

**Univerzita Karlova**  
**Filozofická fakulta**

Ústav české literatury a komparatistiky

**Bakalářská práce**

Tereza Klabanová

**Ticho v komiksu**

Silence in Comics

Praha 2022

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Blanka Činátlová, Ph.D.

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. et Mgr. Blance Činátlové, Ph.D. za její cenné rady, ochotu a pomoc během psaní této práce.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 5. května 2022

Tereza Klabanová

**Klíčová slova:**

*komiks, ticho, silent comics, bezeslovný komiks, Usagi Yojimbo, Sojčák, Řeka*

**Key words:**

*comics, silence, silent comics, wordless comics, Usagi Yojimbo, Jaybird, River*

## **Abstrakt (česky)**

Práce se zabývá prostředky zobrazování ticha v narativních komiksech. Snaží se potvrdit či vyvrátit otázku, zda bezeslovné panely vždy zprostředkovávají ticho v příběhu. Bezeslovnými panely rozumí takové panely, jež neobsahují textové bubliny s promluvami postav či vypravěče. Z tohoto důvodu se věnuje z velké části bezeslovným, tzv. silent komiksům a jejich způsobům práce se zvukem v příběhu.

Text je rozdělen do dvou částí. První část je teoreticko-metodologická a shrnuje dosavadní znalosti ohledně mediality komiksu, bezeslovných komiksů a způsobů komiksové narace se zaměřením na čas v příběhu a typy následností panelů.

Druhá část analyzuje konkrétní případy zobrazení ticha ve třech komiksových dílech: *Sojčák* (2016), *Řeka* (2015) a sérii *Usagi Yojimbo*. K analýze využívá dvou postupů. Prvním je Sémiotická analýza popsaná Michalem Uhlem, druhý, neoformalistický přístup Kristin Thompson, je převzatý z filmových studií.

## **Abstract (in English):**

This study focuses on displaying silence in narrative comics. It attempts to affirm or disprove the question if wordless panels always signify silence in the story. Wordless panels are understood as those, which do not include a text bubble with character or narrator speech. Due to this, the study is largely devoted to wordless/silent comics and their usage of sound within the story.

The text is divided into two parts. The first is a theoretical-methodological portion and it summarises the most up to date knowledge regarding the mediality of comics, wordless comics and methods of comic narration with a focus on time in the story and types of closure.

The second part analyses specific examples of displaying silence in three comic works: *Sojčák* (2016), *Řeka* (2015) and the series *Usagi Yojimbo*. The analysis uses two approaches. The first is Semiotic analysis described by Michal Uhl and the second is a neoformalist approach of Kristin Thompson taken from film studies.

## Obsah

1	Úvod .....	7
2	Teoreticko-metodologická část .....	8
2.1	Definice komiksu .....	8
2.1.1	Definice na základě vizuálních znaků a mezery .....	9
2.1.2	Ucelení – princip komiksové mezery .....	11
2.2	Medialita komiksu .....	12
2.3	Bezeslovné komiksy .....	14
2.4	Jazyk komiksu a narace – zaměření na čas a následnost panelů .....	15
2.4.1	Scott McCloud: čas a zvuk .....	16
2.4.2	Přechody a typy následností .....	19
2.5	Východní komiks a imerze .....	21
2.6	Analýza komiksu – metodologie .....	23
2.6.1	Sémiotická analýza komiksu .....	24
2.6.2	Film studies: neoformalismus .....	25
3	Analytická část .....	26
3.1	Zkoumaná díla .....	27
3.2	Stan Sakai: Usagi Yojimbo .....	28
3.3	Jaako Ahonen: Sojčák .....	39
3.4	Alessandro Sanna: Řeka .....	45
4	Závěr .....	54
	Zdroje .....	58
	Primární literatura .....	58
	Seznam citací .....	58
	Bibliografie .....	59
	Seznam obrázků .....	61

# 1 Úvod

Cílem předkládané práce je objasnit, jakým narativním způsobem komiksová díla zobrazují ticho v příběhu a jakými prostředky toho docilují.

Tichem zde rozumím komiksové panely, které neobsahují bubliny a onomatopoeia. Tyto panely jdou totiž proti zažitě předstávě o tom, jak komiks vypadá; graficky zvýrazněná onomatopoeia a zvolání, promluvy vypravěče v obdélnících a v neposlední řadě bubliny jsou pro něj natolik typické, že když je nějaké komiksové dílo nepoužívá, ihned si toho jako čtenáři všimneme. Přitom bez nich komiks dokáže zcela jednoduše fungovat, a naopak tím ukazuje svou bohatost co do narativních postupů. Některá díla této možnosti plně využívají a na ty bych se chtěla v této práci soustředit. Budu zkoumat, v jakých situacích a za jakým účelem byly panely s absencí těchto prvků zvoleny, a jestli lze ve zkoumaných dílech vyzorovat vzorce v jejich používání.

V první části této práce proto zrekapituluji poznatky z oblasti komiksového jazyka, na nichž budu své závěry stavět. Přiblížím způsoby, jakými vizuální vyprávění, které zde budu zkoumat primárně, funguje, a jaké jsou typy komiksového „stříhu“ – tj. jaké existují způsoby přechodů mezi jednotlivými panely. Přiblížím používání zvuku a zprostředkování času v komiksu, jelikož to jsou faktory, které fungování ticha značně ovlivňují. Mimoto i věnuji jednu kapitolu bezeslovným komiksům (které jsou více známé pod označením *silent comics*) a shrnu jednotlivé poznatky v jejich výzkumu.

V druhé části práce se budu věnovat analýze jednotlivých komiksů. Jako vzorek, na kterém budu ticho zkoumat, jsem zvolila tři díla, která se ve způsobu narace značně liší. První dílo je série *Usagi Yojimbo*, jež zde zastupuje klasické, velmi dialogické západní vyprávění a ticho využívá jako prvek překvapení, jako něco nezvyklého. Druhým dílem je komiks *Sojčák* v němž je prvek ticha důležitou součástí narace a celý je postaven na minimu bublin a znázornění zvukových projevů. Třetí je *Řeka*; komiks, který bubliny postav nebo zvuková onomatopoeia neobsahuje vůbec. Zde ho proto využívám jako zástupce bezeslovných komiksů.

Pro postup při analýze jsem zvolila dva metodologické přístupy. Jeden byl vytvořen vyloženě pro komiksovou analýzu a navrhl jej doktorand sociologie na FSV UK Michal Uhl. Ve svém přístupu se pokouší o komplexní analýzu pomocí čtyř kroků, při kterých postupuje od zkoumání jednotlivých panelů k jejich celkovému usouvztažnění. Druhý přístup, který využiji, je neoformalistická analýza; aktuálně nejvíce užívaný nástroj ve filmových studiích. Pro tento krok jsem se rozhodla z důvodu, že mi chybí pohled na komiksovou problematiku i z jiného než literárního úhlu. Komiks má totiž s filmem více společného než literaturou, jelikož je oboje založené na vizuálním vyprávění.

Každé dílo podrobím oběma postupům analýzy, porovnáám jejich výsledky a následně se pokusím popsat, jaké jsou „zákonitosti“ používání prvku ticha v komiksu.

## 2 Teoreticko-metodologická část

### 2.1 *Definice komiksu*

Ačkoliv to může znít dnes banálně, předtím, než začnu zkoumat jeden konkrétní prvek – ticho – v komiksu, chtěla bych nejdřív definovat komiks samotný. Nejčastěji používaným přístupem mezi komiksovými teoretiky je definování na základě způsobu, jakým komiks zobrazuje, tedy dle jeho formy.<sup>1</sup> Systematický přístup ve zkoumání formální struktury komiksu umožnil i jeho emancipaci a komiks byl najednou definován na základě svých jedinečných principů a odlišností od ostatních médií a byl s nimi zrovnoprávněn – nejčastěji se uvádí jeho „soupeření“ o vlastní identitu s literaturou a filmem.

Všichni teoretici se v zásadě shodnou, že základní jednotkou komiksu je panel.<sup>2</sup> Panely ve své studii výmluvně definoval Ondřej Bláha jako „vizuálně statické fragmenty, do nichž je narace komiksu rozčleněna a které mohou být vytvořeny libovolnou výtvarnou technikou. [...] Od samostatných obrazů v galerii, ilustrací v knize nebo fotografií ve fotoalbu se liší především častým využíváním specifických grafických prostředků, jež jsou do jisté míry

---

<sup>1</sup> RYŠKA, P.: Co studují comics studies? in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 18.

<sup>2</sup> V českém prostředí se používají i názvy „políčko“ nebo „viněta“ (ta pochází z českého překladu knihy Thierryho Groensteena). Já se budu držet názvu přejatého z anglofonního prostředí, jelikož mi přijde na aktuální komiksové scéně nejpoužívanější.



silně konvencionalizovány a pravidelně se opakují ve stejném významu v nejrůznějších a vzájemně nesouvisejících dílech.“<sup>3</sup> Těmito konvencionalizovanými znaky míní Bláha bubliny s textem, rámování panelu, různé grafické značky a piktogramy (např. rozsvícená žárovka nad hlavou postavy značící náhlý nápad apod.).

Základ komiksu dle těchto teoretiků tkví ve vztahu mezi jednotlivými panely. Shodnou se na tom, že specifikem komiksu je ona bílá mezera, která naznačuje předěl mezi nimi, a ve které se posun – v čase, v prostoru příběhu, náladě – odehrává. V dalších otázkách ohledně mediality komiksu se však rozcházejí.

### 2.1.1 *Definice na základě vizuálních znaků a mezery*

Jednou z nejvýraznějších osobností na poli comics studies je americký kreslíř **Scott McCloud**, a to díky své knize *Rozumět komiksu* z roku 1993. Jeho snahou bylo představit komiks jako soběstačné médium nezávislé na jiných druzích umění. Představuje proto komiks jako džbán<sup>4</sup>, jenž může být naplněn různým obsahem – a představuje tedy myšlenku, že se komiks jakožto forma nezodpovídá za svůj obsah (což bylo v rámci boje za ustanovení komiksu za médium, a ne za literární žánr, podstatné). Za dominantní prvek této formy považuje vizuální složku komiksu. Principem, který komiks konstituuje, je poté postavení obrazových složek vedle sebe – juxtapozice.<sup>5</sup> Poukazuje proto na důležitost mezery mezi panely jako na něco specifického pro komiks.

Dalším výrazným autorem, který se komiksem zabývá, je komiksový teoretik **Thierry Groensteen**, jenž se on něj začal zajímat z odborného hlediska jako jeden z prvních ve frankofonním prostředí. Také on klade důraz na vizuální složku komiksu a tvrdí, že narace prochází primárně skrze obraz. Stanovuje opět ikonickou soudržnost jako ustavující princip komiksu – z čehož plyne požadavek většího počtu a vzájemné korelace obrazů/panelů. McCloudovu definici ale posouvá dál tím, že mu nestačí pouze postavení obrazů vedle sebe,

---

<sup>3</sup> BLÁHA, O.: Následnost panelů, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s.236.

<sup>4</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 6.

<sup>5</sup> Tamtéž. s. 7.

tedy do juxtapozice, ale musí mít i narativní soudržnost nebo spolu nějakým jiným způsobem korelovat.<sup>6</sup>

Mezeru pojímá jako zlom, přerušení ve čtení, kdy je na čtenáři, aby si ustanovil, co se mezi oběma panely stalo: „Když čtu komiks, jsem zde, pak jsem tam, a tento skok z jedné viněty do druhé (skok optický i mentální) se rovná skoku elektronu, který mění orbitu.“<sup>7</sup> Odmítá představu mezery jako „virtuálního obrazu“; dalšího obrazu, který má nějaký svůj vlastní význam. Je spíše cézurovou ve čtení, praktickým nástrojem. S tím v souvislosti s důležitostí participace čtenáře cituje Federica Felliniho: „Komiks více než film těží ze spolupráce se čtenáři; vypráví se jim příběh, jež si vyprávějí sami pro sebe, ve svém vlastní imaginárním rytmu, a přitom přecházejí dopředu i dozadu.“<sup>8</sup>

Můžeme vidět, že oba teoretici považují za ustavující princip komiksu vzájemnou propojenost základních stavebních jednotek, tj. panelů. Mezera mezi nimi je pojata jako něco specifického a typické pro komiks. V případě Groensteena ale jednoduchá existence mezery k definování nestačí a požaduje vzájemnou propojenost panelů, ať už jakýmkoliv způsobem. Tomu nahrává přístup výtvarníka a performerera **Pavla Ryšky**, který ve své studii o předmětu comics studies<sup>1</sup> zmiňuje přístup teoretika výtvarného umění Nelsona Goodmana a jeho výrok „Kdy je umění?“. Připomíná, že to, co odlišuje juxtapozici několika obrazů od komiksu – stejně jako to, co odlišuje běžný pisoár od Duchampovy fontány – je to, že jedno z nich bylo vytvořeno se záměrem být uměním, potažmo být komiksem. Pokud chceme brát komiks jako formu umění, musíme předpokládat, že byl za tímto účelem vytvořen a panely mezi sebou mají význam, jenž musíme čtením odhalit. S touto definicí budu dále pracovat a tedy usuzovat, že zkoumané komiksy záměrně budují významy mezi panely a nic se v nich neděje nahodile. Mezeru mezi nimi pojmu stejně jako Groensteen jako ryze praktický objekt sloužící pro narativní přechod, nebudu předpokládat, že má význam sama o sobě, jako estetický objekt. Stejně tak vycházím z představy mezery jako přerušení ve čtení, při němž si čtenář musí domýšlet, co přesně se mezi panely odehrálo. Z této logiky nám vychází, že participace čtenáře

---

<sup>6</sup> GROENSTEEN, T.: *Stavba komiksu*. Host: Brno, 2005. s. 34.

<sup>7</sup> Tamtéž. s. 137.

<sup>8</sup> Tamtéž. s. 24.

je pro komiks klíčová a autoři komiksů s ní musí velmi obratně zacházet. Jak tento princip participace funguje se pokusil popsat Scott McCloud.

### 2.1.2 Ucelení – princip komiksově mezery

To, že jsme jako čtenáři schopni interpretovat mezeru jako skok v čase a prostoru děje v komiksu, přisuzuje schopnosti **ucelení**. Ucelení popisuje jako schopnost člověka vnímat několik samostatných částí jako celek; domýšlet akty podle zkušenosti.<sup>9</sup> Není ale specifikem komiksu, tohoto principu využívá např. film, jen s tím rozdílem, že obrazy plynule pouští za sebou.<sup>10</sup> Ovšem tím, že ukotvuje obrazy v čase, nevyžaduje po recipientovi tolik zapojení ucelení jako komiks, kde pohyb vzniká v recipientově mysli. Komiks vyžaduje větší participaci a vyloženě spoléhá na tento princip. Ucelení je tedy prostředkem, jak simulovat čas a pohyb v komiksu.<sup>11</sup>

McCloud také přichází s tvrzením, že při čtení panelu zpracováváme informace výhradně vizuálně, zatímco při „čtení“ mezery používáme i zbylé smysly. Například při rekonstruování scény v kuchyni pomyslně cítíme jídlo nebo slyšíme zvuky nádobí, a i podle těchto nevizuálních zkušeností konstruujeme, co se odehrává v ději.<sup>12</sup> Stejně tak tvrdí, že obtížněji dosáhneme ucelení při realistické kresbě, jelikož musí recipient přeskočit z ryze vizuálního vnímání (protože si chce kresbu pořádně prohlédnout) na ostatní smysly při čtení mezery.<sup>13</sup>

Nikdo jiný než McCloud se zatím o tolik podrobný popis toho, co se odehrává v hlavě čtenáře při čtení mezery, nepokusil. Budu proto při zkoumání přechodů a jejich vnímání vycházet z jeho popisu ucelení a při analýze jeho hypotézu v závislosti na výsledcích vyvrátím či potvrdím.

---

<sup>9</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 63.

<sup>10</sup> Tamtéž. s. 65.

<sup>11</sup> Tamtéž. s. 65.

<sup>12</sup> Tamtéž. s. 89.

<sup>13</sup> Tamtéž. s. 91.

## 2.2 Medialita komiksu

Co jsou typické vizuální znaky komiksu jsme již řekli. Problém však může nastat, když tyto znaky sdílí i díla, která za komiks obecně nepovažujeme. Obrazy Roye Lichtensteina tvořené komiksovými panely jsou vnímané jako výtvarná díla sama a jejich umístění v galerii dnes nikdo nezpochybňuje, zatímco komiksy bývají standardně umisťovány do knihoven a slouží k soukromému čtení. Stejně tak obrazové návody, v nichž je postup sestavení, např. nábytku, popsán krok po kroku, nejsou považovány za estetické objekty, přestože sdílí prvky, které jsem zmiňovala výše. Jak bychom tedy měli v definici pokračovali dál, abychom dosáhli uspokojivého výsledku?

Jednou z možností je považovat komiks za vlastní médium. To je pro něj velmi časté přívlastko (komiksu se někdy v této souvislosti přezdívá „deváté médium“), nicméně je to pojem značně závislý na tom, jakou definici pojmu „médium“ zvolíme. **Martin Foret**, který se komiksem v českém prostředí zabývá jako jeden z výzkumníků Centra pro studia komiksu, proto nabízí jinou, dle mého názoru mnohem jistější variantu, a to pojetí komiksu jako **kódu**.

Problematičnost vidí v tom, že médium můžeme chápat jako vlastní technologii zobrazování a v takovém případě komiks sdílí svou technologii s literaturou (na rozdíl od filmu, kde „film“ označuje i pás, na který se natáčí). Médium je v tomto případě papír, potažmo kniha.<sup>14</sup> A i ve chvíli, kdy *médium* pojmem jako kanál nebo nosič skrz který sdílíme informace, nedobereme se uspokojivého výsledku. Foret kanál chápe jako fyzikální prostředí, ve kterém se umožňuje přenos signálu. V případě rozhlasového vysílání jím jsou například radiové vlny. V případě komiksu by tedy kanálem bylo prostředí, kde se přenáší optické vjemy při čtení – nejspíš světelné vlny a nervový systém.<sup>15</sup> Nosič označuje také materiál, který tyto informace uchovává, a slouží ke konkrétnímu přenosu. V případě filmu může být nosičem např. DVD, u komiksu by to byla nejspíš zase kniha.<sup>16</sup> Stejně tak, když se pokusí přirovnat komiks k dispozitivu – souboru sociálních, ekonomických i technologických vlastností

---

<sup>14</sup> FORET, M.: Nejistá medialita komiksu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 87.

<sup>15</sup> Tamtéž. s. 88.

<sup>16</sup> Tamtéž. s. 89.

textu<sup>17</sup> – nedostává se mu uspokojivého výsledku, jelikož by komiks kvůli své formě knihy spadl pod knižní kulturu, resp. kulturu tisku.

Tím by se vysvětlovaly problémy s určením mediality komiksu: svůj nosič totiž sdílí s jinými druhy umění, a je proto pro něj těžké se od nich emancipovat.<sup>18</sup> Foret tak nabízí možnost **pojetí komiksu jako vlastního sémiotického systému užití a čtení znaků** – tedy kódu:

„Kódem se obvykle myslí způsob systematické organizace znaků, jejich významů a vztahů mezi nimi sloužící k přenosu sdělení. Kód tedy determinuje způsob užití znaků, repertoár zvýznamnění (kódování/dekódování významů), techniku a způsoby čtení.“<sup>19</sup>

Slova a obrazy by v tomto smyslu byly subkódy, verbálními a piktorálními, (stejně jako kódy výtvarné, literární, narativní atd.<sup>20</sup>), komiksový kód jejich sjednocujícím systémem a komiks jeho realizací. Připomíná i nutnost poučeného čtenáře; tedy recipienta, který kódu rozumí a umí s ním pracovat. Kód má totiž vlastní konvencionalizovaný systém znaků, který pro porozumění musí být na straně produktora dodržen, aby jej recipient mohl zpracovat.

Dále se proto budu držet Foretova pojetí komiksu, jelikož mi jeho přístup přijde nejméně problematický. Komiks pro mě představuje kód, jenž je různými způsoby používán za jednotlivými účely; v případě obrazových návodů funguje jako dorozumivací prostředek napříč jazyky, v případě komiksových knih je jeho použití zase estetické. Já ho budu zkoumat v kontextu narativních komiksových děl, jenž záměrně nevyužívají možnosti bublin a grafických zvukových efektů. **Cílem mé práce tedy bude nalézt konvenci v komiksovém kódu při zobrazování/znázornění ticha v příběhu.**

---

<sup>17</sup> FORET, M.: Nejistá medialita komiksu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 89.

<sup>18</sup> Tamtéž. s. 90.

<sup>19</sup> Tamtéž. s. 92.

<sup>20</sup> Tamtéž. s. 93.

### 2.3 *Bezeslovné komiksy*

Odborných článků věnujících se výhradně silent comics příliš není. Materiály můžeme paradoxně najít v oborech se sociálním zaměřením, které je zkoumají například jako prostředek v praktickém životě nebo jako vzdělávací materiály pro negramotné a jako díla přístupná dětem.

Nejvýrazněji se jim badatelsky věnuje kanadská anglistka **Barbara Postema**, která o nich publikovala několik statí a připravuje projekt ohledně jejich vizuální komunikace. Bezeslovné komiksy **definuje jako komiksy bez jakýkoliv slov v bublinách, popiscích nebo promluvách vypravěče**. Je to definice založená na logice, že ticho je negativem zvuku. Nemůže bez něj existovat, jelikož je definováno jako jeho absence.<sup>21</sup> Pokud jsou bubliny a další texty technikami, jak znázornit zvuk, jejich potlačení by nám mělo signalizovat ticho. V případě bezeslovných děl je samozřejmě otázkou, jestli to signalizuje ticho v příběhu, něčí subjektivní pocit, či atmosféru místa. To se odvíjí od jednotlivých zkoumaných děl a v analytické části se tomu, co absence zvuku navozuje, budu věnovat.

Podmínkou této definice však, dle Postema, není úplné vynechání těchto technik. Povoluje totiž zvukové efekty ve formách piktogramů. Navrhuje proto místo *tichého (silent)* komiksu používat označení *bezeslovný (wordless comics)*, se kterým bych chtěla nadále pracovat i já. Pro bezeslovný komiks je dle ní příznačné, že, na rozdíl od němého filmu, kdy filmy bez zvuku musely existovat kvůli technickým limitům, komiks právě vlastní způsoby, jak zvuky vyjádřit a zde se jich dobrovolně vzdává. Vzdávají se přitom něčeho, co je pro něj považováno za typické, a nabízí místo toho jiné kvality. To **nahrává představě bezeslovného komiksu jako jiného druhu kódu** než je klasický komiks; kódu s vlastními zákonitostmi a podobami vyjadřování:

„Silent comics umožňují vytvořit prostor, který nutí vizuální repertoár komunikovat různorodými způsoby. Bezeslovnost umožňuje obrazu posunout se z reprezentování

---

<sup>21</sup> PLAZEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Orbis: Praha, 1967. [Online dostupné z [https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova\\_rec\\_\\_CZE\\_.pdf](https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova_rec__CZE_.pdf)]. s.170.

diegetického děje více do mimetické roviny. Navíc jsou obrazy rozšířeny o zobrazení i dalších vjemů, včetně zvuku a jeho dynamiky a kvalit.“<sup>22,23</sup>

Hybnou silou bezeslovných komiksů je proto nepřekvapivě obraz. V případě narativního příběhu spoléhá na mimiku postav a jejich řeč těla nebo symboly označující emoční stav postav, například vykřičník pro překvapení apod. Izraelská lingvistka Silvia Adler ve své studii komiksu *Blacksad* píše o funkci ticha toto: „Ticho funguje nejen jako pouhá absence mluvy, [...] ale i jako nástroj znázornění velkého množství emocí a mentálních stavů spojených s postavami. Vypravěč se také může rozhodnout pro absenci zvuku, protože chce nabídnout porozumění skrze pozorování a dedukci.“<sup>24,25</sup> **Ticho tím funguje jako prvek imerze,** soustředění se na akci a emoce postav. Tohoto principu si budu všimnout a porovnávat ho s tím, jak zkoumaná díla zprostředkovávají příběh, a jak vnitřní rozpoložení jedinců. Cílem bude také postihnout onu imerzivnost, intenzivní působení na čtenáře – jak fungují bezeslovné komiksy ve chvíli, kdy chtějí zprostředkovat silný emoční zážitek?

## 2.4 Jazyk komiksu a narace – zaměření na čas a následnost panelů

Ticho je v reálném životě měřitelná veličina závislá na čase. Když budeme tuto logiku aplikovat na komiks, musíme být v díle schopni určit jeho přibližné trvání. Je to, co vidíme v panelu, krátká odmlka postavy nebo dlouhé ticho v prázdném domě? To komiks zvládne rozlišit, dokážeme v něm rozpoznat délku ticha a zvuků. Abychom zjistili, jak zprostředkování ticha v komiksu funguje, musíme se podívat, jakým způsobem je nám toto signalizováno – tedy, jakým způsobem se v komiksu signalizuje čas příběhu. Opět to má co do činění s mezerou a „stříhy“ mezi panely.

---

<sup>22</sup> POSTEMA, B.: Silent Comics, in BRAMLETT, COOK, MESKIN (eds.): *The Routledge Companion to Comics*. Abingdon: Routledge, 2016. s. 206.

<sup>23</sup> „The choice of the wordless genre allows the comic to create a space that pushes the visual register to communicate in more intricate and varied ways. Wordlessness can allow the image to push beyond representing the visual diegesis in some kind of mimetic way: in addition to the visible world, the imagery is expanded to represent other sensations, including sound and its qualities and dynamics.“

<sup>24</sup> ADLER, S.: Silence in the graphic novel. *Journal of Pragmatics* 43, č. 9. s. 2278.

<sup>25</sup> „Silence functions then not only as a simple absence of speech, especially in interactive situations, but also as a vehicle of a large variety of emotions and mental states connected to the protagonists. Moreover, the narrator may turn off the vocal channel in order to invite the reader to gain understanding through observation and deduction.“

### 2.4.1 Scott McCloud: čas a zvuk

Scott McCloud na panelu, na kterém nakreslil jednu rodinnou sešlost, demonstruje, že komiks má vlastnost zobrazit v jednom obraze děje, které z naší zkušenosti nemohou probíhat paralelně.<sup>26</sup> Dokonce může zobrazit i repliky postav, které od sebe mají časový odstup; to vidíme v levé části panelu, kde replika „Z toho blesku mě bolí oči, strejdo Henry!“ logicky následovala až poté, co se zmáčkla spoušť fotoaparátu. Stejně tak „Úsměv!“ bylo proneseno ještě předtím, než se zmáčknula spoušť (signalizované citoslovcem „PAF!“). **Neplatí tedy, že jeden panel rovná se jeden okamžik.**

Text a zvukové efekty představují podle něj ikony zvuku; zobrazení, která mají znázorňovat určitou myšlenku.<sup>27</sup> V případě textu je tou myšlenkou promluva. Promluva, nejčastěji postavy, se skládá z obsahu sdělení a hlasu – zvuku, který postava při pronášení promluvy vydává. Text proto lépe ukotvuje v čase příběhu; podle jeho délky můžeme odhadnout, jak dlouho daná promluva trvala.



Obrázek 1: McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 95.

Jedním z vodítek uvnitř panelu, jak dlouho děj trvá, je tedy jednak logická souvislost replik (tj. logická posloupnost v ději) a jednak zvuk. Z této logiky se dá vyvodit, že tam, kde není text nebo jiný grafický prvek, který by znázorňoval nějaký zvukový efekt, je ticho. Tato

<sup>26</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 95.

<sup>27</sup> Tamtéž. s. 27.



vodítka ale můžou, i nemusí být přítomna – v bezeslovném komiksu nenacházíme ani jedno. Znamená to tedy, že v bezeslovném komiksu musí být také neustálé ticho v příběhu?

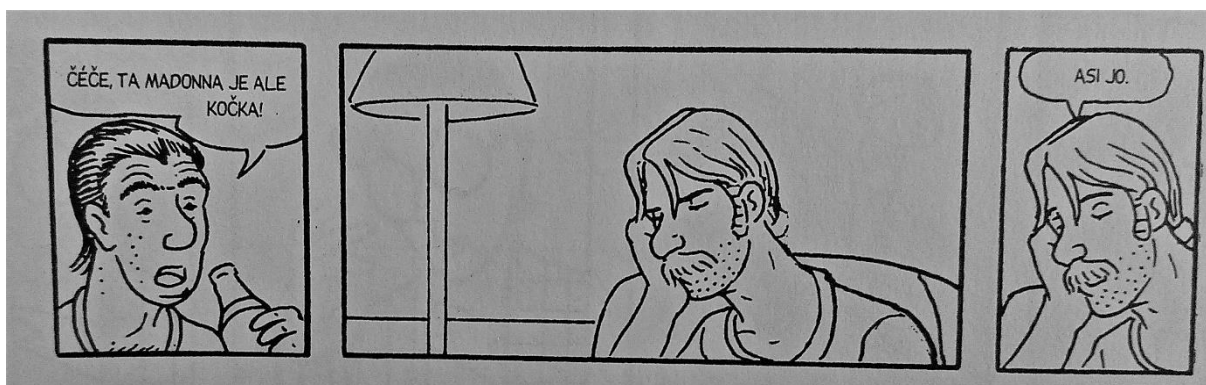
Pokud se podíváme i mimo obsah panelu, najdeme jiný způsob, jak navodit iluzi trvání. McCloud jako jeden ze způsobů, jak signalizovat odmlku v dialogu, uvádí přidání panelu/panelů, kde postava nic neříká. Můžeme to znázornit ale i roztažením rámu panelu pro navození dojmu většího prostoru nebo úplnou absenci rámu. Bez rámu vzniká dojem bezčasí, neurčitěho místa. Velikost a existence panelu tak ovlivňuje naše vnímání času a prostoru.<sup>28</sup> Můžeme z toho vyvodit, že **kombinováním velikosti panelu a počtu bublin/zvukových efektů jakožto signálu míry hluku dosáhneme různých výsledků**, jak navodit ticho, resp. ticho, které replice předcházelo. Jedna bublina uprostřed celostránkového panelu může působit opuštěným a tichým dojmem stejně jako panel bez repliky. A naopak více replik v malém panelu působí nadměrně hlučně, zatímco ve velkém se bubliny rozptýlí a výsledný dojem nebude tolik stísněný.

McCloud dále podotýká, že v komiksu hraje umístění panelu ve stránce roli, kterou u filmu hraje čas.<sup>29</sup> Srovnává to s filmem, kde obrazy na filmovém pásu mají stále stejnou velikost a promítají se na stále stejně velké plátno. Iluzi času vytváří jejich počet a tedy to, jak dlouho trvá scéna v reálném čase. V komiksu každý panel zabírá určitý časový úsek a konkrétní trvání se odvíjí podle umístění na stránce. Pokud nijak nenarušuje pravidelnost na stránce, zobrazují panely stejný časový úsek a děj v nich má stejné trvání. Pokud nějaký panel pravidelnost narušuje, „rychlost“ sekvence se změní.

---

<sup>28</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 101.

<sup>29</sup> Tamtéž. s. 7.



Obrázek 2: McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 101.



Obrázek 3: McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 102.

Zmíněnou pravidelnost si dovolím v návaznosti na **Natalii Malinowskou-Jany** nazývat **rytmem komiksu**. Tato polská filoložka rozvíjí myšlenku pravidelnosti panelů v návaznosti na knihu Willa Eisnera *Comics and Sequential Art* (1985), kde Eisner výše zmíněné faktory považuje nejen za signály času, ale i za konstitutivní prvky pro ustavování rytmu komiksového díla.<sup>30</sup> Ve čtenáři se pravidelností budí očekávání toho, co bude následovat, a tím se do hry dostává faktor předvídatelnosti. Přirovnává to k filmové teorii, kde tempo filmu také závisí na tom, jak se sekvence záběrů postaví vedle sebe<sup>31</sup> – jinak například vyzní sekvence s třiceti krátkými záběry a jinak sekvence čtyř dlouhých záběrů. Pravidelnost také ukotvuje v čase a pomáhá čtenáři neztratit se v ději.

<sup>30</sup> MALINOWSKA-JANY, N.: Narace v grafickém románu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 260.

<sup>31</sup> Tamtéž. s. 260.

## 2.4.2 *Přechody a typy následností*

**Scott McCloud** vydělil přechody mezi panely **na šest kategorií**, a to podle toho, do jaké míry potřebujeme zapojit představivost čtenáře (jinými slovy, jak moc je potřeba mentálně „provést“ ucelení). Následující přechody vydělil právě na základě toho, jak velké časové či prostorové skoky se mezi panely odehrávají.

Velmi malé ucelení je podle něj potřeba u přechodu „od chvíle ke chvíli“, kdy máme časový posun mezi panely minimální a odehrává se v řádu vteřin. Ve chvíli, kdy je časový posun větší, mluví o přechodu „od akce k akci“.<sup>32</sup> Když se oba panely vedle sebe odehrávají ve stejném prostoru a jen s malým časovým odstupem, ale každý děj zobrazuje z jiného úhlu, říká tomuto přechodu „od předmětu k předmětu“. Za nejtěžší však považuje přechod „ze scény na scénu“, jelikož se přesouváme o velký časový úsek a do jiného prostoru a čtenář zapojuje svou představivost nejvíce.<sup>33</sup>

Ustavuje ale i dva typy, které s časem nijak nesouvisí, a to „nelogický přechod“ a přechod „od aspektu k aspektu“. První zmiňovaný přechod neposkytuje mezi panely jakoukoliv souvislost.<sup>34</sup> Existenci nelogického přechodu ale vzápětí sám neguje. Tvrdí totiž, že nedává smysl pouze v konvenčním významu.<sup>35</sup> Tím, že komiks nic nezobrazuje nahodile (jelikož každou věc v panelu je potřeba nakreslit a nemůže se stát, jako například ve filmovém záběru, že se v něm ocitne něco, o čem autor neví), naznačuje mezi panely vztah a nutí čtenáře mezi nimi hledat souvislost. Platí zde to, že když čtenář souvislost úmyslně hledá, najde ji. Komiks proto funguje jako spojovací organismus a naznačuje nám, jak máme jeho obsah číst.

Druhý zmiňovaný přechod zastavuje čtenáře v čase a zobrazuje jeden prostor či jednu scénu z více úhlů za účelem evokování nálady, atmosféry nebo myšlenky. Zatímco výše zmíněné čtyři přechody v čase i prostoru považuje za dominantní v západním komiksu,<sup>36</sup> ve východním dle něj dominuje právě tento. Ustavuje proto pro východní komiks za charakteristické spočinutí v jednom okamžiku a budování nálady: „Místo aby fungovaly

---

<sup>32</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 70.

<sup>33</sup> Tamtéž. s. 71.

<sup>34</sup> Tamtéž. s. 72.

<sup>35</sup> Tamtéž. s. 73.

<sup>36</sup> Tamtéž. s. 75.

[přechody od aspektu k aspektu] jako mosty mezi jednotlivými chvílemi, nutí čtenáře, aby si poskládal jediný okamžik z osamocených zlomků.“<sup>37</sup>

Tvrdí také, že to, co odlišuje západní a japonský komiks, je pojetí komiksu jako umění intervalů: „Myšlenka, že prvky, jež byly z díla vynechány, jsou jeho součástí stejně jako ty, které v něm jsou, byla zvláštností východu po dlouhá staletí.“<sup>38</sup> Nechává tak na čtenáři větší podíl v konstrukci výsledného zážitku, jelikož jej, díky vyššímu zastoupení ucelení, více aktivuje. S čímž se ale také zvyšuje riziko víceznačnosti, a tedy i schopnosti ovlivnit výsledný dojem z díla: „Čím je ucelení mezi panely výraznější, tím jsou čtenářovi interpretace pružnější. A tím je pro tvůrce složitější to zvládnout.“<sup>39</sup>

Bohemista a doktorand na FF MU **Ondřej Bláha** se ve své studii *Následnost panelů* pokusil McCloudovo dělení přechodů mezi jednotlivými panely revidovat. Tvrdí, že typ přechodu lze často rozpoznat až z kontextu celého díla, a ne jenom ze dvou panelů, což je způsob, jakým zkoumal přechody McCloud. S vědomím, že v tomto pojetí přechodů jsou čtyři z šesti typů závislé na čase a liší se pouze velikostí časového skoku v naraci,<sup>40</sup> se rozhodl vyčlenit **následnost časovou** jako jeden z vlastních typů.<sup>41</sup> Panely v tomto případě zachycují jednotlivé úseky určitého časového děje a jsou řazeny chronologicky směrem k budoucnosti. Časové úseky mohou být libovolně vzdáleny mezi sebou, důležité je, jaký význam tento časový posun znamená v kontextu celého příběhu. Např. sekvence, kde panely mezi sebou dělí v čase příběhu jen několik vteřin, často slouží pro budování napětí.

Panely, které nesjednocuje časový posun, mají společný zase obrazový obsah. Spojuje je zobrazení předmětů na určitém místě, vztah k nějaké myšlence nebo motivu v příběhu apod. Nejčastěji jsou používány k popisu místa děje nebo pro vybudování intenzivnější atmosféry. Bláha tuto následnost nazval **motivickou**.<sup>42</sup>

---

<sup>37</sup> McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. BB/art, Praha 2008. s. 79.

<sup>38</sup> Tamtéž. s. 81.

<sup>39</sup> Tamtéž. s. 86.

<sup>40</sup> BLÁHA, O.: Následnost panelů, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 238.

<sup>41</sup> Tamtéž. s. 238.

<sup>42</sup> BLÁHA, O.: Následnost panelů, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 240.

Tyto dva typy následností panelů – časová a motivická následnost – slučuje do třetího typu přechodu a podotýká, že přechody, které by využívaly výlučně jeden z typů, jsou spíše krajní případy. **Prolínání „času a motivu“** demonstruje na sekvenci, kdy na několika panelech vidíme pasáčka ovcí vystoupat na horu (časová následnost) a přitom každý z panelů zobrazuje jinou část hory na kterou stoupá v pomyslném pohybu kamery zleva doprava, takže ve výsledku všech pět panelů tvoří dohromady jeden pohled na její vrchol (motivická následnost).<sup>43</sup>

Předkládá nám i čtvrtý typ následnosti, kde obrazová složka navzájem na první pohled nenavazuje a smysl sekvenci dodává až **doprovodný text** v panelu nebo mimo něj. Tento typ přechodu bývá nejčastěji spojován s komiksovými stripy. Bláha k tomu, proč se rozhodl tento typ vyčlenit, podotýká:

„Základní podmínkou návaznosti komiksových panelů je její pochopitelnost pro čtenáře. Není tedy podstatné, zda dochází k vytváření neexistujících obrazů a výjevů v jeho mysli či nikoli, tedy jakým způsobem k pochopení následnosti dospěl, ale je nutné, aby přechod mezi obrazy jako následný vnímal, aby jej něco donutilo hledat v něm naraci. Jestliže tomu tak nebude, je dosti možné, že čtenář celé dílo přestane jako komiks chápat, anebo je bude vnímat jako komiks velice špatný.“<sup>44</sup>

Tímto tvrzením popírá McCloudovo vyčlenění „přechodu nelogického“ a dělí přechody podle jejich narativní funkce, neboli podle toho, jakým způsobem docilují pochopení příběhu či sdělení. Jím vyčleněné typy umožňují lepší pochopení toho, jak fungují panely mezi sebou narativně. Navíc podporují myšlenku, že vše v komiksu má své místo a nic není zobrazeno nahodile. Při analýze proto budu nadále pracovat s Bláhovým pojetím přechodů.

## **2.5 Východní komiks a imerze**

Vrátím se k McCloudově domněnce, že japonský komiks – manga – poskytuje větší propojení se čtenářem, a to na základě častého výskytu přechodu od aspektu k aspektu.

Tento předpoklad se objevuje velmi často, i v odborných kruzích, a bývá častý předmětem zájmu. Historik umění Aarnoud Rommens tvrdí, že hlavním znakem mangy je

---

<sup>43</sup> Tamtéž. s. 242.

<sup>44</sup> Tamtéž. s. 244.

tzv. patchworková estetika (*patchwork esthetic*) – sled panelů, jež mírně posouvají děj v čase. V McCloudově terminologii bychom tento typ přechodů označily buďto za typ „od chvíle ke chvíli“, nebo „od předmětu k předmětu“. Rommens si tímto vysvětluje, proč u některých západních komiksů získává dojem „pojaponštění“: je to proto, že americká a evropská díla postupně více a více přebírají tento skládkový styl vyprávění.<sup>45</sup> Mezi další rysy mangy ale patří i znaky s přechody nesouvisející (pomineme-li kulturní rozdíly): expresivní výrazy postav, abstraktní čáry naznačující např. rychlost nebo směr postavy, graficky výrazné zvukové efekty a jiná niediegetická vyjádření. Je tedy dost možné, že onu imerzivnost navozují jiné prostředky než přechody.

To se rozhodl otestovat kolektiv tří vědců (dva japonští psychologové a jeden indonéský vizuální teoretik), kteří předkládali typické vyprávěcí postupy pro mangu mladým Indonésanům s cílem objevit, které panely na účastníky průzkumu působí nejimerzivněji. Zkoumaných postupů bylo osm a převzali je z McClouda. Jako nejvíce působivé byly označeny panely s **emočně expresivními efekty** jako právě záběry tváří, malé, ale velmi **realistické detaily** prostředí a předmětů a **ikoničnost** postav. To prozrazuje, že velmi imerzivně působí kombinace jednoduchých, ale snadno rozpoznatelných postav a propracovaných míst (přičemž pozadí nesmí příliš odvádět pozornost od akce, realistické prostředí obecně nebylo hodnoceno tak vysoko jako realistické detaily). Výsledek průzkumu také ukázal, že vtažení do příběhu velmi pomáhá narativnost. Zajímavé pro náš případ je, že bezeslovné panely, které McCloud také zahrnuje do typických postupů mangy, označila za vizuálně atraktivní pouze polovina respondentů a nebyly proto označeny za výrazně imerzivní.<sup>46</sup>

Vzhledem k nejasnostem ohledně dělení na východní a západní rysy nebudu v rámci své práce s tímto dělením nijak pracovat a jednotlivé narativní prvky rozliším případně dle jejich schopnosti propojit diváka s příběhem na **více a méně imerzivní**.

---

<sup>45</sup> ROMMENS, A.: Manga story-telling/showing. *IMAGE & NARRATIVE 1*, č. 1. [Online dostupné z: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>]

<sup>46</sup> AHMAD, H. A., HIBINO, H., KOYAMA, S.: *Engagement while Reading Manga: Measuring Indonesian Readers' Immersion within Manga's Universe*. Chulalongkorn University: Bangkok, 2011.

## 2.6 Analýza komiksu – metodologie

Každý z výše citovaných autorů ke svým záběrům dochází v rámci vlastní analýzy zkoumaného materiálu. Svůj postup však málokdy zaznamenávají a spíše každý analyzuje podle svého, než aby navazovali na již publikované postupy. Nemůžeme proto mluvit o tom, že by komiksová studia měla nějakou svou metodologii či dominantní analytický přístup.

V českém prostředí se o vytvoření analytické metody pro komiks pokusil Michal Uhl<sup>47</sup>. Svůj přístup odvozuje z knihy Pierra Fresnaulta-Deruela *Komiks: pokus o sémiotickou analýzu*<sup>48</sup> a podle ní také svůj přístup, založený na významovém rozluštění jednotlivých panelů, zakládá.

Vedle toho bych však chtěla aplikovat na výzkum ticha v komiksu i jiný přístup, a to ten, který je aktuálně nejpoužívanější ve filmové vědě: neoformalismus. Neoformalismus, popsáný Kristin Thompson ve studii z roku 1998 *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod* odkazuje ve svém názvu na ruský literární formalismus a přejímá z něj i princip prvků v díle jako něčeho, co má svou funkci podřízenou výslednému vyznění díla.

Filmovědný přístup jsem zvolila pro onu vizuální podobnost komiksu a filmu. Také jsem se chtěla vyhnout literárním přístupům z důvodu, že často bývá komiks laickou veřejností vnímán jako literární žánr, a tímto bych chtěla ukázat, že se na něj dá dívat i optikou oboru, se kterým nebývá příliš spojován.

Zkoumaná díla budu analyzovat ze sekvencí, která mohou obsahovat i panely s bublinami a onomatopie. Chci se tímto přístupem vyhnout tomu, že bych porovnáváním dvou panelů vytržených ze stránky přišla o kontext celého komiksu, jak popisuje Pavel Ryška: „Oddělování formy a obsahu, zapříčiněné privilegiováním otázky po podstatě komiksu, není nejlepší cestou k porozumění; výsledkem je právě jen problematické zdůraznění obou separovaných složek.“<sup>49</sup> Čímž se vracíme zpět jednak k Thierryemu Groensteenovi a jeho požadavku vzájemné korelace panelů, a jednak k tomu, že nic není v komiksu zobrazeno

---

<sup>47</sup> UHL, M.: Na cestě k sémiotické analýze komiksu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 37.

<sup>48</sup> Tamtéž. s. 40.

<sup>49</sup> RYŠKA, P.: Co studují comics studies?, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 33.

nahodile a pokud jsou komiksově panely postaveny vedle sebe v komiksově knize, je nám signalizováno, že je máme číst jako umělecké dílo a hledat mezi nimi souvislost. A proto i ve vztahu bezeslovný panel – panel se slovy.

### 2.6.1 *Sémiotická analýza komiksu*

Uhl nejdříve veškeré panely důkladně zkoumá a následně se pokouší o jejich systematickou interpretaci; jinými slovy hledá důvody, proč bylo to, co je zobrazeno, zobrazeno právě takhle.<sup>50</sup> Svůj přístup analyticky rozfázoval do čtyř kroků.

Nejprve zkoumá obrazový obsah panelu, bez textu v bublinách a textu vypravěče. Mimo obligátního popisu, co se v panelu odehrává a co zachycuje, zmiňuje i „úhel záběru“, z jaké perspektivy je na děj nahlíženo. Patří sem i **zkoumání tvaru panelu a kreslířského stylu**.

Druhý krok se věnuje tvaru **bubliny**, jejímu umístění v panelu a textu v ní. Řadí se sem i netextové symboly jako otazník místo bubliny a **onomatopoeia**.

Třetí krok se zabývá panelem v jeho celistvosti. Zkoumá **vztah obraz – text**: jestli oboje znázorňuje to samé nebo naopak jedna složka přichází s informací, která je s druhou v rozporu. Příkladem mohou být klasické americké superhrdinské komiksy, kdy text vypravěče často popisuje to, co již vidíme obrazem.

Poslední krok zkoumá **význam panelu v celém příběhu**, mezeru a „střih“ – **přechody** mezi panely. Zahrnuje i význam **umístění panelu na stránce**.

Uhl zmiňuje i praktičnost zkoumat daný komiks s jasným cílem; jinak hrozí rozmělnění analýzy a přehlédnutí něčeho důležitého.<sup>51</sup> V našem případě budu jeho analýzu provádět s cílem najít scény, které zobrazují ticho a ty následně budu jeho metodou analyzovat.

---

<sup>50</sup> UHL, M.: Na cestě k sémiotické analýze komiksu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 40.

<sup>51</sup> UHL, M.: Na cestě k sémiotické analýze komiksu, in Foret, M. (ed.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Univerzita Palackého, Olomouc 2012. s. 43.



## 2.6.2 *Film studies: neoformalismus*

Americká filmová teoretička Kristin Thompson popisuje neoformalismus jako přístup odvíjející se dle zkoumaného filmu. Chce se tím vyhnout „kruhu sebekotvrzení“, kdy je dílo interpretováno podle toho, jaký přístup analyzující užívá, a mění tak jeho význam. Zastává myšlenku, že film/dílo se nemá nepodřizovat metodě, ale metoda se má ohýbat podle něj.

Od formalistů přebírá princip ozvláštňení; využití určitého prvku v novém, estetickém kontextu. Neoformalismus tato ozvláštňení vyhledává a na jejich základě se snaží najít v díle řídicí konstrukční princip – Thompsonovou nazývaný **dominanta**. Dominantě jsou podle ní podřizovány veškeré prvky v díle. Prvky jsou tedy nástroji pro zdůraznění dominanty a prostředky s určitou funkcí. Hledá motivace, proč byl daný prvek použit zrovna takhle. Postup se volí až po odhalení dominanty a od analýzy konkrétních prvků přecházíme k obecnému závěru. Jak tvrdí, její metoda je založena na myšlence „...které z mnoha (vlastně nekonečného množství) otázek, jež si můžeme o díle pokládat, jsou ty nejužitečnější a nejzajímavější. Metoda se pak stává nástrojem k získání odpovědi na tyto otázky. Jelikož se otázky u každého díla (přinejmenším mírně) liší, bude také odlišná metoda. [...] Neoformalistická filmová kritika [...] předpokládá celkový přístup, který diktuje modifikaci či úplnou změnu metody pro každou novou analýzu. [...] Nepředpokládá, že text skrývá nějaký pevný vzorec, který zde analytik okamžitě najde. Koneckonců, pokud od začátku předpokládáme, že text něco obsahuje, pravděpodobně to najdeme.“<sup>52</sup>

Je to značně individualistická metoda, která nepředpokládá výskyt všeobecného vzorce, ale zkoumá použití prvků v konkrétním díle. Já se proto soustředím na analýzu toho, jaká je **funkce ticha v daných komiksových díle**, čemu slouží. Budu na způsob, jakým je v komiksu zobrazováno ticho, nahlížet jako na kompoziční princip. Zde půjdu trochu proti neoformalistické analýze, jelikož jejím účelem je analyzovat film jako celek, kdežto já budu analyzovat konkrétní prvek na základě toho, jaké je jeho postavení v rámci celku. Při hledání významu celku se však k neoformalismu vrátím a budu hledat onen ustavující princip, dominantu daného komiksu. Otázku pro mě bude, jestli tou dominantou daného komiksového

---

<sup>52</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin: Neoformalistická filmová analýza. Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, č.1. s. 8.

díla není právě ticho. To bude velmi důležité při zkoumání zástupce bezeslovných komiksů – jestli budou prvky v díle podřízeny naraci nebo absenci bublin a zvukových efektů.

### 3 Analytická část

Předtím než přejdu k analýze vybraných tří děl, zrekapituluji, co jsme si stanovili v teoretické části.

V části o medialitě komiksu navazuji na teorii Martina Foreta, že komiks je kódem. V případě analýzy tedy hledáme konvenci v tomto kódu při zobrazování/znázornění ticha ve světě příběhu. Předpokládám, že realizací budou panely bez jakýchkoliv bublin, zvukových efektů a onomatopoií, jelikož tam, kde nejsou naznačeny zvuky v ději, musí být logicky v příběhu ticho. Pro lepší orientaci budu tyto **panely** označovat jako **bezeslovné**. V části o ucelení jsem demonstrovala, jak důležitá je při čtení komiksu schopnost čtenáře tento kód číst. V důsledku musí být čtenář komiksu poučený o tomto systému, jinak mu nebude rozumět. Rozšířila bych proto definici komiksového panelu od Ondřeje Bláhy, ze které vycházím, o to, že panely právě musí tyto konvencionalizované znaky obsahovat, jinak budou pro čtenáře pouze obrázkovou změtí.

Neplatí, že jeden panel rovná se jeden okamžik; naopak okamžik může být rozfázován a využívat několika paralelních pohledů. Budu se proto primárně zaměřovat na **zkoumání sekvencí tichých panelů**. S tím souvisí i **rytmus** daného komiksového díla. Bude mě zajímat, jaké je postavení těchto sekvencí v rámci kontextu celého díla, např. jestli svou dynamikou vyčnívají apod. Zajímá mě také použití těchto sekvencí v bezeslovných komiksech a v těch s bublinami a jestli lze mezi nimi najít nějaké rozdíly.

Zajímá mě proto i jaký má ticho v daném díle **celkový význam**. Na tuto otázku si pomohu zodpovědět pomocí neoformalistické analýzy, kdy se budu ptát na dominantu díla a jestli jí není právě ticho. Pro rozbor děl zase použiji čtyři kroky v sémiotické analýze Michala Uhla.

Mou otázkou je také, jak fungují bezeslovné komiksy ve chvíli, kdy chtějí zprostředkovat silné propojení s příběhem. **Platí předpoklad, že bezeslovné komiksy jsou**

**více imerzivní než ty klasické?** Budu si proto všimnout výrazných imerzivních znaků a hledat korelaci ticha a silného emočního zážitku v příběhu.

### 3.1 Zkoumaná díla

Díla jsem vybírala na základě jejich variantnosti.

První analyzovaný komiks, *Usagi Yojimbo*, je zástupcem běžného vyprávění s bublinami, onomatopoi a zvukovými efekty, který ale také velmi často využívá bezeslovné sekvence při exponovaných scénách. Jedná se o zavedenou mainstreamovou paperbackovou sérii s velkou komunitou fanoušků a již vybudovaným renomé klasiky. Zajímavostí je, že obsahuje spoustu prvků, které jsem výše označila za velmi imerzivní. Bude mě zajímat, jestli s tímto faktem ticho nějakým způsobem souvisí a jestli lze mezi nimi najít nějakou korelaci.

Druhým dílem je *Sojčák*, poměrně krátký komiks dvou finských nezávislých autorů. Svou tvrdou vazbou, propracovanou kresbou a atmosférou, jež je na zadní straně knihy přirovnávána ke Kafkovi, působí artovým, ale přesto čtenářsky přístupným dojmem. Má jasně stanovený žánr oscilující mezi thrillerem a hororem. Ticho je přítomné po celou první polovinu knihy, až poté se začínou objevovat bubliny, nejedná se opět o čistě bezeslovný komiks. Chci zkoumat, jestli se ticho objevuje jako motiv a bezeslovné panely jsou jeho demonstrací, nebo je to ryze funkční prvek podtrhující žánr. Vzhledem k tomu, v jakých částech komiksu se jednotlivé pasáže s bublinami a bez nich vyskytují, bude potřeba vzít v potaz rytmus celého díla a hledat, proč se v určitých místech tento postup použil a v jiných ne.

*Řeka*, třetí analyzované dílo, v mé práci zastupuje plně bezeslovné komiksy. Nejedná se ani o mainstreamový, ani o žánrový komiks. Tvoří ji velké panely malované akvarelem a je velkoformátová v tvrdé vazbě – stejně jako *Sojčák* působí dojmem nelevné záležitosti. Mojí otázkou je, jakým způsobem čistě bezeslovný komiks funguje a jestli jsou techniky užití ticha stejné, jako v předešlých dvou případech. Můžeme se také ptát, jestli je ona bezeslovnost jiným způsobem vyjadřování (a tedy jiným druhem komiksového kódu než komiksy s bublinami), nebo pouhou pózou, znakem „artového“ umění.

Cílem tedy bude postihnout, **zda se vyjadřovací prostředky bezeslovných sekvencí liší v závislosti na tom, jestli jsou obsažené v čistě bezeslovných komiksech nebo jsou v kombinaci s textovým vyprávěním.**

Nabízí se otázka, proč nesrovnávat použití ticha v komiksech, které jsou dnes považované za klasiky bezeslovného vyprávění, jako např. v dílech Thomase Otta. Důvodem je, že se **nechci zaměřit jen na narativní použití bezeslovných sekvencí**, naopak se chci dostat k jejich co nejširšímu využití, byť by mohlo být s bezeslovností hraniční, k zajímavostem a kuriózním místům. Proto využívám díla z co nejrůznějších žánrů, způsobů výtvarných technik, distribuce a prezentace. Nemusí v nich bezeslovné panely jen posouvat příběh, mohou sloužit i jiným účelům. Když bychom je srovnali se způsobem vyprávění Thomase Otta, zjistíme, že jeho komiksy pohání logika a doslovnost. Pokud se v jeho panelu objeví bizarní postavičky, skutečně tak vypadají a mají být čteny jako projevy například halucinačních stavů. V *Usagi Yojimbo* jsou naopak zvířecí postavičky brány jako něco normálního, nijak se nad tím čtenář nepozastavuje. Ottovým příběhům tato doslovnost pomáhá udržovat orientaci v prostoru, jelikož si jsme na základě vlastních zkušeností schopni domyslet, jak dlouho by musel např. přesun z jednoho prostoru do druhého trvat. Což u komiksů, které takovouto logickou soudržnost nemají, nelze uplatnit, a koherenci v nich musí udržovat něco jiného – a to hodlám v analytické části nalézt.

K jeho komiksům by z analyzovaných tří měl nejbližší *Sojčák*, který je také velmi žánrový a využívá bezeslovné panely pro přenesení pocitu strachu a děsu, a tedy pro narativní účely.

### **3.2 Stan Sakai: Usagi Yojimbo**

Prvním zkoumaným díle bude série amerického kreslíře japonského původu Stana Sakaie *Usagi Yojimbo*. Děj se odehrává v Japonsku počátkem 17. století, kdy hlavní hrdina – samuraj Usagi – přichází o svého lorda v boji a stává se roninem (samurajem bez pána). Usagi cestuje Japonskem a snaží se zlepšit své bojové schopnosti a zažívá při tom i vlastní duševní proměnu. Vydává se od roku 1984 v podobě paperbacku v rozmezí 150 – 200 stran sdružujícího 6 – 10 Usagiho samostatných příběhů. Aktuálně série čítá 34 dílů a několik speciálních knih a stále pokračuje, což z něj činí jednu z nejdéle trvajících komiksových sérií na světě. Sakai za práci na *Usagi Yojimbo* obdržel několik významných cen, včetně

8 Eisnerových, dvou Harveyho cen a jedné Parents' Choice Award, a byl uveden do Eisnerovy síně slávy.<sup>53,54,55</sup>

Nejedná se o bezeslovný komiks, zařadila jsem ho zde právě jako zástupce tzv. „non-silent comics“, který ovšem bezeslovné sekvence hojně využívá. I proto bývá *Usagi Yojimbo* často označován jako mix západního a východního vyprávění: obsahuje všechny výše zmíněné velmi imerzivní prvky jako realistická kresba přírody a expresivní mimika postav a ikoničnost (postavy jsou antropomorfizovaná zvířata, přičemž samotný Usagi má podobu králíka), a přechody s malými časovými posuny. Dalším důvodem, proč tak bývá často označován, je fakt, že hlavními tématy jsou japonská historie a mytologie.

V této kapitole bych chtěla představit 5 způsobů, jakými *Usagi Yojimbo* ticho využívá.

Prvním způsobem použití bezeslovného panelu je **expoze**. Takovýto expoziční panel zaujímá často výrazné místo na stránce nebo rovnou celou stránku zabírá. Mývá proti ostatním větší velikost a bývá umístěn nahoře, kde často uvádí celý díl. Slouží pro seznámení čtenáře se situací v příběhu: zobrazuje postavy a prostředí, kde se děj odehrává. Velikost mu umožňuje zobrazit vše potřebné v detailu. Bubliny se zde nevyužívají pravděpodobně z důvodu, že by zbytečně odváděly pozornost od pozadí scény, kterou si zde má čtenář pozorně prohlédnout, takže se jedná i o prvek praktický, funkční. Sakai se totiž dalšímu představování pozadí na následujících stránkách nevěnuje.

Expoziční panel nastoluje atmosféru příběhu. Počáteční dojem z postavy bývá ten nejdůležitější, jelikož si s nimi budeme tuto jejich první emoci asociovat. Takovýto typ panelu naznačuje, jak autor chce, abychom si postavu zapamatovali. Usagi je zde zobrazen jako malý, ale odhodlaný samuraj v klidné a zároveň ostražitě póze, stejně tak jeho soupeř. Tyto charakteristiky rozvíjí i sekvence na následující straně.

---

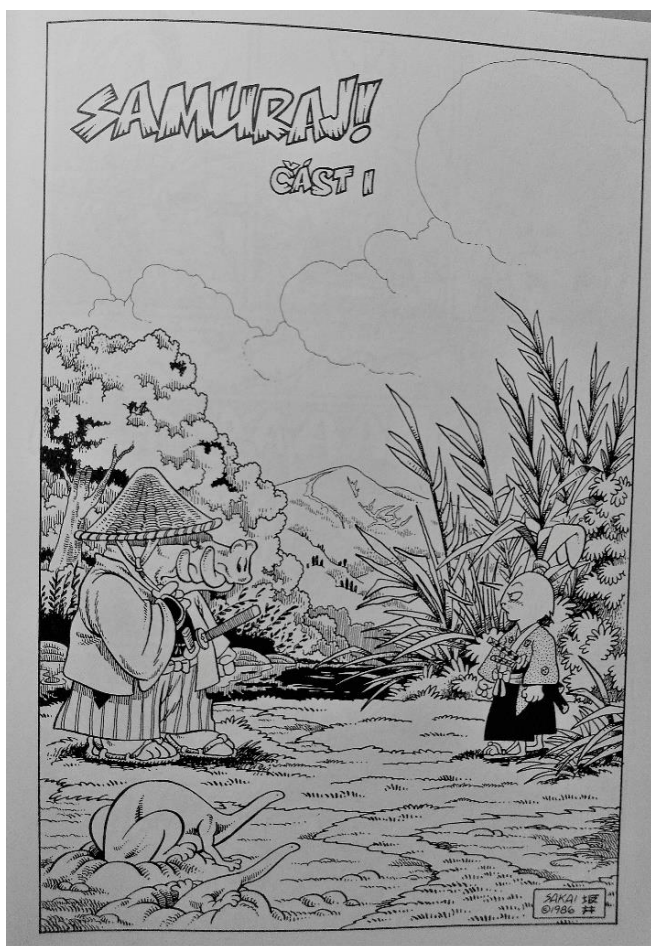
<sup>53</sup> Oficiální webová stránka Stana Sakaie. [Dostupné online z: <https://www.stansakai.com/pages/about>] Cit. 13. 4. 2022.

<sup>54</sup> Oficiální webová stránka Harvey Award. [Dostupné online z: <https://www.harveyawards.com/en-us/winners/previous-winners.html>] Cit. 13. 4. 2022.

<sup>55</sup> Stránka Stana Sakaie na Discover Nikkei. [<http://www.discovernikkei.org/en/journal/2011/05/04/stan-sakai/>] Cit. 13. 4. 2022.

Vizuálně se přitom obrázek nesoustředí jen na ně, vede pozornost na všechny detaily a prvky v prostředí. Horní části s oblohou dominuje název, prostřední plán zobrazuje přírodu a samuraje, dolní část vyjma technických poznámek neobsahuje žádnou důležitou informaci, jen ještěrky, které nás svým pohledem směřují doprostřed panelu, kde příznačně není nic. Není tu žádný hlavní prvek, ke kterému by měla spět pozornost, cílem je přečíst a vnímat panel celý.

Když se podíváme na imerzivní prvky, jako první si všimneme ikoničnosti postav. Zvířata vyčnívají z realisticky vykresleného pozadí svými jednoduchými a snadno rozpoznatelnými tvary. Můžeme tedy předpokládat, že využití této techniky v celém komiksu činí dílo výrazně imerzivnějším.



Obrázek 4. SAKAI, S.: *Usagi Yojimbo*, č. 2 (*Samuraj*). Crew, Praha 2011. s.7.

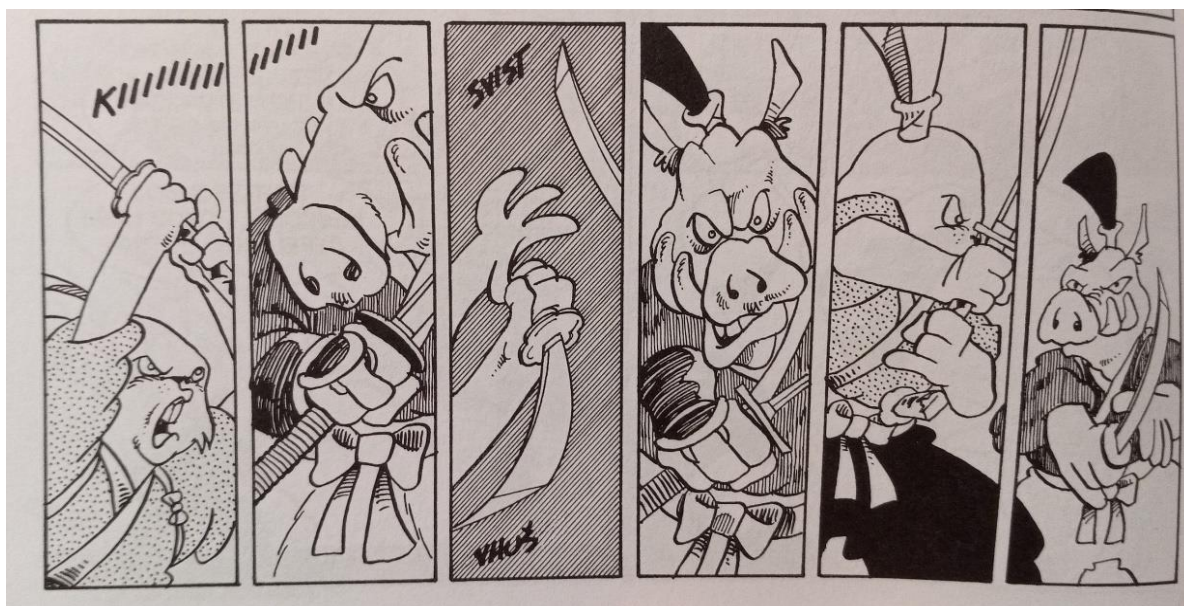
Druhé použití ticha je v situacích, kdy se zobrazují **jevy z různých úhlů**. *Usagi Yojimbo* je v tomto případě zajímavý tím, že zobrazuje jevy převážně chronologicky a nevyužívá tolik paralelního pohledu, kdy by mohl ukázat na více panelech věci, které se odehrávají ve stejném

čase. Když se podíváme na scénu souboje, vidíme, že situace, která by se v reálném čase odehrála během pár vteřin, je rozfázována do několika panelů a děj není zastaven, pouze zpomalen. Oproti tomu na obrázku 5 jsou zachyceny dvě postavy ve stejný čas a dostáváme tím porovnání jejich chování v jedné konkrétní situaci: jeden se nervózně hýbe, druhý je naprosto klidný.

V obou případech se dodržen rytmus sekvence; panely mají stejnou velikost i časový skok v ději. Stále vidíme korelaci mezi tichem v příběhu a bezeslovným panelem. Mimo ikoničnost postav vidíme i vypjaté tváře protagonistů a tedy emočně expresivní efekty. Mezi ně by patřilo i rozostřené pozadí na třetím panelu obrázku č. 5, kdy šikmé tenké čáry simulují rychlý pohyb mečů. Tomuto dojmu napomáhají i onomatopoeia pasná ve směru útoku protagonistů. Detailní prostředí zde není, ale zato jsou propracované kostýmy postav. Prostředí je vynechané právě proto, aby nerušilo od prohlížení celých postavíček.

Děj se posouvá i v případě, kdy se postavy nehýbou. Na obrázku 7 slouží více identických panelů pro vyjádření toho, jak pro postavy pomalu plyne čas, když vyčkávají, jak souboj dopadne. Autor tím buduje napětí a nejistotu ohledně výsledku. K tomu, že jde o plynutí děje, a ne spočinutí na okamžik, můžeme dospět i logickou úvahou o průběhu souboje, jelikož šermíř, jenž se skácí k zemi, byl pravděpodobně mrtvý již při zásahu, jeho tělo ho ale ještě chvíli drželo ve vzpřímené poloze. Navíc následující dva panely na stránce pokračují chronologicky a ve stejném rytmu; mezi otíráním meče a odhozením ubrousků uplynulo jen pár vteřin, stejně jako mezi panely s čekáním obou šermířů. Rytmus nám tedy prozrazuje, jak máme scénu číst.

Otírání meče je mimo jiné velmi realisticky zobrazené – ať už ve způsobu, který se reálně využívá, nebo v detailnosti oblečení.

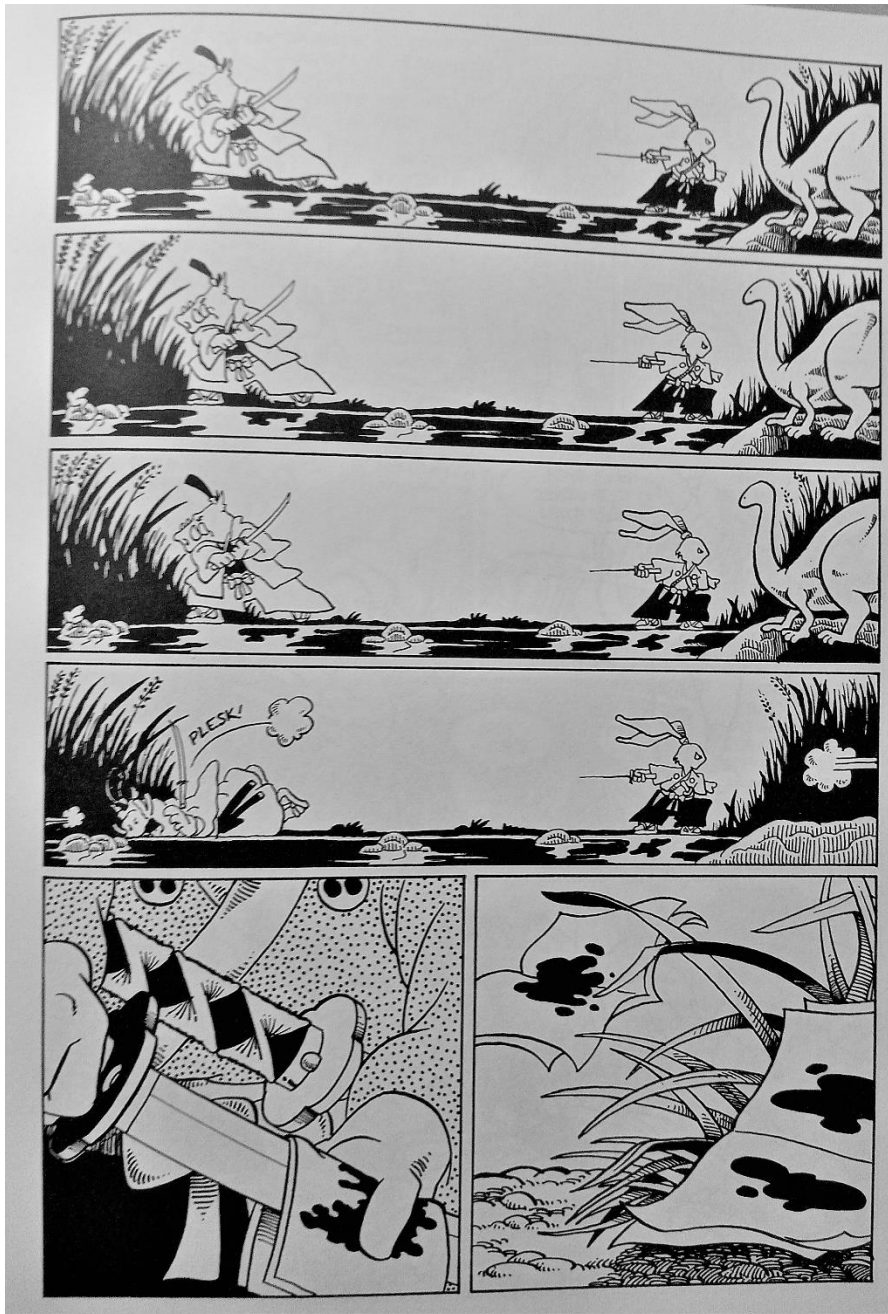


Obrázek 5. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 2 (Samuraj). Crew, Praha 2011. s.52.



Obrázek 6. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 11 (Roční období). Crew, Praha 2012. s.8.





Obrázek 7. SAKAI, S.: *Usagi Yojimbo*, č. 2 (Samuraj). Crew, Praha 2011. s.9.

*Bezeslovné panely* se dají využít i vyloženě za účelem **posunutí času příběhu**. Zde se využívají téměř identické panely, které zobrazují určitou věc či místo v průběhu dne. Na ukázce můžeme vidět stmívání v údolí, kdy dominantním prvkem v panelu je most. Dojem je podobný jako u expozice: zastavení se v čase a působení atmosféry na čtenáře. Velikost nicméně nutí nezastavovat se příliš dlouho. Primárně tato sekvence slouží jako funkční prostředek pro časový přesun a tomu je podřízen i výběr techniky: bezeslovné panely neodvádí pozornost. Navíc nás navádí k tomu sledovat, co se na mostě odehrává – vedou pozornost ke středu panelu, jelikož

je to první místo, kde čtenář hledá informace, jelikož není rozptylován bublinami, které by musel číst.

Časový skok může být různě velký, tato technika ho nijak neomezuje. To podporuje Bláhovu kritiku McCloudových šesti přechodů, jelikož se dělení přechodů podle posunu v příběhu ukazuje jako neefektivní a soudržnost nezachovává čas ale motiv.

Dalším způsobem je **použití bezeslovného panelu jako přede hry pro zvuk**. Bezeslovný panel v klasických komiksech přitahuje pozornost už sám o sobě a když po sekvenci tichých panelů následuje jeden s výraznou bublinou či onomatopoiem, zvuk, kteří je znázorněn, je ještě víc zdůrazněn. Ticho nepůsobí jako meditační, zpomalující prvek, ale naopak napětí v ději zvyšuje. K tomuto postupu napsal polský filmový historik Jerzy Plazewski toto:

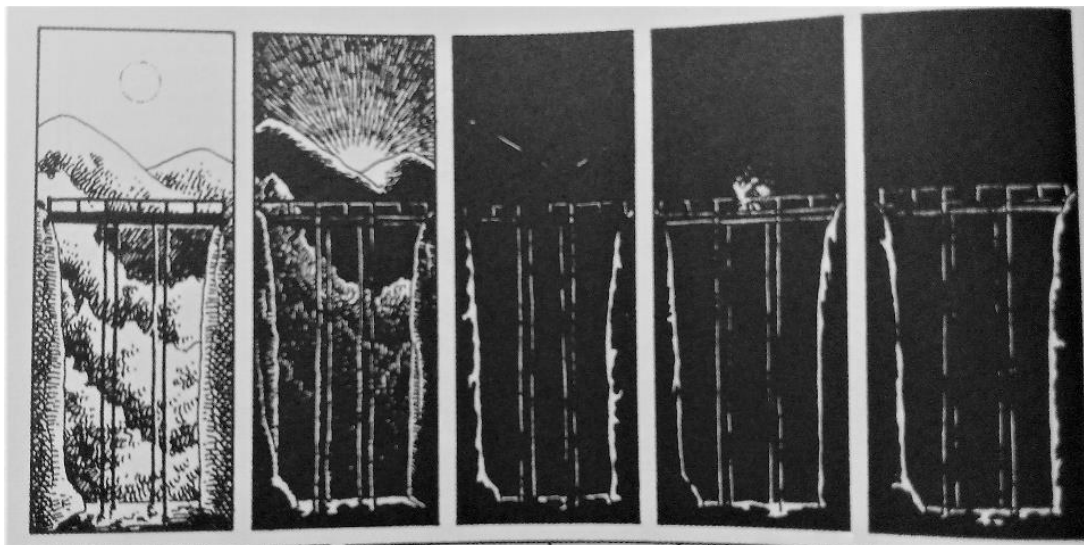
„Ticho ve filmu vůbec nemusí být – jak se běžně zdá – dramatickým oddechem, neutralizací napětí a nemusí provázet malebné panorámy, osamění, stáří a nudu. Ba víc, záměrné dramatické cézury (např. zakončení sekvence korunující nějakou uzavřenou otázku, období hrdinova života atd.) zřídka kdy užívají ticha ve zvuku. Zpravidla do těchto míst zasahuje hudba: shrnující, spojující nebo připravující přechod. Ani Balázs, jenž věnuje mnoho pozornosti zvuku a tichu, si dost jasně neuvědomil, že už první originální využití ticha v raných zvukových filmech se týká kulminace, nikoli dramatické deprese.“<sup>56</sup>

Můžeme si všimnout, že Sakai využívá ticha při šermířských soubojích, které bývají dramatickým vrcholem povídek. Ticho je speciální, ozvláštňující prvek, který má velkou moc děj vyhrotit a on si je toho plně vědom.

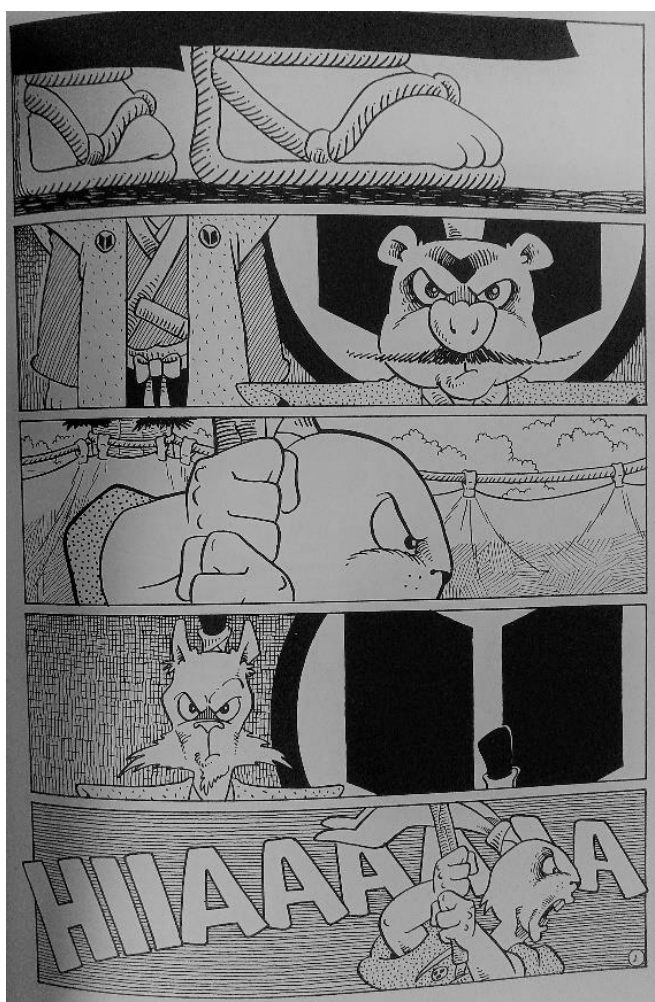
Opět jsou mimo jiné přítomny velmi expresivní prvky, a to hlavně na posledním panelu. Dále také malé, ale realistické detaily na boty, na ruce a oči a hlavy.

---

<sup>56</sup> PLAZEWSKI, J.: *Filmová řeč*. Orbis: Praha, 1967. [Online dostupné z [https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova\\_rec\\_\\_CZE\\_.pdf](https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova_rec__CZE_.pdf)]. s.170.



Obrázek 8. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 6 (Kruhy). Crew, Praha 2009. s. 14.



Obrázek 9. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 4 (Spiknutí draka). Crew, Praha 2008. s.55.

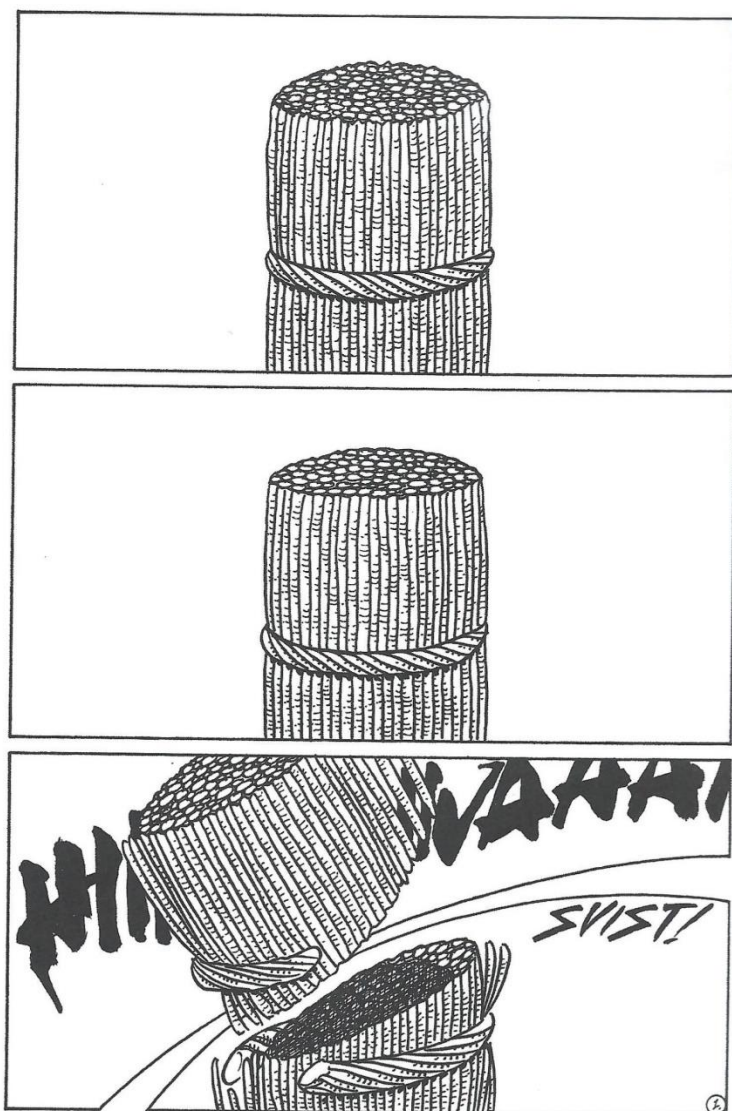


Obrázek 10. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 10 (Mezi životem a smrtí). Crew, Praha 2011. s.132.

Poslední typ **představuje atmosféru místa nebo emoci postavy**. Panely, které obsahují silnou emoci postavy se samozřejmě vyskytují napříč typy, tento jsem se ale rozhodla vyčlenit na základě toho, že je to jeho primární funkce a nikoliv druhotná. Velmi se podobá expozičnímu panelu: velmi detailní kompozice uvnitř panelu, velký rám a dominantním či výrazným umístěním na stránce; na obrázku 10 atmosféru buduje detail do tváře hlavní postavy, což umožňuje rám roztažený přes celou stránku. Hory, do kterých se Usagi přesouvá a jež symbolizují jeho odloučení a samotu, zase zabírají polovinu panelu. Panely nám zastavuje v čase a nechá nás spočinout v jediném okamžiku.

**Kombinované případy** zmíněných technik nejsou ojedinělé, dovoluji si však tvrdit, že se stále jedná o kombinace předešlých pěti typů. Některé případy mohou být i hraniční. Podívejme se na stránku se sekáním slámy (obr. 11). Zde nemůžeme jasně určit, jestli plyne čas v příběhu nebo jsme se zastavili v čase a pozorně pozorujeme daný předmět. Nemáme logická vodítka, která by nám mohla napovědět, jelikož se jedná o úvodní stranu příběhu. S určitostí ale můžeme říct, že se jedná o kombinaci bezeslovného jako takzvané přede hry pro zvuk a sekvence panelů signalizujících plynutí času nebo naopak zastavení se v čase.

Obrázek 11 ovlivňuje naše vnímání prostoru. Jsme zmatení a vnímáme pouze jedinou, zobrazenou věc velmi intenzivně. Neschopnost určit, co se bude dít na dalším obrázku, zvyšuje napětí a nejistotu ohledně dalšího vývoje. Poslední panel tímto působí jako šok.



Obrázek 11. SAKAI, S.: *Usagi Yojimbo*, č. 13 (Šedé stíny). Crew, Praha 2010. s. 175.

Na zmíněných ukázkách si můžeme všimnout výrazných zvukových efektů. Z nich odvodíme logiku narace, že pokud nastalo v příběhu ticho, využije se pro jeho znázornění tichý panel, a pokud je v příběhu jakýkoliv hluk, je také zobrazen. Bezeslovný panel se v tomto případě rovná narativnímu tichu a jejich časté využívání bychom měli brát jako signál, že se jedná o důležitý motiv v příběhu. Často zde tedy koreluje výskyt bezeslovného panelu s tichem v příběhu. ***Usagi Yojimbo* využívá diegetické, objektivní ticho.**

Toto ticho je užíváno pro vyhocení děje, zdůraznění situace. Ve chvíli, kdy se takto použije jako gradační prvek, v kombinaci s imerzivními prvky, získává zobrazovaná scéna na síle a drammatizace děje je úspěšná. Existuje tu **korelace mezi tichem a imerzivními prvky** za účelem posílení zážitku z četby.

Imerzivních prvků obsahuje mnoho: již zmíněnou ikoničnost postav, emočně vypjaté a expresivní efekty jako záběry na tváře hrdinů a čáry v pozadí a realistické detaily. Paradoxní zůstává, že realistická bývá často celá kresba v *Usagi Yojimbo*, nejen detaily. Nijak to však nenarušuje plynulost čtení, snadno rozeznatelné obrysy postav dobře pomáhají s orientací v prostoru, a naopak prokreslené prostředí imerzivnosti spíše pomáhá. Stejně tak beru graficky zvýrazněné zvukové efekty jako na obrázku 11 za velmi emoční. Ve výsledku může prohlásit *Usagi Yojimbo* za **značně imerzivní komiks**.

Můžeme vidět, jak obtížné je určit, kdy se jedná o motivický nebo časový přechod. Sekvence mívají stejný motiv, např. pohledy na všechny účastníky souboje, ale nedokáží s přesností určit, jestli časová odchylka mezi nimi je v řádu vteřin, minut, nebo jestli nějaká vůbec je a nejedná se o paralelní pohledy. **Koherentnost příběhu tedy udržuje motivická následnost a ta časová je naopak nejasná.** Pokud bychom použili McCloudův přístup, považovaly bychom tyto přechody za typ „od aspektu k aspektu“. Vzhledem k tomu, že je považuje za znak „východního“ a tedy více imerzivního komiksu, můžeme to brát jako další znak úspěšnosti co se týče čtenářského ponoření se do příběhu.

Při rozboru dalších dvou děl proto budu brát tento typ přechodu za velmi imerzivní a budu ho hledat stejně jako ostatní znaky, kterým je tato vlastnost přisuzována.

Když se na ticho v *Usagi Yojimbo* podíváme z neoformalistického pohledu a budeme hledat **klíč** k jeho funkčnímu použití, zjistíme, že **používání ticha je podřízeno naraci**. Slouží jako seznámení s prostředím (expozice, představení atmosféry), posouvá děj vpřed (pocity postavy, posunutí času příběhu) a zprostředkovávají ticho v příběhu. Dávají důraz na důležité motivy; sláma, opuštěný most. Velmi účinné je jejich použití k budování napětí a efektu překvapení pomocí paralelních pohledů a sekvencí tichých panelů jako přede hry pro zvuk. Ve všech případech ale panely vždy podléhají tomu, co je zobrazováno; překvapení nám je zprostředkováno ve chvíli, kdy je to překvapivé i pro postavy v příběhu, nefunguje pro hru se čtenářem. Dominantou by v *Usagi Yojimbo* byla témata rozvíjená v jednotlivých dílech – souboj o čest, setkání s nočním přízrakem nebo právě sláma, na kterou tichý panel úmyslně vede naši pozornost. Stejně tak expozice a jí podobné panely mají vedle estetického působení ryze funkční důvod. Jednak je to přesun v čase a jednak upozornění na informace důležité pro příběh – což se týká i zprostředkování nálady protagonistů. Opět fungují bezeslovné panely velmi narativně, neexistují jenom sami o sobě.

### 3.3 *Jaako Ahonen: Sojčák*

Druhým zkoumaným dílem je krátký komiks finských autorů Jaakka a Lauri Ahonenových z roku 2012 (v českém překladu poprvé v roce 2015) jménem *Sojčák*. Jedná se o příběhově jednoduchý komiks zaměřený ve velkém na kresbu, která dostává prostor na jedno až dvoustránkových panelech. Žánrově se pohybuje v oblasti hororu a thrilleru: malý sojčák žije ve velkém domě spolu se svou stárnoucí matkou, o níž se stará, a nevychází ven, jelikož venku na něj čekají zlý ptáci. Sojčák při jednom setkání mimo dům cizího ptáka za strachu zabije a postupem času se v domě zabarikáduje a už nikdy nevyjde.

Malovaná kresba nutí k pomalému čtení. Čtenář si chce veškeré detaily prohlédnout a číst panely jako obrazy sami o sobě. Tím jednak podtrhuje image artové záležitosti hodné delší pozornosti a jednak nechává déle působit jejich atmosféru. Což nás přivádí k imerzivnosti. Výše jsme řekli, že imerzi pomáhají ikonické, jednoduše rozeznatelné tvary, a to *Sojčák* nesplňuje. Na druhou stranu obsahuje spoustu detailního prostředí a zvířecí obličejů dokážou být velmi expresivní. Domnívám se, že víc než imerzivnost odůvodňuje tento styl kresby něco jiného: děs z lidskosti u zvířat. Realistická kresba podtrhuje personifikaci v její extrémní podobě; zvířata najednou nejsou roztomile jednoduchá, ale děsivá tím, jak moc se lidskému obličejů podobají. **Volba kresby byla podřízena žánru hororu.**

Komiksu dominuje absence bublin a onomatopoií; postavy spolu mluví jen výjimečně a žádný ze zvuků nemá své grafické vyjádření – zvukové efekty zcela chybí. To můžeme vidět na obrázku 12 na panelu s provazem se zvonky. Sílu zvuku nepoznáme podle onomatopoií, ale podle reakce postavy, která na panel se zvonky následuje, a podle vlastní zkušenosti, kdy si představíme, jaký zvuk by takový provaz plný zvonků vydával. Stejně tak si domyslíme rámus v kuchyni při přípravě jídla (obr. 13). Ve chvíli, kdy nám jako čtenáři chybí narativní vodítka, zapojujeme vlastní zkušenost a snažíme se přijít na to, co se odehrává, vlastní pomocí. Tímto způsobem *Sojčák* čtenáře úspěšně aktivuje.



Obrázek 12. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016.



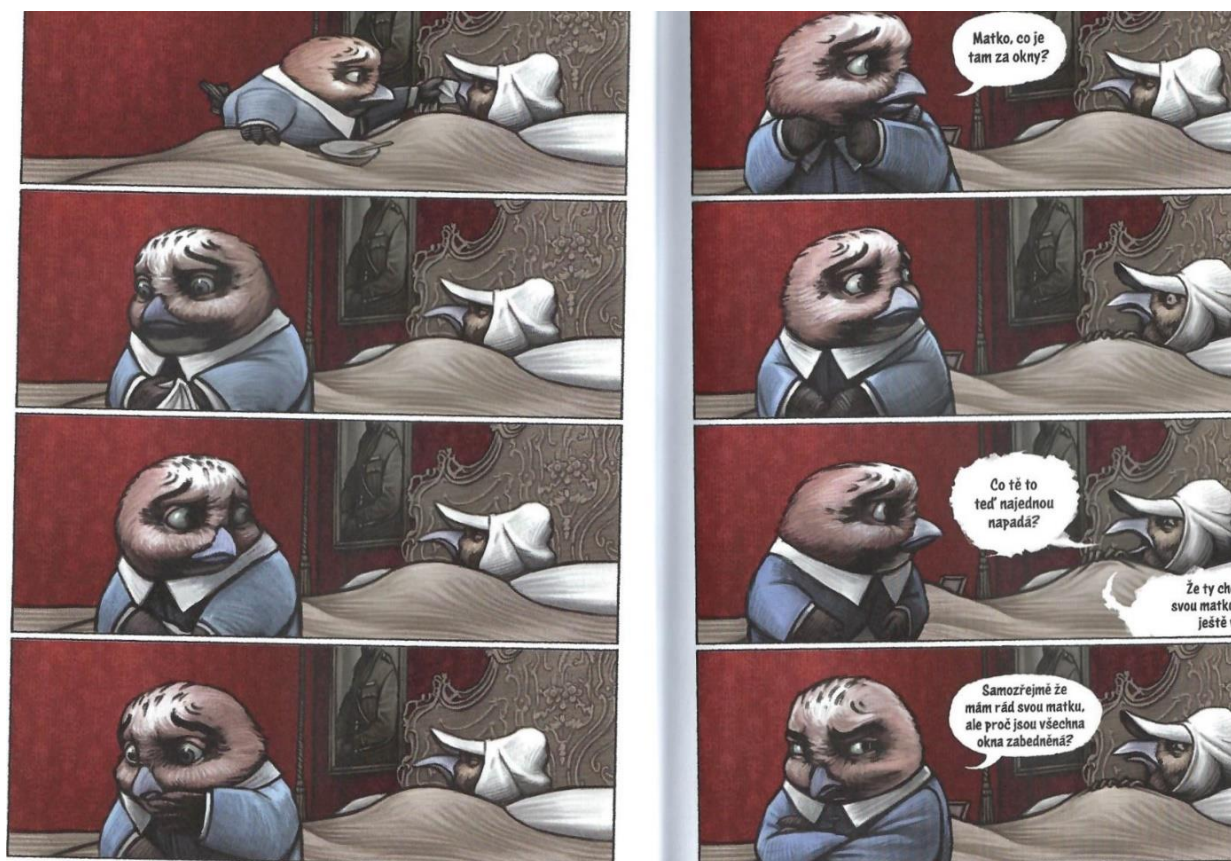


Obrázek 13. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016.

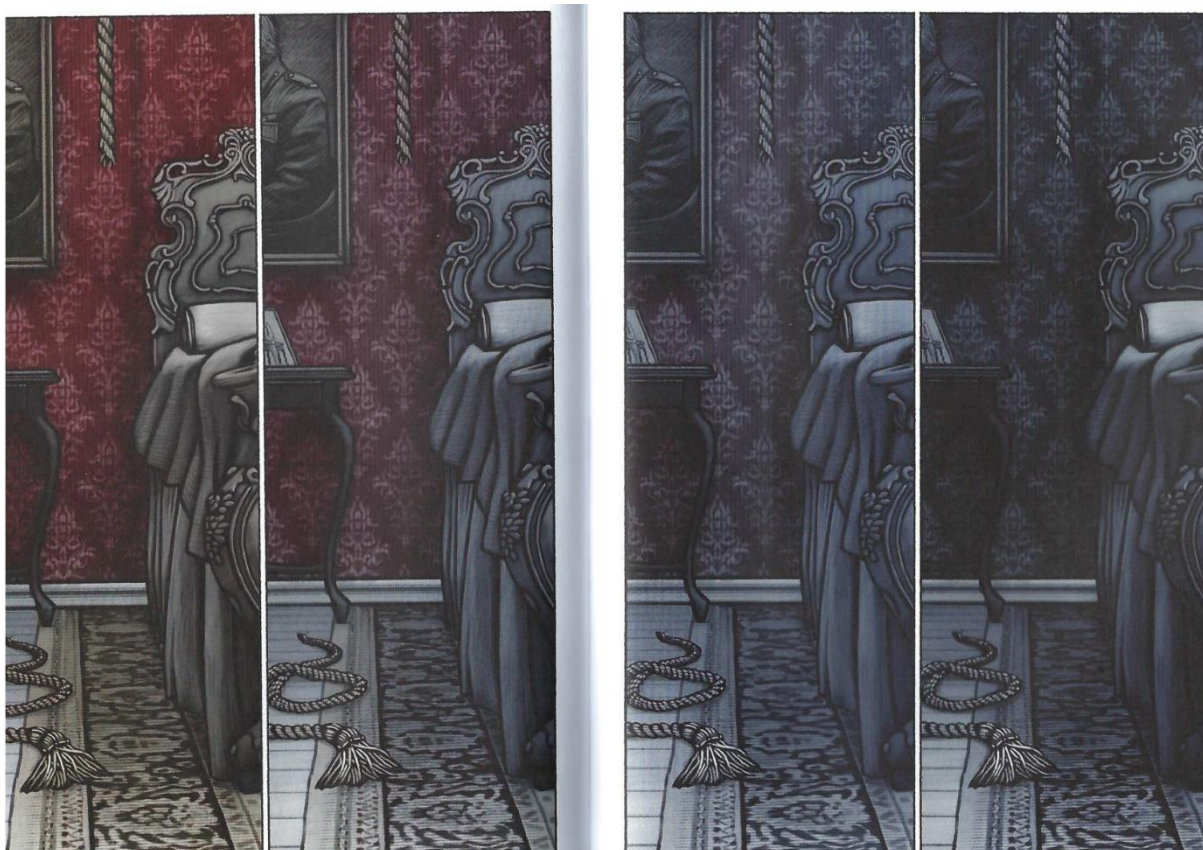


Obrázek 14. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016.

Bubliny chybí až do poloviny komiksu, kdy sojčák rozmlouvá se svou matkou. V tu chvíli najednou přechází do čistě klasického komiksu s bublinami. Proč využili tento postup? Nabízí se odpověď, že ticho je pro příběh důležitým motivem a toto má být jeho demonstrace, způsob, jak na toto téma upozornit. Ano, ticho zde dostává dost prostoru, nemyslím si však, že by to odkazovalo k nějaké skryté metafoře. Používání bezeslovných panelů vždy podléhá něčemu: podobně jako pomalý rytmus panelů, i ony zprostředkovávají pocit sojčáka, jeho vnímání domu, v němž žije. Stejně tak podléhají narativní funkci, když fungují jako ozvláštnění. Na obrázku 15 máme již známé užití bezeslovných panelů a panelů s bublinami za účelem kontrastu. Vzhledem k tomu, že se jedná o první užití bublin v celém komiksu, dostává celá sekvence ještě jiný rozměr. Zdůrazňují, jak moc tichý onen dům ve skutečnosti je. Najednou totiž pravidelný dialog působí jako něco nepatřičného a zvyšuje podivnost toho, co se v domě odehrává.



Obrázek 15. AHONEN, J.: *Sojčák*. Argo, Praha 2016.



Obrázek 16. AHONEN, J.: *Sojčák*, Argo, Praha 2016.

I zde se objevuje používání bezeslovných panelů jako **expozič**. Dvoustránkový panel navodí dojem velkého prostoru a bublina uprostřed panelu najednou působí jako osamělý výkřik do tmy, přestože má normální velikost. Paranoidní pocit umocňuje použitý úhel, kdy postavy voyeursky sledujeme z místa, kde by měl být strop. Expozice nám tedy představuje místnost s postavami a náladu scény, která bude následovat. Stejně tak se znovu objevuje princip **plynutí času** ve více panelech (obr. 16). Opět sledujeme jedno místo v různých časech. Zde i vidíme pomalé tempo vyprávění, jelikož se jedno stmívání rozfázovalo do čtyř panelů přes dvě stránky. Velké panely mají také ještě jednu funkci: nenápadně nás vedou tak, abychom si je prohlédli pozorně. Obsahují totiž důležitý motiv – přestřižené lano od zvonků. Pomalé tempo udržuje čtenáře v neustálém napětí a nechává působit jako hororový každý okamžik, byť se třeba může jednat o banální činnosti jako utírání prachu. Navozuje také pocit velmi pomalého plynutí času pro hlavní postavu, což je důležité, jelikož děj sledujeme z jejího pohledu. Spíš než o času vyprávění bychom měli mluvit o času, jenž se odehrává v hlavě protagonisty. Domnívám se, že právě tento prvek, kdy se do někoho vcítíme, má v tomto komiksu větší imerzivní sílu než bezeslovné panely.

Imerzivní znaky jako ikoničnost kresby a expresivnost jsme již popsali. Z tohoto výčtu chybí pouze druh přechodu mezi panely. Kupodivu zde ale McCloudův přechod „od aspektu k aspektu“ nevidíme. Každý panel nás posouvá v čase dál a dál, byť se jedná o časový posun velmi malý. Nemůže se ztratit v čase, v *Sojčákovi* přesně víme, kdy se panel odehrává, není potřeba přemýšlet, jestli se některé činnosti odehrávají po sobě nebo paralelně. **Tempo vyprávění je totiž pravidelné** a naznačuje nám, že mezi ději v panelech uplynulo jen pár sekund. Výrazně to poznáme při porovnání obrázků 12, 13 a 15, které mají rytmus přechodů stejný.

Když se zaměříme na druh převažujících přechodů, zjistíme, že **časová motivace** převažuje nad motivickou. Proto, když sledujeme sojčáka v kuchyni, pochopíme, že vaří ve spěchu, přestože je sekvence roztažena přes celou stránku a měla by tak hypoteticky zabírat větší časový úsek. V případě, že chce *Sojčák* provést větší časový posun, využije výraznou motivickou motivaci jako na obrázku 16. Proto si může dovolit využívat různých úhlů pohledu v jedné sekvenci a čtenář se neztratí; jako u obrázku 13, ve kterém první a poslední panel shlížejí na postavu seshora a nepoužívají frontální pohled jako zbylé čtyři. Oproti očekávání se panel rovná jednomu okamžiku. ***Sojčák* nevyužívá paralelních pohledů**, pouze **má velmi pomalé plynutí času příběhu**. To ukazuje, jak moc nutně potřebujeme v tichých pasážích rytmus díla pro plynulé čtení.

Potvrzuje se nám, že kombinováním velikosti panelu a počtu bublin/zvukových efektů jakožto signálu míry hluku dosáhneme různých výsledků. Jasně to vidíme na obrázku 14, který používá bublinu pro zdůraznění toho, jak v jak moc tichém prostředí se nacházíme, a dosahuje tím opačného efektu, než který bychom očekávali, tj. přivedení pozornosti na hluk. Popírá také tvrzení, že tam, kde není text nebo jiný grafický prvek, který by znázorňoval nějaký zvukový efekt, je ticho. Scéna v kuchyni obsahuje nespočet zvuků, stejně tak sekvence, kdy matka tahá za provaz se zvonky. **To, že jako čtenáři nevidíme grafické indikátory zvuku, neznamená, že v příběhu nastalo ticho**. To potvrzuje McCloudovo tvrzení, že při provádění ucelení můžeme použít i jiné smysly než zrak, jelikož to, co se odehrává v ději, můžeme rekonstruovat i na základě vlastní zkušenosti. Všichni jsme někdy pracovali v kuchyni, a proto si komiks může dovolit aktivovat čtenáře tím, že ho nechá veškeré zvuky a vůně domyslet.

Zvuk v rámci příběhu tedy existuje, ale sojčák pocítuje dům jako tiché místo, kde zvuky vydává hlavně on. Bezeslovné panely neslouží pro zprostředkování děje, ale pro simulaci toho,

jak situaci vnímá a prožívá hlavní postava. Ticho je všudypřítomné pro sojčáka, jehož očima děj sledujeme. S tím, jak roste jeho nervozita, roste i napětí v díle. Což je u žánrového komiksu, který se na budování atmosféry strachu a paranoii zaměřuje, důležité. **Navození pocitu osamělosti a izolace proto považuji za dominantu**, které bylo vše v komiksu podřízeno, **a bezeslovné panely jako hlavní funkční prostředek**, jak toho dosáhnout. *Sojčák* využívá tiché panely narativně, stejně jako *Usagi Yojimbo*. Na rozdíl od něj však v tomto případě bezeslovné panely tísnivou atmosféru sami budují a nefungují pouze k podtrhnutí něčeho, co se odehrává v příběhu. V tom vidím větší využití jejich potenciálu. Funkční se zde velmi dobře prolíná s estetickým a bezeslovné panely najednou nesou veškerou váhu atmosféry na sobě. Nejsou již pouhým efektivním nástrojem, ale stavebním kamenem. V kombinaci s hlukem v příběhu, pomalým rytmem sekvencí, nezvyklými, voyeurskými úhly a promyšleným dávkováním bublin dokáží účinně předat velký pocit hrůzy.

Narativně se sekvence využívají podobně jako u *Usagi Yojimbo*. Opakuje se používání expozičních a několika stejných panelů pro signalizaci uplynutí času. V případě *Sojčáka* je signál pro uplynutí jiného množství času důležitý, jelikož se časová orientace zajišťuje pouze rytmem. Jakmile se pravidelnost naruší a skok je větší, musí to být včas naznačeno.

Zajímavé je používání nadměrně velkých panelů. *Sojčák* má větší formát než *Usagi Yojimbo*, který má formát klasické A5, a přesto má maximálně čtyři řady panelů na stránce. Pokud chce zvýšit dojem ze scény a použít k tomu zvětšený panel, musí ho použít celostránkový. Můžeme to zase přisoudit záměru nechat čtenáře déle spočinout na jednom okamžiku, ale zde bych byla pragmatičtější. Domnívám se, že tomu bude kvůli detailní malované kresbě, která by na malých panelech nevynikla. Opět zde funguje princip rytmu, kdy nejde o tom, jakou velikost mají panely v centimetrech, ale jak zapadají do kontextu celého díla. V tomto případě se stávají čtyři řádky na stránku něčím běžným. A jak uvidíme na dalším příkladu, hranice toho, co považujeme za „normální“ a „velký“ panel, se dá posunout ještě dál.

### **3.4 Alessandro Sanna: Řeka**

*Řeku* vytvořil italský ilustrátor Alessandro Sanna. Tvoří ji akvarely, které dohromady dávají nahlédnout do dění okolo jedné řeky v průběhu roku. Jedná se o nekonvenční komiks; není kreslen, ale malován, a nevyužívá bublin ani zvukových efektů, jedinými texty jsou předmluvy ke každé kapitole (příčemž každá kapitola je o jednom ze čtyř ročních období).

I tvary panelů vybízejí k jinému čtení; jsou roztáhlé přes šíři celé stránky, která je ve formátu A4, a působí spíš jako sbírka obrazů. Svým formátem nabízí *Řeka* k pomalému a soustředěnému čtení.

Zajímá mě, jakým způsobem čistě bezeslovný komiks působí a jestli byly techniky či způsoby užití ticha stejné, jako v předešlých dvou případech. Můžeme se také ptát, jestli je ona bezeslovnost jiným způsobem vyjadřování, nebo pouhou pózou, znakem „artového“ umění.

První otázkou bude, jestli navozuje ticho v příběhu stejně, jako první analyzovaný komiks. Znamená absence zvuků ticho v příběhu? Bezeslovné panely zobrazují hlučné události stejně jako *Sojčák*, rovnice nepřítomnost zvuku rovná se ticho zde nefunguje. Zajímavé však je, že na události nepoukazují stejným způsobem. V *Sojčákovi* vidíme vše, co se děje, zblízka. Panely s jídlem, zvonky a dalšími hlasitými předměty jsou detailní a snaží se aktivovat i jiné smysly než jenom zrak. *Řeka* v tomto postupuje jinak. Na události shlížíme z velké vzdálenosti a vnímáme tyto situace jako něco odlehlého, kde neslyšíme přesně, co se odehrává. Naši percepce to tolik neaktivuje.<sup>57</sup> Vnímáním ticha se tímto více blíží tomu, jak ho zprostředkovává *Sojčák* než *Usagi Yojimbo*, s tím rozdílem, že nenahlížíme optikou hlavního hrdiny, ale nezúčastněného a nespecifikovaného vypravěče. A dosahují toho ne absencí zvukových efektů, ale úhly pohledu a výtvarným stylem.

Aktivizace tedy neprobíhá skrze ostatní smysly. Jak na čtenáře působí jiné, imerzivní prvky? Co se týče ikoničnosti, nemůžeme mluvit o tak snadno rozpoznatelných postavách jako má *Usagi Yojimbo*. Malba je sice jednoduchá, ale postavy od sebe nejdou záměrně rozeznat, jsou anonymizované. To platí o realističnosti obecně. Vše je pouze naznačeno několika přesnými tahy, které lze dokonce i rozeznat. O detailní kresbě, jakou má *Sojčák*, nemůže být ani řeč. Stejně tak *Řeka* neobsahuje emočně expresivní efekty jako třeba čáry naznačující pohyb nebo výraznou emoci. Obsahem panelů popírá vše, co jsme dokázali v předchozích dvou případech jako imerzivní. Hypotéza, že čistě bezeslovné komiksy působí imerzivněji, se

---

<sup>57</sup> Výjimkou je v tomto obrázek 22 se sekvencí padajícího deště. Vzhledem k tomu, že *Řeka* obsahuje takovýchto sekvencí minimum, chápu je jako prvky zabraňující monotónnosti, a ne jako techniku, na kterou se komiks soustředí. Což navíc působí v tomto kontextu ještě víc obdivuhodně, když víme, že Sanna zná obě techniky, a přitom zvolí tu, která má tendenci čtenáře spíše nudit.

najednou bortí. Přesto *Řeka* nějakým způsobem působí, nemůžeme říct, že by čtenáře esteticky neaktivovala. Čím toto zaujetí či emoci předává?

Zatím vše nasvědčuje tomu, že aktivace probíhá s jiným záměrem než způsobit co největší čtenářské vzrušení. Velikost panelů a „jednoduchá“ malba nutí k delšímu čtení. Děj sledujeme z pozice někoho cizího, nicméně to není voyeurská pozice jako v *Sojčákovi*, spíš nezaujatý pozorovatel dění okolo (toho Sanna dociluje konstantním úhlem, pozice pozorovatele/vypravěče zůstává vždy stejná, frontální). Je tedy možné, že má být toto odosobnění záměrné? A že naopak tímto způsobem působí velmi intenzivně?

Rozhodnout toto dilema by mohlo pomoci porovnání typů následností.

Z narativního hlediska se opakují dva typy známé již z *Usagiho* a to **expoziční** a **plynutí času**. U obou je jejich výskyt podmíněn funkcí vyprávění, neexistují jenom sami o sobě. Expoziční panely následují za předmluvou ke kapitole, zabírají celou stránku a zobrazují roční období, o kterém daná kapitola je. Neodehrává se v nich nic v pozadí, kupodivu nepředstavují ani postavy, pouze náladu daného místa. Zajišťují proto srozumitelnost příběhu.

Funkci plynutí času berme s rezervou, jelikož je, stejně jako v *Sojčákovi*, většina sekvencí motivována časově a paralelních pohledů se vyskytuje minimum. To můžeme brát za znak bezeslovného komiksu, jelikož jediné, co nás ukotvuje v čase, je rytmus. Málokdy ho proto něco narušuje.

Sekvence navazují pravidelně a časové změny v panelech jsou v řádu vteřin – tempo vyprávění má tedy *Řeka* velmi pomalé. Na obrázcích 18 a 19, které spolu tvoří jednu dvojstranu, je mezi panely stejná časová prodleva, stejný úhel pohledu a stejná velikost panelů. Tato pravidelnost pomáhá neztratit se v ději i ve chvíli, kdy nevidíme na panelu postavu, kterou sledujeme – zde pána na kole. Jediné, co se mění, je dálka, z níž příběh sledujeme; ta však nijak nebrání porozumění, jelikož tu existují právě i jiná vodítka pro udržení koheze a změna vzdálenosti funguje jako ozvláštňující prvek zabraňující repetitivnosti.

Na obrázku 20 zase vidíme změnu vzdálenosti i úhlu pohledu. V jednom panelu se pozornost přesouvá na náhodného ptáka ve větvích a my najednou sledujeme něco zcela nesouvisejícího. Srozumitelnost umožňuje již zmíněný rytmus a uspořádání panelů na stránce. Velký celek na posledním panelu nám ukazuje, co jsme celou dobu po jednotlivých úsecích

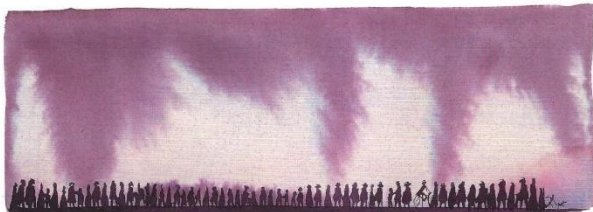
sledovali – muže na kole mezi stromy, hustý les, koruny stromů. Díky tomu, o jaký kus se postava posunula, si také domyslíme velikost časového posunu.

Obrázek 21 využívá pro nás známé techniky posouvání pomocí zobrazování jednoho a toho samého motivu za jiných podmínek. Milenci provádí na všech třech panelech stejnou činnost a čtenáře proto musí v čase posouvat zvířata pár sledující a mírné změny v barvě oblohy z posledních červánků na modrou noc. V tomto případě nám délku pomáhá odhadnout i pohyb, nicméně nevíme, jak dlouho jejich tanec trval. Odchod i příchod zvířat určuje časovou vzdálenost lépe, jelikož se jedná o událost, u které si můžeme průběh snáz domyslet.



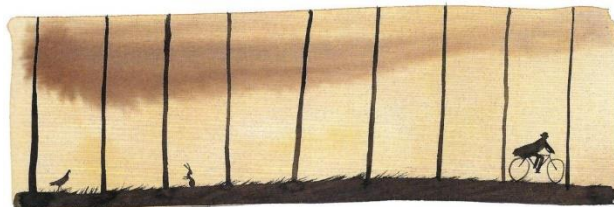
Obrázek 17. Sanna, A.: *Řeka. Labyrint*, Praha 2015.





Obrázek 18. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015

Obrázek 19. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015.



Obrázek 20. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015.



Obrázek 21. Sanna, A.: *Řeka. Labyrint, Praha 2015.*

Bezeslovné panely v *Řece* tedy dobře fungují pro posouvání v čase a nijak neztěžují čtení. Jak je to s bezeslovnými panely v paralelních přechodech, které děj nijak neposouvají?

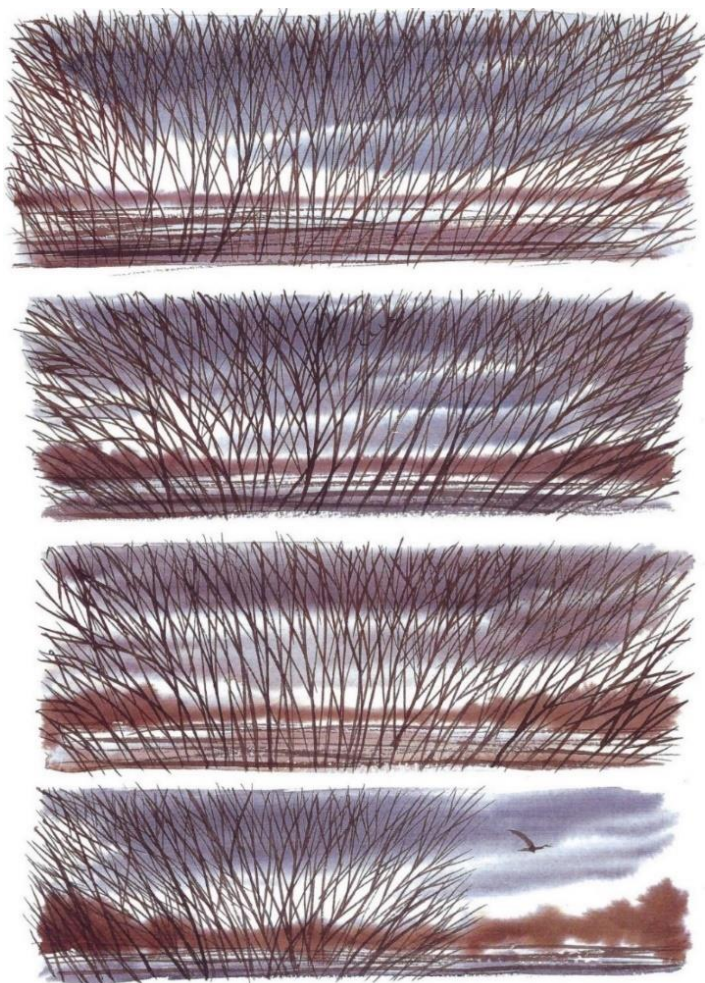
Oproti očekávání jich komiks využívá, i když nárazově. Onen imerzivní přechod „od aspektu k aspektu“, jenž čtenáře dezorinetuje v čase, dostává velký prostor na sekvencích o celé stránce. Toto fyzické vytyčení hranic pomáhá neztratit se a při přesunu z jedné sekvence do druhé jsme připraveni na každé stránce očekávat jiné prostředí. Aby toto fungovalo, musí samozřejmě rytmus změny s každou stranou, a nikoliv uprostřed stránky, komiks po celou dobu dodržovat. Podívejme se na obrázky 22 a 23.

22 zobrazuje nepřestávající déšť. Nevíme, z jakého úhlu, vzdálenosti ani v jakém čase. Může jít o čtyři paralelní pohledy z různých míst nebo proměnu oblohy v průběhu dne. Ať je to jakkoliv, cílem není to, aby stránka posouvala čtenáře v příběhu – bezeslovné panely neslouží zaměření na postavu nebo na konkrétní motiv, mají fungovat sami o sobě jako obrazy. Nefungují jako funkční prvek, pouze ukazují, jak můžeme na příběh okolo řeky nazírat, a zprostředkovávají pocit. Jejich čtení je bližší dívání se na obraz než čtení knihy.

S tímto čtením si obratně zahrává strana na obrázku 23. Na první pohled funguje jako sekvence s deštěm, poslední panel však mění úhel pohledu a sledované křoví najednou nevidíme celé. Pták, který z něj vylétá, může čtenáři signalizovat několik možností, jak předchozí tři panely číst: buďto se jedná o paralelní pohledy na křoví z různých míst nebo pohled na jedno a to samé místo, přičemž když vylétává pták, díváme se na to místo z větší dálky – jako by se pomyslný komiksový vypravěč lekl a jeho pozornost se přesunula na letícího ptáka. Existuje i třetí možnost; křoví sledujeme z jedné strany a každým panelem se posouváme o kus dál. Výsledný dojem by působil jako pomyslný pohyb kamery zleva doprava. Ať už je to jakkoliv, poslední panel ruší způsob, jakým jsme četli předchozí tři, a nutí nás hledat souvislosti s dějem, čímž nás vrací zpět do narativního módu čtení. Efektivně funguje jako přechod mezi jedním a druhým vnímáním. Paralelní sekvence – či lépe řečeno ty, u kterých si nemůžeme být jisti časovým ukotvením – aktivují jiný způsob percepce a to ten, při němž nesledujeme toliko příběh jako panel samotný. Imerzivní síla přechodu „od aspektu k aspektu“ se potvrzuje. Funkcí těchto panelů je existovat sám o sobě. Z praktických důvodů jsem je proto nazvala – v souvislosti s poetikou *Řeky* – **lyrickými**, zatímco ty s dominující narativní funkcí jsem označila jako **epické**.



Obrázek 22. Sanna, A.: *Řeka. Labyrint*, Praha 2015.



Obrázek 23. Sanna, A.: *Řeka. Labyrint*, Praha 2015.

Imerzivní síla *Řeky* stojí na lyrických panelech, zatímco ty epické slouží jako pomůcka. Příběh není tím, co chce předat, důležitější je pocitovost. Narace najednou podléhá atmosféře, zatímco u *Sojčáka* bylo oboje provázáno navzájem a v *Usagi Yojimbo* naopak bezeslovné sekvence pomáhaly drammatizovat příběh. Ze všech imerzivních prvků se tedy nejvíce osvědčil McCloudův přechod „od aspektu k aspektu“. Ona emoční působivost se neodehrává uvnitř panelů pomocí různých vizuálních znaků, ale mezi nimi, v mezeře.

Ohledně formy se jedná o velmi konstantní komiks. Na všech sekvencích, vyjma expozičního panelu, se použil stejný „úhel záběru“, a to z profilu. Panely mají ve většině případů stejnou velikost, umístění na stránce a počet řádků. **Rytmus čtení je tedy velmi pravidelný** a spolu s přechody, které konstantně posouvají děj o stejný časový úsek, zaručuje, že se čtenář v příběhu neztratí, i přesto, že bubliny, onomatopoeia a jiné zvukové efekty zcela

sházejí. Napomáhá tomu také dodržování pravidla, že změna prostředí, času či způsobu čtení se mění se stranou a nikoliv uprostřed strany.

Zjistili jsme, že některé techniky či způsoby užití ticha uvedené v předešlých dvou případech se opakují. Jedná se však o druhy přechodů, ne znaky uvnitř panelu, a to narativní funkce expozice a plynutí času. Použití paralelních pohledů má také jiné. *Usagi Yojimbo* jimi cíleně dosahoval dezorientace v čase, nutil čtenáře domýšlet děj. *Sojčák* paralelní pohled ani nevyužívá, pravděpodobně se záměrem případné zmatenosti zabránit. *Řeka* však dokazuje, že čtenáře lze u bezeslovného komiksu účelně zmást a přitom jej bezpečně vrátit zpět do módu narativního čtení.

Určit, jestli v komiksu dominuje motivická nebo časová následnost, je těžké, jelikož jsou oba přechody využívány zároveň a často nejde rozlišit jejich hranici.

Korelace zvuk – ticho v příběhu funguje zase poněkud jinak. Nelze ji totiž přesně určit. Zvuk se pozicí vypravěče „utlumil“ a netušíme, jestli jej vypravěč neslyší nebo jen nezprostředkovává. Smyslovost je potlačena, i když ne zcela vynechána. Preferované čtení panelů jako obrazů nahrává vizuálnímu vnímání, skrz které je případně možné sugerovat jiné vjemy.

*Řeka* vybízí k aktivování jiného módu čtení než jenom toho narativního. A to považuji za její dominantu. Ne zprostředkování příběhu nebo motivu ticha, ale **pocitovost, atmosféričnost**. Bezeslovný komiks chápu jako výběr jazyka, který přišel autorovi k dosáhnutí tohoto cíle nejvhodnější. Bezeslovnost umožňuje nerušené vnímání panelů jako samostatných děl, není pouhou pózou, znakem „artu“. **Bezeslovné panely jsou funkčním prostředkem, nikoliv něčím, čemu se příběh podřizuje – nicméně se jedná o prostředek rovný dominantě.** Lyrické panely *Řeka* prezentuje jako hodné soustředěného vnímání. Sanna dává na obdiv samotný jazyk komiksu pro to, co dokáže přinášet. Utvvrzuje to faktem, že co do schopnosti vyprávět souvislý příběh, je *Řeka* stejně schopná jako klasické komiksy. Jediným neduhem bezeslovného vyprávění je tendence sklouzávat k repetitivnosti v rámci zachování srozumitelnosti – čímž by se u Sanny vysvětlovala ona hra se čtenářem, kdy přesně nevíme, v jakém časovém úseku se nacházíme nebo co a z jakého úhlu sledujeme. Hra udržuje naši pozornost, autor nicméně musí disponovat schopnostmi vrátit čtenáře včas zpět, jinak by se

v díle ztratil. V tom mohou být bezeslovné komiksy jako vyprávěcí jazyk obtížnější na tvorbu než klasické komiksy s bublinami a zvukovými efekty.

## 4 Závěr

Vrátím se k úvodu své analytické části a podívám se, co z předkládaných hypotéz se potvrdilo a co je stále problematické.

Zkoumání sekvencí panelů a jejich porovnávání mi umožnilo vnímat tiché panely v kontextu celého komiksu. Předpoklad, že by se měly zkoumat tímto způsobem, jelikož se jeden panel nemusí vždy rovnat jednomu okamžiku v příběhu, se tímto potvrdil. Co se ovšem nepotvrdilo je hypotéza, že konvenčními znaky při zobrazování ticha v příběhu jsou bezeslovné panely. *Sojčák* to rázně vyvrací zobrazováním hlučného prostředí v sekvencích bez bublin a *Řeka* stírá hranici mezi tím, co vypravěč příběhu slyší nebo ne. Bezeslovné panely mohou i nemusí být ukotvené v čase, naopak nás můžou cíleně dezorientovat. Stejně tak je nesourodá i pozice vypravěče. V *Sojčákovi* sledujeme děj optikou hlavní postavy, zatímco zbylá dvě díla pracují s neviditelným a vševidoucím vypravěčem. Bezeslovné skevence mají i jiný cíl působení na čtenáře: mohou fungovat jako prostředek dramatizace i jako prvky čtení zpomalující. **Konvence v komiksovém kódu při zobrazování ticha je tedy nejasná**, jelikož každé ze zkoumaných děl používalo jiné prostředky za jiným účelem. Více je ovlivňovala pravidla, která si ustanovila sama, jako velikosti časových skoků a způsoby používání motivické a časové následnosti. Velmi důležitý pro čtení se ukázal rytmus daného díla. Proto bych od tichých panelů jakožto indikátorů ticha v příběhu upustila a pro případ dalšího zkoumání bych preferovala pozorování dění uvnitř panelu než formálních znaků jako rám, umístění na stránce atd.

To, že tiché panely každé dílo využívalo s jiným záměrem, jsem dokázala pomocí neoformalistické analýzy, kdy jsem se pokusila stanovit **prvek, kterému je v každém z komiksů vše podřízeno**. U *Usagi Yojimbo* je dominantní vyprávění příběhu; z tohoto důvodu slouží bezeslovné panely jako indikátory ticha a pro zesílení efektu překvapení. Vždy popisují děj a fungují pro jeho podtržení, na sami sebe tyto prvky nestrhávají pozornost. Stejně tak *Sojčák*; u něj ovšem nedominuje příběh jako spíš jeho žánrovost. Jelikož se jedná o hororový komiks, který velmi pracuje s napětím a předtuchami čtenáře, jeho hlavním cílem je navodit pocit osamělosti a izolace. Bezeslovné panely mají však větší roli než v *Usagi Yojimbo*, protože

nejsou jen efektivními nástroji, ale hlavními funkčními prostředky; na nich celá tísnivá atmosféra stojí. *Řeka* zas tiché panely využívá jako jeden z mnoha funkčních prostředků, forma bezeslovného komiksu byla zvolena pro podtrhnutí citovosti, lyričnosti díla. Všechny tři komiksy ale mají společné využití ticha jako motivu v ději, jen to není pro žádný z nich motiv, kterému se vše podřizuje.

Když se podíváme na **výsledky z hlediska formy** všech tří zkoumaných komiksů, vyjde nám, že mají poměrně konzistentní tvary panelů a jejich rozložení na stránce, přičemž nejvíce soudržné jsou panely v *Řece*. Nejvíce konstantní v používání bezeslovných sekvencí se ukázala série *Usagi Yojimbo*. V ní jsem našla pět opakujících se druhů používání a minimum kombinovaných případů. Ostatní dva komiksy, které nevyužívají klasického vyprávění pomocí bublin, však z těchto typů využily jen dva: expozici a signalizování plynutí času v příběhu. Z toho můžeme vyvodit, že bezeslovné komiksy s jejich používáním více experimentují a než na čtenářské zkušenosti a konvence spoléhají na pravidla, která si sami ustanovují.

V každém z komiksů ale dominuje jiný typ přechodu: v *Usagi Yojimbo* udržuje koherenci příběhu motivická následnost a ta časová je naopak nejasná, *Sojčák* pracuje přesně naopak – časová motivace převažuje nad motivickou. U *Řeky* je propojenost obou přechodů natolik silná, že je nelze od sebe rozlišit. Můžeme to vidět na výše zmíněných panelech pro posouvání času, které často využívá. Dovolím si tvrdit, že volba přechodu plynulost čtení nijak neovlivňuje; nemůžeme říct, že by jeden druh přechodu vyžadoval větší percepční úsilí než ten druhý. Spíše jde o jejich dodržení. Dovolím si tvrdit, že pokud je dodržena alespoň jedna soudržnost pořádně, čtenář nemá šanci se v ději ztratit.

Zajímavé je, že *Řeka* potlačuje narativní funkci tichých panelů. *Usagi Yojimbo* je využívá pro seznámení s prostředím nebo díky nim posouvá děj vpřed, *Sojčák* jimi zas navozuje pocit izolace, což je pro něj, jakožto žánrový komiks, důležité. V *Řece* sekvence jako ty na obrázcích 22 a 23 děj neposouvají, dílo by bez nich dávalo smysl tak jako tak. Fungují jako obrazy sami o sobě a takové i vyžadují čtení. Mezi tichými panely, jenž slouží účelům narace, a těmi s jiným cílem je jasně patrný rozdíl. Provizorně jsem narativní **bezeslovné panely** nazvala **epickými** a ty se záměrem jiného čtení **lyrickými**.

Dokázali jsme také, že při čtení komiksu **využíváme i jiné smysly než jen zrak**. Když například prohlížíme tichý panel, jenž se odehrává v kuchyni, zpracováváme informace nejen

vizuálně, ale zapojujeme i svou zkušenost s reálným světem. Díky tomu jsme schopní si domyslet, že v kuchyni je pravděpodobně velký hluk a spousta vůní, přestože není ani jedno znázorněno zvukovými efekty. To podporuje teorii Scotta McClouda o ucelení jakožto klíčovém principu čtení komiksu. Na základě toho odvodíme, že pokud **bezeslovné komiksy** zprostředkovávají děj, který je zvukový, jejich čtení vyžaduje větší zapojení ucelení a měly by být tedy náročnější na čtení, jelikož kladou na čtenáře více požadavků než klasické komiksy. To, co udržuje jejich čtení plynulé a přitom ne repetitivní, je **rytmus**. *Řeka* je formálně velmi pravidelná: udržuje stejnou velikost panelů, jejich počet na stránce a uspořádání a velikost časového skoku mezi nimi. Díky tomu nevadí, když některý z panelů zachycuje jiný motiv než předchozí – rytmus nás vždy udrží zorientované v čase. Bezeslovné komiksy tedy dokáží zprostředkovat děj stejně jako klasické komiksy. Jejich předností je velká účinnost, když se snaží sugerovat pocit osamocení od okolí. *Sojčák* toho využívá pro vzbuzení atmosféry izolace a odloučení, *Řeka* zas pro navození meditativního stavu.

Můžeme si všimnout, že *Usagi Yojimbo* tempo často střídá, protože musí během jedné povídky odvyprávět příběh, který se odehrál třeba v rozmezí několika dní. *Sojčák* a *Řeka* udržují časové skoky ve stejném rozpětí. Stejně tak nepoužívají paralelní pohledy – pravděpodobně proto, aby zůstala zachována časová orientace, která by se tím mohla narušit, protože by se tok času zastavil. **Rytmus je proto pro bezeslovné vyprávění důležitější než pro klasické komiksy.**

Co ona předpokládaná imerzivnost? Paradoxně se prvky imerzivnosti stanovené v teoretické části nepotvrdily a naopak byly v některých případech využívány i za jiným účelem (vezměme si například realistickou kresbu v *Sojčákovi*). Prohlásit bezeslovné komiksy za více imerzivní by bylo neopodstatněné. Jediné, co se osvědčilo ve všech zkoumaných dílech, bylo použití přechodu „od aspektu k aspektu“, který se potvrdil jako velmi imerzivní a v případě *Řeky* i jako způsob, jak aktivovat jiný druh čtení.

Všechny tyto odlišnosti nahrávají pojetí bezeslovných komiksů jako svébytného kódu, jenž se od klasického komiksu v některých ohledech liší. Máme zde důraz na rytmus sekvencí a právě onu schopnost signalizovat ticho i jinými způsoby než jen pouhou absencí bublin a onomatopoií. S jistotou ale můžeme říct, že **bezeslovné komiksy disponují vlastními principy**, které je důležité ovládat, pokus se v nich rozhodneme vyprávět.



Má práce samozřejmě otevírá i několik dalších možností, kde můžeme ve zkoumání ticha v komiksu pokračovat. Žádné z analyzovaných děl například neobsahovalo výrazný part vypravěče; je otázkou, jak bychom jeho promluvy, nakreslené pravděpodobně v osamoceném rámečku na okraji panelu, interpretovali v čase a jestli je lze brát jako zvukový projev stejně jako bubliny. Problematické je i ono ucelení, jelikož se jedná o velmi individuální záležitost, a je možné, že čtení některých sekvencí se může měnit v závislosti na percepci konkrétního člověka.

Pouhé tři komiksy nemohou pokrýt celé spektrum způsobů, jakými může komiks vyprávět. Jakožto zástupci různých postupů ovšem dostatečně poslouží pro představení trendů, které můžeme v ostatních dílech sledovat. Univerzální konvence zobrazení ticha v komiksovém kódu tedy neexistuje, ale možnosti bezeslovných komiksů to paradoxně otevírá. Směřuje nás to k tomu, abychom je zkoumali i jinou optikou, než jenom tou zaměřenou na motivy a vyprávění příběhů, a nahlíželi na ně jako na kód s vlastními zákonitostmi.

## Zdroje

### ***Primární literatura***

AHONEN, Jaako: *Sojčák*. Argo, Praha 2016.

SAKAI, Stan: *Usagi Yojimbo*, č. 2, 4, 6, 10, 11, 13. Crew, Praha 2007–2012.

SANNA, Alessandro: *Řeka*. Labyrint, Praha 2015.

### ***Seznam citací***

ADLER, Silvia: Silence in the graphic novel. *Journal of Pragmatics* 43, č. 9., 2011. s. 2278–2285.

AHMAD, Hafiz Aziz, HIBINO, Haruo, KOYAMA, Shinichi: *Engagement while Reading Manga: Measuring Indonesian Readers' Immersion within Manga's Universe*. Chulalongkorn University: Bangkok, 2011.

BLÁHA, Ondřej: Následnost panelů, in FORET, KOŘÍNEK, PROKŮPEK, JAREŠ (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Univerzita Palackého: Olomouc, 2012. s. 235–248.

FORET, Martin: Nejistá medialita komiksu, in FORET, KOŘÍNEK, PROKŮPEK, JAREŠ (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Univerzita Palackého: Olomouc, 2012. 85–96.

GROENSTEEN, Thierry: *Stavba komiksu*. Host: Brno, 2005.

McCLOUD, Scott: *Jak rozumět komiksu*. BB/art: Praha, 2008.

MALINOWSKA-JANY, Natalia: Narace v grafickém románu, in FORET, KOŘÍNEK, PROKŮPEK, JAREŠ, (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Univerzita Palackého: Olomouc, 2012. s. 249–265.

Oficiální webová stránka Stana Sakaie. [Dostupné online z:

<https://www.stansakai.com/pages/about>] Cit. 13. 4. 2022.

Oficiální webová stránka Harvey Award. [Dostupné online z: <https://www.harveyawards.com/en-us/winners/previous-winners.html>] Cit. 13. 4. 2022.

POSTEMA, Barbara: Silent Comics, in BRAMLETT, COOK, MESKIN (eds.): *The Routledge Companion to Comics*. Abingdon: Routledge, 2016. s. 201–209.

PLAZEWSKI, Jerzy: *Filmová řeč*. Orbis: Praha, 1967. [Online dostupné z [https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova\\_rec\\_\\_CZE\\_.pdf](https://is.muni.cz/el/1433/podzim2017/VV050/um/Filmova_rec__CZE_.pdf)].

ROMMENS, Aarnoud: Manga story-telling/showing. *IMAGE & NARRATIVE* 1, č. 1. [Online dostupné z: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>]

Stránka Stana Sakaie na Discover Nikkei.

[<http://www.discovernikkei.org/en/journal/2011/05/04/stan-sakai/>] Cit. 13. 4. 2022.

THOMPSONOVÁ, Kristin: Neoformalistická filmová analýza. Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace* 10, č.1. s. 5–35.

UHL, Michal: Na cestě k sémiotické analýze komiksu, in FORET, KOŘÍNEK, PROKŮPEK, JAREŠ, (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Univerzita Palackého: Olomouc, 2012. s. 37–60.

## Bibliografie

FORET, Martin, KOŘÍNEK, Pavel PROKŮPEK, Tomáš, JAREŠ, Michal (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Univerzita Palackého: Olomouc, 2012.

FORET, Martin, KOŘÍNEK, Pavel PROKŮPEK, Tomáš, JAREŠ, Michal (eds.): *V panelech a bublinách: Kapitoly z teorie komiksu*. Akropolis: Praha, 2015.

LAMOTHE, John: Speaking Silently: Comics' Silent Narratives as Immersive Experiences. *Studies in Popular Culture* 41, č. 2., 2019. s. 69-94.

POSTEMA, Barbara: Establishing Relations: Photography in Wordless Comics. *IMAGE & NARRATIVE* 16, č. 2., 2015. s. 84–95.

POSTEMA, Barbara: Following the pictures: wordless comics for children. *Journal of Graphic Novels and Comics* 5, č. 3., 2014. s. 311–322.

STENCHLY, Kathrin, FELDT, Tobias, WEISS, David, ANDRIAMPARANY, Jessica N, BUERKERT, Andreas: The explanatory power of silent comics: An assessment in the context of knowledge transfer and agricultural extension to rural communities in southwestern Madagascar. *PLOS ONE* 14, č. 6. Publikováno 2019.

TOY\_BOX: *Komiksová učebnice komiksu*. Paseka: Praha, 2019.

## Seznam obrázků

<i>Obrázek 1: McCLOUD, S.: Jak rozumět komiksu. BB/art, Praha 2008. s. 95. ....</i>	<i>16</i>
<i>Obrázek 2: McCLOUD, S.: Jak rozumět komiksu. BB/art, Praha 2008. s. 101. ....</i>	<i>18</i>
<i>Obrázek 3: McCLOUD, S.: Jak rozumět komiksu. BB/art, Praha 2008. s. 102. ....</i>	<i>18</i>
<i>Obrázek 4. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 2 (Samuraj). Crew, Praha 2011. s.7. ....</i>	<i>30</i>
<i>Obrázek 5. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 2 (Samuraj). Crew, Praha 2011. s.52. ....</i>	<i>32</i>
<i>Obrázek 6. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 11 (Roční období). Crew, Praha 2012. s.8. ....</i>	<i>32</i>
<i>Obrázek 7. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 2 (Samuraj). Crew, Praha 2011. s.9. ....</i>	<i>33</i>
<i>Obrázek 8. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 6 (Kruhy). Crew, Praha 2009. s. 14. ....</i>	<i>35</i>
<i>Obrázek 9. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 4 (Spiknutí draka). Crew, Praha 2008. s.55. ....</i>	<i>35</i>
<i>Obrázek 10. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 10 (Mezi životem a smrtí). Crew, Praha 2011. s.132. ....</i>	<i>36</i>
<i>Obrázek 11. SAKAI, S.: Usagi Yojimbo, č. 13 (Šedé stíny). Crew, Praha 2010. s. 175. ....</i>	<i>37</i>
<i>Obrázek 12. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016. ....</i>	<i>40</i>
<i>Obrázek 13. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016. ....</i>	<i>41</i>
<i>Obrázek 14. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016. ....</i>	<i>41</i>
<i>Obrázek 15. AHONEN, J.: Sojčák. Argo, Praha 2016. ....</i>	<i>42</i>
<i>Obrázek 16. AHONEN, J.: Sojčák, Argo, Praha 2016. ....</i>	<i>43</i>
<i>Obrázek 17. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>48</i>
<i>Obrázek 18. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>49</i>
<i>Obrázek 19. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>49</i>
<i>Obrázek 20. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>49</i>
<i>Obrázek 21. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>50</i>
<i>Obrázek 22. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>51</i>
<i>Obrázek 23. SANNA, A.: Řeka. Labyrint, Praha 2015. ....</i>	<i>52</i>