraná scéna za pomoci světelných apod. inscenuje a může být také předem „připravena“ stoyboardem. Může ale využít různé postupy a prvky, které sugerují výskyt neviditelného obsahu mimo rámeček (off hlas). Někdy viněta adaptuje prografický materiál – např. fotografii; buď přímým zařazením a případným redukováním zarámováním do viněty, nebo překreslením; kreslíř se také může inspirovat jiným svým obrázkem, např. ze stejného díla, a může jej znovu adaptovat

¹²⁸ ibid, s. 21.

¹²⁹ ibid, s. 20-21.

¹³⁰ ibid, s. 31-32.

¹³¹ ibid, s. 57.

nebo případně přerámovat, což je analogické k filmovému zoomování či travellingu.¹³²

Další funkcí rámečku zajímavou pro intermediální diskurz je funkce separační: Kromě toho, že mají viněty myšlené pole mimo záběr, mají také faktické okolí sestávající z okolních vinět. Jedna viněta je od druhé buďto fyzicky oddělena, nebo kognitivně izolovatelná tak, aby mohla být čtena jednotlivě. Rámečky (fakticky ale trojitá hranice složená z rámečku jedné viněty, meziikonického prostoru – v angl. *Gutter*, tedy žlábek –, a rámečku druhé viněty) mají podobnou úlohu jako interpunkční znaménka v jazyce. Rámečky jsou ovšem v různých komiksech různě variovány a transmutovány. Někdy zcela chybí a to, že jde o další políčko, rozpoznáme zejména podle opakující se postavy. Uspořádání neuzavřených políček se také může řídit nějakou pravidelnou vinětou na archu. Jako rámečky mohou fungovat i dveře nebo okna anebo kontrasty mezi pozadími figur a prvního plánu; vše samozřejmě posiluje naučená konvence čtení odshora dolů a zleva doprava.¹³³

Poslední důležitou funkcí rámečku pro intermediální analýzu komiksu je funkce strukturotvorná. Rámec determinuje vznik obrázku uvnitř něj i jeho pozdější čtení. Tradiční obdélníkový rámec komiksu je pokračováním celé tradice malířství a fotografie, v nichž obdélník zaujímá zvláštní postavení. Pro komiks se obdélník hodí tím více, že může vstupovat do mimetického vztahu homologie či autoreprezentace se svým nosičem – sešitem nebo knihou většinou obdélníkového tvaru, a také proto, že obdélník lze asi nejsnadněji zapojovat s jinými obdélníky do sérií. Čtenář na Západě čte zleva doprava. Tomu se podřizuje např. to, že pohyb postavy zleva doprava znamená většinou její rychlý přesun dopředu. Zprava doleva se postava (většinou pomaleji) vrací: dynamika děje se tedy podřizuje předpokládanému posunu čtenářova pohledu. Organizace a orientace prostoru se mění tehdy, když se poruší tradiční model obdélníků. Čtenář má prostřednictvím nepravidelných tvarů vinět, popř. výstupem postav z nich apod., pocítit vychýlení z rovnováhy, zděšení, rozjaření a další pocity postav. Když se formát rámečku odchyluje od normy, jeho strukturotvorná funkce se mísí s funkcí expresivní.¹³⁴

¹³² *ibid.*, s. 57-60.

¹³³ *ibid.*, s. 61-63.

¹³⁴ *ibid.*, s. 64-67.

III. 8 Bubliny

Podle Groensteena existuje hlubinný vztah viněty a bubliny. Obraz opírající se o perspektivní kód anebo stupňovité uspořádání rovin vytváří iluzi třetí dimenze. Oproti tomu text potvrzuje dvourozměrnou materiální podstatu své plochy k zápisu. Ze soužití kresby a textu se tak rodí napětí.¹³⁵ Bubliny se často vydělují bílou barvou netečnou k iluzionistickým konvencím obrazu. Bublina pak vždy vyvolává „efekt zamlčení“, kdy nutně překrývá něco z obrazu (lze ji ovšem chápat i jako „vydlabaný“ prostor pod povrchem obrazu).¹³⁶ Komiks využívá variabilní rozlišení bublin: zubaté obrysy bublin jsou např. tradičně vyhrazeny zprostředkovaným hlasům (rozhlas, TV, telefon). Cílem tohoto a dalších prvků jako přívěsky bubliny k postavě, bublinky jako vnitřní hlas či barevné odlišení apod. je zajistit srozumitelnost výpovědní situace: poznat, kdo se vyjadřuje a jakým kanálem.¹³⁷

III. 9 Inkrustace

Pro vložení jedné viněty do viněty jiné, větší (tou může být i celá stránka), používá Groensteen termín inkrustace. Od malířského či divadelního zdvojování inkrustaci v komiksu odlišuje to, že je podřízena multirámcí. Nikdy není pouze lokálním fenoménem. Existuje analogie mezi inkrustací v komiksu s figurou filmové vsuvky, která uvnitř filmového syntagmatu tvoří autonomní segment tvořený jedním plánem, a přesto není nezávislá, ale čerpá svůj definitivní smysl až ze vztahu k filmu jako k celku.¹³⁸

III. 10 Závěr

V rozvíjení tezí k intermedialitě komiksu u Scotta McClouda a Thierry Groensteena a s pomocí metodologických opor Michela Foucaulta, W. J. T. Mitchella a Viléma Flussera jsem postupně probral jednotlivé prvky struktury komiksu, abych ukázal, že i v těchto zdánlivě autonomních prvcích jsou stopy jiných médií, někdy patrné pouze v reflexi. Snažil jsem se ukázat, nakolik je komiks součástí tradice vizuální, písemné

¹³⁵ ibid, s. 89.

¹³⁶ ibid, s. 91-92.

¹³⁷ ibid, s. 95.

¹³⁸ ibid, s. 107-113.

a smíšené mediální reprezentace, a nakolik je proto jeho čtení takto tradicí určováno, formováno a ovlivňováno.

IV. Pokračovatelé komiksu

IV. 1 Úvod

Komiks si v průběhu svého vývoje otevřeného vlivům jiných médií nakonec vyvinul specifickou, uzavřel jisté kanály, jimiž do něj proudily prvky, postupy a módy jiných médií, a tudíž byl připraven i na to, aby svá specifika nabídl buďto etablovanějším médiím, která se třeba již cítila vyčerpaná, nebo médiím nově vznikajícím. V této tezi samozřejmě vycházím z koncepce remediace Boltera a Grusina, kteří tvrdí, že nová média si sice berou z médií již etablovaných, ale zároveň je sytí svou invencí. Vlivy komiksu na ostatní média jsem ve stručnosti probral v kapitole II 2. části práce. Nyní se zaměřím na nová média a žánry, která vycházejí primárně z komiksu. Vycházejí z něj natolik, že se dosud považují jen jako jeho odvozenina, případně hybrid komiksu s jiným médiem.

IV. 2 Webkomiksy a další hybridní média

Kromě toho, že komiks ovlivnil řadu existujících médií, případně některých jejich žánrů, inicioval také vznik médií nebo žánrů zcela nových. Vzhledem k tomu, že jsou tato média a tyto žánry poměrně nové, jedná se zatím spíše o pouhé odvozeniny komiksu vyjadřující se v jiném modu nebo jinými médii než je u tradičního tištěného komiksu zvykem. Většinou jsou to samozřejmě elektronická média, která radikálně proměňují stávající mediální prostor. Základním novým médiem srostlým s komiksem a zároveň jej rozvíjejícím v novém prostředí je webkomiks.

Webkomiks (on-line komiks) je komiks, který je dostupný na internetu. Škála jeho délky a obsahu sahá od divácky oblíbených stripů až po grafické novely. Díky možnostem internetu může být webkomiksářem snadno každý – při uvažování nad publikací díla nemusí autor přemýšlet o ceně tisku. Webkomiksy mají proměnlivou kvalitu a proměnlivě jsou také updatovány, pokud jsou na pokračování. Restrikce plynoucí z tradiční sazby novin nebo magazínu jsou na internetu smazány, řada webkomiksářů se jich ovšem přesto drží. Pouze někteří webkomiksáři využívají potenciálu nového média.¹³⁹ Scott McCloud, jeden z prvních obhájců webkomiksu,

¹³⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>

razil v práci *Reinventing Comics*¹⁴⁰ ideu „nekonečného plátna“, které umělcům umožňuje pro jejich kreaci neomezenou šířku a délku. Díky absenci hranic stránky se může experimentovat např. s formátem stripu. Ten nemusí být klasicky třívinětový a v řadě za sebou, ale může nabývat např. rozměrů 2x2 nebo 4x1 políčko atd. Webkomiksy experimentují s vloženými fotografiemi, kliparty, animacemi, sekvencemi počítačových her či videi, mohou být trojrozměrné apod. Další využívají prvky, které mohou fungovat jen on-line jako hyperlinky. Bubliny, které v běžném tištěném komiksu vždy tak trochu uzurpují místo obrazu, mohou být ve webkomiksu skryté. Objeví se až po najetí myši nebo jejím kliknutí. Fakt, že kompletní archivy webkomiksů jsou většinou bezprostředně dostupné, dělá daleko snazší určit a vyvodit zápletky a charaktery. K webkomiksům mohou být připojena diskusní fóra a blogy, díky nimž na ně můžou reagovat a případně je i ovlivňovat jejich čtenáři. Kolem webkomiksů vznikají fanouškovské komunity, které bývají začasto agresivní, pokud jim někdo jejich oblíbené dílko napadne. Kromě fanouškovských komunit existují specializované webkomiksové komunity, v nichž si jejich autoři vyměňují nápady jako na burze. Webkomiksy nepodléhají ani cenzuře, ani nakladatelským diktátům. Svoboda tvorby na webu vyhovuje především nezávislým a podzemním umělcům. Některé zvláště významné webkomiksy se dočkávají i přetištění v tradičním médiu magazínu nebo komiksové knihy.

Za vůbec první webkomiks se pokládá T.H.E. Fox z roku 1986. Pravděpodobně nejprestižnějším webkomiksovým portálem je Keenspot, který byl spuštěn roku 2000, stejně jako eigoMANGA s webmangou. Comixpedia a The Webcomics Examiner jsou nejvýznamnější stránky zastřešující webkomiksy obecně a snažící se i o jejich kritickou reflexi.

Webkomiksoví autoři nebo jejich zástupci musejí platit za hosting na internetu. Existují stránky, které nabízejí místo pro webkomiks zadarmo, ovšem výměnou za reklamu. Některé si vydělávají dary a merchendingem. Některé fungují na modelu předplatného (*Modern Tales*), jiné využívají platbu malými poplatky (*BitPass*).¹⁴¹

Stejně jako webkomiks, je i mobilní komiks závislý na možnostech elektronického interfejsu. Mobilní komiks je digitální komiks nebo digitální komiksový strip, který se dá většinou na základě poplatku SMS zprávou stáhnout, případně do něj lze zasáhnout anebo jej sdílet s přáteli. Hranice mezi digitálním komiksem,

¹⁴⁰ McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins Publisher.

¹⁴¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>

animací a počítačovými hrami se zde stále více smazává. Mobilní komiks je fakticky interaktivním multimédiem se zvukem. Obsahem mobilních komiksů však dodneška většinou byly pouze miniaturizované nebo adaptované verze etablovaných „značkových“ komiksů. Se vzrůstající popularizací sdílení dat a autorsko-právního pirátství bylo pro nakladatele čím dál těžší kontrolovat poplatky z mobilních komiksů, a proto se licencování digitálních anebo mobilních komiksů vzdali (to se týká především japonských nakladatelských domů obchodujících mangou). To vedlo k růstu samostatně vznikajících mobilních komiksů, které tvoří nezávislí umělci, jež je distribuují za nízké poplatky. Někdy se slučují do větších společností se zastoupením (comiasia.com, fulltiltmobile.com, gocomics.com, mobtoon.com).

Jistou brzdou mobilního komiksu způsobenou limity jeho softwaru je, že se musejí omezit na 25 frameů. Dalším limitem, ale zároveň tvůrčí výzvou mobilních komiksů oproti komiksům tradičním jsou malá velikost obrazovky a důraz na minimum textu. Různá nastavení mobilů s různými velikostmi obrazovky a technickými specifiky také znamenají, že na různých telefonech funguje java prohlížeč také různě, na což je třeba si při tvorbě mobilních komiksů dát pozor.¹⁴²

Dalším novým médiem spřízněným s komiksem jsou gamics. Gamics jsou směsí komiksů a počítačových her.¹⁴³ Většinou jde o webstripy s několika panely nebo pravidelně updatované stránky, které užívají screenshoty z oblíbených počítačových her s jejich 3D postavami, estetikou anebo prostředím. Upravují se a skládají v grafickém počítačovém programu a vkládají se do nich bubliny s dialogy. Těží z fanouškovství hráčů počítačových her. Gamics umožňují tvořit i lidem neovládajícím stříhačské digitální programy. Obdobou gamics jsou machinima filmy, směsí filmů a počítačových her.¹⁴⁴

Příkladem média rozvíjejícího potenciál komiksu v prostředí nových médií, ale zároveň i ve veřejném prostoru, je TXTual healing (léčba textem). Jde o druh streetperformance, která spočívá v záměrné projekci interaktivních komiksových bublin s textem na fasády budov. Budí pak dojem, jako by vycházely ven ze dveří anebo oken. TXTual healing využívá kombinace počítače s mobilním telefonem. Lidé

¹⁴² http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_comic

¹⁴³ <http://www.gamics.com>, http://pc.gamezone.com/news/03_24_05_09_41AM.htm

¹⁴⁴ <http://www.machinima.com>

na ulicích mohou generovat vlastní obsah bublin posláním SMS zprávy. Tato aktivita se zaměřuje na problematizaci veřejného prostoru oproti soukromému.¹⁴⁵

IV. 3 Digitální komiks podle McClouda

Scott McCloud začal krátce po vydání knihy *Understanding Comics*, z níž jsem v této práci čerpal výše, psát jakési pokračování této knihy *Reinventing Comics*. V její první části se snaží ještě více bojovat za komiks jako uměleckou formu, když analyzuje podle něj průkopnické komiksové práce posledních desetiletí. V části druhé se potom zabývá komiksem v současné éře digitální produkce, distribuce a recepce. McCloud zde srovnává digitální komiksy s těmi tištěnými: digitálního komiksu se nelze dotknout, ale to přece nemůžeme ani filmu či hudby, upozorňuje.¹⁴⁶ McCloud je „weboptimistou“. Zasazuje se za co největší míru digitální produkce a distribuce a systém tzv. „mikroplateb“ (micropayments). Má se tak zajistit co největší variabilita nabídky odpovídající diverzitě poptávky.

McCloud se ale komiksem v éře digitálních médií zabývá i z jiných perspektiv, hlavně z perspektivy vývoje komiksu, který nastínil ve své předchozí práci. Píše, že až s knihtiskem dochází ke vzniku moderního komiksu s plně uzavřenými čtvercovými nebo obdélníkovými políčky, „protokolem“ čtení zleva doprava a odshora dolů a texty pod rámečky nebo v bublině uvnitř políčka. Pouze se znalostí tištěných komiksů si současní čtenáři těžko uvědomí, jak tisk ovlivnil parametry komiksu. Tento pohled se může změnit až nyní, kdy éra tisku ustupuje éře digitálních médií.¹⁴⁷

Komiks a tisk nejsou ve spojení technologie a obsahu jedinečné. Veškeré formy umění ve 20. století byly spojeny se svými technologiemi tak, že jimi byly definovány. Ale tím, jak celé spektrum audiovizuálních umění konverguje na jednu jedinou platformu digitální informace, začínají jednotlivá technologická omezení padat, oddělovat se od svých obsahů.¹⁴⁸

Konvergence je ale mince o dvou stranách. Čím častěji a definitivněji budou mizet rozdíly mezi médii, tím více budou nabývat na významu jejich konceptuální rozdíly. Rozhodně nelze čekat, že půjde o nějaký guláš.¹⁴⁹ Výsledná mediální krajina

¹⁴⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_balloon

¹⁴⁶ McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins Publisher, s. 177.

¹⁴⁷ *ibid.*, s. 202.

¹⁴⁸ *ibid.*, s. 204.

¹⁴⁹ *ibid.*, s. 204-205.

bude zalidněna uměleckými formami zakořeněnými nikoli ve zvláštních technologiích, ale ve svých ideách.¹⁵⁰

S možnostmi digitální produkce, distribuce a archivace mutuje i McCloudova definice komiksu jako juxtapozičních obrazových anebo jiných obrazů v záměrných sekvencích, sloužících k zprostředkování informace anebo produkování estetického účinku na čtenáře (diváka). Komiks se dle zákona mediální evoluce a nekonečného rození médií (viz. 2. část, l. 5) přizpůsobuje novému technologickému prostředí, ale i potřebám a touhám publika.¹⁵¹

První digitální komiksy se prodávaly na CD-Romech. Počáteční produkty příliš nevyužívaly možností digitálního zásahu do samotného díla a soustředily se spíše na bonusy. Art Spiegelman např. na CD-Romu se svým stěžejním dílem Maus přidal k samotné grafické novele poznámky, skeče, domácí videa a další data. Komiks zde tedy fungoval s multimédiem v kolaboraci. Až postupně se na CD-Romech uplatňovaly multimedialní možnosti jako zvuk, pohyb a interaktivita, tedy ozvučení textu v bublinách, omezené animace nebo možnosti voleb pokračování ze dvou nebo více nabídek v „srdci“ samotného komiksu.¹⁵² Ambiciózní projekt Sinkha z roku 1995, grafická novela italského ilustrátora Marco Patrita, využíval digitálně generované statické i pohyblivé 3D obrazy, které byly doprovázeny hudbou. Kromě toho zde byly po vzoru tradičního komiksu i obrázky v juxtapozici a v kombinaci s textem. Podle McClouda ale takovýto typ komiksu v podstatě míří k filmu, který zamýšlený účinek – imerzivní vnoření diváka do děje – zvládá nepoměrně lépe.¹⁵³

Web ve své rané fázi pro nízkobitovou kapacitu hardwaru a špatné rozlišení monitorů nemohl komiksu nabídnout více než e-mailovou komunikaci mezi tvůrci, diskuse či maximálně posílání ukázek z děl.¹⁵⁴ Se zkvalitněním hardwaru a zrychlením přenosu díky vysokorychlostním kabelům se komiks mohl začít digitálně distribuovat. Zpočátku šlo ale většinou o práce, které vznikly původně na papíře a byly pro účely digitální distribuce naskenovány.¹⁵⁵ Pak ale začaly vznikat i komiksy původně digitálně vytvořené. Logicky se první takto designované práce pohybovaly v parametrech klasické stránkové sazby tištěných komiksů (zark.com, megatonman.com, leisetown.com). Postupně ale tvůrci digitálních komiksů začali

¹⁵⁰ ibid, s. 205.

¹⁵¹ ibid, s. 207.

¹⁵² ibid, s. 208-209.

¹⁵³ ibid, s. 210.

¹⁵⁴ ibid, s. 163.

¹⁵⁵ ibid, s. 164.

aplikovat možnosti digitálního interfejsu jako proklikávání se do dalších obrázků namísto jejich prosté juxtapozice (markmartin.net). Objevily se i první kolektivní experimenty (artcomic.com).¹⁵⁶

Obrazová příloha IV, repro 18

Dále se objevily hypertextové a interaktivní komiksy (sito.org/synergy/ibreak/notwired/), komiksy s částečnými animacemi (magicinkwell.com) a multimediálními prvky (starwars.com, některé práce na darkhorsecomics.com).¹⁵⁷

Obrazová příloha IV, repro 19

Stránkové rozvrstvení s několika panely a stripy bylo nahrazováno pouze obrázkovým (jeden obrázek na monitoru) původně kvůli nízkému rozlišení monitoru. Samostatný obrázek byl lépe čitelnější.¹⁵⁸

Hypertext umožňuje i interaktivní komiks. Jde ale ještě o komiks? ptá se McCloud. Komiks byl přeci založen na tom, že každý obrázek má své místo a že je v pevném vztahu s ostatními obrázky. Rozsekání komiksu na jednotlivé elementy, které lze individuálně složit, to je práce hypertextového komiksu.¹⁵⁹

IV. 4 Ideální digitální komiks podle McClouda – nekonečné plátno

Touhou umělců různých uměleckých forem bylo vždy vytvářet virtuální světy. Snažili se je vytvářet co nejpodobnější světu skutečnému. Virtuální realita se zdá být završením tohoto evolučního procesu.¹⁶⁰ Ještě před tím, než bude sen o virtuální realitě naplněn, máme tu jeden současný problém: jak vlastně definovat digitální komiks? ptá se Scott McCloud.

¹⁵⁶ ibid, s. 165.

¹⁵⁷ ibid, s. 166.

¹⁵⁸ ibid, s. 214.

¹⁵⁹ ibid, s. 215.

¹⁶⁰ ibid, s. 211-212.

Ve zkoumání komiksu v éře po tisku se McCloud překvapivě vrací zpět ke kryptokomiksům v předtiskové éře.¹⁶¹ Zjišťuje, že každý nosič (krypto)komiksů jako malba, kámen, látka či kůže uplatňoval jiné časové rozmístění (protokol produkce i četby).¹⁶² Tištěný komiks je svým způsobem, jak zmiňuje i Groensteen,¹⁶³ represivní. Limituje obrázky jejich uzavřením a jejich proud protokolem četby. Komiksoví umělci na tento nedostatek reagují variabilním sestavováním stránkové sazby. Zjistili, jak lze limity obrátit ve výhody – moment ukončení stripu nebo stránky lze např., jak na tom samém místě opět zmiňuje Groensteen, dramaticky zhodnotit.¹⁶⁴

Monitor počítače nemusíme brát jako obdobu komiksově stránky, nýbrž si ho představit třeba jako okno, kterým se postupně díváme na dílčí části komiksového celku. Interfejs digitálního komiksu po éře tisku lze brát jako „nekonečné plátno“, chápané v opozici k limitativní tištěné stránce. V rámci nekonečného plátna existují různé možnosti, jak vyprávět příběh – např. vertikálně, horizontálně nebo jako na rubikově kostce.¹⁶⁵

Obrazová příloha IV, repro 20

Toto nekonečné plátno je samozřejmě ideálním pojmem. Digitální komiks má zase své vlastní limity. Těmi jsou např. rychlost, síla a kapacita hardwaru. Ale stejně leží zážitek z takového nekonečného plátna za obzorem lidských perceptivních schopností. Představme si komiks o obsahu 400 tisíc obrázků, který je monitor schopný ukázat vcelku. K jeho dílčím částem se dostáváme teprve zoomováním.¹⁶⁶

Obrazová příloha IV, repro 21

Prostřednictvím možností digitální narace lze např. transformovat strukturu verše básně pro převedení jejího obsahu do komiksu.¹⁶⁷ McCloud ukazuje jinou zvláštní možnost vnoření se do narace a děje prostřednictvím digitálního komiksu.

¹⁶¹ ibid, s. 216.

¹⁶² ibid, s. 219.

¹⁶³ Groensteen, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host, s. 77-78.

¹⁶⁴ McCloud, Scott 2000. Reinventing Comics. New York: Harper Collins Publisher, s. 221.

¹⁶⁵ ibid, s. 222-223.

¹⁶⁶ ibid, s. 224.

¹⁶⁷ ibid, s. 226.

Obrazová příloha IV, repro 22

Další příklady využití možností digitálního komiksu.

Obrazová příloha IV, repro 23

McCloud nakonec shrnuje, že možnosti interakce se sekvenčním uměním v digitálním prostředí jsou především variabilní volba cest čtení, objevování skrytých oken a zoomování na detaily.¹⁶⁸ Tyto možnosti digitálního komiksu McCloud vřele vítá narozdíl od přídavků zvuku a animací, jejichž prostřednictvím se komiks stává spíše jakýmsi nedostatečným filmem. Komiks má dle McClouda zůstat i v éře digitálního zprostředkování jakýmsi „zátiším“.¹⁶⁹

IV. 5 Závěr

V současné dramatické situaci související s dynamicky se proměňující mediální krajinou je dobrá příležitost vidět, jak nejen komiks, ale i všechna média nejsou nějakými stabilními a neproměňujícími se entitami, ale naopak entitami amorfními, které se proměňují v závislosti na řadě faktorů, především technologických. Elektronická revoluce ovlivňuje strukturu, situaci a konstelaci všech starších médií, komiks nevyjímaje. V této kapitole jsem poukázal na nové formy, které vznikají na bázi komiksu především v kolaboraci s počítačem a webem. Konkrétně je zde možné vidět, jak idea dvojího zrození média Gaudreaulta a Mariona, kterou jsem shrnoval a kritizoval (viz 2. část I.5), v dlouhodobé perspektivě pohledu na evoluci určitého média nefunguje, a jak je proto třeba ji nahradit jakousi koncepcí nekonečného zrození média, jak jsem navrhoval.

¹⁶⁸ ibid, s. 229.

¹⁶⁹ ibid, s. 229.

V. Manga

V. 1 Úvod

„Manga“ je pojem označující japonský komiks vyráběný a určený pro japonské čtenáře. Její tematizací v této práci se poněkud vychyluji z rozvrhu tematizovat intermedialitu v komiksu, protože jde o uměleckou formu, která se vyvíjela mimo euroamerickou civilizaci a představuje tak samostatné médium, o jehož intermedialitě by bylo možné napsat další práci. Nicméně manga není fenoménem úplně hermetickým. Na jejím vývoji v 19. a 20. století zapracovaly vlivy amerického komiksu. A tento fakt se už tématu této práce týká. Kromě toho si lze na historii mangy, charakteru jejích strukturních prvků a současném stavu jednak zopakovat, jednak i rozšířit teze o intermedialitě komiksu, které byly analyzovány v předchozích kapitolách 2. části této práce.

Slovo „manga“ se používá od 19. století, kdy Hokusai, proslulý umělec, který vyráběl dřevěné destičky s jakýmsi předchůdcem mangy, používal dvě kanji (japonské znaky – ideogramy, odvozené z čínské abecedy) „man“ (nedbalý/uvolněný/rozmarný) a „ga“ (obraz) k označení média, které objevil. Umění vyprávění příběhů v sekvencích ale začalo v Japonsku již o pár století dříve.¹⁷⁰

Ze 7. století našeho letopočtu se dochovaly jednoduché karikatury lidí, zvířat, znázornění velkých falů apod. Ve 12. století vytvořil buddhistický kněz Toba tzv. zvířecí svitky (chojújiga) – humorné obrázky antropomorfizovaných zvířat, znázorňujících buddhistický klér. Zvířecí svitky jsou dochovanou sérií čtyř monochromních svitků malovaných štětcem a inkoustem. Zvířecí svitky nebyly rozfázovány na sekvence, ale tvořily kontinuum – to je příznačný rys vyprávění v sekvencích před vynálezem tisku i v jiných civilizacích. Rozvíjely se zprava doleva. Měřily až 80 stop. Za častých válek ve středověku přibýly k humorným tématům zpracovávaným v sekvencích i temnější tóny – zobrazování utrpení na onom světě za hříchy v tomto světě.¹⁷¹

¹⁷⁰ Schodt, Frederik L. 1983. Manga! Manga! The world of Japanese Comics. Tokyo, New York and San Francisco: Kodansha International, s. 12-27.

¹⁷¹ ibid, s. 28-67.

V. 2 Historie mangy

Předchůdci mangy s nenáboženskými tématy v dalších staletích byly většinou divoké práce plné zvláštního a makabrozního humoru. V jednom takovém na sebe muži pšoukají ve snaze odpudit se a vyhrát v soutěži o největší prd. Častým zdrojem humoru byla erekce (naddimenzovaný mužský penis užívaný jako zbraň apod.).¹⁷² Genitální vtipy jsou v současné manze běžné, aniž by možná její tvůrci tušili, že se původně objevily o desítku století dříve.

V polovině 17. století se kreslené vtipy začaly využívat k vážnému účelu v tzv. zenga – zenových obrázcích, ilustracích s komentářem. Ty se ukázaly být vhodným nástrojem poukazování na absurditu lidského konání, kterou hlásal zen. Ještě více než pro ostatní druhy předchůdců mangy platí v zenga pravidlo střídání linie, příznačné ostatně pro japonské umění obecně. Zenga ilustrovala spirituální hádanky zvané koán, které mistr užíval k otevření žákovy vědomí (např.: žena dává klečícímu muži mast na hemeroidy; má to znamenat, že krátká bolest a rychlý šok nemusí jen léčit, ale i povznést mysl a přinést osvícení).¹⁷³

Obrazová příloha V, repro 24

Humorné zenové obrázky a svitky byly aristokratickou zábavou pro úzkou elitu, ostatně podobně jako veškeré japonské umění před nástupem mechanické reprodukce. V polovině 17. století se ale ve městě Ótsu začaly vyrábět a prodávat tzv. ótsu-e – obrázky z Ótsu, buddhistické amulety pro poutníky. Později se v této formě uplatnila i sekulární témata: kreslily se krásné ženy, démoni či bojovníci. Technicky šlo o produkty tisku z dřevěných štočků objeveného v raném 17. století.¹⁷⁴

Obrazová příloha V, repro 25

Od 17. do 19. století v Japonsku probíhala feudální diktatura, která zmrazila emancipační snahy sociálně slabších skupin. Umění bylo podřízeno přísné cenzuře. Nižší vrstvy však postupně s rozvojem ekonomiky a průmyslu ve městech přišly

¹⁷² ibid, s. 28-67.

¹⁷³ ibid, s. 28-67.

¹⁷⁴ ibid, s. 28-67.

k penězům. Tak nastala poptávka po levné zábavě. Přišel čas na masovou výrobu produktů tisku z dřevěných štočků. Jedněmi z nejpopulárnějších typů byly ukiyo-e, ilustrace opěvující pomíjející svět a smyslová potěšení. Zobrazovaly módu své doby a běžné všednodenní činnosti. Nedbaly příliš na anatomii, usilovaly spíše vyjádřit náladu. Mistrové žánru naplňovali svou práci humorem, deformacemi, makabrozitou a erotikou. Jedním z nich byl i Hokusai Katsushika. Ten také pro své práce užil poprvé termínu manga. Ve své době byly ukiyo-e odsuzovány jako kýč. Koncem 19. století ovlivnily impresionisty. Dnes je můžeme vidět např. na japonských a čínských dózách s čajem.¹⁷⁵

Obrazová příloha V, repro 26

Jiným žánrem dřevotisku byly shunga, pornografické kresby, na svou dobu světová rarita v detailnosti zobrazování (s určitou imaginativní nadsázkou, především v naddimenzování mužských genitálií).¹⁷⁶

Již na počátku 18. století vycházely první až dvacetistránkové sešity vytištěné formou tisku z dřevěných štočků. Stejně jako svitky neobsahovaly texty ani obláčky. Začaly se nazývat toba-e podle středověkého tvůrce zvířecích svitků. Podobné byly kibyóshi, kombinující text s doprovodnými obrázky. Vyrostly z dětských pohádek, mívaly satirické vyznění a jejich autoři byli několikrát obžalováni ze znevažování autorit.¹⁷⁷

V půli 19. století již v Japonsku byla etablovaná široká tradice zábavy narativně-zobrazujícího umění. V dalších letech mnohé umělecké formy vymizely, ovšem jejich duch pokračoval a inspiroval vznik a vývoj moderní mangy ve 20. století.

Ke konci 19. století začaly na Japonsko vyvíjet tlak USA a Evropa. Japonsko se díky tomuto vlivu dostalo z izolovanosti a z feudálního království se vyvinulo v moderní industriální stát. S větší svobodou vyjadřování souvisely i lepší podmínky pro umění. V druhé polovině 19. století působil jako britský dopisovatel v Yokohamě Charles Wirgman (zvaný Wakuman). Oženil se zde s Japonkou a i jinak se přiblížil japonskému životnímu stylu. Uchovával si ovšem reflexivní a satirický pohled cizince, který vidí japonskou kulturu zvenčí. Wirgman vydával nízkonákladový měsíčník The

¹⁷⁵ ibid, s. 28-67.

¹⁷⁶ ibid, s. 28-67.

¹⁷⁷ ibid, s. 28-67.

Japan Punch, který obsahoval i jeho satirické komentované kresby. Cílovou skupinou tohoto časopisu byli zejména Evropané, kteří žili v Japonsku, ovšem především Wirgmanovy komentované ilustrace ovlivnily i japonské umělce. Jeho Punch dosáhl takové popularity, že se tiskla i japonskojazyčná verze a dodnes je Wirgman považován za jakéhosi svatého patrona mangy. Časopis ostatně využíval japonské technologie: byl tištěn na japonském papíru s pomocí tisku z dřevěných štočků a sešit japonským stylem.¹⁷⁸

Francouzský učitel George Bigot dorazil do Japonska roku 1882. Na japonský životní styl se adaptoval ještě více než Wirgman. Kromě výuky na vojenské škole vydával vlastní magazín Tobaé (pojmenovaný po biskupovi Toba). V tomto časopise Bigot publikoval své satiry, zaměřené na japonskou společnost a hlavně na vládu. Pro japonské umělce, dlouho držené pod dusivým tlakem cenzury, byly jako voda na mlýn.¹⁷⁹

Díky oběma mužům Japonci vstřebali rozvinutou tradici evropské satiry, publikované především v The British Punch, či satiru Honoré Daumiera. Wirgman a Bigot položili základ pro strukturu moderní mangy – užívali často obláčky a sekvence. Jejich magazíny byly vzorem i proto, že využívaly nové, levnější a rychlejší tiskařské technologie, které nakonec umožnily, že se manga stala masovým médiem: mědiryt, lept, litografii, liteřinu a fotografuru. Japonští umělci, následující vzoru britských dobrodruhů, začali užívat pera místo štětce a velice záhy vydávat vlastní časopisy zaměřené na kreslenou satiru (Marumaru Chimbun šéfredaktora a kreslíře Kinkichiró Hondy).¹⁸⁰ Je ostatně známo, že cizí vlivy a technologie jsou Japonci schopní absorbovat velice rychle.

S koncem 19. století se Japonci začali poohlížet i po amerických vlivech. Byli inspirováni nakladatelem Pulitzerem, který v barevné nedělní příloze svého listu New York Word experimentoval s prvními stripy, se sekvenčními panely a obláčky s textem. Kreslíř Rakuten Kitazawa, který se podle zvoleného nástroje – štětce, nebo pera – dokázal adaptovat na oba kreslířské styly – japonský i západní –, pracoval nejdříve pro anglický list vycházející v Japonsku Box of Curios a pak pro japonské noviny Jijishimpó. V nich zavedl obdobu americké nedělní novinové přílohy Jiji manga. Publikoval zde mangu na pokračování Tagosaku a Mokubé na procházce v

¹⁷⁸ ibid, s. 28-67.

¹⁷⁹ ibid, s. 28-67.

¹⁸⁰ ibid, s. 28-67.

Tokuu. V době rusko-japonské války (1905) si založil vlastní, silně pronárodní magazín Tockyo Puck. V další manze se zabýval sociální kritikou, např. i kritikou postavení žen ve společnosti. Tento magazín ho proslavil, dosáhl postupně nákladu až 100 000 výtisků.¹⁸¹

Ve 20. letech 20. století jezdili japonští umělci často na zkušenou do USA. Tam byli překvapeni apolitičností komiksu, který zde byl jakousi nezávaznou lidovou zábavou, jinou, než nabízela britská ilustrovaná satira. Ještě před začátkem války se v Japonsku začaly tisknout japonské překlady amerických komiksů (Felix the Cat, Happy Hooligans, Mutt and Jeff ad.). Nejčastěji v novém týdeníku Asahi Graph. Překládané texty do japonštiny byly řazeny horizontálně. Řazení bylo ponecháno většinou původní, s poměrně nápadným číslem, navádějícím čtenáře k správnému řazení políček.¹⁸²

20. léta s uvolněným politickým režimem byla příznačná horečnatým přejímáním amerického a evropského životního stylu ve všech oblastech. Někteří ilustrátoři tyto poměry svými kresbami zachycovali – např. Sanseo Ono.¹⁸³ Jeho tvorba, mnohdy erotická, by spadala do později ustavené kategorie ero-guro-nansensu (erotické, groteskní a nonsensové umění), předchůdce dnešní humorné a erotické mangy pro dospělé.

Za dlouhou dobu izolace si Japonci k cizím vlivům zvykli přistupovat obezřetně. Americké komiksy byly pro ně zpočátku exotické a nové, ovšem narozdíl od evropských států v Japonsku nakonec nezdomácněly. Došlo však k tomu, že japonští tvůrci adaptovali americké techniky a začali vytvářet vlastní komiksy, pro které se vžil pojem „manga“. První moderní manga obsahovala většinou jen několik sekvencí. Zahrnovala oblačky s textem, který byl členěn většinou horizontálně. Měla obrovský úspěch (např. Táta v pohodě – Yutaka Asó; Dobrodružství malého Shó – Katsuichi Kabashima; Ippei Okamoto ad.).

Zajímavým poválečným japonským fenoménem z hlediska intermediality bylo tzv. kami-shibai – obdoba obrázkového divadla s pohádkami, které se i u nás dříve produkovalo na poutích pro děti i dospělé. Šlo o ručně ovládanou desku/rám s výměnnými obrázky. Vypravěči s těmito prostředky objížděli děti ve čtvrtích a městech a doprovázeli střídající se obrázky slovem i zvukovými efekty. Od konce

¹⁸¹ ibid, s. 28-67.

¹⁸² ibid, s. 28-67.

¹⁸³ ibid, s. 28-67.

války do roku 1953 se tímto povoláním živilo na 10 000 vypravěčů a jejich představení zhlédlo na 5 milionů lidí. Některé kami-shibai byly později adaptovány jako manga či televizní filmy a i lidé, kteří je vytvářeli, se později živilí v manze a televizním průmyslu.¹⁸⁴

Nejdůležitější osobností poválečné mangy se stal Osamu Tezuka. Tezuka byl ovlivněn animovanými filmy Walta Disneye, Maxe Fleischera a německou a francouzskou kinematografií. Jejich vzoru použil k vytvoření alternativy k jevištnímu, „divadelnímu“ charakteru dosavadní mangy. Usiloval také dosáhnout i jiných emocí než jen smíchu. Brzy byl Tezuka zaměstnán u tokijských magazínů pro chlapce, kde vytvořil dvě klasiky: *Jungle tatei – Vládce džungle* a *Atmou Taishi – Velvyslanec Tom*. Později experimentoval s žánry a vytvářel nové jako sci-fi, detektivky, historické, romantické apod.¹⁸⁵

Zatímco v USA obliba komiksu po válce setrvale klesala, v Japonsku šla manga prudce nahoru. Srovnáme-li ji s jinými komiksovými scénami v jiných zemích, manga nemá jen vyšší počet publikací, ale i náklad. Mnoho mangy má týdenní cirkulaci v milionech, zatímco na Západě může takového počtu čtenářů komiks dosáhnout tak za rok. Manga není jen přívěškem japonského kulturního mainstreamu, ona ho sama tvoří již po dekády. Ovlivnila animovaný film, reklamu a výtvarné umění. Vytvářet mangu je často velice důležitým krokem v kariéře filmového režiséra (např. Hayao Miyazaki). Od určité doby manga ovlivňuje i západní komiksové tvůrce, designery, tvůrce filmů, reklamy a umělce vůbec.

V. 3 Strukturní zvláštnosti mangy oproti západnímu komiksu

Japonci čtou mangu rychle – průměrně jim přečtení 320 stran zabere 20 minut času. To znamená 16 stran za minutu, jedna stránka za 3,75 sekundy. Důvodem takové rychlosti je 1. specifická narativní struktura mangy a 2. průprava ve čtení mangy. Tam, kde američtí tvůrci, limitovaní omezeným prostorem, užijí jeden záběr k zobrazení toho, jak superhrdina zničí vetřeleckou kolonii, japonští zobrazí jeden výpad samuraje na nepřítele přes několik stran. Zobrazují akci z různých úhlů, čímž budují napětí a evokují specifické nálady. Užívají kinematografickou techniku fade-

¹⁸⁴ ibid, s. 28-67.

¹⁸⁵ ibid, s. 28-67.

out/fade-in, montáže a superimpozice (jeden záběr znázorňuje rozfázovaný pohyb subjektu, který bývá obvykle zpracováván v několika následných sekvencích).¹⁸⁶

Narozdíl od komiksu manga zřídka obsahuje komentáře. Informace jsou obsaženy jen v obraze nebo dialogu. Monology mohou být napsány vertikálně i horizontálně. Převažujícím výrazovým prostředkem mangy je sporný výraz jednoduché linie. Žádná barva, řídké stínování: v takovém stylu už jen pohyb obočí signalizuje změnu nálady. Užívány jsou techniky vykrádání sebe sama – inverze postav, využívání prvků z různých políček a jejich koláž či montáž; jednoduché postavy a superrealistické pozadí, které je třeba na několika stránkách stejné: proč se namáhat, když čtenář slupne jednu stránku za čtyři sekundy?¹⁸⁷

Jednotlivé panely a stránky mangy se čtou zezadu dopředu a zprava doleva. Směr písma v obláčku je většinou vertikální a čte se seshora dolů. Obecně lze ale pro směr písma užít jakýkoli směr, zvláště u onomatopoeie a zvukových efektů. Japonské písmo zahrnuje 4 separátní písemné systémy: původně čínské ideogramy, dva rozdílné hláskové systémy hiragana (píše se kurzívou) a katakana (více hranatá, využívaná pro zdomácnělá cizí slova) a římskou abecedu. Japonci běžně užívají všechny tyto písemné systémy. Střídavé užívání různých písemných systémů podporuje náladotvornost mangy – tvůrce si vybírá vhodné písmo podle situace. Zvolení toho kterého písma někdy reprezentuje svůj původ. Např. když se objeví Číňan, je použito vertikálních ideogramů; když se objeví Angličan nebo člověk ze Západu vůbec, užije se horizontální katakany. Názvy mangy na titulní stránce jsou obvykle v různých písemných systémech najednou. Římská abeceda a anglický název vzbuzují pocit exotiky.¹⁸⁸

Co se týče onomatopoeie, nabízí japonština obrovské možnosti. Americký komiks zná onomatopoeie také, většinou se však omezuje na transparentní a neinvenční vyjadřování zvuků explozí (BAROOM!), dopadu pěstí na tělo (POW!) či série výstřelů z kulometu (BUDABUDABUDA). Manga má o mnoho širší záběr: srkání nudlí reprezentuje SURU SURU, zvuk deště podle síly ZÁ, BOTSUN BOTSUN či PARA PARA a výšleh plamene ze zapalovače SHUBO. Onomatopoeie slouží i k paradoxnímu označení tichých aktivit – když ninja vyskočí do vzduchu, je to FU, když padá listí ze stromu, HIRA HIRA, když se muži ztopoří penis, BIIN, když něčí

¹⁸⁶ ibid, s. 12-27.

¹⁸⁷ ibid, s. 12-27.

¹⁸⁸ ibid, s. 12-27.

tvář ztuhne úžasem, PÓ, když se mléko lije do kávy, SURON... Zvuk ticha je SHIIIN.¹⁸⁹

Také tento specifický konvenční a omezený jazyk podporuje rychlé čtení mangy. Zatímco čtenář komiksu čte pomalu – vychutnává si detaily obrázku a text má tendenci číst odděleně – japonský konzument si mangu spíše prohlíží. Absorbuje všechny informace v jednom celku stejně rychle, jako když naráz a bez žvýkání slupne mísu horkých nudlí. Je možné, že Japonci jsou predisponováni pro vizuální formy komunikace díky charakteru jejich písma. Kaligrafie, dosud v Japonsku praktikovaná, je umělecko-řemeslnou praxí fúze kresby a písma. Individuální ideogram v ní zastupuje hmatatelný objekt nebo mentální koncept, emoci či akci. Rané čínské ideogramy se svým referentům blížily daleko více než dnešní abstrahované. Byly v podstatě formou kreslení.¹⁹⁰

Sergej Ejzštejn předpokládal spojení mezi ideogramem a tím, co nazýval kinematická povaha většiny japonské kultury. Proces kombinace některých piktogramů pro vyjádření komplexu myšlenek byla podle něj formou montáže, která ovlivnila japonské umění. Jeho vlastní studie ideogramů mu pomohly porozumět principu montáže, na kterém je podle něj založen film. Podobně se vyjadřuje nejslavnější tvůrce mangy Osamu Tezuka: „O obrázcích mangy neuvažuji jako o „obrázcích“ – přemýšlím o nich jako o druhu hieroglyfů. V podstatě nekreslím. Píšu příběh za použití jedinečných typů symbolů.“¹⁹¹

V. 4 Následovníci mangy

Ty nejúspěšnější mangy jsou obvykle animovány. Anime jsou obrovským paralelním průmyslem, který vzešel z mangy. V roce 1981 běželo v jednom měsíci na japonských televizních kanálech kolem stovky anime. Anime podporují prodej mangy a reprint starších vydání. Ty nejúspěšnější anime jsou poté převáděny do literárního, dramatického, rozhlasového či operního zpracování, popř. se točí desky s muzikou autorů mangy, dramatizací nebo zhudebněním mangy, případně soundtrackem k anime.¹⁹²

¹⁸⁹ ibid, s. 12-27.

¹⁹⁰ ibid, s. 12-27.

¹⁹¹ ibid, s. 12-27.

¹⁹² ibid, s. 120-137.

Nově vzniká zajímavý hybrid anime a mangy: animekomikkusu – anime manga: barevný paperback s vytisknutými vybranými záběry z anime doplněnými o obláčky s textem. Jde o dvakrát tak drahou záležitost než manga, ovšem do budoucna je tomuto hybridu přisuzován velký potenciál.¹⁹³

Japonci přišli na to, že manga je efektivním způsobem šíření informací a užívají ji všude, kde se dá: na vzkazech, pouličních znameních, obchodních plánech, instrukčních manuálech, účtech za elektřinu a za plyn nebo v telefonních seznámech. Manga ve stanicích metra upozorňuje cestující, aby k sobě byli ohleduplní a aby neodhazovali odpadky; na západních toaletách radí nezasvěceným, jak je používat. Učebnice pro děti využívají styl zev unschiku manga – vzdělávací mangy – a obsahují informace od toho, jak být úspěšný, až po to, co jsou to hemeroidy a jak je léčit.¹⁹⁴

Rozšíření mangy po světě je už jen technicky složité – manga se musí přefocovat, pořadí obrázků invertovat, znaky se musejí přepsat do latinky a jelikož v japonštině text většinou teče horizontálně, musí se obrázek často i překreslovat, aby se text vešel, apod. Mnohé žánry jsou kulturně nepřenositelné, neznalému naprosto nesrozumitelné. Podobně je to s převodem symbolických onomatopoií.¹⁹⁵

Manga, která vychází ve světě (např. úspěšný Tezukův Astro Boy), nemá s originály mnoho společného. Zvykem je, že do ní bývají přidávány barvy, příběhy bývají zkrácené, v USA jsou násilné a sexuální scény vystříhávány apod. Čtenáři, ponejvíce dětští, většinou dokonce nemají ponětí o tom, že jde původně o japonské produkty.¹⁹⁶

Někteří japonští umělci (Masaichi Mukaide, Akira Narita, Baron Yoshimoto ad.) však pracují pro americké nakladatele a inkorporují prvky mangy do amerického komiksu. Více úspěchu má snadněji transponovatelná anime (např. Kimba, the White Lion – zfilmovaný Tezukův Jungle Tatei; Iron Man No. 28 – Tetsujin 28-go – Mitsuteru Yokohama; The Starvengers – Getta Robotto – Go Nagai atd.). I když bývá většinou stříhána a vysílána v časech pro děti, přestože mnohá byla v Japonsku určená pro dospělé publikum. Úspěch má především nově etablovaný žánr s šogunskými bojovníky–roboty, čili válečnické téma oprášené v době moderní techniky a elektroniky (první s nimi přišel – jak jinak – Tezuka v Mitsuteru Yokohama

¹⁹³ ibid, s. 120-137.

¹⁹⁴ ibid, s. 148-158.

¹⁹⁵ ibid, s. 148-158.

¹⁹⁶ ibid, s. 148-158.

v 50. letech 20. století) – mechanická monstra zachraňují Zemi před zlými silami. Firma Mattel se jich chytila jako vděčného vzoru pro řadu hraček. Manga a anime ovlivnila především undergroundové umělce na Západě (např. Frank Miller, Wedny Pini ad.)¹⁹⁷

V. 5 Závěr

Prostřednictvím stručného přiblížení historie, současnosti, specifické recepce, strukturních prvků a zvláštností mangy – masového média, spojujícího slovo a obraz, tedy média velice blízkého západnímu komiksu, vůči kterému si ovšem díky jisté izolaci svého rodiště drží odstup, jsem se snažil ukázat, že ani médium, které nepatří do „balíčku“ médií západní civilizace, se nevyhne intermediálním vazbám. Zvláštní pozornost jsem věnoval intertextuálním a intermediálním vlivům západního komiksu, ale i amerického a evropského umění a kultury obecně na mangu ve 20. století, kdy se Japonsko otevřelo světu.

¹⁹⁷ ibid, s. 148-158.

Závěr

Osou této práce bylo zkoumání vztahů a podobností různých médií na produkčních, recepčních, ekonomických, distribučních ad. úrovních. Toto pojetí zkoumání, které chápe média jako na sobě závislá, vychází ze současných intermedialních studií, která se vymezují vůči pojetí médií jako izolovaných, na sobě nezávislých entit.

Po počátečním úkolu v první, teoretické části práce, shrnout některá konkrétní pojetí intermediality a hledat mezi nimi vazby a společnou řeč, jsem se v části druhé pokusil tuto metodologickou výbavu uplatnit na prakticko-teoretické zkoumání konkrétního média, komiksu. Pokusil jsem se o jakousi stručnou historii tohoto média, a to právě na základě zkoumání jeho intermediality.

Nejprve jsem se vydal hluboko do minulosti, abych hledal artefakty v historii lidské kultury a umění, které mu předcházely, a na jejichž bázi lze vidět komiks nikoli jako až před sto lety a najednou vzniknuvší médium, ale jako médium, jehož struktura byla s určitými zvláštnostmi, danými tehdy existujícími technologiemi a technickými nosiči, formulována již před staletími a v průběhu dějin různě uplatňována.

Zrození komiksu v moderním slova smyslu na konci 19. století jsem se pokusil sledovat ve stopách koncepce „dvojího zrození médií“. Šlo mi tu o to ukázat, jak se komiks jako nově vznikající médium musel vyrovnávat s tehdy etablovanějšími médii, jak byl nejdříve reflektován pouze jako jakási jejich odvozenina, jak byl jeho osud závislý na tehdejší konstelaci médií (chápaných jako konglomeráty symbolických sdělení a technických nosičů) atd.

Již jako etablované médium si komiks přesto uchovával vazby na jiná média a vztahoval se k nim, jakož i ona k němu. Ba právě snad ještě více než v čase jeho rození, protože jeho soupeřníci, především film, prodělávali v dynamicky se rozvíjejícím tržním prostředí podobnou cestu, v níž každé médium bylo nuceno poohlížet se po médiích ostatních, aby drželo krok se schématy autorské produkce i divácké recepce.

Pokusil jsem se i o jakési „close reading“, když jsem v samotné, zdánlivě původní a jedinečné struktuře média komiksu hledal prvky médií jiných. K tomu se ukázaly být vhodnými především metodologie vizuální sémiotiky a současných vizuálních studií. Při zkoumání morfologie komiksu jako zdánlivě separátního média

se ukázala jako naprosto zásadní obecná problematika textu a obrazu, která je zřejmě pro osud západní kultury a její znakové tvorby skutečnosti fatální.

Nakonec jsem se věnoval současnosti a blízké budoucnosti komiksu, když jsem přiblížil následovníky tištěného komiksu v éře elektronických obrazů. Jako zvláštní paradox se ukázal fakt, že při zkoumání digitálně tvořených komiksů je nutné vrátit se ke „kryptokomiksům“ předtiskové éry. Současnost a budoucnost komiksu se tedy ukázaly být zvláštním mostem mezi hlubokou a nedávnou minulostí tohoto média.

V závěru práce jsem ve stručnosti nastínil historii komiksu blízkého média, japonské mangy. Především proto, že toto v izolaci se vyvíjející médium mělo z hlediska intermediálních vazeb na ostatní média podobný osud jako komiks, ale také proto, že se nakonec nevyhnulo ani kontaktu se západními médii, s komiksem zvláště.

Odborná literatura

- Bachtin, Michail Michailovič 1975. Francois Rabelais a lidová kultura středověku a renesance. Praha: Odeon.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard 1999. Remediation, understanding new media. Cambridge, Massachussetts, London: MIT Press.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard 2005. Imediace, hypermediace, remediace in Teorie vědy XIV/XXVII/, č. 2.
- Broms, Henri – Kaufmann, Rebecca ed. 1988. Bakhtinian studies. Helsinki: Aartor Inc.
- Clair, René – Tichý, Jaroslav 1967. Comics. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy.
- Couperie, Pierre 1972. Antecedents and Definition of the Comics Strip in Herdeg, Walter – Pascal, David ed. 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The - Graphis Press.
- Držiak, Norbert 2000. Comics a film, Bakalářská práce. Praha: FAMU AMU.
- Dutka, Edgar 2006. Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace. Praha: AMU.
- Eco, Umberto, 1995. Skeptikové a těšitelé. Praha: Svoboda.
- Eisner, Will 2004. Comics And Sequential Art. Tamara: Poorhouse Press.
- Flusser, Vilém 1994. Za filosofii fotografie. Praha: Hynek.
- Foucault, Michel 1993. Toto nie je fajka. Bratislava: Archa.
- Garncarz, Joseph: Od varieté ke kinematografii, příměluva za rozšířený koncept intermediality in Szczepanik, Petr 2004 ed. Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové.
- Gaudreault, André – Marion, Philippe 2004. Médium se vždycky rodí dvakrát in Szczepanik, Petr 2004 ed. Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové.
- Goodwin, Archie – Kane, Gil 1972. Comics Books in Comics (The Art of Comic Strip) in Herdeg, Walter – Pascal, David ed. 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The Graphis Press.
- Groensteen, Thierry 2005. Stavba komiksu. Brno: Host.
- Chabon, Michael 2004. Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye. Praha: Odeon.

- Kobíková, Zuzana 2003. Hypertext a jeho podoby v online médiích. Magisterská diplomová práce. Vedoucí Mgr. David Kořínek. Brno: FSS MU (katedra mediálních studií a žurnalistiky).
- Kubíček, Jiří 2004. Úvod do estetiky animace. Praha: AMU.
- Kučera, Jan 1982. Stříhová skladba ve filmu a televizi. Praha: AMU, SPNP.
- Kukal, Adrian 2004. Vliv komiksu na filmovou řeč. Bakalářská diplomová práce. Praha: FAMU AMU (Katedra animované tvorby – Dílna alternativní tvorby).
- Lessing, G. E 1980. Laokoón čili o hranicích malířství a poezie in Hamburská dramaturgie, Láokoón, Stati. Praha: Odeon.
- McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. Massachusetts: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott 2000. Reinventing Comics. New York: Harper Colins Publisher.
- McLuhan, Marshall 1991. Jak rozumět médiím. Praha: Odeon.
- McLuhan, Herbert Marshall 2000. Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla. Brno: Jota.
- Mikušřáková, Anna 1995. Comics. Brno: Cerm, 1995.
- Mitchell, W. J. T. 1994. Picture Theory. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Ong, W. J. 2006. Technologizace slova. Praha: Nakladatelství Karolinum.
- Raeburn, Daniel 2004. Chris Ware. London: Laurence King Publishing.
- Resnais, Alain 1972. Films and Comics (interview) in Herdeg, Walter – Pascal, David ed. 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The Graphis Press.
- Ryška, Pavel (nedatováno). Dějiny komiksu, 9 přednášek z kurzu Komiks – historie a současnost pro studenty FAVU VUT. Brno: rkp.
- Sabin, Roger 1996. Comics, Comix and Graphic Novels. A History of Comic Art. New York, London: Phaidon.
- Schodt, Frederik L. 1983. Manga! Manga! The world of Japanese Comics. Tokyo, New York and San Francisco: Kodansha International.
- Szczepanik, Petr 2002. Intermedialita in Cinepur č. 22. Srv. také <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>
- Szczepanik, Petr 2004: Úvod in Szczepanik, Petr 2004 ed. Nová filmová historie. Praha: Herrmann a synové.
- Urbanová, Svatava, Kotrla, Pavel. Tematický sešit – český jazyk a literatura. Comics – 1. a 2. díl. Ostrava: Atelier Milata, 1996.

-Vávra, Dan 2007. Jak se dělá hra, přednáška v rámci iniciativy CIANT, 28. 2., AVU, Praha.

-Vojvodík, Josef 2006. Imagines Corporis – Tělo v české moderně a avantgardě. Brno: Host.

-Walker, Brian 2004. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, Inc.

-Weaver, Robert 1972. Experiments in Time-Art in Herdeg, Walter – Pascal, David ed. 1972. Comics (The Art of Comic Strip). Zurich: The Graphis Press.

-Wiemann, Volker 2006. Intermedialita in Nnenning, Ansgar ed.: Lexikon teorie literatury a kultury. Brno: Host.

Internetové odkazy

<http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>; http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html

<http://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>

http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_comic

<http://www.gamics.com>,

Gamics' Nathan Ciprick talks about blending comics with videogame storylines by Michael Lafferty, http://pc.gamezone.com/news/03_24_05_09_41AM.htm

<http://www.machinima.com>

Komiksy

Baban, Džian – Mašek, Vojtěch – Šiller, Jan 2006: Monstrkabaret Freda Brunolda uvádí Za vším hledej doktora Ženu aneb Další hra se slony. Praha: Tichý syndikát.

Rudiš, Jaroslav a 99, Jaromír 2004-2006: Alois Nebel. Praha: Labyrint.

Spiegelman, Art 1998. Maus. Praha: Torst.

Ware, Chris 2004. Jimmy Corrigan, Nejchytřejší kluk na světě. Praha: BB Art.