

Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta
Ústav české literatury a literární vědy

Diplomová práce

Rostislav Taud

**PATŘÍ KOMIKS DO LITERATURY? aneb LITERÁRNÍ POVAHA
KOMIKSOVÉHO DÍLA**

Does Comics Belong to Literature?: Literary Substance of Comics

Vedoucí práce: doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu.

V Chomutově dne 5. 8. 2008

Rostislav Taud

Všechny obrázky a ilustrace byly citovány bez vědomého souhlasu majitelů autorských práv. Bylo jich zde užito v minimální míře pouze pro kritické, odborné a vědecké účely, k objasnění obsahu této práce.

Obsah

Captatio benevolentiae.....	5
1. Komiks a literatura? Teorie.....	6
1.1. Definiční kritéria literatury.....	6
1.2. Definiční kritéria komiksu.....	7
1.3. Mýty o komiksu.....	8
2. Komiks a literatura! Praxe.....	11
2.1. Autenticita komiksového a literárního díla.....	11
2.2. Užití jazyka v komiksovém a literárním díle.....	14
2.3. Fakta o artefaktech.....	16
3. Komiksová a literární teorie! Praxe2.....	22
3.1. Narativita komiksu.....	22
3.1.1. Čas komiksu a v komiksu.....	23
3.1.2. Komiksový produktor.....	25
3.2. Poetika/lyričnost komiksu.....	28
3.2.1. Panel, strip, sekvence atd.....	28
3.2.2. Panelové rýmování.....	30
3.3. Recepce komiksu.....	32
3.3.1. Čtení vs. sledování.....	33
3.3.2. Čtenář komiksu není vrah čili mezera.....	36
Závěr: diagnóza a prognóza.....	40
Seznamy literatury.....	42
Seznam sekundární literatury.....	42
Seznam primární literatury.....	48
Jmenný rejstřík.....	50
Resumé.....	52
Summary.....	52

CAPTATIO BENEVOLENTIAE

Pochybení první. Kladení si otázky, zda komiks patří do literatury, nemůže být provázeno dobrými úmysly: ať už odpovíme tak, nebo onak, v každém případě budeme komiks cpát někam, kam nepatří, a ochuzovat ho tak o kus vlastní identity.

Pochybení druhé. Kladení si otázky, zda komiks patří do literatury, zavání kliše na sto honů, bez ohledu na to, zda jsme komiksoví skeptikové, nebo apologetové.

Pochybení třetí a závěrečné. Kladení si otázky, zda komiks patří do literatury, předpokládá, že víme, co literatura nebo komiks vlastně je. Žel, v případě prvním to „už“ nevíme, v případě druhém to nevíme „ještě“.

1. KOMIKS A LITERATURA? TEORIE

Jak jsme viděli, na kladení otázky, zda komiks patří do literatury, najdeme víc špatného než dobrého. A stejně tak je tomu i s její nejčastější odpovědí: záleží na kritériích. Nejenže na kritériích vůbec nezáleží, ale navíc taková otázka je principiálně špatná. V této práci ukážeme, že jakkoli podobná si komiksová a literární díla mohou být, liší se od sebe způsobem existence. Komiksové dílo nemůže být literaturou a literární dílo nemůže být komiksem zkrátka proto, že „jsou“ jinak. Podobně jako jinak „jsou“ literární dílo a moderní populární píseň, nemá groteska a balet či válka a kráva.¹

Za takových okolností se naše původní otázka mění spíše v problematiku literární povahy komiksového díla (s vědomím otazníku, který by měl stát i v podtitulu této práce). Nová otázka by tedy měla znít: „Může, anebo musí komiks vykazovat některé rysy díla literárního?“ (Opačný vztah, tj. zda literární dílo může vykazovat znaky díla komiksového, necháme stranou.) Odpověď na takovou otázku už, zdá se, na kritériích závisí. Závisí na tom, co se rozhodneme považovat za literaturu a co za komiks. Pokusíme se tedy co nejvíce omezit tuto ambivalentnost přístupu tím, že ukážeme, jak oba „jsou“ (a to jak k sobě navzájem, tak také například k filmu či malířství, divadlu), což nám uvolní cestu k aplikaci tradičních literárněteoretických koncepcí či koncepcí, které na pozadí literatury vznikly, na komiks. V jejich světle se s definitivní platností vyjeví nesmyslnost původní otázky, která stojí v titulu této práce. Věříme, že literatura se tak jednou provždy zprostí tenat komiksu. A obráceně.

1.1. Definiční kritéria literatury

Nedokázala-li se literární teorie shodnout na tom, co označovat pojmem literatura, dokázala alespoň odhalit nepatřičnost některých kritérií, která na literaturu byla vztahována. Teoretická díla prokázala jak nedostatečnost tradiční aristoteléské koncepce mimesis, tak nepatřičnost pojmání literatury jako zobrazení pravdy, jak ji prosazovala filozofická estetika 19. století. Dokonce i formalistické „ozvláštnění“ či strukturalistická teorie „literárnosti“ (tj. literárního užití jazyka) byla usvědčena z omylu poukazem na fakt, že i neliterární diskurzy a praktiky vykazují „literární“ vlastnosti (srov. Culler 2002 [1997]: 26–27). Kognitivní lingvistika pak ukázala, že taková „literárnost“ stojí v základu našeho uchopování světa (srov. Lakoff – Johnson 2002 [1980]).

Ontologická otázka literatury byla tedy nahrazena otázkou funkční (srov. Eagleton 2005 [1993]: 23), jednotná koncepce mnohotvárností přístupů. Podle Wolfganga Isera se namísto studia podstaty literatury pozornost obrátila „k poznatkům, které toto médium umožňuje, ke způsobům jeho vznikání, strukturám jeho podmíněnosti, funkcím jeho použití jakož i praktické orientaci, kterou z něho lze získat“ (Iser 2004 [1992]: 6).

Jeden aspekt je však od literatury neodmyslitelný: má vždy co dělat s verbálním jazykem (zde bez jakékoli souvislosti s jeho tzv. specifickým užitím).² Ač je to rys tak samozřejmý a obecný, že zdánlivě postrádá explikativní sílu, vzhledem k problematice, kterou sledujeme (tj. vztah literatury a komiksu), se ukazuje jako dostačující. Literatura se naprosto jednoduše vztahuje ke komiksu prostřednictvím užití jazyka, jako se norek vztahuje k zimnímu kožichu prostřednictvím kožešiny.

1 Na to poukázal už Ondřej Neff (1979a), jeho poznámka si však v soudobém „žánrovém“ tlaku na komiks nenašla následovatele a zapadla.

2 K tomu srov. např. Iser (2004 [1992]: 18): „[...] literatura jakožto předmět poznání je primárně chápána jako jazyk, přičemž ten tvoří pouze horizont teorie, aby vyznačil rozmanitost svých operativních možností.“ Culler (2002 [1997]: 64; zvýraznil JC): „[...] literatura s sebou nese *jak* vlastnosti jazyka, *tak* zvláštní druh pozornosti, která je jazyku věnována. Z této debaty vyplývá, že otázky týkající se povahy a rolí jazyka a způsobu jeho analýzy jsou pro teorii zásadní.“ Osolsobě (2002 [1987]: 291) mluví o jazyku v literatuře jako o „hranici, o níž se nediskutuje“.

Nestačí tedy prosit komiks sítím „velkých“, původně literárních koncepcí textových subjektů, narace apod., nýbrž musíme komiksově dílo i dílo literární postavit proti sobě už na této téměř banální rovině užití jazyka.

1.2. Definiční kritéria komiksu

Nedokázala-li se ani literární teorie shodnout na tom, co označovat pojmem literatura, jeví se neustálá sisyfovská snaha komiksových teoretiků o nalezení obecně platné definice komiksu komicky. Thierry Groensteen rozpoznal tuto bezděčnou grotesknost, typickou pro všechny zastánce odmítaného nového, a shrnul ji v lakonickém nadpise jedné z kapitol své knihy *Stavba komiksu*: „nenalezitelná definice“ (Groensteen 2005 [1999]: 25).³

Stejně jako v případě literatury však nesmíme rezignovat úplně. Literaturu jsme definovali na co nejobecnější rovině prostřednictvím její „matérie“, s komiksem bychom měli naložit zrovna tak. Jeho matérií, tak zřejmou a neoddiskutovatelnou, jsou přece (alespoň dvě) statická zobrazení umístěná vedle sebe.⁴ Taková definice však postrádá jakýkoli vztažný bod s naší definicí literatury, a budeme ji tedy muset o takový bod (totiž o užití jazyka) rozšířit.

Začlenění verbálního jazyka do tradičních definic komiksu komplikuje existence tzv. němých komiksů, komiksů bez verbální složky. Tento fakt vedl k diskreditaci všech definic operujících s jednotou grafické a verbální složky⁵ a následně k upozadění či opomíjení verbálna ve prospěch vizuálna.⁶ Jakkoli svůdně (protože zdánlivě samozřejmě) se takové řešení jeví, zapomíná na to:

(1) že (alespoň dvě) statická zobrazení umístěná vedle sebe mohou bez verbálního textu fungovat jako komiks tehdy a jen tehdy, pokud mají specifické vizuální rysy,

(2) že je to právě verbální text, který nám mnohdy umožní, nebo zabrání mluvit o statických zobrazeních umístěných vedle sebe jako o komiksu.

Bodem (1) se nesnažíme naznačit nic jiného, než že dvě abstraktní kresby bez textu nikdy za komiks být prohlášeny nemohou (na rozdíl od týchž kreseb s textem),⁷ bod (2) zase ukazuje, že dvě kresby Supermana v akci nebudou za komiks považovány, budou-li doplněny padesáti stránkovým textem.

3 Ještě před tím však, aby ukázal kritéria svého pohledu, definoval komiks sám jako „narativní druh s vizuální dominantou“ (Groensteen 2005 [1999]: 19). O nenalezitelnosti přesné definice komiksu srov. též Foret (2007).

4 Vycházíme zde z bravurní Chromého (2006) kritiky definice Scotta McClouda, i když redukce původního McCloudova (1994 [1993]: 9) „juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer“ na „postavení kreseb vedle sebe“ (zvýraznil RT) se nám zdá už příliš.

5 Viz např. Müller (1983: 612): „Comics jsou když... nelze číst ani rozumět textu bez obrázků, resp. obrázkům bez textu“; Toeplitz (1985: 40): „Komiks jest [...] szczególnie forma graficznego powiązania rysunku i tekstu literackiego (jedności ikonolingwistycznej) [...]“; Uličný (1987: 71) podřazuje komiks „obrazově-textovým útvarům“; Urbanová (1994: 55): „Comics je žánrem vizuálně verbálním [...]“; Kotrla – Urbanová (1996: 4): „Funguje (komiks) ve spojení verbálně-ikonickém.“

6 Žilka (1987) např. mluví o „asymetrickém vztahu složek“, přičemž výtvarná, obrazová složka je podle něj „primus inter pares“. Mikušťáková (1995b: 100) zdůrazňuje „strukturní a sémantickou nadřazenost výtvarné (nonverbální) stránky nad jazykovou“; srov. též Lederbuchová (2002) či Groensteenův (2005 [1999]) „narativní druh s vizuální dominantou“. McCloud (1994 [1993]) ve své definici diskutované výše verbální složku neuvádí vůbec.

7 V tom se rozcházíme s Žilkou (1987), Mikuláškem – Mikušťákovou (1990a), Mikušťákovou (1993) či Paverou – Všetickou (2002), pro které je figurativní kresba (a žádná jiná) podmínkou komiksu vůbec. Ze stejných důvodů nemůžeme souhlasit ani s výše uvedenými Groensteenovými (2005 [1999]: 190) zákony narativní kresby aplikovanými globálně na všechna panelová zobrazení. Nefigurativní, nepředmětná zobrazení v komiksu jistým způsobem připouští Keníž (2007), avšak pouze jako narativní vsuvku, která vychází z předmětně zobrazeného děje a zase se do něj vrací. Nověji – a nám mnohem bližším způsobem – se k dané problematice vyjádřila Kapsová (2007), když komiksu (komiksovým přístupům, komiksovosti) přisoudila tři atributy: prostředí, postavu, text. Zatímco příběh se podle ní může uskutečnit jen prostřednictvím postavy a textu, nebo jen prostřednictvím postavy, komiks není možný „len prostředníctvom výlučne obrazu prostredia, ktoré dokresluje situáciu“ (Kapsová 2007: 4). Neexistuje lehčí způsob, než to dokázat příkladem – viz **obr. př. 1**.

Ten druhý bod nás nutně vede k přesvědčení, že stejně jako musí být v komiksu nakládáno specificky se zobrazením, musí v něm být specificky nakládáno i s verbálním textem. Naše nynější minimální požadavky na matérii komiksu jsou tedy takové, že musí jít alespoň o dvě statická zobrazení umístěná vedle sebe, vykazující jisté specifické vizuální rysy, nebo doprovázená specifickým užitím jazyka. První podmínka je nutná, další dvě postačující, přičemž libovolná z nich je možná.

1.3. Mýty o komiksu

Nedokázala-li se literární teorie shodnout na tom, co označovat pojmem literatura, zdá se přirozené, že v počátcích myšlení o komiksu vzala pod svá křídla právě i jej. Komiks tak byl často prezentován jako součást literatury,⁸ maximálně jako hybrid jednotlivých uměleckých druhů.⁹

Takové nakládání s komiksem bylo/je typické zejména pro české a angloamerické prostředí. Frankofonní oblast brzy rozpoznala autonomnost umělecké formy komiksu a zvolila pro něj už v počátcích označení „deváté umění“ (srov. už Ceplová 1967). Samozřejmě že ojedinele se podobná prohlášení komiksu za uměleckou formu objevila i v angloamerickém prostředí (Seldes 1924) či u nás (Tichý 1969, Müller 1983). Specifická situace nastala v Japonsku, kde se komiks stal součástí „vizuální kultury“, reprezentované směsí (či jednoduše gulášem) manga-komiksů, anime-filmů, počítačových her, her na hrdiny apod. (srov. Matějčík 2008).

Spojování komiksu s literaturou bývalo zdůvodněno:

- (1) tematickou příbuzností;
- (2) přítomností verbálního textu;
- (3) existencí libreta (scénáře).

V prvním případě jde však většinou o záměnu termínů narace a literatura: komiks byl považován za součást literatury jednoduše proto, že vypráví příběh.¹⁰ Průkopnický na tuto skutečnost upozornil u nás Neff (1979b), ale stejně jako ostatní jeho ve své době originální poznámky ke komiksu zůstala i tato nepovšimnuta. Propašoval ji k nám znovu (odjinud) až Groensteen (2005 [1999]), který v takové záměně vidí typický příklad nadvlády lingvistiky a literární teorie. Jak sám ukazuje, v návaznosti na Paula Ricoeura a shodně s Chatmanem (2000 [1990]), narativ tvoří samostatný žánr, resp. textový typ, který se neomezuje na žádný konkrétní umělecký druh, nýbrž je jím pouze jistým způsobem omezen. *Labutí jezero* je také přece jen víc balet než literatura.

8 Srov. např. Ceplová (1967): „Jeho [komiksu] místo je na samém okraji literatury, zasluhoval by kapitolu v Čapkově Marsyasu, kdyby se byl tehdy u nás vyskytoval [...]“ Žilka (1987) ho podle funkcí, které plní, řadí do populární literatury případně do literatury pro děti a mládež. Osolobě (2002 [1987]) uvádí komiks vedle libreta, melodramu a písně jako příklad „syntetického žánru“ literatury, obdobně též Kotrla – Urbanová (1996: 4). Rezek (2004: 41) mluví o „obrázkové literatuře“. Zdá se, že do českého prostředí toto pojetí uvedly zejména překlady článků Horsta Künemanna (1969), ten používá termín „comicsová literatura“, a Marcella Argilliho (1969), ten mluví o „druhu literatury“. Též Eco (1995 [1964]) píše o komiksu jako o „literárním žánru“ (v uvozovkách). Na rozdíl od nich však Ceplová (1967) a Osolobě (2002 [1987]) nespojují toto řazení „na okraj literatury“, resp. mezi literární žánry, s hodnotícím stanoviskem. Tomu se však bohužel nevyhnula Čeňková (2006). Připomeňme ještě, že jako řazení komiksu do literatury můžeme chápat i uvedení hesla „komiks“ v *Průvodci literárním dílem* (Lederbuchová 2002: 355), v *Lexikonu literárních pojmů* (Pavera – Všetická 2002: 177–178) či v *Encyklopedii literárních žánrů*, (Mocná – Peterka 2004: 516); zde ovšem hraje roli ještě směřování dvou různých významů – literárního a ne-literárního – slova *žánr* (o tom podrobněji Kořínek 2006b, Povolný 2006, Foret 2007; o samostatné problematice literárních žánrů viz Mayer 1999 [1995]). Naopak naprosto nepochopitelné je neuvedení takového hesla v *Lexikonu teorie literatury a kultury* (Nünig 2006), zvláště pokud se v něm dostalo i na film (pravděpodobně díky teorii kultury).

9 Viz např. Žilka (1987). Na neodůvodnitelnost takového postupu, který (opět bohužel) přetrvává dodnes (viz Čeňková 2006), poukázal už Helmut Müller (1983).

10 S tím mimo jiné souvisí už překonané specificky české pojmenování „kreslený/obrázkový příběh“. Tomáš Matějčík (2003) ukázal, že toto označení má nejspíš i specificky český denotát, vymezený jak strukturálně, tak historicky (srov. též Kořínek 2006b). K obecné problematice narativity komiksu se ještě vrátíme v samostatné kapitole 3.1. **Narativita komiksu.**

Podobně problematický je i případ druhý, protože paradoxně právě verbální texty byly od počátku předmětem největších sporů a nejednou dokonce i důvodem pro vyloučení komiksu z literárních vod (viz např. Künnemann 1969). A to všechno pro jejich vykloubenost z běžného užití, pro jejich zaměřenost na sebe. Přitom však, pokud je nám známo, nikoho ani nenapadlo spojovat komiksové onomatopoeie, jednoslovné věty či rytmus, který do bublin nahuštěné výpovědi vytvářejí, s podobně vykloubeným jazykem poezie.¹¹ I přes lákavost tohoto tématu však předem předesíláme, že o to nepůjde ani v tomto textu. V další argumentaci se spíše přidržíme už naznačené rozdílné povahy a rozdílného užití jazyka v komiksu a v literatuře.

Případ třetí spojuje komiks explicitně se specifickým žánrem, totiž s dramatem. Drama samo o sobě však nemá nijak stabilní pozici v rámci literatury a už na tomto stupni zobecnění můžeme předejít několika nedorozuměním, když výše uvedené spojení omezíme na vztah komiksový scénář – dramatický text.

Dramatický text býval jednou bez jakýchkoli výjimek z literatury vyloučen (Zich 1986 [1931]), jindy bez výhrad do literatury zahrnován (Veltruský 1942). Procházka (1988) kritickým zhodnocením obou přístupů došel k smířlivému stanovisku: literární existence dramatického textu je za určitých podmínek (a s vědomím jeho torzovitosti a hybridnosti dramatu) možná, nikoli však nutná. Ona možnost vychází ze shodné matérie dramatického textu a textu literárního, totiž z jazyka, a je podmíněna existencí mimojazykové situace přímo v textu a/nebo systematickým užitím dramatických poznámek k významovému sjednocení.

Přijetí dramatického textu do literatury je nutně podmíněno jeho určitou autonomií, nezávislostí na provedení, která je sama o sobě umožněna skutečností, že dramatický text slouží k trvalému uchování uměleckého díla. Tato svébytnost zároveň dokazuje, že dramatický text a komiksový scénář se nenacházejí na stejné rovině analýzy. Komiksový scénář je jen návrhem, (nejčastěji) narativním plánem komiksu (názorně to na *Rychlých šípech* dokázala Procházková 2004). Komiksový scénář v žádném případě netvoří složku komiksového díla, ani neslouží k jeho uchování. Komiksový scénář má skoro blíž k receptu na písmenkovou polívku než k dramatickému textu.

Současná komiksologie se sepětí komiksu s literaturou nakonec vzdala (srov. Matějček 2007a) ve prospěch příbuznosti s filmem.¹² Tato kapitulace však nebyla provázena žádnou podrobnou srovnávací analýzou (spíše se zdá, že byla motivována pouze nemístnou aplikací literárních hodnotových kritérií na komiks), což nakonec vedlo k zakonzervování automatického řazení komiksu mezi (triviální) literární žánry u širší čtenářské veřejnosti (srov. Prokůpek 2007).¹³ Film jako mladší bratr literatury sice snese ledačos, existenci komiksu v knižní kultuře však nebude schopen nikdy plně akceptovat. V současnosti je navíc obecné vědomí spojitosti komiksu a literatury ještě živeno samotnými nakladateli a publicisty zaváděním termínů jako „grafický román“ či (nedejbože) „ilustrovaný román“.¹⁴ Zprvu dveřmi vyhozená hodnotová kritéria se nám vrátila zpět oknem. Ale jenom proto, že okno zůstalo otevřené.

Tato práce se tedy nesnaží být ničím jiným než takovou srovnávací analýzou, než zavřením okenic. Jak vyplývá z výše uvedeného, taková analýza se musí nutně zaměřit: (1) na objasnění tematických souvislostí, (2) na určení specifčnosti užití jazyka v komiksu vzhledem k jeho užití

11 Do ojedinělých rozborů verbální složky v komiksu se u nás pustili Uličný (1987) a Bezděková (1981). Uličnému však šlo především o rozbor stylové vrstvy, Bezděková zase analyzovala hlavně veršované texty umístované pod jednotlivé obrázky v Sekorových či Ladových seriálech.

12 Srov. např. Macumoto (1990), Kumermann (1993), Štochl (2005) nebo též množství článků na serveru www.komiks.cz srovnávající filmové adaptace komiksu, pohyb v komiksu a filmu, „zvuk“ v komiksu a filmu atp. Tato příbuznost s filmem (na rozdíl od příbuznosti s literaturou) je ostatně patrná i v často citované McCloudově (1994 [1993]) definici komiksu jako statické prostorové sekvence (na rozdíl od časové sekvence ve filmu) a její počátky lze vysledovat až k Eisnerovi (2000 [1985]), který komiks řadil pod „sekvenční umění“.

13 Jako jeden příklad za všechny ocitujme alespoň poměrně novou diplomovou práci Tomáše Rezka (2004: 7): „Navzdory úzkému sepětí s divadlem a filmem patří komiks přes větší či menší výhrady především do literatury.“ Příznačné také je, že z rámce kapitol „Komiks a divadlo“, „Komiks ve filmu“ či „Komiks ve výtvarném umění 20. století“ se autorovi kamsi vytratila kapitola „Komiks a literatura“.

14 O termínu „grafický román“, kde se vzal a k čemu je na světě, viz Veselý (2006) a literatura tam uvedená.

v literatuře a (3) na odhalení povahy různých forem „notačních systémů“, které představují libreta, scénáře apod. Všechny tři body budou součástí praktické části předkládané práce.

2. KOMIKS A LITERATURA! PRAXE

V předcházející kapitole jsme si vymezili verbálně jako vztažný bod literatury a komiksu. Na tomto místě však musíme uvést na pravou míru zjednodušení, kterého jsme se tam dopustili: ačkoli jsme se tvářili, že stavíme komiks a literaturu proti sobě na základě „materiálu“, který používají, nebyla to pravda. Prostřednictvím materiálu jsme určili pouze literaturu, komiks jsme už určovali jak prostřednictvím materiálu, tak prostřednictvím jeho užití. Neuvedli jsme, že komiks jsou kresby (zobrazení), nýbrž že jsou to *aspoň dvě kresby vedle sebe, specificky organizované a/nebo doplněné o specificky organizovaný jazyk*. Tato nepřesnost byla motivována mírou zjednodušení. Nyní už můžeme napsat, že to, co ve skutečnosti odlišuje literaturu a komiks už na té nejelementárnější úrovni, je skutečnost, že literaturu nelze definovat prostřednictvím „specifického užití“ jejího materiálu vůbec a komiks ano (srov. Groensteen 2005 [1999]: 32–34). Za takových okolností je na místě otázka, zda vůbec komiks a literatura leží na stejné rovině analýzy. Domníváme se, že ano, na rozdíl od literatury je však komiks (alespoň v tom smyslu, v jakém se s tímto pojmem zachází u nás) médiem založeným v sobě samém. Literatura je kanál jazyka, komiks je kanál komiksu.¹

V této kapitole budeme pokračovat v dokazování odlišných povah komiksu a literatury; nejdříve na základě srovnání autenticity komiksového a literárního díla, poté prostřednictvím objasnění onoho „specifického užití“ jazyka v komiksu na rozdíl od literatury.

Nalezení místa komiksu mezi literaturou, divadlem, hudbou apod. nám spolu s vysvětlením psanosti v komiksu vytvoří potřebný kontext pro porovnání komiksového a literárního artefaktu. V důsledku nepůjde tedy opět o nic jiného, než o srovnání na té nejprostší rovině, na rovině, kterou promlouvají k našim smyslům. Kdybychom chtěli tuto kapitolu prodat (o peníze v ní vlastně půjde taky), nazvali bychom ji *Smyslnost komiksu*.

2.1. Autenticita komiksového a literárního díla

Zodpovězme konečně otázku, proč se domníváme, že komiksová a literární díla jsou naprosto různých povah: protože komiks je sběratelským předmětem a literatura ne. Budete-li vlastnit první číslo *Supermana*, dostanete za něj při aukci rozhodně několikanásobně víc než za první vydání Saroyanova *Tracyho tygra* či Joycova *Odyssea*. Nepoměr, který leží v žaludku všem komiksovým skeptikům! Jediné, co ho může vysvětlit, je autenticita uměleckého díla.

Nelson Goodman vede v knize *Jazyky umění* (Goodman 2007 [1968]) dělicí čáru napříč uměleckými druhy právě prostřednictvím hlediska autenticity. Dělí umění na autografická a neautografická (alografická). Autografickým nazývá umělecké dílo „tehdy a jen tehdy, je-li rozlišení mezi originálem a padělkem podstatné; respektive tehdy a jen tehdy, pokud ani jeho nejpreciznější kopii nelze považovat za legitimní dílo“ (Goodman 2007 [1968]: 97). Zdá se však přesnější označit za autografická taková umění, která vytvoření vztahu originál/padělek vůbec umožňují.

¹ Srov. o tom Kořínek (2006b). Americký teoretik Neil Cohn (např. 2003) v tomto smyslu od sebe odlišuje komiks a vizuální jazyk, pro který se snaží stanovit obecně platná kritéria popisu. Přijetím Cohnovy terminologie si ovšem také moc nepomůžeme: dvojici komiks – vizuální jazyk nelze postavit proti dvojici literatura – verbální (či cohnovsky „aurální“) jazyk, protože pojem *komiks* zahrnuje i komiksy reklamní, žurnalistické apod., tj. nesoustředí se jen na „uměleckou“ rovinu výpovědi. Definici komiksu jako média odmítá Foret (2007). Poznamenejme, že vychází z odlišné definice média. Využívá k tomu srovnání s filmem, kde *médium* podle něj poukazuje k filmu jako filmovému pásu. Komiks podle něj využívá jako své médium knihu, časopis, novinové stránky. Jenže, jak ukazuje např. i Kořínek (2006b) se slovem *komiks* se u nás zachází stejně jako se slovem *film*. Označuje právě i ono médium – komiksově album, komiksový sešit atd.

Výtvarné umění se tak jeví jako autografické, hudební, literární a dramatické umění jako alografické. Aby dosáhl jemnější klasifikace, člení Goodman jednotlivé druhy ještě podle počtu fází vzniku. Ve výtvarném umění tak vyčleňuje jednofázovou autografickou malbu, sochařství či řezbu od dvoufázové grafiky či dvoufázového odlévání. Literární umění je jednofázové (a to jak v orální, tak v psané podobě), umění dramatické dvoufázové (jeho první fází je dramatický text), stejně jako hudba (jejíž první fází je notový záznam). Komiks v tomto ohledu musíme považovat za analogický grafice, tj. za dvoufázový autografický. Jestliže až dosud byla rozdílná povaha komiksového a literárního díla pouze postulována, následující schéma jí přidává důvěryhodnější kontury:

<i>dílo</i>	<i>podle počtu fází</i>	<i>podle autenticity</i>
literární	jednofázové	alografické
komiksově	dvoufázové	autografické

Alografickým je literární dílo proto, že není možné vytvořit jeho padělek. Případy parodií či „vykrádání“ jsou jiné povahy, neboť nikdy nevzniká „totožné“ dílo, nýbrž dílo, které poukazuje na jiné dílo, resp. dílo, které vztah k jinému dílu zamlčuje. (Pro tuto problematiku vytvořila literární teorie koncepci intertextuality.) Předmětem sběratelského či lupičského zájmu se literatura může stát jedině tehdy, je-li ztotožněna s knihou. Sběratel se stejně jako zloděj neshání po literárním díle, nýbrž po jeho „textu“, po jeho *prvním vydání*, resp. bibliofilii (srov. Manguel 2007 [1996]). Rukopis je v tomto ohledu analogický tomu, co jsme nazvali „knihou“, „text“.

Z toho ovšem plyne důsledek i pro fázovost literárního díla: instanci rukopisu a instanci vydání (či instanci recitace) nelze považovat za dvě různé fáze, neboť umělecké dílo v nich zůstává vždy totožné. Ztotožňovat literární dílo s jeho grafickým (resp. zvukovým) záznamem je nepřijatelné, stejně jako vydávat obrázek klokana za klokana samotného (viz **obr. př. 2**).

Komiksově dílo jsme označili za autografické,² protože se stejně jako malba může stát předmětem sběratelství i falzifikace. Na otázku – „jak může být autografické, když využívá verbální texty“ – odpovídáme, jak je naším zvykem: protože verbálních textů je v komiksu užito specifickým způsobem.

Dvoufázovost komiksového díla je dána především jeho existencí v tisku. Komiksoví autoři v podstatě vytvářejí předlohu, která se později tiskne na papír.³ Konečným produktem a uměleckým dílem jsou až všechny tyto tisky (třída tisků), které se paradoxně od sebe navzájem mohou dost odlišovat. To, co je činí totožné, je fakt, že byly otisknuty z téže předlohy, ve složitějších případech i stejným postupem. Žádný z tisků tedy nelze pokládat vzhledem k ostatním za originál ani za kopii. Originály jsou všechny a zároveň všechny jsou kopiemi sama sebe.

Domníváme se, že elektronická podoba komiksu, webkomiks, nepředstavuje v tomto směru výraznější rozdíl. Vždy jde o předlohu umístěnou na webovou stránku: dvoufázovost je zachována, dílem je webkomiks (jednočlenná třída). Odlišný případ představují výstavy komiksových děl v galeriích. Může jít buď o autentická komiksová díla, která vznikla běžnou metodou tisku (tj. dvoufázová autografická), nebo o výstavu předloh komiksových děl (tj. „první fáze“), anebo o originální díla, která nespádají pod žádnou z kategorií. V posledním uvedeném případě však už nemůžeme mluvit o komiksu, neboť je narušena jeho dvoufázovost.⁴ Takové dílo, jednofázové autografické, má mnohem blíže k výtvarnému dílu, jen využívá komiksových prvků ve větší míře. Obrazy Roye Lichtensteina nejsou komiksy, komiks není ani triptych *Zahrada rozkoší* Hieronyma Bosche a křížové cesty a oltární cykly už vůbec ne!

2 Terminologická poznámka: Gaudreault – Marion (2004 [2000]) používají v případě komiksu termín *autografie* v jiném, původním smyslu – jako grafickou techniku tisku z plochy, variantu litografie.

3 K technikám výroby komiksu podrobněji viz Eisner (2000 [1985]: 153–158), Gaudreault – Marion (2004 [2000]: 447 – 448).

4 Jistou úlohu tu hraje samozřejmě i sociální kontext: dílo bylo vytvořeno na plátno a vystaveno v galerii.

Koncept dvoufázovosti sehrává tedy významnou roli jak v definici komiksu, tak v komiksové historiografii. Umožňuje totiž nahradit nevyhovující definiční požadavek existence komiksu jedine díky tiskařským technikám,⁵ zároveň však odmítnout bezbřehé hledání počátků komiksu v jakémkoli zobrazení děje.⁶

S existencí komiksu v tisku souvisí i otázka sebraných a kompletních vydání: jde o stejné umělecké dílo, anebo o dílo nové? Z toho, jak chápeme dvoufázovost, je zřejmé, že vždy, když půjde o tisk z jiné předlohy (anebo z více předloh najednou), půjde o dílo nové. V současné době populární kolorace a rekolorace starších komiksů, vytváří v tomto smyslu také nová umělecká díla (viz **obr. př. 3**). Japonská manga se brání cizím trhům z toho důvodu, že považuje pravolevou organizaci zobrazení a vertikální linii verbálního textu za netransformovatelnou; muselo by vzniknout (a vzniká) zcela nové dílo. Ale stejná situace je i u běžných překladů: nejde o tisk ze stejné předlohy, protože se musel změnit jazyk, vzniká tak nová kvalita a s ní i nové umělecké dílo.⁷ Aby však bylo dosaženo co nejpůvodnějšího významu, užívá se dokonce i toho typu písma, který užila původní předloha.⁸ Základní rozdíl mezi komiksovým a literárním dílem je tedy nasnadě: komiksové dílo je třeba vždy ztotožňovat s jeho grafickou podobou, dílo literární nikoli.⁹

Znovu – „goodmanovsky“ – se ještě můžeme podívat i na problém podobnosti komiksového scénáře a dramatického textu. Jak jsme viděli, dramatické umění se oproti literatuře přibližuje komiksu alespoň svou dvoufázovostí. První fází komiksu, srovnatelnou na této úrovni s dramatickým textem, však není ani komiksový scénář, ani storyboard, nýbrž původní předtisková předloha. Dramatický text, aby byl považován za součást literatury, musí být sám dílem (v tomto případě jednofázovým alografickým). Pokud je považován jen za součást divadla, je jeho notovým záznamem.¹⁰ Komiksový scénář však není ani dílem (tím je komiks), ani notovým záznamem (nesplňuje dokonce ani podmínku identifikace díla¹¹). Je pouze verbálním přepisem, ve kterém navíc ani verbálního jazyka není užito specificky pro komiks. Notovým záznamem by mohl být alespoň storyboard, to by však komiks sám musel být alografický (stejně jako hudba či dramatické umění), muselo by podle jednoho storyboardu vznikat nespočet víceméně totožných komiksů. Protože tomu tak není, zůstaneme raději u srovnání s písmenkovou polívkou.

5 Viz např. Toeplitz (1985); u nás Žilka (1987), Mikulášek – Mikušřáková (1990a), Mikušřáková (1993).

6 Z hlediska Gaudreaultovy – Marionovy (2004 [2000]) teorie dvojího zrodu média (integračního a diferencního) se komiks v začátcích projevoval jako typ jinak běžného, jednofázového či dvoufázového vyprávění v obrazech (fáze obejvní/*apparition*). Teprve ustavením dvoufázovosti jako výlučné technologie kombinované s určitým typem nosiče, albem (fáze *emergence/émergence*) mohlo dojít k přímému vyjednávání/*négociation* s ostatními médii a jejich prostředky a tedy k ustavení komiksu jako svébytného média (fáze nastoupení/*avénement*).

7 Abychom využili srovnání s literaturou, tato situace není nepodobná tradiční představě překladu poezie: nikdy se nemůže podařit ztotožnit význam a zvukové kvality překladu s originálem do všech detailů.

8 Extrémním případem je v tomto smyslu české vydání komiksové *Příliš hlučné samoty*, jejíž letterista, Francouz, doslova obkreslil český překlad podle francouzského vzoru do nové předlohy. Na druhém pólu autenticity, také z české praxe, stojí necitlivé lettování výchozími písmeny Microsoftu (nejčastěji písmem **Comics sans**), které původní atmosféru dokáže doslova pohřbit (srov. Matějček 2005).

9 Zajímavý poznatek z tohoto faktu vyvodil Thomas Inge: to že je komiksové dílo rovno své grafické podobě dlouho bránilo přiznat mu umělecký přínos, zvláště v době, kdy existoval pouze v novinách či časopisech. „Noviny se vyhazují, nepovažují se za trvalou hodnotu [...],“ říká Inge (Věšínová 1991: 84).

10 V tom se naše pojetí liší od Goodmanova, neboť to považuje dramatický text za směs notového záznamu a scénáře. My k tomu nevidíme jediný důvod. Kdybychom použili analogie s notovým záznamem hudebním, který Goodman (2007 [1968]: 148) považuje za nejbližší splnění teoretických požadavků notačnosti, odpovídaly by dialogy notám, jevištní poznámky zase udání tempa, jehož „dodržení či porušení ovlivní kvalitu provedení, nikoli však totožnost díla“ (Goodman 2007 [1968]: 148). Nahližet na dramatický text jako na notový záznam bychom navíc měli i proto, že splňuje funkci „spolehlivé identifikace díla napříč provedeními“ (Goodman 2007 [1968]: 107).

11 Což názorně dokazuje sborník *O (ne)mrtvých jen dobré* (Matějček 2005), který sdružuje několik různých komiksů vytvořených podle jednoho scénáře.

2.2. Užití jazyka v komiksovém a literárním díle

Zodpovězme konečně také otázku, proč se domníváme, že v komiksovém a literárním díle je jazyka užito rozdílným způsobem: protože komiksové dílo je třeba vždy ztotožňovat s jeho grafickým záznamem. Zatímco grafický záznam verbální matérie literatury nemůžeme ztotožnit s literárním dílem *téměř nikdy* (viz dále), v případě komiksu to udělat musíme *vždy* (samozřejmě s vědomím, že část díla zůstává mimo tento grafický záznam).

Na tomto místě se na chvíli zastavme u analýzy verbální roviny v komiksu. Veškeré klasifikace, se kterými jsme se zatím setkali (Mertlíková – Zeman 1996, Zeman 1996, Kotrla – Urbanová 1996, Cohn 2003, Štochl 2005, Groensteen 2005 [1999], Kořínek 2006b), se nám jeví určitým způsobem zjednodušující a to zejména proto, že nepostihují všechny verbální projevy v komiksu. Navrhujeme tedy další klasifikaci, založenou na tom, co psaný jazyk v komiksu prostředkuje:

1) *Psaný jazyk prostředkující verbálně-nevokální projevy (tj. psaný jazyk)*. Sem spadají diegetické nápisy (vývěsní štíty, reklamy atd., ale také psané rezultáty komunikačních aktivit postav – popsané listy papíru, dopisy...), nediegetické textové titulky (určující většinou čas a místo; jsou ekvivalentní textům v recitativě) a nediegetické „paratextové“ titulky (označující název díla,¹² jména autorů apod.).

2) *Psaný jazyk prostředkující neverbální projevy*. Sem patří neverbálně-vokální projevy postav (nacházející se v bublině a prostřednictvím ústí přidělené postavě)¹³ a akustické signály (ať už v bublině, nebo ne, nikdy však nejsou výsledkem komunikační aktivity postav).

3) *Psaný jazyk prostředkující verbálně-vokální projevy (tj. mluvený jazyk)*. Sem zahrnujeme mluvené verbální projevy postav, které jsou vždy odděleny/zvýrazněny delimitační značkou (bublinou, letteringem, umístěním, dvojtečkou, uvozovkami atd., ve zvláštních případech je lze rozpoznat jen na základě analýzy slovesných osob, jmen či zájmen v konkrétním projevu – viz **obr. př. 4**) a mluvené verbální projevy textové entity vyšší (z hlediska tradičního dělení tedy na úrovni vypravěče či lyrického subjektu), které se nejčastěji nacházejí v recitativě nebo mimo obrazová pole či mimo bubliny, vždy až na ty, které jsou odděleny delimitační značkou.

I v naší další argumentaci vycházejme nadále z prostého faktu, že verbálno v komiksu má vždy povahu psanou, ačkoliv se nám prostřednictvím letteringu snaží zprostředkovat i některé neverbálně-vokální rysy mluveného jazyka (hlasitost, barvu hlasu atd.). Tohle není poznatek nijak originální a jeho objevení v odborném textu hraničí s drzostí, dokud si neuvědomíme, že už tímto zprostředkováním se verbální jazyk v komiksu vymaňuje z jednoduchého ztotožnění s psaným jazykem. Psaný jazyk ve své běžné podobě totiž nedisponuje žádnými systémovými prostředky, kterými by podobného efektu mohl dosáhnout. Jediný zvukový suprasegmentální jev, který systémově dokáže zaznamenat, je větná intonace (.,?!). Zprostředkování vokálnosti tak musí být nutně svěřeno nějakému prostředku vnějššímu: aktualizaci prostorovosti písma.

Už Vachek (1942) postavil prostorovou (dvourozměrnou, příp. v knize trojrozměrnou) realizaci psaného jazyka proti časové (jednorozměrné) linearitě mluveného jazyka. Červenka však ukázal, že psaný jazyk tohoto svého rysu ve vztahu k dvojrozměrnosti stránky či trojrozměrnosti hranice listů příliš nevyužívá (Červenka 1996: 55): „[...] tisíce jejích řádek je jen jediný předlouhý řádek, rozsekaný z technických důvodů na úseky odpovídající šířce stránky. Řádky nahoře, dole či uprostřed, vpravo nebo vlevo jsou si všechny rovny.“ Řečeno s Buchwaldovou (1999 [1995]: 28): ideální písmo žádné (stránkové) pozadí nepotřebuje.

Prostorovost jazyka v komiksu nevyplývá čistě z linearitě grafického jazykového znaku, nýbrž ze skutečnosti, že psaný jazyk tu vystupuje co nejzřetelněji jako *figura na pozadí* panelu; obrysem vykrajuje svou grafickou formu z obrazu. Teprve prostřednictvím vztahu figury a pozadí můžeme mluvit o velikosti a tvaru psaného jazyka v komiksu.

12 Název díla je stejně jako ve filmu i v komiksu jediný skutečně obligatorní verbální projev. Více k obligatornosti a fakultativnosti titulků (ve filmu) viz Mareš (1993: 111–112).

13 Hausenblas (1971) v této souvislosti mluví o prostředcích „paralingválních“, Mistrík (1985) „paralingvistických“, Vachek (1981) o „paralingvistických zvucích“: „[...] zvukové složky mluvených promluv, jež vyjadřují více nebo méně emotivní postoj autora mluvené promluvy, jimiž tento autor vyjadřuje svůj vztah k sdělované realitě, ať už je to postoj kladný nebo záporný“ (Vachek 1981: 125).

Pro patrnější vystoupení psaného textu jako figury z pozadí vytvořil komiks dokonce i specifické systémové prostředky: bublinu, obláček, recitativ. (Bublina a obláček ve svých bezpříznakových podobách ještě posilují ono „vykrojení“ tím, že svou barvou splývají s druhým pozadím.¹⁴) Ani jeden z nich však není vlastním obrysem, jde pouze o zdvojení, o posílení, o zviditelnění obrysu. Obrys splývá s okrajem jednotlivých grafémů. Asi nejzřetelnější je v případě tučně psaných a barevnějších onomatopií.

Princip obrysu, jak ho zde prezentujeme, se odlišuje od Cohnova (2003) trojdielného členění verbálního rozhraní (*interface*) ve vizuálním jazyce: *carrier*, *tail* a *root*. *Carrier* by zhruba odpovídal bublině, obláčku či recitativu a jejich obrysům, *tail* pak jejich *ústím*,¹⁵ které spojuje *carrier* a *root*, zdroj.¹⁶ Kámen úrazu shledáváme v tom, že Cohn předpokládá, že *carrier* může být povrchově nevyjádřen (*null carrier*), např. u onomatopoických citoslovcí. Průvodním jevem této nepřítomnosti je i povrchová nepřítomnost *tail*, která však bývá kompenzována tzv. *compositionally enclosed tail* (tvarovým uspořádáním grafémů ve slově tak, že text spojují s jeho původcem; u Cohna typické pouze pro zvukové efekty – viz **obr. př. 6**). V našem pojetí však nevyjádřena může být pouze bublina, obláček či recitativ, obrys je vyjádřen vždy, jen není zvýrazněn. Zvukové efekty jsou často graficky dost výrazné samy o sobě,¹⁷ a proto nevyžadují žádný podklad. Tvar grafémů pak odpovídá neverbálně-vokálním kvalitám zvukového efektu (např. jeho utichání v dálce), nikoli vazbě se zdrojem. Ta je dána prostřednictvím prostorových souřadnic textu, prostřednictvím jeho pozice vzhledem ke zdroji. Historicky se ustavilo, že toto poziční přisouzení textu je primární pro zvukové efekty a sekundární pro ostatní texty. V případě běžného verbálního projevu postavy k němu dochází pouze tehdy, pokud chybí bublina a (zejména) její ústí.

Vztah figury a pozadí však zároveň pomáhá začlenit text do obsahu panelu, do prostoru uvnitř rámečku. Psaný jazyk se tak stává integrální součástí komiksových zobrazení a je nutné popisovat ho (i) prostřednictvím prostorových parametrů. (To ovšem neznamená, že verbální text musí být umístěn přímo do panelu, jak to požadoval např. Toeplitz 1985; vztah figury a pozadí může být vytvořen i tehdy, je-li součástí druhého pozadí.) U komiksového verbálního jazyka zkrátka není jedno, v které části archu se objeví, „nevyjde-li“ vinou typografické úpravy až na arch následující či nevložíme-li slovo až do následující bubliny. V komiksu vlastně o typografické úpravě mluvit nemůžeme. Typografická úprava představuje soubor úkonů převodu literárního díla do grafické podoby. Komiksově dílo ale, jak jsme viděli, existuje pouze ve své grafické podobě, a proto takovým úpravám nemůže podléhat.

Nejzřetelněji všechny tyto prostorové rysy psaného jazyka v komiksu vyvstanou, když je učiníme kritériem pro přiznání, či nepřiznání statutu komiksu. Jak dokládáme v **obr. př. 7**, v Bakerově *O půlnoci zemřu* verbální text vystupuje jako figura se svými prostorovými vazbami a my tak můžeme mluvit o komiksu. V případě často citovaných *Obrázků z českých dějin a pověstí* k tomu nedochází, a proto o komiksu v pravém slova smyslu mluvit nemůžeme.

14 Terminologická poznámka: častěji se na tomto místě hovoří o *mezeře*, *meziobrazí* či *meziikonickém prostoru*, kritické zhodnocení jednotlivých pojmů podáváme ve třetí kapitole, v oddíle 3.3.2. **Čtenář komiksu není vrah čili mezeře.**

15 Jde o pojem zatím u nás nijak nereflektovaný. Jeho zavedením se pokoušíme zaplnit jak mezeru v terminologii, tak mezeru v teoretické reflexi.

16 Jen na okraj poznamenejme, že Cohnovo členění se nám jeví vynucené teorií (generativním přístupem), nutností binárních protikladů. Empiricky se nám zatím nepodařilo prokázat existenci ústí (*tail*) u recitativu, spíše se může objevit spojnice mezi verbálním textem a tím, k čemu se text váže (viz **obr. př. 5**). Rovněž v případě zvukových efektů je užití ústí (*tail*) přinejmenším sporné.

17 Eco navrhuje mluvit v případě zvukových efektů ne o jazykovém znaku, nýbrž o znaku grafickém, používaném „ve zvukové funkci s tím, že volně rozšiřuje onomatopoické zdroje jazyka. V mnoha případech jde o opravdové onomatopoeie, které mají význam pouze v angličtině a jsou přenášeny do jiných zemí ve funkci ryze evokativní, kdy ztrácí bezprostřední spojení s označovaným, z 'jazykového znaku' se promění ve vizuální ekvivalent zvuku a vrátí se do funkce 'znaku' v rámci sémantických konvencí komiksu“ (Eco 1995 [1964]: 161). Za zmínku stojí, že tato onomatopoeie doposud nepodlehla tendenci zapojit se do systémových struktur českého jazyka. (Tuto tendenci pokládá Vachek 1981 u paralingvistických zvuků jinak za běžnou.) Spatřujeme v tom specifičnost psaného jazyka v komiksu, neustálou snahu po aktualizaci a hledání nových výrazových prostředků. Důvodem ovšem může být i fakt, že tyto grafické prostředky jsou přece jen více chápány jako specifické symboly daného zvuku.

Z výše napsaného vyplývá, že pro verbální text v komiksu neplatí, co konstatoval Vachek (1981: 124) pro běžný psaný text: „[...] text zapsaný konvenčním způsobem jeví silnou, jasnou tendenci stát se znakem řádu ne už druhého (jako je tomu u fonetické transkripce), ale prvního, jinými slovy nebýt už znakem znaku věci, ale už přímo znakem věci.“ Verbální text v komiksu je *vždy* znakem znaku věci. Suprasegmentální vokální dimenze je v něm pouze přepsána do dimenze vizuální, jako je čokoládový dort přepsán do světelného otisku na fotografii z narozeninové oslavy.

2.3. Fakta o artefaktech

Zodpovězme konečně ještě otázku, proč jsme se nezdřáhali mluvit o smyslnosti komiksu: protože komiks vždy vnímáme především očima, stejně jako smyslnost těla či pohybů. Jak se předcházející dva oddíly snažily ukázat, rozdíl mezi komiksovým a literárním dílem je rozdíl mezi grafičností a prostorovostí na jedné straně a zvukovostí a časovostí na straně druhé. Tato skutečnost se obnaží zejména tehdy, srovnáme-li mezi sebou komiksový a literární artefakt.

Artefaktem rozumíme spolu s Červenkou (1996: 40) „soubor smyslově vnímatelných složek uměleckého díla“, dílo-věc (Mukařovský 1966 [1934]), to, jak (nebo čím) umělecké dílo přistupuje k našim smyslům, jak ho naše smysly vnímají. Předpokládá se tedy, že tak, jako vnímáme svíčkovou (nejdříve čichem a zrakem, později i chutí), vnímáme i kterékoli umělecké dílo. Věc na první pohled relativně zřejmá v případě sochařství, v případě literatury poněkud problematičká.

Tato problematičnost literárního artefaktu plyne ze dvou existenčních modů literatury (tj. z podoby orální a z podoby psané), které samy o sobě jsou jen důsledkem primární matérie – jazyka. Jazyk má zkrátka jinou povahu než kámen nebo knedlík a pozorování sochy či „zakoušení“ svíčkové má v případě literatury ekvivalent buď v čtení, nebo v naslouchání (jen velmi zřídka v obou najednou). To, co se Červenka (1996) snaží dokázat, je, že i přes rozdílný způsob realizace, zůstává v případě literatury artefakt vždy totožný, totiž zvukový.

Červenka zde postupuje v rozporu s Volkem (1968), který sice smysly vnímané zvukové elementy přiznává alespoň poezii, literatuře obecně však artefakt upírá, i v rozporu s Pešatem (1998 [1992]), který literární artefakt ztotožňuje s grafickou podobou literárního díla, se sledem určitých, „zpravidla estetickým záměrem organizovaných a lineárně plynoucích písmen, grafémů“ (Pešat 1998 [1992]: 39). Proti úplnému odmítnutí literárního artefaktu staví Červenka jeho zřejmou existenci v případě orální literatury, proti ztotožnění literárního artefaktu s grafickou podobou literárního díla staví jak existenci orální literatury, tak existenci knihy-věci či textologickou praxi, která dovoluje zasahovat převážně do grafického záznamu při zachování zvukových a významových kvalit původního díla. Grafickému záznamu přísluší podle Červenky pouze zajištění trvalé existence díla, funkce, která je (na rozdíl od výtvarného artefaktu) od artefaktu literárního zcela odvislá.

Dokladem zvukové povahy literárního artefaktu je Červenkoví „hra forem“, skutečnost, že (zejména poetické) literární dílo pracuje se zvukovými vlastnostmi jazyka – s hláskovou instrumentací, s rytmem daným slabikami, melodií, rýmem atd. Tato „hra forem“ je patrná zejména při recitaci, která je sice chápána jako výklad významových složek díla a jeho smyslu, nutně však musí být zvukovými složkami inherentně obsaženými v literárním díle předurčena, omezena. Recitace Máchova *Máje* se tak nikdy (i při sebevětší vůli sebeschopnějšího recitátora) nemůže ani přiblížit zvukovým kvalitám Gellnerovy *Perspektivy* či lidového *Chodí pešek okolo*.

Zvuková povaha artefaktu navíc zachovává časovost literárního díla, stejně jako kopíruje jeho hierarchickou významovou výstavbu: od nejjednodušších zvukových elementů (na úrovni hlásek) přistupuje ke strukturám vyšším (rytmus, intonace) a obráceně. Je-li dílo básnické strukturováno nejčastěji na všech těchto rovinách, dílo prozaické musí být nutně strukturováno alespoň na rovině

suprasegmentální prostřednictvím větné intonace. Intonace jako zvukový prostředek vlastní každému jazykovému projevu umožňuje vztáhnout zvukovost artefaktu i na prózu.

Připomeňme ještě, že jde o zvukovost chápanou potenciálně: označuje zvukové realizace, není s nimi však totožná. Literární dílo je text, jeho zvuková realizace či grafická fixace jsou případy tohoto díla. Při definici artefaktu jako díla-věci musíme vycházet z díla samého, ne z jeho případu; při definici klokana jako zvířete také vycházíme z klokana samého a ne z jeho fotografie.

Od jednoznačných příkladů je třeba lišit případy, kdy literární artefakt získává smíšenou sluchově-zrakovou povahu (jako je tomu u některých prozaických děl¹⁸), či případy, kdy nás grafická stránka, jež strhuje pozornost sama na sebe, nutí mluvit o díle literárně-výtvarném (jako je tomu u vizuální poezie).

K takovému obecnému literárně-výtvarnému pojetí poezie inklinuje zřejmě i Eco (2002 [1985]), když vyčleňuje dvě kritéria (fónické a gramatologické) pro odlišení poezie od prózy. Sárközi (2002) na tomto místě mluví o „textovém artefaktu“, aby se vyhnul pojmu literární artefakt i jednoznačnému předělu mezi prózou a poezií. Červenka (1996) naproti tomu shledává účelné mluvit přímo o poezii: odpovídá to „jednak synkretickým tendencím, jednak programové dominanci poezie v mnoha uměleckých proudech moderní doby“ (Červenka 1996: 72).

V tomto výčtu jsou však opomenuty ještě specifické případy „obrazově-textových útvarů“ (Uličný 1987), které představují tzv. malovaná čtení, v nichž jsou namísto slov do vět dosazovány obrázky (viz **obr. př. 8**) či díla jejichž integrální součástí je ilustrace. Červenka k druhému případu poznamenává: „Ilustrace nejsou součástí díla, ale mj. jeho svérázně prezentovanou konkretizací [...]“ Červenka (1996: 56). To však platí zejména o dodatečných ilustracích. Problematické už jsou příklady, kdy je autorský text doprovázen autorskou ilustrací jako v případě Blakeova *Tygra*. V tomto případě se „vžilo“ vydávání bez ilustrace, jindy k tomu ale jednoduše dojít nemůže: motiv, který rozehrávají obrázky/ilustrace v knize Petra Síse *Tibet: tajemství červené krabičky*, totiž motiv absence otce, motiv dětství bez otce (viz **obr. př. 9**), je rozehrán paralelně vedle verbální složky, která se věnuje právě jen a pouze otci. Na celkové významové výstavbě textu se tak obě složky podílejí stejnou měrou. V takových případech tedy také musíme mluvit o dílech literárně-výtvarných, ačkoli v žádném případě nejde o poezii.

Přes výboje moderní experimentální poezie a dětskou prózu se symptomaticky dostáváme ke komiksu, ke komiksovému artefaktu. Na rozdíl od artefaktu literárního či výtvarného se mu zatím nedostalo pozornosti téměř žádné. Pouze Mikušřáková (1993) ho na okraj svých poznámek definovala velmi vágně jako „kresebný artefakt“, který může být doplněn jazykovou složkou, a konstatovala jeho „typologickou příbuznost“ s literárním dílem (sic!).¹⁹

Někdy i „nějaká“ definice může být horší než žádná. Tahle například postrádá sebemenší distanci od výtvarného artefaktu (vždyť i ten může být doplněn jazykovou složkou) a zmíněnou typologickou příbuzností nahrává spíš směřování komiksu s literaturou než čemukoliv jinému.²⁰ Přesnější definice je přímo bytostně (pro komiks bytostně) třeba.

Předně můžeme komiksový artefakt připodobnit artefaktu „kresebnému“ (výtvarnému) na rovině tvárných prvků, které tvoří jeho smysly vnímatelnou stránku. Tvárné prvky jsou takové prvky, „které obraz charakterizují jako souhrn vizuálních forem a které umožňují tyto formy vytvářet“ (Aumont 2005 [1990]: 135). Jde přímo o plochu obrazu a její uspořádání (kompozice), o škálu odstínů a škálu barev (v jejich vzájemných vztazích), o jednoduché grafické prvky a materiál obrazu (např. zrnitost).

18 Červenka (1996) uvádí např. Čapkovu *Válku s mloky* či Dos Passosovu *Dvačtyřicátou rovnoběžku*, bylo by však možné sem zařadit i např. literární jevy baroka, manýrismu (Chvatík 1996), iluminované rukopisy či díla Váchalova.

19 Prostřednictvím shodné reprezentace interpretovatelných (intencionálních) předmětů (viz Mikušřáková 1993: 38).

20 Jak totiž dokázal už Gombrich (1985 [1960]) poukazem na konvenčnost jakéhokoliv zobrazení či Goodman (2007 [1968]) prostřednictvím symbolické funkce, zobrazené předměty jsou *nutně* interpretovatelné v kterémkoli zobrazovacím umění – i ve fotografii či filmu (o tom podrobněji v kapitole 3.3. **Recepce komiksu**).

Skutečnost, že nejsme schopni vyčlenit ucelenou řadu prvků (jako v případě zvukového literárního artefaktu) a že se často pohybujeme na škále, vyplývá z analogové, nediskrétní povahy složek obrazu.²¹ (Přítomnost jednoduchých grafických prvků v našem výčtu je vynucena možností užití abstraktní kresby v komiksu; blíže nespecifikované geometrické vztahy uvnitř plochy obrazu jsou záležitostí kompozice.) Setrváním pouze na rovině tvárných prvků se opět dopouštíme znatelného zjednodušení, kterým se snažíme vyhnout problematické otázce ikončnosti vizuálních znaků ve výtvarném umění. Jde nám tedy o znázornění tzv. čistých forem, určitých konfigurací čar a barev, jejichž význam je dán konvencí, stejně jako význam slov. Rovinou tvárných prvků zůstáváme neoddiskutovatelně v oblasti pouhé denotace, problematiku podobnosti a jiných odsouváme zatím stranou.²²

Artefakt však není založen jenom elementy, ale také strukturami těchto elementů a jejich vzájemnými vztahy. S pojmem kompozice, založeném pouze na členění plochy obrazu, si zde nevystačíme, pro pojem strukturace je vlivem nediskrétních jednotek nemožné stanovit nějaké „univerzální“ modely, přesto však jistou strukturu přece jen vyčlenit můžeme: strukturu časovou.

Časovost komiksového artefaktu není dána pouze začleněním verbálního textu, nýbrž následností jednotlivých panelů, rytmem, který vytváří stránková sazba uvnitř archu a který ovlivňuje i celkové tempo četby.²³ Podíl na strukturaci časovosti mají jak parametry panelu (velikost, tvar, umístění), tak parametry multiarchu (formát stran, jejich počet...). Jak vidno, tato časovost je zcela jiné povahy než časovost výtvarného díla.

Proti tradiční představě výtvarného díla jako statického, čistě prostorového (např. Mareš 1989, Daneš 1995) postavil Vlastimil Zúška (1993) jeho časový charakter, který vyvstává zřetelně při recepci jednotlivých složek i celku: „Hloubka obrazu není dána vizuálními vjemy přímo, ale především jako časová struktura vjemu. [...] konstitutivní součástí procesu vyvstávání figury na pozadí je **časový spád**, časová struktura tohoto procesu, a tedy širší mentální přítomnosti, v jejímž rozsahu se figura (a pozadí jako komplementární složka) vynoří“ (Zúška 1993: 68–69; zvýraznil VZ). Podobně časovost obrazu dokazoval Deleuze (2000 [1983]). V jeho pojetí je obraz obětí časových vztahů, jejichž vzájemnou interakcí teprve vzniká to, čemu říkáme přítomnost. Obraz sám je tedy časový; statický moment pouze zobrazuje. Zároveň ovšem připomíná, že tato časovost je běžnou percepcí neuchopitelná. Jistá státnost (na rozdíl od literární dynamičnosti) je tak ve výtvarném umění přesto přítomna. Ponechme tedy tance nad časovostí výtvarného díla teoretikům výtvarného umění, filozofům a kvantovým fyzikům a spokojme se s konstatováním, že časovost komiksového artefaktu je odlišné povahy především prostřednictvím rytmu.

Tato časovost je však také jiné povahy než časovost artefaktu literárního, neboť se aktualizuje prostřednictvím prostoru. Na obecné rovině lze tuto aktualizaci popsat stejným způsobem, jako to učinil McCloud (1994 [1993]), totiž čas = prostor, resp. Groensteen (2005 [1999]: 81): „[...] správa času určuje správu prostoru.“ Čas se jednoduše mění spolu s prostorovým přechodem od jednoho panelu k druhému či z jednoho archu na jiný.²⁴ Jestliže jsme uvedli, že pro pojmy rytmu či tempa, jak je známe z poetiky, nevypracovala komiksová teorie ještě žádné přesné analogie, měli bychom také uvést, že pro specificky komiksový prostorový rys časovosti jednu koncepci vypracovala. Máme na mysli Groensteenovu (2005 [1999]) spaciotopiku, systém prostorových relací jednotlivých panelů. Groensteen správně pochopil prostorovost komiksu, proklamovanou

21 O tom srov. Buchwaldová (1999 [1995]: 28), Červenka (1996: 47). Námitku Mieke Balové (2006 [1991]: 115) – „The distinction is deceptively self-evident and can be deconstructed only by reversing it and arguing that some extent verbal texts are dense – the sign of effect of the real cannot be distinguished from the work as a whole on which it sheds a specific meaning – and that visual texts are discrete, which sometimes, and in some respects, they are. The distinction is untenable, but it nevertheless reflects different attitudes of reading that operate conventionally for each art.“ – musíme jednoznačně odmítnout, anebo usvědčit ze směřování dvou různých úrovní. Samozřejmě, že slova, zapojená do vět, zapojených do textu uměleckého díla, nejsou jednoznačně diskretní povahy právě díky svému zapojení, jsou však (a vždy budou) tvořeny z konečného, *diskretního* systému znaků abecedy. O diskretních a spojitých, škálových systémech více viz Goodman (2007 [1968]).

22 Více o nich v kapitole 3.3. **Recepce komiksu**.

23 Terminologická poznámka: s termíny z oblasti komiksu zacházíme prozatím intuitivně, jako zacházíme s pojmy slovo či věta; patřičná specifikace bude provedena až na příslušných místech. Pojem *rytmus* nebyl zatím na materiálu komiksu náležitě revidován. Zacházíme s ním analogicky podle Červenky (2002), který přisoudil rytmus organizaci verše se slabikou jako konstitutivní jednotkou. Chápeme rytmus na podobné úrovni, přičemž verš je v komiksu jistým způsobem analogický stripu, nebo spíše sekvenci panelů. Oporu nacházíme např. v Kořínkově termínu (2006b) „panelová rytmizace“. (Groensteen 2005 [1999] přisuzuje rytmus rámečku; rámeček ale nemůže udávat rytmus, neboť pouze ohraničuje.)

24 Abychom předešli případným nedorozuměním, označme rovnou tento čas za čas diskurzivní.

už McCloudem (1994 [1993]: 7) a dokázal ji originálně propojit s tzv. dvojí perceptivní skutečností obrazu (viz např. Aumont 2005 [1990]): prostřednictvím geometrických parametrů ukázal, jak komiks aktualizuje svou existenci fragmentu rovinné plochy coby fragmentu jiné rovinné plochy. Zcela bez odkazů či souvislostí s poetikou vytvořil svým pojetím panelu a jeho funkce v sekvenci a prostoru koncepci analogickou některým koncepcím versologickým.

Chápeme tedy Groensteenův přístup shodně s Kořínkem (2006a) jen jako určitý podpůrný systém popisu komiksu, nikoli jako popis úplný. Z tohoto pohledu se jeví kritika Groensteenova odhlížení od obsahu panelu bezpředmětná, stejně jako konstatování neaplikovatelnosti jeho systému na japonskou mangu. Prozodické systémy také abstrahují od lexikálního významu slov a sotva je můžeme vztáhnout na veškerou poetickou produkci, ať už japonskou, či nejaponskou. To, že se haiku řídí počtem slabik, ještě neznamená, že bychom se měli vzdát klasifikace rýmů.

Na pozadí prostorové organizace komiksového díla vyvstává rytmus i tempo. Je tomu tedy tak, že komiksový artefakt získává časovou povahu prostřednictvím této prostorové organizace své grafické podoby, artefakt literární prostřednictvím povahy zvukové. Tedy především tomu tak je: nesmíme zapomenout na možnost koexistence s verbální složkou.

Verbální text přisuzuje komiksovému artefaktu jisté potenciální zvukové kvality, které se pohybují na škále od onomatopoické „hry forem“ přes rytmizaci výpovědí prostřednictvím osamostatněných bublin až po intonační schémata, jak je pro artefakt literární stanovil Červenka (1996). Příspěvek jazykové složky do konstituce komiksového artefaktu však není tak jednoduchý, jak by se mohlo zdát. Už v kapitole **2.2. Užití jazyka v komiksovém a literárním díle** jsme viděli, že přináší také neoddiskutovatelné kvality grafické.

Lettering, který zajišťuje správu verbální složky, aktualizuje jazyk (text) jako písmo (psaný text) a zároveň jako obraz (vztah figury a pozadí). Neabstrahuje od zvukové povahy jazyka docela, spíš jí je určitým způsobem podmíněn. Zvuk podmiňuje grafickou podobu textu na základě konvenční analogie s abecedou, zároveň však má vliv i na velikost a tvar grafémů (což se nejmódněji projevuje v onomatopoiích).²⁵ „Hra forem“, která je podle Červenky základem artefaktu, tu je rozehrána převážně prostřednictvím geometrických souřadnic a prostorových vlastností grafických výrazů. Grafická podoba jazyka v komiksu je neodmyslitelná, může být pouze více či méně zdůrazněna.

Zvláštní případy nastávají tehdy, jsou-li součástí komiksu rozsáhlejší verbální texty jako např. ve *Strážcích* Moora a Gibbonse, v *Lize výjimečných* Moora a O'Neilla či v Straczynského *Vycházejících hvězdách*. V těchto případech však jde opět o nám známou „hru forem“: verbální texty si hrají na jiné texty, na psané texty, na výstřižky z novin, na stránky knih atd. Nabývají tedy právě oné sluchově-zrakové povahy (viz **obr. př. 10**). (Čapková *Válka s mloky* tak, zdá se, získává pop-artový a laciný nádech komiksovosti.)

Ve vztahu k verbálnímu textu je u komiksového artefaktu pozoruhodná ještě jedna skutečnost. Nikdy ho není možné verbálním textem nahradit, jak tomu může být v případě výtvarného artefaktu v konceptuálním umění (o konceptualizmu více viz Gero 1999). Jestliže je možné o konceptuálním umění hovořit stále ještě jako o výtvarném umění s odlišným artefaktem, podobná náhrada v komiksu by vedla k jeho změně v literární dílo.

Ze specifické prostoročasovosti komiksu dále usuzujeme, že komiksově album aktualizuje knihu-věc jako svůj artefakt.²⁶ Jako nejpřesvědčivější důkaz můžeme uvést album Chrise Warea *Jimmy Corrigan: nejchytřejší kluk na světě*²⁷ (viz **obr. př. 11**). Jakkoli výlučným se tento titul mezi

25 Je ovšem nepřipustné mluvit na tomto místě o podobnosti: žádný grafém se žádnou svou vlastností nepodobá žádnému zvuku, žádnému fonému (srov. Toeplitz 1985: 100).

26 O tom srov. už Videlier (1993: 72): „Není [komiks] pouhým dílem, není jen čitelný, je to také předmět.“ Proto také upřednostňujeme termíny *album* či *arch*: už na rovině terminologie činí rozdíl mezi knihou jako nosičem uměleckého díla literárního a „knihou“ jako uměleckým dílem komiksovým. Záměna artefaktů vedla u nás ke směšování literatury a komiksu.

27 Srov. Peetersovo (2007 [1998]) „Chris Ware or the triumph of the book-object“. Peeters jako další příklad uvádí album *Strážci*, ovšem s výtka, že francouzské vydání v nepůvodním formátu a v šesti částech zničilo původní soudržné a graficky unikátní dílo. Připomeňme ale, že *Strážci* původně také vycházeli po částech, souborné vydání však v tomto případě vytvořilo dílo nové.

ostatní produkcí jeví, knihu-věc jako aktualizaci komiksového artefaktu můžeme najít i jinde. Musíme na to však jít hezky od podlahy, resp. od obálky.

Začlenění obálky do komiksového díla (a tím i do komiksového artefaktu) nedělá větší problémy, a to jak v případech, kdy se na ní podílel tentýž autor (např. *Padoucnice* Davida B.), tak v případech, kdy se na ní podílel jiný autor, než je autor kreseb „uvnitř“ alba²⁸ (viz obr. př. 12). (Jednotlivé obálky, vytvořené třeba i několika různými autory, se totiž často stávají součástí souborných vydání.) Co už problémy činit může, je zapojení „paratextových“ útvarů.

Prívlastek „paratextový“ bychom v případě komiksu měli užívat s uvozovkami. Zatímco informace, které jsou v literárním díle tradičně uváděny v paratextu, v díle komiksovém často zasahují do samotného textu, do jednotlivých zobrazení (viz obr. př. 13).

Jestliže jsme v předcházející kapitole popisovali verbální texty v komiksu pomocí jejich prostorových souřadnic, musíme nutně na základě jejich polohy (ať už uvnitř zobrazení, nebo vně, na samostatných arších) učinit součástí komiksového díla i „paratexty“. Oporu pro takové nakládání s „paratexty“ nalzáme jak v koncepci autenticity (každé další vydání, s novými paratexty, je novým dílem), tak ve stati Jana Mukařovského o nezáměrnosti v umění – šlo by o nezáměrnost neosobní, tj. o „takové nahodilé zásahy, které zasáhnou dílo již jako hotové“ (Mukařovský (1966 [1943]: 97). Za součást díla i artefaktu bychom tak museli posuzovat i vlepené reklamy, texty odkazující k jiným textům, výplňkové listy apod.; v případě novinového stripu by za součást díla i artefaktu bylo nutno brát celek novin.

Jiným řešením je chápat tyto „paratexty“ jako specifický rám, materiální hranici, která se ovšem nekryje s okrajem komiksového artefaktu. Takový „paratextový“ rám by splňoval všechny funkce, které obrazovému rámu přisoudil Jacques Aumont (2005 [1990]: 145–146): funkci vizuální (vyčleňuje komiks z okolí – patrně zejména u novinového stripu), ekonomickou, symbolickou (stává se znakem komiksu – patrně zejména v tiráži), zobrazovací a narativní funkci (představuje bránu do diegeze komiksu) a funkci rétorickou (autonomně promlouvá – většinou v podobě doslovů o vzniku díla).

Zdá se nám, že nejlepším východiskem bude cesta středu: pokud jsou „paratexty“ pro komiks specificky (zejména prostorově) organizovány či jsou-li stylisticky, vizuálně či jinak přiblíženy původním verbálním textům, chápeme je jako součást artefaktu;²⁹ neděje-li se tak, představují rám komiksového díla. Tento rám bude, díky začlenění obálky do artefaktu, vždy posunutý (o posunutém rámu více Aumont 2005 [1990]: 157).

Rámovost „paratextů“ může zřetelněji vyvstat v případě webkomiksů, kde často odděluje jedno komiksově dílo od druhého. Jinak pro artefakt webkomiksu platí bezesbytku totéž, co jsme uvedli pro komiks obecně výše. (Nic na tom nezmění ani Kústem 2007 zmiňovaná moc obrazovky smazávat rozdíly mezi literárními texty, komiksy či filmy; v případě komiksu a literatury došlo k smazání rozdílu mezi „rozhraními“ už dávno, sotva co se komiks začal tisknout.) Zapojení technologie Flash do značkovacího jazyka XML, který nahradil nedynamický HTML, však k prostorovému (či prostoročasovému) charakteru komiksového artefaktu může navíc přidat i čistý, prostorem nezatížený rys časovosti. Je však otázka, zda v takových případech mluvit ještě o komiksu, nebo už o animaci (mixu komiksu a animace, animicsu, či zkrátka animixu).³⁰

28 Vyplyvá to obecně ze zpochybnění tradičně chápané autorské instance v komiksu (srov. Toeplitz 1985, Bláha 2006).

29 Obdobně Kúst (2007) považuje za součást filmového díla i „znětky“ jednotlivých produkčních společností, jsou-li barevně či prostřednictvím vizuálních prvků přizpůsobeny atmosféře filmu (jako např. u filmu *Matrix* či *Minority Report* – viz obr. př. 14). Podle Kústa reklamní obsah těchto prvků „metaforicky smazává vizuální hranici mezi ekonomickým a kulturním rozměrem kinematografie“ (Kúst 2007: 125).

30 Flashová verze Kuperova alba *Proměna* (úryvek dostupný z <http://www.randomhouse.com/crown/metamorphosis>) si zdánlivě v ničem nezadá s některými animovanými filmy; jako poslední rys komiksovosti si však uchovává neustálou aktualizaci prostoru, „hru s ekranem“. Oproti tomu Damian.5 ve svém webkomiksu *When I Am King* (dostupný z <http://www.demian5.com/index-e.php>) zvolil odlišný, méně „pohyblivý“ a více klasický „komiksový“ přístup. Konečně Derik Badman ve 43. části svého *Maroona* (dostupný z <http://madinkbeard.com/comicimages/Maroon043/content.html>) dokázal zůstat z hlediska časovosti i s využitím podobné technologie čistě na poli „tradičního“ komiksu.

Pojednáním o rámu z jedné strany rámuje a uzavíráme tuto kapitolu. Závěrem alespoň zopakujme: artefakt literárního díla je zvukový (tato zvukovost však není rovna fonetické realizaci díla), artefakt komiksového díla je grafický (tato grafičnost je podmíněna prostoročasným charakterem) s případnou „potenciální“ zvukovostí. Z autenticity literatury vyplývá, že každému literárnímu dílu přísluší pouze jeden artefakt (jakkoli nestabilně se může jevit),³¹ z autenticity komiksu vyplývá, že každému komiksovému dílu přísluší minimálně jeden artefakt (v případě webkomiksu), většinou však artefaktů několik (právě tolik, kolik existuje tisků). Grafičnost komiksového díla nás vede k tomu, považovat ve většině případů za jeho artefakt přímo knihu-věc.

31 Červenka (1996) určuje literární artefakt jako závislý na neustálém pohybu mezi elementy a strukturami a jako podmíněný proměnlivostí pojetí významových struktur (tj. jako výsledek zvláštního typu konkretizace). Totéž bychom mohli konstatovat i o artefaktu komiksovému (viz také kapitola 3.3. **Recepte komiksu**).

3. KOMIKSOVÁ A LITERÁRNÍ TEORIE! PRAXE²

Teď, když jsme ukázali, jak odlišně komiks a literatura „jsou“, měli bychom přistoupit k slibovanému hledání literární povahy komiksu. Jenže právě proto, že jsme ukázali, jak odlišně oba „jsou“, vidíme, že to není možné. Literatura a komiks se stýkají na úrovni materiálu, avšak zatímco komiks prostřednictvím užití materiálu definovat lze, literaturu takto definovat nelze. Nelze se tedy ani ptát po literární povaze (stejně jako po nůžkové povaze či pravítkové povaze) čehokoli.

V této kapitole proto přistoupíme k prosetí komiksu sítím velkých literárních koncepcí, resp. koncepcí, které vznikly na pozadí literatury: koncept narativity, koncept textových subjektů, koncept čtenáře apod. Jak uvidíme, propast mezi komiksem a literaturou se na některých místech jen prohloubí, jinde téměř vymizí. Většinou to však nevyplyne z povahy komiksu či literatury, nýbrž z povahy oněch koncepcí, z jejich otevřenosti vůči mimoliterárním aplikacím či z jejich zaslepenosti, resp. upřednostňování jen a pouze literatury. Ani v nejmenším netvrdíme, že jsou tyto koncepce chybné, spíše naopak, odmítáme však jejich osobování si práva vylučovat z jednotlivých zkoumaných oblastí jinou než literární problematiku.¹

A tak nám nakonec v této kapitole nepůjde o nic jiného než prostřednictvím aplikací některých literárněteoretických koncepcí dokázat, kdy je možné z nich při teoretickém popisu komiksu vycházet a kdy bychom se jim naopak měli obloukem vyhnout.

3.1. Narativita komiksu

Naše prosívání muselo začít v rýzovací pánvi naratologie jednoduše proto, že narativita bývá často součástí definice komiksu jako takového.² „Narativní“ definice komiksu se však dopouštějí podobné chyby, které se dopouštěly definice komiksu jako triviálního (literárního) žánru, jen s tím rozdílem, že slovo *trivialita* se tu nahrazuje slovem *narativita*. Explicitně vyjádřená jednoduchost a schematičnost je přepsána teoretickou bezpříznakovostí, ovšem za cenu toho, že jako narativní jsou viděny všechny případy komiksu, bez ohledu na jejich strukturu či funkci (např. i novinový strip ve všech svých podobách). Vlk apologetů se sice nažral, koza problému však zůstala celá. Takové nažrání je o to nepochopitelnější, že už v roce 1983 ve zprávě ze symposia o komiksu v Německu, která vyšla u nás ve *Zlatém máji*, Helmut Müller (1983: 612) uvedl: „Obsahová definice média nebyla nalezena. Byla by v rozporu s tak širokou obsahovou formou, která je přístupná všem obsahům, žánrům a dějům.“ Výsledek narativního pohledu na komiks je tedy trojí:

- (1) nechápeme komiks jak svébytné médium (nebo ho nechápeme jako médium vůbec);
- (2) tváříme se, že novinový strip neexistuje (nebo o něm taktně mlčíme)
- (3) vidíme příběh a vyprávění všude a za vším (nebo si je vždycky do-/při-/vymyslíme).

1 O tom srov. Struck (1999 [1995]: 390): „Ale sám fakt, že literární věda má k dispozici vypracované vědění, například pokud jde o fiktivnost či narativní struktury, takže pracuje s kategoriemi, které mají význam i v analýze hraných filmů, neznamená, že je již pro takové analýzy dostatečně vybavena – anebo smí vynášet nějaké soudy o nedostatečné složitosti estetických struktur filmu.“

2 Viz např. již Clair (1967: 14): „[...] vyprávět s pomocí obrázků, vhodným seskupením jednotlivých situací vyjádřit postup určité série událostí.“ Srov. též Gaudreault – Marion (2004 [2000]), Chung (2002). Explicitně se u nás k tomuto názoru přiklání Vlašín (1984), Žilka (1987), Mikulášek – Mikušáková (1990a), Komers (1995), Zeman (1996), Mocná – Peterka (2004), Štochl (2005), Pospiszyl (2007), Keníž (2007), Žáčková (2007), Stibral (1993) alespoň v názvu své studie *Comics – posedlost vyprávěním*, obdobně též Štěpán (2002), když mluví o „výtvarném vyjádření příběhu“. Zvláštní případy představují Will Eisner (2000 [1985]) a Scott McCloud (1994 [1993]), kteří komiks spojují s uměním vyprávět (*art of storytelling*), přitom však oba dávají příklady i komiksů instruktážních, výkladových (McCloud nám paradoxně formou výkladového nenarativního komiksu dává vědět, že podstatou komiksu je vyprávění).

První bod nás vrací zpátky do kapitoly o autenticitě komiksového a literárního díla. Mluvili jsme v ní mimo jiné i o Gaudreultově – Marionově (2004 [2000]) teorii dvojího zrodu média, která jasně ukázala, že než se komiks jako médium osamostatnil, podruhé zrodil, byl pouhou součástí jakéhokoli vyprávění prostřednictvím obrazů (podobně jako film byl v začátcích jen atrakcí, podívanou). Ve fázi nastoupení/*avènement* však vstoupil do kontaktu s jinými médii a jejich prostřednictvím i s jinými žánry, motivy, tématy a prostředky jejich uchopení, což mu umožnilo poučit se od nich, stejně jako se vůči nim vymezit. Prohlašování, že komiks je jen a pouze narativní (čehož se bohužel dopouštějí i sami autoři), tak vlastně neříká nic jiného, než že komiks ještě nevstoupil do poslední fáze svého zrodu. Nehceme-li autory obvinít z nepochopení vlastní koncepce, řekněme raději, že podleli bodu (2).

Druhý bod je typický snad pro všechny teoretiky, které jsme na předcházející stránce uvedli jako zastánce narativity komiksu, pouze Štochl (2005) připomíná, že komiks byl původně žurnalistický útvar. Komiks se však nikdy nevzdal žurnalistiky úplně, ba dokonce rozvinul některé publicistické útvary do specifické podoby.³ Podobně dokáže komiks fungovat i v návodech⁴ či reklamách. Důvody, proč je i tady shledáván jako narativní, odkazují k bodu (3).

Bod (3) má na svědomí naneštěstí sama naratologie, která – alespoň např. podle Rimmonové-Kenanové (2001 [1983]) – umožňuje shledat samotnou časovou posloupnost vyobrazených událostí (tedy bez příčinné souvislosti) jako už „minimální příběh“. Přiřivena ještě kognitivní teorií Marka Turnera, který dokáže vidět příběh i v tom, že „vítr žene mraky po obloze, dítě hází kamenem, matka nalévá mléko do sklenice, velryba pluje ve vodě“ (Turner 2005 [1996]: 24), vede identifikace příběhu v komiksu ke konstatování jeho narativní povahy.

Co nejdůrazněji a co nejhlasitěji však nyní prohlasme: „Narativita není nutnou podmínkou existence komiksu, stejně jako není nutnou podmínkou existence literatury, filmu nebo třeba velryby. Kdo tvrdí opak, zjednodušuje si pole působnosti.“

Až ukážeme některé odlišnosti mezi komiksovým a literárním vyprávěním,⁵ uvidíme zřetelně, že ona dlouhá životnost narativních definic komiksu vyplývá ze specifické povahy komiksového artefaktu. Instance zprostředkovatele v komiksu totiž zvláštním způsobem propojuje dva odlišné textové subjekty: vypravěče a lyrický subjekt. Než ovšem toto dokážeme, budeme muset uvést na pravou míru, jak je to s časem (a časovou posloupností) v komiksu.

3.1.1. Čas komiksu a v komiksu

V oddíle 2.3. **Fakta o artefaktech** jsme uvedli, že čas je v komiksu ekvivalentní prostoru, a zároveň jsme tento čas určili jako čas diskurzu. Toto tvrzení v sobě nutně implikuje jiné tvrzení, totiž že v komiksově naraci rozeznáváme časovou dichotomii (čas diskurzu a čas fikce), resp. trichotomii (diskurzivní a fiktivní čas a čas čtení), stejně jako v naraci literární.

Zatímco v dramatu se rozdíl mezi oběma časy ve většině případů stírá a dochází k jejich vyrovnání (tj. k chatmanovské *scéně* či genettovské *izochronii*), v komiksu – ačkoliv v tomto ohledu bývá mylně spojován s dramatem (srov. Urbanová 1994, Mikušáková 1993) – časová dichotomie zůstává zachována. Čas zobrazení se nekryje s časem fikce stejně, jako se nekryje ve zrychleném nebo zpomaleném filmu (srov. Mukařovský 1966 [193?]). Poněkud nepřesně tuto časovou dichotomii v komiksu popsal už Toeplitz (1985: 114) prostřednictvím termínů *plán aktuální* a *plán opožděný*.

Protože Eisner (2000 [1985]) ani McCloud (1994 [1993]) jako pravděpodobní původci prostorového chápání času v komiksu neoddelují dostatečně čas fikce a čas diskurzu, musíme

3 Viz např. i u nás vydaná alba Joea Sacca (2007a, 2007b). O komiksovém žurnalismu více viz Grossmann (2007).

4 Instruktažní komiks je naprosto běžný v Japonsku (srov. Driest 2005: 10).

5 Centrem naší komparace bude subjekt vypravěče, resp. komiksový produktor. Srovnání ostatních „narativních aspektů“ bylo již provedeno podrobně jinde (viz např. Kořínek 2006b, Povolný 2006, Driest 2005; na materiálu japonské mangy Rommens 2000).

na tomto místě spolu s Cohnem (2006a) upozornit, že čas fikce se nemůže rovnat prostoru, stejně jako se jednotlivé panely nemohou rovnat momentům. Ekvivalence prostorového přesunu a časového přesunu, která platí v rámci diskurzivního času, bývá v rámci času fikce narušena hned čtyřmi postupy:

- 1) polymorfním (stroboskopickým) panelem (Cohn 2006a),
- 2) falešnou sekvencí (Kořínek 2006b),
- 3) inkrustací (Groensteen 2005 [1999]),
- 4) změnou zaostření či úhlu pohledu (jednotlivé případy viz **obr. př. 15**).

Zatímco polymorfní panel zobrazuje postavu v různých pozicích během akce a tím „časuje“ samostatný panel, falešná sekvence, inkrustace i změna zaostření či úhlu pohledu narušují představu, že nahoře a vlevo znamená diegeticky dříve (srov. Chatman 2008 [1978]) tím, že žádný časový posun nepředpokládají. Všechny tři pracují totiž s třetí časovou rovinou, s tempem četby.⁶

Tradiční konstatování, že jednotlivé panely mohou zachytit pouze stabilní, časově konstantní momenty, tzv. výstižné okamžiky, známé z malířství, přičemž veškerá kinetika a narativní dynamika přechází buď na verbální složku, nebo na druhé pozadí, se tedy ukazuje jako nedostatečné. Jak jsme viděli zde i v kapitole **2.3. Fakta o artefaktech**, o státnosti jednotlivých panelů můžeme mluvit jen ve značně zjednodušeném kontextu, neboť čas je v nich (někdy přímo, jindy v silně kódované podobě, ale přece jen) přítomen.⁷

Časová dichotomie v komiksu umožňuje organizaci vyprávění podle všech tří hledisek (pořádek/*ordre*, trvání/*durée*, frekvence/*fréquence*), které pro vyprávění literární stanovil Genette a pro vyprávění filmové dokázal Chatman (2008 [1978]). Ačkoli v této práci nenacházíme dostatečný prostor pro dokazování jednotlivých příkladů, nevidíme jediný důvod, proč by to nemělo být možné. Nesmyslně tradované konstatování, že komiks nedisponuje prostředky pro vyjádření minulosti plyne spíše z toho, že obraz nemůže ukázat nic jako dokončené, než z průzkumu těchto prostředků v komiksu. Stejně jako si film vytvořil potřebné nástroje pro vyjádření flashbacku, vytvořil si je i komiks⁸ (viz **obr. př. 16**).

Na rozdíl od časové dichotomie v literatuře a shodně s filmem, má komiks k dispozici svou dvojmodálnost (*bimodality*; Cohn 2003), souhru vizuální a verbální složky. Zatímco příběh zprostředkovaný vizuální složkou se odehrává v jedné časové rovině, příběh zprostředkovaný složkou verbální se může odehrávat v rovině jiné (viz **obr. př. 17**). Na rozdíl od filmu je v komiksu prostupnost příběhů tímto způsobem naprosto přirozená, ba dokonce k ní může docházet v rychlém sledu bez zjevného narušení přirozeného rytmu (srov. Kumermann 1993, 1998). Časová dichotomie v komiksu je navíc specifická ještě tím, že není odkázána na čistou linearitu, nýbrž může využít i členění prostoru (o tom srov. Bláha 2006, Matějčík 2007b). Toho samozřejmě opět využívá i film, avšak příznakově: rozdělením tradičního monoekranu.⁹ Paralelní děje v komiksu však vedle sebe probíhají naprosto bezpříznakově, panel po panelu či v ucelených sekvencích, nebo mohou tvořit mnohem složitější struktury, které jednotlivé paralelní děje organizují v prostoru do jednotných celků (viz **obr. př. 18**).

6 S opomenutím tohoto faktu souvisí ještě jeden z častých omylů některých teoretiků: konstatování shody mezi rozměrem panelu a délkou děje, který vyjadřuje (viz Eisner 2000 [1985]: 28, McCloud 1994 [1993]: 101, Janson 2006: 7), resp. shody mezi rozměrem „mezery“ a délkou děje (viz Záčková 2007: 26). Ačkoli už byla mnohokrát přesvědčivě dokázána nesmyslnost této ekvivalence u panelu (viz Groensteen 2005 [1999]: 64, Cohn 2006a, Povolný 2006: 17), pro jistotu znovu zopakujeme: rozměr panelu operuje pouze s rytmem (srov. Toepfritz 1985: 114) a prostřednictvím něj s časem/tempem četby. K problematice „mezery“ se vrátíme v samostatném oddíle **3.3.2. Čtenář komiksu není vrah čili mezera**.

7 Cohn (2006a: 11) to shrnuje slovy: „Panels do not stand for a moments or durations in fictive time, but represent depictions of 'event states' from which a sense of 'time' is derived.“

8 Tvzení, že komiksový příběh je/měl by být vždy lineární (viz Neff 1979b, Mikulášek – Mikušáková 1990a, Mikušáková 1993 a 1995a, Urbanová 1994 či ještě Pavera – Všetická 2002, Lederbuchová 2002), vzala už dávno za své.

9 Originálně tohoto postupu využívá „komiksový“ snímek *Hulk* (USA 2003; režie Ang Lee), byl však známý a používán už dříve, zejména při prezentaci telefonických rozhovorů.

O časové dichotomii komiksu se i přes její průkaznost skoro nemluví. Souhlas s její existencí totiž znamená souhlas s něčím (někým), co (kdo) ji zprostředkovává. Přiznat komiksu zprostředkujícího činitele na rovině vizuální složky se rovná naratologické herezi.

3.1.2. Komiksový produktor

Začneme příkladem z historie, kde vyprávěné slovo šlo ruku v ruce s gestem. I když si jen těžko můžeme představit jakým způsobem Homér přednášel *Íliadu* či *Odysseu*, nic nám nebrání prohlásit ho za vypravěče (bude dokonce vypravěčem v tom nejryzejším slova smyslu). Pokusme se ovšem představit si, že v Homérově obecenstvu byli také neslyšící a že on oba eposy přednášel i znakoval. I tehdy nebudeme mít s přisouzením funkce vypravěče větší problémy. A teď si zkusme představit, že Homér není slepý, ale od narození sám hluchoněmý, a eposy může jenom znakovat. Bude to ještě vypravěč? Podle tradiční naratologie nikoli.¹⁰ Jenže tradiční naratologie jenom upřednostňuje jedno postižení nad druhým. A nemyslíme tím jenom hluchotu a slepotu! Psaná literatura je také postižená, neboť si dobrovolně amputovala všechna gesta, výrazy tváře, tempa řeči apod., které byly dříve od literárního slova neodmyslitelné, a místo nich vytvořila vlastní systém strukturace vyprávění. Komiksově vyprávění se v tomto smyslu vrací k původnímu dvojímu modu, když slovo spojuje s obrazem. Proč mu tedy nepřiznat instanci vypravěče, která by zajišťovala kooperaci obou složek? Protože se stalo (zřejmě nevyvrátitelným) zvykem považovat veškerá tzv. „napodobující“ zobrazení za nezprostředkovaná, resp. zprostředkovaná „nevinným okem“!¹¹

Háček je v tom, že nic jako nevinné oko neexistuje. V teorii umění – především v teorii výtvarného umění, teorii fotografie a teorii filmu – bylo vysloveno už tolik pádných argumentů, které představu absolutní bezprostřednosti vyvracejí (viz např. Gombrich 1985 [1960], Goodman 2007 [1968] a 1996 [1978], Aumont 2005 [1990]), že je zbytečné k nim přidávat jakékoli další. Naprostou ignoranci některých naratologických přístupů k těmto zjištěním nelze považovat za směrodatnou.

Pojem *komiksový produktor*, který stojí v nadpisu tohoto oddílu, tedy odkazuje právě k instanci zprostředkovatele, v případě vyprávění k instanci vypravěče. Ve prospěch existence komiksového produktora jsme podrobně argumentovali už v textu *Komiksový vypravěč?!...* (Taud 2007). (Fakt, že nyní zůstáváme u bezpříznakového pojmenování *produktor*, má své opodstatnění, které vyplývá ze specifické povahy komiksového díla a artefaktu.) Následující pasáž tedy představuje shrnutí, doplnění a upravení původního textu.¹²

Účast komiksového produktora ve vyprávění byla zkoumána nejdříve v rovině obrazu, následně v rovině slova. V rovině obrazu byly komiksovému produktorovi přisouzeny obě funkce, které Doležel (1993 [1973]) shledává jako směrodatné pro určení vypravěče: *funkce konstrukční* (daná konstrukcí fikčního světa) a *funkce kontrolní* (daná primárně správou, organizací a distribucí bublin, sekundárně zobrazením neverbálně-nevokální komunikační aktivity postav). Ukázali jsme také, že už na rovině obrazu se může komiksový produktor pohybovat po ose skrytosti a odkrytosti ve všech bodech, které pro literárního vypravěče stanovila Rimmon-Kenanová (2001 [1983]):

10 Viz např. Schardt (1999 [1995]: 59): „[...] vyprávění vykazuje dva znaky: má nějaký příběh a je vyprávěno – a nikoli malováno, hráno či tančeno.“ Shodně též např. Rimmon-Kenanová (2001 [1983]) či Kubíček (2007), který ve své shrnující monografii *Vypravěč: kategorie narativní analýzy* symptomaticky vypouští jakýkoli jiný narativ než narativ literární (verbální). Z této tradice vystupuje např. Chatman (2000 [1990]), který se nezděráhá mluvit přímo o filmovém vypravěči.

11 V naratologii se jako klíčová v tomto ohledu jeví koncepce Stanzelova (1988 [1979]). Stanzel definoval zprostředkovanost jako druhový znak vyprávění, aby mohl odlišit zprostředkovanost románu, které přiznává i instanci vypravěče, od scénického zobrazení dramatu, kterému instanci vypravěče upírá.

12 Podrobnější průzkum ukázal, že zmíněný text není pro danou problematiku jediný, ba dokonce ani první. Zájemce o podobnou argumentaci odkazujeme tedy také k textu Driesta (2005: 4–5) či Povolného (2006: 43–49). Texty obou zmiňovaných autorů vycházejí z Laffayova a z Gaudreaultova konceptu „le Grand Imagier“ ve filmu. Náš text *Komiksový vypravěč?!...* vychází především z poznámek o filmovém vypravěči u Chatmana (2000 [1990]) a z aplikace genettovské klasifikace narativních instancí podle stupně jejich informovanosti na vnitrotextového produktora ve filmu u Przylipiaka (2005 [1992]). Skutečnost, že pásmo vypravěče představuje v komiksu (i) obrazová rovina, alespoň připouští Mikušáková (1993) či Lederbuchová (2002).

1. v *popisu místa děje* (dáno možností nezobrazovat prostředí vůbec);¹³ 2. v *identifikaci postav* (dáno možností nezobrazovat postavu vůbec či prostředky k jejímu ne-/vyčlenění z prostředí či ne-/odlišení jedné postavy od druhé); 3. v *časovém shrnutí* (viz výše); 4. v *definici postavy* (dáno možností vizuální typologizace postav);¹⁴ 5. v *informaci o tom, co si postavy nemyslely či co neřekly* (umožněno zobrazováním obličků); 6. v *komentáři* (dáno např. tematizací rámečku či instrukcemi ke způsobu četby). Posledním bodem naší exemplifikace byla typologie komiksového produktora na základě *narativních rovin* (tj. extra- či intradiegetické) a na základě *fokalizace* (nulové, interní, externí) a *perspektivizace*.¹⁵ Jediné, čemu se na rovině obrazu komiksový produktor vzpírá, je aplikace kritéria *ne-/účasti v příběhu*, což vyplývá z povahy obrazu, který nikdy nemůže ukázat sám na sebe stejným způsobem, jako to činí zájmeno „já“. Z takového zjištění plyne nutně nepodřízenost verbální složky složce vizuální. Verbální komunikace v komiksu pomáhá vyjadřovat významy, které jsou vizuální komunikaci jednoduše upřeny. Teprve souhra vizuální a verbální nám umožňuje vidět komiksového produktora jako homo- či heterodiegetického.

Následná analýza verbální složky prokázala, že verbální rovina v komiksu je jen jedním z prvků, které komiksový produktor prezentuje. Za jeho „hlas“ můžeme s jistotou považovat pouze nediegetické „paratextové“ titulky, jejichž obligatorním prvkem je název díla. Všechny ostatní nediegetické textové titulky, umístěné většinou v recitativě, mohou být totožné s jeho hlasem, mohou však být také hlasem postavy (ať už zobrazené, či nikoli); nazvali jsme je proto „vypravujícím hlasem“. Nakonec jsme představili typologii vypravěče, vytvořenou na základě poměru „vypravujícího hlasu“ k tomu, co komiksový produktor prezentuje ve vizuální rovině.

Připomeňme ještě, že není nejmenší důvod domnívat se, že narativní možnosti „vypravujícího hlasu“ nemohou dostat možnostem literárního vypravěče, jak by se mohlo zdát podle Urbanové (1994) či Kotrly – Urbanové (1996). Už Mikušťáková (1993) přiznala verbálnímu vyprávění v komiksu dvě možnosti: postup autorské vyprávěcí situace a postup personální vyprávěcí situace. Komiks na verbální rovině však nutně poskytuje stejný repertoár výrazových prostředků jako literatura. Lze tedy říct, že v literatuře je vypravěčem vypravující hlas. Komiksově narativní dílo by se pak od narativního díla literárního odlišovalo pouze rozsahem účasti vypravujícího hlasu na vyprávění. V případě literárního vypravěče by jeho účast byla obligatorní, v případě komiksového produktora fakultativní, navíc s možností rozdílného rozsahu.

Komiksového produktora nadále chápeme jako instanci minimálně antropomorfovanou, tzn. že musí disponovat alespoň mentálními modely, skripty a rámci, sdílenými danou kulturou, zároveň však musí být schopen jistých optických triků, či „nemožných hledisek“ (tj. záběrů z míst, jež jsou člověku běžně nedostupná). Na charakter komiksového produktora usuzujeme z toho, co ze světa a o světě (a o sobě) zprostředkovává, ale také z toho, jak to zprostředkovává. V této oblasti *jak* se vlivem povahy artefaktu podivuhodně kříží též s instancí lyrického subjektu v poezii, jak ji definoval Bílek (2004: 151): „[...] součástí jeho [lyrického subjektu] stylizace jsou i přítomnost či absence pravidelné veršové formy, rytmu, rýmu, míra a princip obraznosti pojmenování apod. Je tedy, jsa tím, 'kdo mluví', stylizován a modelován prostřednictvím skutečnosti jazyka.“ Povaha jazyka komiksového produktora je vizuální, a proto je i on stylizován a modelován touto vizuálností. Komiksový produktor hospodář s distribucí panelů, stejně tak i s jejich kvantitou či kvalitou, čímž dosahuje rytmizace. Je si vědom významů, které ten či onen tvar (panelu, rámečku, bubliny) nese, stejně jako významů, které přísluší tomu či onomu principu a míře zobrazení, je si vědom rozdílného rytmu různých stránkových sazeb apod. Ve svém výběru toto své vědomí zohledňuje, a tak dochází k jeho stylizaci.

Ohlédnutí zpátky na problematiku autenticity uměleckého díla nás nutí pustit se ještě do jedné analogie komiksového produktora a lyrického subjektu, tentokrát prostřednictvím distance promluvy „vypravěče“ od promluv postav. Jestliže ani v literárním vyprávění nelze mluvit o čisté

13 V takových případech je prostor chápán relačně, tj. ve vztahu jedné postavy k jiné, či ve vztahu jednoho panelu k jinému (srov. Kořínek 2006b).

14 Nejideálnější případ představuje japonská manga, která tradičně využívá předem daného repertoáru jednotlivých typů postav; o tom podrobněji z praktického pohledu tvůrce mangy Hart (2007 [2004]).

15 Jiný, filmovou teorií inspirovaný výklad „nastavení“ komiksového vyprávění ukázal Kořínek (2006b), originální výklad pak Driest (2005).

separaci obou promluv,¹⁶ ve vyprávění komiksovém je tento fakt jenom zesílen, protože komiksový produktor musí *vždy* promluvu postavy určitým způsobem graficky znázornit.

Stavíme se zde ostře proti Groensteenovi (2005 [1999]: 155), který prezentace promluv a myšlenek postav v komiksu chápe jako specifické právě proto, že mohou být pouze „citovány“. Nelson Goodman (1996 [1978]) v kapitole věnované citaci v autografických uměních (tj. v malbě, grafice, komiksu) však jasně ukázal, že ekvivalent přímé citace nemají a že jednoduše ani existovat nemůže: to, co se rozhodneme považovat za přímou obrazovou citaci, závisí vždy pouze na tom, kam až jsme ochotni při hledání adekvátní analogie repliky v přímé verbální citaci zajít. Groensteenův chybný úsudek zcela jistě vyplývá z jeho usouvztažňování filmové a verbální složky (o tom. srov. Kořínek 2006a). Experiment s téměř doslovnou transformací komiksu do filmu, který provedla trojice Miller – Rodriguez – Tarantino ve snímku *Sin City: město hříchu* (USA 2005), nechtěně prokázal, že vztah filmového a komiksového verbálna není tak jednoduchý (srov. Kořínek 2006a, Fila 2005).

Zatímco tedy zobrazení řeči postavy formou přímé řeči v próze se blíží čisté mimezi jak jen možno, zobrazení řeči postavy v komiksu se přibližuje diegezi.¹⁷ Absolutní vláda komiksového produktora nad grafickou složkou vede někdy až k tomu, že je verbální promluva postavy „překódována“ do prostředků svého grafického záznamu (viz **obr. př. 19**). Za takových podmínek, které samozřejmě plynou z odlišnosti artefaktů, lze veškeré promluvy postav v komiksu chápat podobně jako u lyrického subjektu (Červenka 2003: 50) jen jako „projektovanou mentální představu“ komiksového produktora o těchto promluvách.¹⁸

Pokud bychom po tom všem ještě souhlasili s velmi častou tezí, že komiks se literatuře přibližuje zejména prostředkováním jednotlivých promluv a existencí vypravěče (pro nás „vypravujícího hlasu“), museli bychom přiznat, že jde o blízkost minimálně podivnou.¹⁹

3.2. Poetika/lyričnost komiksu

S druhým sítem, které jsme si vybrali pro sledování „literární povahy“ komiksu, je ta potíž, že nedisponuje žádným zastřešujícím pojmem, jako tomu bylo v případě naratologie. Že jsme nakonec zvolili termín „poetika“, vyplývá z toho, že jím pojmenovanou disciplínu lze chápat jako nadřazenou naratologii.²⁰ A protože o naratologii už řeč byla, zaměříme se nyní na nenaratologický přístup k popisu komiksu.

16 Srov. Bílek (2006: 143, 145): „Vypravěč si může volbou z celé škály typů řeči promluvy part postavy na jednom extrémním pólu zcela přisvojit, na druhém (značená přímá řeč) se od promluvy takřka zcela distancovat; ono 'zcela' je pochopitelně relativizováno tím, že i když vypravěč 'cituje' postavu, citát výpovědi samé vnímá jako relevantní natolik, aby byl zaznamenán, a navíc tuto citovanou výpověď vždy zasazuje do textového kontextu, který sám uspořádává a svou funkcí k němu nabízí interpretační klíč.“

17 Lettering v tomto případě tedy ovládá funkci apelu a exprese a zasahuje také do zobrazení postojů a argumentace. Porovnáním s Doleželovou (1993 [1973]: 9–42) typologií narativních promluv se nám každé zobrazení promluv postav v komiksu může jevit jako předstupeň polopřímé řeči.

18 Je otázkou, jestli toto spojení vlastností lyrického subjektu a vypravěče v entitě komiksového produktora může mít nějaký zásadní vliv na konstrukci fikčního světa díla. Červenka (2003) ztotožnil fikční světy lyriky s jejich subjekty (lyrickými), zároveň ale přiznal, že nejde o zvláštní „případy“ fikčních světů, nýbrž o „případy“ minimální: „[...] když už nezbude žádná reprezentovaná předmětost, ještě tu budou subjekty vyznačené řečí tvarů“ (Červenka 2003: 37). Podle některých závěrů Ruth Ronenové (2006 [1994]) o zásadním vlivu fokalizace na budování fikčního světa by však bylo lze uvažovat i o takové minimální „řeči tvarů“ v některých narativních fikčních světech. V této problematice se však střetává mnoho dalších problematických otázek, kterým se zde nechceme věnovat. Sama problematika fikčních světů nebude v tomto textu nadále podrobněji reflektována. Už ze svého původu a povahy se totiž ukazuje jako relativně snadno „přeložitelná“ i do jiných odvětví, než je literární teorie. Případně zájemce o některé specifické problémy fikčních světů komiksových děl odkazujeme k textu Pavla Kořínka (2006b).

19 Lapidárně a blíže našim dřívějším vyjádřením to na příkladě subjektivizované verbální narace v komiksu popsal Driest (2005: 69): „So, comics have fewer words than writing, but use them in another way.“

20 O tom srov. Rédey (2001), proto také sám používá termín „poézia-lyrika“.

Výše jsme se celkem vehementně snažili upozornit na to, že komiksy a plující velryby nemusí být nutně ze své povahy narativní. Alespoň co se týče prvního případu, komiksu, nebylo toto naše prohlášení postaveno na zelené louce (viz např. Toeplitz 1985, Driest 2005, Kořínek 2006b, Povolný 2006).²¹ Žádnému z uvedených autorů však jaksi nevybylo místo na to, aby tuto myšlenku podrobněji rozvedl. Pouze Eco (1995 [1964]) daný problém alespoň nepřímou pojmenoval, když v případě *Peanuts* hovořil o „lyrickém proudu“ v komiksově tvorbě. Tato drobná poznámka poskytla alternativní – a podobně nepřesný – název tomuto oddílu.

My se tedy v této části budeme zabývat právě těmi komiksy (a jejich prostředky), které nepovažujeme za narativní.²² Příklad *Peanuts* nebyl zvolen náhodou, neboť odkazuje k typu komiksu, o kterém jsme mluvili už v předcházejícím oddílu jako o vzpírajícím se přísouzení narativity. Řeč je o novinovém stripu. (Novinový strip však tvoří pouze pomyslnou špičku ledovce, pro potopení pod hladinu se však, příznějme, necítíme dostatečně kompetentní.) Abychom však mohli zodpovědně přistoupit k analýze prostředků nenarativní výstavby komiksu, musíme si nejdříve zamést před vlastním terminologickým prahem.

3.2.1. Panel, strip, sekvence atd.

Prozatím jsme s komiksologickými pojmy zacházeli značně intuitivně. To, co se až doposud mohlo jevit jako přijatelné zjednodušení, či dokonce výhoda, musíme nyní podrobit přísné reflexi; tyto pojmy bývají totiž většinou definovány čistě na základě narativity (viz např. Groensteen 2005 [1999], Kořínek 2006b, Bláha 2006).

Nám se *panel* jeví jako ucelená jednotka sémantická, kterou je případně možné rozdělit na sémantické jednotky menší (stejně jako lexikální jednotku lze rozdělit na morfémy).²³ Jako taková ucelená jednotka vstupuje do vztahů syntaktických. Sled syntakticky spojených panelů můžeme nazvat *série* (Groensteen 2005 [1999]). Pokud jsou panely do série spojeny kontaktně, juxtapozičně (bez ohledu na to, zda horizontálně, či vertikálně), mluvíme o *sekvenci*. Pokud tomu tak není, mluvíme (z nedostatku pojmů) o *distanční mezipanelové vazbě*. Syntakticky ucelený sekvenční řetězec tvoří *strip*, řetězec panelů spojených distančním mezipanelovým vztahem tvoří (opět z nedostatku pojmů) *koreferenční řetězec*.

Panel však nemůžeme jednoznačně ztotožnit se slovem, neboť mu v rámci stripu přísluší podíl na tvorbě rytmu (v tomto smyslu je tedy analogický též slabice), stejně jako strip nemůžeme jednoznačně ztotožnit s větou, neboť je vždy kromě významu organizován též rytmicky a podílí se na tempu četby textu (v tomto smyslu je tedy analogický verši). Jakkoli radikální se analogie

21 Zcela zvláštní a na první pohled pochybný případ představuje Keníž (2007), který tvrdí: 1) že každý komiks něco vypráví (*rozpráva*), ale nemusí jít nutně o příběh; 2) že každý komiks zobrazuje děj, ale že existuje i komiks teoretický; 3) že podstatou komiksu je narativita (*narativnost*), ale komiks sám nemusí být epický. Domníváme se, že nepřijatelný terminologický rozpor, kterého se tu Keníž dopouští, lze překonat pojmy *fikce*, *komiksový produktor*, *zprostředkování* a vysvětlit uvedenou rozdílností artefaktů.

22 Předem ale upozorňujeme, že zcela mimo náš zájem budou komiksy nefikční, „faktické“, i když se domníváme, že omezovat komiks na kategorii fikce je stejné, jako omezovat ho na kategorii narativity, trivality, seriality či na Batmana. Naše rozhodnutí vyloučit tuto oblast z předmětu této práce vyplývá z neurčitelné hranice mezi faktickými a nefaktickými zobrazeními obecně (v případě komiksu mluví např. Mikulášek – Mikušáková 1990b o „kvazi-dokumentárnosti“). Většinou se totiž v takových případech musíme omezit na znalost „úmyslu jejich prvotních tvůrců či uživatelů a především deklarovaného účelu a kontextu jeho existence a funkce“ (Kesner 2007: 161; k obdobnému výsledku došla ostatně také Ronenová 2006 [1994]). V komiksu by snad bylo možné tyto znalosti formálně podchytit názvem či nefikčními verbálními texty, které doprovázejí jednotlivé panely. Jak dokazuje opravdu jen velmi zběžná analýza faktičnosti v komiksu, verbální texty v takových případech vykazují vysoký stupeň syntaktické (endoforické) koherence napříč jednotlivými panely, zatímco panely samy bývají nejčastěji spojeny vztahem non-sequitur, resp. scene-to-scene, tj. vztahy juxtapozičně dosti nekoherentními (o mezipanelových přechodech podrobněji v následujícím oddílu 3.2.1. **Panel, strip, sekvence atd.**). To, co taková komiksová zobrazení denotují, je především verbální text, až potom i něco jiného. Grafické obsahy panelů tu jednoduše, zdá se, slouží jen pro ilustraci (viz **obr. př. 20**).

23 Připouštíme, že existence těchto „nejmenších významových“ jednotek nebyla zatím spolehlivě ani potvrzena, ani vyvrácena. Proti zkoumání takových jednotek se ostře vymezil např. Groensteen (2005 [1999]), pro takové jednotky argumentuje např. Cohn (2005), který svou klasifikaci nižších jednotek zakládá na figurativnosti zobrazení.

s jednotkami versologickými může zdát, vyplývá pouze z už několikrát zmiňované analogie mezi časovostí zvukového artefaktu literárního a časovostí grafického artefaktu komiksového.

Groensteen (a po něm i Povolný 2006) přidělil stripu pouze funkci „přechodové jednotky“, která nemá „jinou relevanci než jako řádek textu, přičemž o tom, kterým slovem začne nebo skončí, nerozhodují autorovy instrukce, ale nahodilost fotokompozice“ (Groensteen 2005 [1999]: 78). To je samozřejmě čirá nepravda, která zoufale věří v jakousi univerzální, jednotnou velikost všech panelů a kterou lze úplně jednoduše vyvrátit poukazem na různé formáty, v kterých komiksy vycházejí, či na různé typy stránkových sazeb. Naivní představa, že verš je jen jakýkoli libovolný, neúplný řádek tady nachází svůj komiksový ekvivalent.

Je ovšem zřejmé, co k tomuto tvrzení Groensteena vedlo: narativita, jediný úhel pohledu na komiks. Jestliže v některých zvláštních případech (např. u Hergého či McCaye) přiděluje stripu i jiné funkce, je to vždy jen a pouze díky tomu, že uvedené stripu tvoří „minisekvence“ uvnitř vyprávění.²⁴

Podíl na vyprávění však představuje jen jednu z možností, jak dosáhnout stripu jako ucelené jednotky. Jinou možnost představuje jednota daná obsahem. Už Neff (1979a) argumentoval u nás ve prospěch analýzy novinového stripu na základě kategorií teze – antiteze – synteze. Toto členění, typické pro klasický trojpanelový novinový strip, lze aplikovat i na strip dvou či několikapanelový jednoduše tím, že se dvě kategorie sloučí v jednom panelu, resp. jedna kategorie se rozdělí do několika panelů. Lze ho dokonce aplikovat i na jednotlivé stripy v rámci jednoho archu (viz **obr. př. 21**).

Podobně jako bylo nutné rehabilitovat strip, je nutné resuscitovat i sekvenci. Zatímco Barthesův (2002 [1966]) pojem *sekvence* odkazuje k funkčnímu uskupení (logickému sledu) *jader*, jež tvoří *osu vyprávění*, pojem sekvence v komiksově teorii, kam ho zřejmě uvedl Eisner (2000 [1985]) a kde ho zásadně rozpracoval McCloud (1994 [1993]), původně neodkazoval k ničemu jinému než k zobrazením umístěným vedle sebe v jakémkoli vzájemném vztahu. Záměna pojmu z jedné oblasti za pojem z oblasti druhé, patrná zejména u Groensteena (2005 [1999]), vede často k přisouzení narativity všem komiksům. Přechody mezi panely v sekvenci pak nemusí být ani podle McClouda pouze narativní, na ty narativní však sám klade největší důraz.

McCloud (1994 [1993]: 70–72) vyčleňuje šest různých typů mezipanelových přechodů (viz **obr. př. 22**): 1. *moment-to-moment* (z momentu na moment), 2. *action-to-action* (z akce na akci), 3. *subject-to-subject* (ze subjektu na subjekt), 4. *scene-to-scene* (ze scény na scénu), 5. *aspect-to-aspect* (z aspektu na aspekt) a 6. *non-sequitur* (bez zjevného vztahu). Podle McClouda časté užívání prvního až čtvrtého způsobu odpovídá důrazu na děj, používání pátého způsobu odpovídá důrazu na lyriku a konečně užití posledního způsobu akcentuje experimentálnost.

Proti McCloudově klasifikaci přechodů mezi panely už byla vznesena řada námitek (viz Driest 2005, Kořínek 2006b), přesto si zachovává jistou nekritickou popularitu (viz Štochl 2005, Povolný 2006). Jejím největším problémem podle nás je, že není vytvořena podle žádného jednotícího hlediska. Tvoří jí v podstatě jeden typ, se kterým si ani McCloud nevěděl rady (*non-sequitur*), jedna dvojice (*moment-to-moment* / *action-to-action*) a jedna trojice (*subject-to-subject* / *scene-to-scene* / *aspect-to-aspect*), jejichž členy jsou vždy vymezeny vůči sobě navzájem.

Odlišnost přechodu *scene-to-scene* od *subject-to-subject* a *aspect-to-aspect* představuje podle definice výrazná změna času a prostoru v případě scény. Opomeneme-li Kořínkův (2006b) poznatek, že výlučnost přechodu *scene-to-scene* je dána tím, že k jejímu rozpoznání (bez znalosti verbálního textu) je třeba dvou samostatných sekvencí, musíme poznamenat, že se také běžně zapomíná, že při změně scény se čas změnit nemusí.

24 Sekvenci pak Groensteen (2005 [1999]: 174) popisuje jako „sled obrazů, jejichž syntagmatické zřetězení je určeno narativním plánem“.

Rozdíl mezi *subject-to-subject* a *aspect-to-aspect* je popsán celkem lapidárně: v druhém z nich se „nic nestane“ (*nothing 'happens' at all*; viz McCloud 1994 [1993]: 77). Ukázalo se však, že tak jednoznačné to rozhodně nebude. Adamovič (2002: 50) proto navrhuje nahradit „dějové“ kritérium kritériem asociačního principu.

Specifické postavení typu *non-sequitur* (a s tím i fakt jeho běžného výskytu v moderním komiksu) vysvětlil u nás Kořínek (2006b) poukazem na distanční vztahy. Jednotlivé panely propojené v tomto typu přechodu často tvoří koreferenční řetězec.

Zbývá nám tedy rozdíl mezi *moment-to-moment* a *action-to-action*, který McCloud sám popisuje jako rozdíl mezi nepatrnou a zásadní změnou fáze pohybu. Jenomže taková definice nás zavádí v čase i teorii zpátky někam do 19. století, před vznik fotografie. Anebo možná ještě dál: k Achillovi a želvě, k letícímu šípů či k podobným krájením pohybů na salátová kolečka (výstižného) okamžiku. Fenomén fotografické momentky už dávno dokázal, že nic jako výstižný okamžik či zásadní změna fáze pohybu neexistuje. Kdo tvrdí opak, ať jednoduše ukáže hranici! Navíc vzhledem k fungování komiksu jako uměleckého díla musíme za zásadní – a tedy mající opodstatnění v celku díla, tj. interpretovatelné – považovat zobrazení jakékoli fáze pohybu. I přes tuto výhradu se domníváme, že za jistých okolností mají oba typy smysl. Do kategorie *moment-to-moment* musí však patřit mezipanelový přechod, na který tradiční klasifikace, alespoň jak se z definice jeví, nestačila: časový posun, během něhož nedojde k žádné změně pohybu, ani scény (viz **obr. př. 23**).

Asi už nás nepřekvapí, že tento typ je celkem běžný mezi panely v klasickém novinovém stripu.²⁵ Taky by nás nemělo překvapit, že jím lze dosáhnout syntakticky uceleného (ne nutně lyrického, určitě ale ne narativního) stripu, který může stát sám o sobě.

Tento nově definovaný *moment-to-moment* přechod naplno využívá analogie mezi časovou a prostorovou linearitou,²⁶ stejně jako možnosti opakování, resp. panelového rýmování. Je až s podivem, že ačkoli ho sám často používá, nebyl žádný z aspektů panelového opakování McCloudem reflektován. Přitom v rámci poetiky komiksu skýtá nebývalé možnosti.

3.2.2. Panelové rýmování

Princip opakování na úrovni panelů se v komiksu projevuje dvěma způsoby, které podrobněji popsal Kořínek (2006b): (1) *repeticí*, která kopíruje panel jako celek, a (2) *distančním odkazováním*, které kopíruje pouze některé aspekty kopírovaného panelu²⁷ (viz **obr. př. 24**). Zatímco čisté – chtělo by se říct dalších významů prosté – série bývá dosahováno především repeticí, distanční odkazování zdůrazňuje paralelismy a analogické vlastnosti zobrazených panelů a v mnohém odpovídá přirovnání (srov. Kořínek 2006b: 71). Tento fakt nám umožňuje mluvit o *panelovém rýmování* a jeho reprezentační jednotce *panelovém rýmu*.

Termínem panelové rýmování nahrazujeme termín vizuální rýmování, resp. vizuální rým (Kořínek 2006b, Cohn 2006c), který podle nás zbytečně odkazuje k literatuře, k tzv. rýmům pro oko známým z angličtiny. Panelové rýmování navíc nechápeme jako vlastnost výlučnou pro distanční odkazování, nýbrž jako vlastnost pro něj primární; sekundárně se může projevit i v repetici, která má primárně vlastnosti konstrukční.

Cohnova (2006b) stat' *Seeing Rhymes* ukázala, že panelové rýmování se stává běžnou devízou moderního narativního komiksu. Aby však bylo skutečně zajímavé, tvrdí Cohn, musí ho být užito v jistém, přesně stanoveném schématu. Zdá se tedy, že na konstituci významu panelového rýmu se

25 Který mimochodem v McCloudově (1994 [1993]: 75–80) analýze jednotlivých autorů postrádá svého zástupce.

26 Jednoduše řečeno: vyloučíme-li všechny ostatní vztahy, ještě vždy nám zbývá vztah časový („vlevo znamená diegeticky dříve“).

27 Viz Kořínek (2006b: 71): „V repetici jsou panely funkčně shodné, můžeme je libovolně vyměňovat a význam textu zůstane stále zachován. V distančním odkazování je každý z takto propojených panelů pevně ukotven a svázán se svým sekvenčním okolím, přehození panelů by radikálně přenastavilo celou strukturu textu.“

podílí jak vztah k rýmovanému panelu, resp. vztah uvnitř koreferenčního řetězce, tak vztah k sekvenčnímu okolí na rovině vertikální i horizontální (jednoduše řečeno vztah jeho pozice uvnitř archu i uvnitř alba).

Cohnova poznámka vedla k pokusům o vizuální poezii v komiksu. Hledaly se komiksově parametry analogické požadavkům pro tvorbu tradičních básnických forem jako je haiku, pantum, limerik (viz **obr. př. 25**). Nevyjasněné vztahy panelu ke slabice, slovu, verši, stejně jako vztahy repetice k aliteraci či homonymii odsuzují takové pokusy předem k nezdaru. (Tím jim ovšem nechceme odepírat svébytnost, punc originality a někdy i virtuozitu, se kterou se vrhají do aktualizace lyriky v komiksu. Tvrdíme jen, že je v žádném případě není možné prohlásit za analogie literárních poetických forem, stejně jako není možné mluvit terminologicky přesně o komiksovém románu, o komiksově povídce, o komiksovém dramatu, o komiksovém filmu či komiksovém sousoší, komiksově symfonii a komiksovém foxtrotu.)

Jiné nadšené experimenty komiksových tvůrců, tentokrát s vyprázdněným prostorem uvnitř jednotlivých panelů, zase ve většině případů končí objevováním Ameriky. Až na výjimky, využívající plně všech prostředků komiksu (viz **obr. př. 26**), nás totiž jenom s velkou pompou a ovacemi vracejí zpět k linii vizuální poezie, která se v literatuře odvíjí už od dob Mallarmého *Vrhu kostek*, tj. od konce 19. století (o tom více viz Langerová 2002). Ani článek *Visual Poetry*, kde se Neil Cohn (2006c) snažil stanovit určité jednotné „metrické“ schéma, vycházející z jeho vlastní klasifikace „vizuálního lexikonu“ (viz Cohn 2005), nepřineslo žádnou zásadní změnu. Problém totiž leží někde úplně jinde.

Poetická schémata komiksu musí stejně jako komiksová schémata narativní vycházet čistě z vlastních prostředků komiksu. Snažili jsme se už ukázat, jak se panely organizují do sérií, které ústí buď do stripu, nebo do koreferenčního řetězce. Záměrně jsme se vyhýbali struktuře vyšší, která bývá nejčastěji popisována jako stránková sazba. Jediné, co o ní totiž zatím můžeme říct, je, že existuje. A to není zrovna něco, na čem se dá stavět.

Samozřejmě že netvrdíme, že se neobjevily pokusy stránkovou sazbu smysluplně popsat, Jesse Cohn (2007) však ve svém značně kritickém překladatelském komentáři k populární Peetersově (2007 [1998]) typologii ukázal, že na tomto poli současná komiksová teorie kromě pojmenování základního problému ničeho nedosáhla. Komiksový „poeta“ má tak zatím k dispozici pouze dvě všude rozeznatelné a „dostatečně“ popsané organizace stránkové sazby: (1) *mřížku*, složenou „z pravidelných a zřetelně oddělených (nepřekrývajících se) obdélníkových panelů“ (Kořínek 2006b: 63), a (2) *volnou formu*, složenou jakýmkoli jiným způsobem (Janson 2007). Z takových možností však přesná schémata nevytvoříme nikdy.²⁸

Chceme-li opravdu mluvit o jasně dané struktuře, kterou je třeba dodržovat, musíme začít od úrovně, kterou již popsanou máme: od stripu, nejlépe pak přímo od stripu novinového.

Opomíjení novinového stripu má v komiksově teorii neskonale dlouhou a úspěšnou tradici. Viděli jsme už, že vedlo ke konstatování narativní povahy každého komiksu a že umožnilo zcela opomenout jeden z častých panelových přechodů. Teď pro změnu vidíme umělou a násilnou tvorbu schémat a modelů organizace panelů na stránce, namísto průzkumu těch existujících. Pravidla novinového stripu představují právě tu ideální míru omezení a volnosti, kterou Neil Cohn tak usilovně hledal, a jsou navíc zaštitěny i dlouholetou tradicí.²⁹ Požadavek vizuálního rýmu činí z této

28 Záměrně necháváme zcela stranou problematiku „stránkové sazby“ u webkomiksu, jak zatím ukazuje praxe, bude potřeba pro tuto oblast vytvořit zcela specifické modely, postavené např. na konceptu *trail* – stezky (srov. McCloud 2000, Cohn 2008). Navíc představovala-li velikost archu jisté (prostorové) omezení, se kterým je nutné se vypořádat, ztratil komiks umístěním na web jeden ze svých důležitých organizačních prvků. Místo něj však nastoupily parametry jiné, typické pro všechna „síťovaná“ digitální média: proměnlivá velikost obrazovky (*screen size*), datový tok (*stream*), ukládání dat (*storage*) apod. (o tom srov. Fenty – Houp – Taylor 2004 či Kůst 2007). V budoucích modelech „stránkové sazby“ webkomiksu by se tedy mělo počítat zřejmě i s nimi.

29 Cohnova (2006b) poznámka – „Of course, in order for this large-scale correspondence to work, the page layouts need to be novel enough to be distinct and recognized as such. For instance, three panel strips with square panels or six panel grids are not unique enough to evoke the recognition that rhyming takes place.“ – svědčí znovu jen a pouze o předsudečném ignorování unikátnosti stripu jako ucelené jednotky. O ničem jiném.

minimální (minimalistické?), nejčastěji troj- až čtyřpanelové formy výzvu pro skutečné mistry svého oboru (viz **obr. př. 27**). A že je pro vyjádření lyričnosti nejčastěji využito anekdoty a satiry, by snad nikomu nemělo vadit. Seifertovu *Jepici* bychom sotva vyloučili z lyriky jen proto, že si (mimo jiné) „utahuje“.

Od stripu se samozřejmě můžeme dostat ke strukturám vyšším, vzhledem k současnému stavu popisu těchto struktur však budeme mluvit pouze o struktuře mřížky. Zde však už nutně musí dojít ke kombinaci ustáleného stripového schématu se schématem jiným, uměle vytvořeným. Tak například album *Jen čtvrt vteřiny na život* autorské dvojice Trondheim – Menu si zvolilo tato omezení: (1) vychází se z tradičního čtyřpanelového stripu, uspořádaného do čtyř řad; (2) každý strip musí být vytvořen pouze prostřednictvím čtyř, resp. osmi, původních panelů; (3) komiks bude tvořen dohromady rovnou stovkou stripů.³⁰ Za takových podmínek spadá samozřejmě většina tíhy výpovědi na verbální složku, neustále se opakující specifické pozadí však verbálnímu textu přisuzuje unikátní, vnitřně soudržný kontext, bez kterého by verbální texty ztratily na síle. Vzniklo tak album lyrické, těžící čistě z prostředků komiksu, resp. novinového stripu, a zakládající i přes svou rozsáhlost velice skromný fikční svět (viz **obr. př. 28**).

3.3. Recepce komiksu

Seriózní úvahy o vnímání komiksu se musí hned od začátku vypořádat se dvěma nešvary: (1) neproblematické ztotožňování recepce komiksu s čtením; (2) s horoucně proklamovanou diskontinuitou komiksu, kterou čtenář zázračně propojuje.³¹ Zatímco, jak si dále ukážeme, první z nich má své opodstatnění, ten druhý vede pouze k nesmyslné adoraci komiksového čtenáře v neprospěch všech čtenářů ostatních a nutí nás dopustit se komiksologické svatokrádeže, jestliže chceme o „čtenářství“ uvažovat obecně.

Toto protežování čtenáře komiksu má samozřejmě své vysvětlení: je přiměřenou reakcí každého zapáleného apologeta proti pohlížení na fanouška komiksu skrz prsty, proti prohlašování fana za asociálního konzumenta, ovládaného, jak praví klasik, „téměř debilní láskou k obrázkům“ (Škvorecký 1962: 203). Takové přístupy ke čtenářům komiksu jsou zřejmě v nefrankofonním a neasijském kulturním prostředí stále aktuální a nejen u nás vedly ke vzniku specifické subkultury čtenářstva, tzv. fandomu.

Jakub Macek (2006), který se zaměřil konkrétně na fandom scifistický, definuje fandom jako čtenářskou, resp. diváckou subkulturu pevně spjatou s produkcí, konzumací a distribucí určitých textů. Jsou to právě tyto „určité texty“, které dávají fandomu vyniknout jako koherentní skupině. Příslušnost každého nového textu do skupiny „určitých textů“ záleží pak čistě na fandomu. Jinými slovy, to, že je text prohlášen za sci-fi (resp. za komiks), záleží čistě na tom, zda ho za sci-fi (komiks) pokládají sami fanoušci. Z tohoto pohledu se tedy jakákoli definice komiksu, i např. prostřednictvím materiálu, ukazuje jako zbytečná.³²

30 Vidíte v tom také tu magii čísla čtyřky?

31 Srov. už Eco (1995 [1964]); Janson (2006: 6; zvýraznil KJ): „Tento jev je unikátním aspektem komiksu, který nenajdete v žádném jiném médiu. Vyžaduje aktivní účast čtenáře na dokončení příběhu. Čtenář totiž nejen spojuje jednotlivé obrázky do většího celku, ale zároveň vyplňuje mezery v *čase a akci*.“ O podobné „exkluzivité“ čtení komiksu u nás např. Povolný (2006), Foret (2007), Keníž (2007) či Žáčková (2007: 26): „Mezi panely si odohrává dej a plyne čas. Bez čitatele a sú to však „len“ statické obrázky, jeden vedľa druhého. V interakcii s čitateľom sa tvorí príbeh. V tomto ohľade patrí komiks k najinteraktívnejším spomedzi médií využívaných na vyzprávávanie príbehu.“

32 Macek (2006: 26) doslova říká: „Fanův přístup k textu navíc není nikterak pasivní, není ani individualistickým aktem – naopak. Je [...] přístupem textuálního zloděje, který z textu aktivně 'krade' jím vyhledávané typy sdělení [...]. Je přístupem vysoce reflexivním a kritickým – a veškerá fandomová reflexe textu je z pozice fana aktem směřujícím ke komunitě, aktem spojeným s dalšími členy subkultury.“ Analogie s americkým *reader-response criticism* (s pojmem *interpretační komunity* u Stanleyho Fische či s koncepcí čtenářovy identity u Normana N. Hollanda) je tu zřejmá (více o *reader-response criticism* např. Trávníček 2007: 417–420).

Z čtenáře komiksu učiníme tedy zlaté tele, které se může blahosklonně a sošně usmívat na své příznivce, zatímco teorie kolem něj bujaře tančí. Jenže takové zdůrazňování čtenáře ve skutečnosti k ničemu nevede, vyčleňuje ho pouze z opačné strany. Pokusme se tedy rozbít desky, do nichž je vepsáno toto komiksologické dogma, a urovnat spor tím, že recepci komiksu objektivně porovnáme s recepcí literatury a vizuálních umění.

3.3.1. Čtení vs. sledování

V článku *Comics – recepční předpoklady a dispozice* navrhovala Svatava Urbanová (1994), aby vnímatel komiksu byl pokládán za diváka, pozorovatele, a vnímání pak za pozorování.³³ Teorie i praxe zůstaly v tomto vzácném případě za jedno, když její návrh zamítly. Učinila to ostatně i sama autorka o dva roky později (srov. Kotrla – Urbanová 1996). Jak už je ale v našem myšlení o komiksu zvykem, nebyl tento fakt provázen žádným vysvětlením, žádnou obhajobou, prostě se přijmul jako danost, dogma, na kterém je možno stavět další dogmata: přínaležitost komiksu k literatuře (Kotrla – Urbanová 1996), rovnocennost vizuální a verbální složky (Rezek 2004) či koncept komiksového čtenáře (viz dále). Ale hezky popořádku.

Podívejme se na to, jak se běžně označuje vnímání děl jiných uměleckých druhů: v případě literatury je to čtení (což vylučuje poslech orální literatury), v případě hudby je to poslouchání (což vylučuje vnímání výstupu, performance jednotlivce či hudebního tělesa), v případě výtvarného umění je to pozorování/dívání (což vylučuje četbu názvů, které bezesporu hrají v ustavení významu díla u vnímatele svou rolí), v případě divadla je to dívání (což pravděpodobně zahrnuje i poslech mluveného slova), v případě filmu také dívání (což pravděpodobně zahrnuje kromě poslechu mluveného slova i čtení jakéhokoliv psaného slova ve filmu, včetně titulků), v případě tance nám termín chybí (pokud se nespokojíme opět s díváním) atd.

Průzkum běžné praxe tedy ukazuje, že terminologie pro vnímání je často nedostatečná, nebo alespoň velmi obecná. Průzkum odborné literatury zase ukazuje, že dívání a pozorování jsou chápány čistě jako pasivní aktivity. Všude tam, kde je třeba zdůraznit aktivní podíl vnímatele, se hledají výrazy jiné. Teorie výtvarného umění tedy často mluví buď obecně o vnímání, nebo právě o četbě (srov. Dorfles 1976 [1967]). Teorie filmu se v takových případech někdy snaží vytvořit pojmy vlastní (např. *opozice letmého/glance* a *upřeného/gaze* pohledu), většinou jí ale nezbude než také využít analogie s četbou.³⁴

Co tedy znamená, nazveme-li recepci komiksu četbou? Znamená to, že souhlasíme s aktivní fyzickou (při obracení stránek, při přechodu z jednoho dvouarchu na jiný) i psychickou činností vnímatele na ustavování významu komiksového díla (srov. už Eisner 2000 [1985]: 7–8). Nenechme se ovšem mýlit: tato aktivita není výlučná ani pro čtenáře literatury, ani pro čtenáře komiksu. Největším problémem se na tomto místě jeví zapojení imaginace do vnímání.

Jak vtipně poznamenal Peter Chung (2002) většina běžných diváků/čtenářů si stěžuje, že film jim ve srovnání s literaturou brání zapojit jejich vlastní imaginaci, ve většině případů však jde o diváky, kteří když jsou ve filmu přímo vyzváni, aby např. domysleli jeho konec, se cítí ukřivdění.

Bohužel toto stanovisko bývá podporováno i teorií, zejména poukazem na přímé smyslové vnímání; srov. Chvatík (1996: 79; zvýraznil KCh): „Předměty zobrazené v literárním uměleckém díle nemůžeme na rozdíl od obrazu a sochy *přímo smyslově vnímat*. Znaky lidského jazyka nejsou ekvivalenty věcí nýbrž vědomí věcí, myšlení o věcech, představy věcí. Rovina znázorněných předmětností literárního uměleckého díla je již výsledkem recepční aktivity čtenáře a realizuje se

33 Stejně tak je za diváka (*viewer*) označen vnímatel i v McCloudově často citované definici komiksu: „[...] juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer“ (McCloud 1994 [1993]: 9).

34 Srov. např. Staigerová (2004 [2000]: 287, zvýraznila JS): „Kinematografie upřeného pohledu se pro diváka pojí s interpretací a čtením, zatímco kinematografie letmému pohledu s předváděním (*performance*).“

v jeho vědomí v podstatě jako určitá *soustava představ*. [...] Na tuto skutečnost míří řada úvah o [...] závažné roli *imaginace* ve fiktivních literárních textech.“ Jestliže Chvatík přiznává recepci malířství jistou imaginaci, pak zejména u obrazů „tzv. fantastické a surrealistické malby“.

Na to nelze namítnout nic jiného, než že to, co je zobrazeno obrazem, také není ekvivalentem věcí, nýbrž vědomí věcí, a že rovina znázorněných předmětů výtvarného (filmového, fotografického, komiksového) díla je také již výsledkem recepční aktivity diváka/čtenáře.³⁵ To, co vidíme, musíme zkrátka především znovurozpoznat (Kulka 1991: 163). Idea podobnosti či analogie v zobrazeních je chybná a vyplývá z nedostatečného studia vlastností vizuálního vnímání. „Podstatou zobrazení je denotace, a ta na podobnosti nezáleží,“ prohlásil Nelson Goodman už v roce 1968 (Goodman 2007 [1968]: 22) a to, že zobrazení a jeho vnímání je vždy otázkou konvence dokázala teorie výtvarného umění už dávno před ním (Gombrich 1985 [1960]) i dávno po něm (Podro 1997 [1987]). Zkrátka to, co se jeví podobné nám, se tak nemusí jevit třeba Eskymákům či africkým domorodcům.³⁶

Proto se ostatně také velice obezřetně vyhýbáme zapojování piercovské interpretace znaků do tohoto textu. Jak dokázaly nejenom Gombrichovy a Goodmanovy práce z oblasti estetiky, ale také poměrně přesná a detailní sémiotická kritika „ikonismu“ Umberta Eca (2004 [1976]), tradiční trichotomie symbol – ikon – index je (zejména v literární vědě) nadále neudržitelná. Jedním z nejprostších důvodů je fakt, že toto dělení předpokládá aktuální přítomnost referentu jako rozlišujícího parametru (což jaksi mimochodem odporuje tradiční představě budování fikčního světa). Přehlíživý postoj lingvistiky (Mareš 1989, Daneš 1995) i literární teorie (Červenka 1996) k těmto poznatkům, bezduše přejatý do teorie komiksu a zde zhusta kopírovaný jedním komiksologem od druhého (Toeplitz 1985, Mertlíková – Zeman 1996, Zeman 1996, Kotrla – Urbanová 1996, Groensteen 2005 [1999], Štochl 2005, Foret 2007) už od dob Scotta McClouda (1994 [1993]),³⁷ svedl komiksovou teorii na scesti, z kterého není úniku.

Už Anna Mikušáková (1995b) se sice pokoušela koncept ikoničnosti v komiksu alespoň částečně zpochybnit (odkazem na myšlenky polského výtvarného teoretika Mieczysława Porębskiego), když uvažovala o metafoře v komiksu, sama se ho však úplně vzdát nedokázala. Její kritické poznámky tak nakonec nebyly v komiksově teorii vůbec reflektovány. Terminologicky pochybné složeniny typu *verbálně-ikonický systém* (Kotrla – Urbanová 1996, Foret 2007), které dnes u nás mají komiks definovat, jsou jen smutným vyústěním tohoto stavu.

Abychom tedy byli schopni „číst“ výtvarné (ale i jakékoli jiné) dílo, musíme rozumět pravidlům, která ovládají způsoby utváření významu v díle, tj. musíme být obeznámeni s technikami a konvencemi, které dílo využívá, stejně jako s konvencemi kulturními.³⁸

Řečeno příkladem: perspektiva je jen zobrazovací konvence, která popírá geometrické vztahy, zlatá barva je jen zřídka zobrazována skutečnou zlatou, pisoár představuje fontánu a čáry na papíře jsou podobné leda tak jedna druhé.³⁹ Navíc Rorschachův test s konečnou platností prokázal, že i

35 Stierle (2001 [1975]: 214) v podobných případech mluví o naivním vnímání, který v zobrazeném nevidí obraz, ale jakousi iluzivní mimoobrazovost, „jež je ve skutečnosti obrazovostí vnímatele, jenž znaky obrazu sjednocuje ve stereotypy vnímání“. Bílek (2003: 87) ukázal, že z trochu jiné strany (tentokrát filmové) se podobného pochybní jako Chvatík (1996) dopustil též Wolfgang Iser v *Procesu čtení* z roku 1974: „Iserův příklad, založený na srovnání románu a filmu *Tom Jones*, může evokovat závěr, že je to spíše filmové médium, které již svou žánrově nutnou 'doslovností' a konkrétností omezuje vnímateleovu imaginaci.“ Jednoduše řečeno, imaginace se zapojuje neustále a čtenáře, kterého skutečně zajímá, jestli má vypravěč *Malého prince* kníra, musí nutně zajímat, jestli King Kongovi zapáchá z úst.

36 Což s konečnou platností prokázaly i etnologické a antropologické studie na příkladu polaroidové fotografie, která je některými „necivilizovanými“ africkými kmeny považována za stejné zobrazení, jako jakákoli jiná kresba či malba. To, že mi ji vnímáme jinak, je dáno naším povědomím (často dosti povrchním a de facto jen konvenčním) o principu jejího vzniku (srov. Aumont 2005 [1990], Gaudreault – Marion 2004 [2000]). Fotografická zobrazení se považují za „věrohodná“ jen díky ideologii umění. Současné zapojování digitálních prvků do fotografie i filmu anebo rovnou jejich digitální úpravy, retuše a fotomontáže tuto konvenčnost jenom potvrzují, zdůrazňují a nabourávají, nikoli však ustavují (srov. Kůst 2007).

37 Nehledě už na jeho neterminologické zacházení s pojmem *ikon* (o tom srov. Chromý 2006).

38 U nás to na příkladu komiksů explicitně dosvědčují poznámky některých (zejména starších) čtenářů, že nejsou schopni číst komiks, že mu nerozumějí. Neosvojili si totiž, vlivem komiksového vákuu, které v oficiální kultuře vzniklo, všechny komiksově kódy; obdobně o tom též Macumoto (1990: 479): „Rychlost jejich [děti] čtení je několikanásobně vyšší než u dospělých, poněvadž ti se snaží číst a pochopit obrázky, ale děti jsou schopny číst znaky.“ Představa univerzálně srozumitelného komiksového kódu (Eco 1995 [1964]) je idealistická představa komiksových teoretiků, která se přiči čtenářské zkušenosti.

39 Mimochodem tento fakt nám umožňuje přimhouřit oko a mluvit spolu s Groensteen (2005 [1999]) o *ikonické soudržnosti* panelů v komiksu, tzn. ne ve vztahu ke „skutečnosti“, ale k sobě navzájem.

při vizuálním vnímání imaginaci zapojujeme (viz **obr. př. 29**), i když se častěji mluví o tzv. zákonech grupování – zákon doplnění, zkušenosti apod. (srov. Kulka 1991).

Čtenáři literárních, komiksových, výtvarných, filmových děl se tu dostávají na stejnou teoretickou úroveň. Každé dílo vyžaduje stejnou aktivitu, co je odlišuje, jsou rozdílné typy interpretací, odlišné typy skriptů a rámců, které se přitom aktivují. Ať už vnímáme jakékoli z těchto děl, vždy tzv. *konkretizujeme* (termín literární teorie) či *projektujeme* (termín výtvarné teorie), zaplňujeme mezery (termín laický).

Ernst Gombrich (1985 [1960]) mluví o tzv. „podílu diváka“ (*beholder's share*), čímž označuje perceptivní a psychické akty, kterými pozorovatel při vnímání „zajišťuje“ existenci výtvarného díla. John Kennedy zase mluví o „pravidlu atd.“, kterým „pozorovatel mobilizuje své předběžné znalosti o obrazu a doplňuje tak to, co nebylo zobrazeno, vyplňuje mezery v zobrazení skutečnosti“ (Aumont 2005 [1990]: 84). Základním předpokladem u obou je, že obraz nemůže nikdy znázornit vše.

Ne náhodou se tu setkáváme s analogií ingardenovských *míst nedourčenosti*, které jsou v procesu čtení vždy znovu aktualizovány (viz Iser 2001 [1970]). Můžeme se dokonce pustit ještě dál a hledat ve výtvarném či v komiksovém díle implicitního/implikovaného čtenáře (Iser 2001 [1970], Stierle 2001 [1975]), čtenáře modelového (Eco 1995 [1992]) adresáta (Macurová 1996), zkrátka čtenáře určitým způsobem vepsaného v díle.⁴⁰

Bez ohledu na to, jako moc významnou roli čtenáři v díle přisoudíme, musíme jeho existenci a jeho podíl v díle uznat napříč uměleckými druhy. Koncepty čtenáře a čtení tak, jak je známe z jednotlivých literárněteoretických přístupů, tu mohou sloužit jako dostatečně nosný výchozí materiál.

Pokud bychom skutečně chtěli hledat výrazný rozdíl mezi čtením literárního díla a čtením díla komiksového, museli bychom se zaměřit na procesualnost a linearitu percepce. Tradičně se způsob čtení komiksu dává do souvislosti s čtením psaného verbálního textu: oko sleduje vertikální linii řádku (stripu) a na hranici stránky (archu) přechází na řádek (strip) následující, přičemž pohybem napodobuje tvar písmene Z (v komiksově terminologii se proto většinou mluví o *z-path*). S ohledem na grafickou povahu komiksového artefaktu však opět musíme konstatovat, že i tato představa redukuje skutečnost až za únosnou mez.

První a nejcitelnější redukci představuje opomenutí skutečnosti, že kromě prostého lineárního čtení panel po panelu se k vnímání vždy vybízí celý arch, resp. dvojarch. Jednotlivé panely jsou vnímány jako figury na pozadí, a proto je nelze číst bez vztažení k celku (o tom srov. Genette 2003 [1972]: 311; Aumont 2005 [1990]: 161). Kořínek (2006b) proto mluví o stránkovém kontextu jako „první“ jednotce recepce komiksu. To však platí pouze v případě jednoarchových komiksů, v případě tradičních alb je nutno za takovou jednotku považovat celý dvojarch (srov. Groensteen 2005 [1999]: 52).

O druhé redukci svědčí fakt, že čtenář má přirozený sklon podívat se nejdříve na takový panel, který si svými vlastnostmi (velikostí, rámečkem, uspořádáním) jakoby přímo říká o pozornost. Někdy, zejména v narativním komiksu dobrodružném, to nemusí být ani panel výjimečný, ale zkrátka poslední panel archu (resp. dvojarchu), kde by mělo dojít k vyvrcholení celé akce (o tom srov. Eisner 2000 [1985]: 41).

Třetí redukci dokládá, že ani čtení panel po panelu nelze vždy jednoznačně ztotožnit s horizontální osou, což je zřejmě nejpatrnější u neobvyklých stránkových sazeb. Autoři to často řeší přidáním jednoduchých symbolů, šipek (srov. Mertlíková – Zeman 1996) či (zejména v případě webkomiksu) celých stezek (*trail*),⁴¹ jindy prostřednictvím bublin, obláčků či recitativů, které čtenáře vedou po stránce (srov. Komers 1995: 17; Groensteen 2005 [1999]: 86) – viz **obr. př. 30**.

40 O hypotetickém čtenáři v komiksu u nás uvažovala zatím pouze Mikušáková (1993). Její závěr, že v komiksu se rozdíl mezi reálným a hypotetickým čtenářem stírá, však přijmout nemůžeme.

41 Srov. pozn. pod čarou č. 28 na str. 31. Povšimněme si ale důležitého faktu: webkomiks v tom nejryzejším slova smyslu (tj. když nejde jen o naskenované stránky tištěného komiksu) *z-path* model popírá principiálně.

Někdy je však směr četby zcela ponechán na čtenáři, jednotlivé způsoby čtení se pak mohou značně lišit. Neil Cohn (2008) tuto běžnou čtenářskou zkušenost experimentálně dokázal a došel k závěru, že je možné vytvořit minimálně čtyři modely čtení komiksu alternativní k převládajícímu modelu *z-path*, či odehrávající se na jeho pozadí. Jsou to: (1) model blokování (*blockage*),⁴² (2) model rozvrhování (*staggering*), (3) model rozdělování (*separation*) a (4) model překrývání (*overlap*). Každý z nich je typický pro jiné seskupení panelů (srov. **obr. př. 31**), jemuž ostatně vždy odpovídá i konkrétní název.

K poslední redukci dochází díky tomu, že pouhé konstatování tradičního modelu *z-path* neříká nic o konkrétním vnímání jednotlivých zobrazení.⁴³ Z experimentů, které zjišťovaly pohyby očí při zrakové percepci předmětu, víme, že fixace jednotlivých bodů nepostupují po obraze podle nějakého určitého schématu, nýbrž jsou zcela nahodilé, resp. zaměřují se na oblasti nesoucí nejvíc informací⁴⁴ (viz **obr. př. 32**). Oči se tedy nepohybují lineárně ani v rámci stripu (archu), ani v rámci jednoho konkrétního panelu. Neustále kličkují, kmitají, bloudí po panelu s drobnými výboji mimo jednotlivá zobrazení k celku archu, resp. dvojarchu (srov. Groensteen 2005 [1999]: 66). To, co je může fixovat na „jednom“ místě je pouze verbální text.

3.3.2. Čtenář komiksu není vrah čili mezera

Můžete namítnout: „Vše, co bylo doposud v této kapitole řečeno, se týkalo především statických zobrazení – jednotlivých obrazů, kreseb, jednotlivých fotografií, komiksových panelů a filmových políček. Co ale sekvenčnost? Co ale diskontinuita, mezerovitost komiksu?“ Odpověď je: „S tou je to zrovna tak.“

Mezera (*gutter*) a klozúra (*closure*), která ji má pomáhat překonávat, se staly nedotknutelnou, posvátnou krávou komiksu.⁴⁵ Může za to samozřejmě výjimečná rétorická schopnost toho, kdo je do komiksové teorie uvedl, Scotta McClouda. McCloud (1994 [1993]: 68) se ukázal jako skutečně výtečný řečník, když pro dokázání klozúry prostřednictvím zobrazení těchto dvou panelů –



– byl ochoten zajít tak daleko, že obvinil čtenáře z vraždy. Čtenář má být totiž údajně tím, kdo nechá sekeru zaseknout do těla oběti, kdo rozhodne, jak hluboko se zařízla.

My na druhou stranu viníme McClouda z křivého svědectví. V našem pojetí příběhu totiž sekera nedopadla na oběť, nýbrž na nohu útočnicka poté, co se mu vysmýkla z ruky. Výkřik pak samozřejmě náleží útočnickovi. To, jestli je správná naše verze událostí, nebo ta McCloudova, může

42 Poněkud odlišně, ale v jádru shodně uvádí tento model také Eisner (2000 [1985]: 79), i když ho explicitně nepojmenovává.

43 Zcela zvláštní případ představuje „upřesnění“ tohoto problematického bodu u Svatavy Urbanové (1994: 57): „Forma obrázkového čtení má horizontální podobu, která umožňuje rychlý přenos informace prostřednictvím globálního smyslu vnímaného obrazu. Pochopení textové části a proniknutí do hlubších významů a vztahů se děje na vertikální ose.“ Skutečný význam takového členění recepce nám zcela uniká a jak uvidíme dále, nemá se ani o co opřít.

44 O tom podrobněji Kulka (1991: 115) či Aumont (2005 [1990]: 54–56).

45 O mezeře srov. Groensteen (2005 [1999]: 136). Termín *closure* definuje McCloud (1994 [1993]: 63; původní zvýraznění odstraněno) jako princip „observing the parts but perceiving the whole“. Ivan Adamovič (2002: 50) přeložil tento termín jako „dotváření“, my se však přidržíme našeho ne-překladu, aby náhodou nedošlo k záměně s naratologickým pojmem *closure* (uzavření), který bývá definován jako jeden z rysů příběhů, jako „pocit“ jeho dokončení, dotvoření (Rimmon-Kenanová 2001 [1983]). Navíc se tak báječně zvýrazní cizorodost a nepatřičnost tohoto termínu.

dokázat jediná entita na světě: komiksový produktor. Teprve zobrazením dalších panelů, dalších částí děje, se můžeme dozvědět, jak to ve skutečnosti bylo. V každém případě ale musí být čtenář zproštěn viny.

Tato hra na soud nás učí, že s tzv. klozúrou to zas tak horké nebude, i když se nás McCloud snaží přesvědčit o opaku. Podle něj se to, co nazývá klozúra, aktivuje v podstatě neustále: když nevidíme celou etiketu výrobku, a přesto jsme schopni „uhádnout“, o kterou značku se jedná; když nás určité uskupení kružnic vede k přesvědčení, že vidíme Mickey Mause; když v davu rozeznáme přítele, i když ho nemůžeme vidět celého atp. McCloud by rád měl z klozúry klasického zástupce komiksu, superhrdinu: pokaždé, když si s něčím nevíme rady, zavoláme na pomoc všemocnou klozúru a ta to vyřeší za nás. Pak už nás ani nepřekvapí, když ji McCloud (1994 [1993]: 66) prohlásí za skutečné srdce komiksu; vždyť je to teoretická a terminologická analogie Supermana. Jenže stejně, jako se teorie vypořádala se Supermanem, je třeba se vypořádat i s klozúrou. Začneme však od začátku.

Teoretická či jakákoli jiná preference diskontinuity komiksu je pochybná. Stejně tak diskontinuitní jsou jednotlivá slova ve větě, věty v odstavcích, odstavce v kapitolách a kapitoly v textu; jednotlivé mezery se samozřejmě postupně zvětšují (obdobně o tom též Bláha 2006).⁴⁶ Kde jinde například hledat vysvětlení cézury, než v diskontinuitě verše? Pokud nám to stále není zřejmé, můžeme se odvrátit od psaného a mluveného slova a podívat se na médium, které často bývá vyslovováno jedním dechem s komiksem: na film.

Sám McCloud přiznává filmu jistou diskontinuitu (přesněji řečeno, říká, že filmový pás je jen velmi, velmi, ale opravdu velmi pomalý komiks), klozúra pak podle něj hraje svou roli ve filmu čtyřnadvacetkrát za vteřinu, když nám umožňuje vnímat pohyb jako nepřetržitý. Jenže tahle „filmová klozúra“ má dávno své jméno.

V podstatě jde o „optický klam“ umožněný sítnicovou stálostí (tj. skutečností, že obraz zůstává na sítnici po nějaký čas) a principem stírání (tj. skutečností, že plocha určité barvy dokáže tento obraz či jeho části setřít); více o tom Aumont (2005 [1990]: 46): „[...] pokud vsunutí bílé plochy blokuje zdánlivý pohyb účinkem stírání, tmavá plocha mezi jednotlivými okénky podle všeho hraje jinou roli, totiž ‘stírání obrysů’. Dnes se domníváme, že přesná informace o obrysech je dočasně potlačena, jakmile se objeví tmavá plocha mezi okénky filmového pásu, a že právě tento způsob stírání by mohl vysvětlovat, že se neshlukují přetrvávající obrazy, vznikající vinou sítnicové stálosti: vždy tedy vnímáme pouze obraz přítomný v tu chvíli na plátně, přičemž ten předchozí byl ‘vymazán’ pomocí stírání.“

McCloud ale zcela zapomíná na jinou filmovou mezeru: na stříh, resp. montáž. Princip stříhu a montáže dělá z filmu také naprosto diskontinuitní médium, které divák/čtenář musí aktivně pospojovat. (Kdo namítá, že stříh nehraje ve filmovém díle takovou roli jako v díle komiksovém, nechť si na chvíli zapne program MTV. Odvažujeme se tvrdit, že po deseti minutách aktivní četby jednotlivých hudebních klipů se bude čtenář/divák cítit víc unaven, než po deseti minutách aktivní četby komiksu.⁴⁷)

To, co jsme se těmito všemi příklady snažili ukázat, je nejenom to, že se McCloudovi pod pojem klozúry vejde kde co, často i vzájemně neporovnatelné jevy (např. optické klamy a principy konkretizace, resp. projekce), ale také to, že i kdybychom na koncepci klozúry přistoupili, v žádném případě ji nemůžeme pokládat za prostředek v komiksu uplatňovaný ve větší míře než jinde. (McCloudovu koncepci klozúry jsme zde však zvolili jen jako modelový a odstrašující

46 Troufáme si dokonce tvrdit, že konvenci překonání mezery v sekvenčních zobrazeních si dítě osvojí mnohem dříve než konvenci překonání mezery v psaném komunikátu (ovšem později než v komunikátu mluveném). Má to samozřejmě na svědomí současná vizualizace kultury, fakt, že dítě už je hned od narození bombardováno sekvenčními obrazy (o tom srov. Macumoto 1990: 479).

47 O tom srov. Kapsová (2007: 5; zvýraznila EK): „Tento princip v případě filmu je náročný na akomodáciu vnímania, na percepciu. Je známe, že dnešná generácia na to dopláca inou stavbou optického aparátu. Zvýšená frekvencie políčok naráža na limity percepcie. Jeden obrázok neodznie a prichádza atak (vynútenie si pozornosti voči nastúpenému nasledovnému políčku). Percepcia vrství obrazy, uchováva simultánne na krátky čas obraz dvoch alebo viacerých políčok – mixuje ich. [...] Umenie, aj keď inšpirované komiksom ruší, hatí atak klipu (*klipovitosti výrazu*). Necháva priestor pre dotvorenie v zmysle fenomenologickom, dotvorenie, dopovedanie vrstiev textu – diela vo vedomí.“

příklad. Naprosto stejně by dopadla i např. koncepce *juxtapozice* a *asimilace* u Jansona 2006, koncepce mezery, klozúry a montáže u Driesta 2005 či koncepce jiné, které často nejsou ničím víc než terminologickým překladem a doplněním původní koncepce McCloudovy.)

Co si však počít s oněmi dvěma panely uvedenými na předchozí stránce? Cohn (2006a) nabízí jedno řešení: mezera sama o sobě podle něj nemá žádné speciální vlastnosti. To, co nám umožňuje mluvit o nějakém zločinu, jsou metonymické kvality druhého panelu.⁴⁸ To je bezpochyby pravda, ale ani toto vysvětlení nejde podle nás až na dřevě problému. Necháme-li se lehce inspirovat lingvistikou, zjistíme, že ta už dávno vytvořila aparát pro popis podobných případů, říká se mu *inference*.

Inference jednoduše znamená, že z „tohoto“ usuzuju na „tamto“, i když „tamto“ není vůbec součástí „tohoto“, resp. z komunikátu vždy vyrozumíme víc, než je v něm explicitně uvedeno. V konkrétním případě oněch dvou panelů pak musíme nutně mluvit o inferencích implicitních či přemostovacích, zkrátka nezbytných pro porozumění.

Lingvistika dále ukázala, že inference ve svých nejrozmanitějších podobách jsou naprosto běžnou (protože nutnou) součástí jakéhokoli lidského komunikátu, zajišťují jeho koherenci. V případě komiksu je „vyplňování mezer a zajišťování koherence“ dáno naší schopností inferovat z daných indicií na potřebné situační rámce, skripty, scénáře či modely, stejně jako v literatuře (Rimmon-Kenanová 2001 [1983]: 135). „Obrisy těchto typizovaných scénářů jsou pravděpodobně zakotveny v našem vědomí a lze je verbalizovat v podobě jakýchsi ‘makropravidel’ [...]“ (Červenka 2003: 33). Fakt, že tyto „stereotypní“ situace či fixované reprezentace znalostí světa nemohou pocházet z naší zkušenosti (především vlivem nemožných hledisek jako je např. celkový záběr ve druhém z uvedených panelů), svědčí pouze o virtuální podstatě současné zkušenosti.⁴⁹ Spíše bychom se na to měli dívat tak, že jsou-li nám jednotlivé sekvence prezentovány zrovna *takovým způsobem*, že je možné z nich na dané skripty usuzovat, pak musí být součástí „aktivizované encyklopedie“ (Červenka 2003) toho, kdo nám je zprostředkovává. V našem případě komiksového produktora.

Pro další popis inferenčních vztahů, resp. toho, co nám umožňuje usuzovat z jednoho na druhé v komiksových zobrazeních, je však třeba se jednou provždy vzdát zavádějícího konceptu klozúry a mezery.⁵⁰ Avšak i přes to, co bylo zatím řečeno, má pojem mezera v komiksu své opodstatnění, ale jedině jako mezera (*gap*) v naratologickém smyslu (viz Chatman 2008 [1978], Rimmon-Kenanová 2001 [1983]) či mezera ve smyslu teorie fikčních světů (viz Červenka 2003). Jde jednoduše o mezeru vzniklou časovou dichotomií (svévolí produktora/vypravěče), resp. nekompletností fikčních světů a jako taková se musí nutně vyskytovat všude, kde se vyskytuje narativ, resp. fikce.

Komiksologický pojem mezery se tedy zdá z hlediska explikativní síly podobně beznadějný jako pojem klozúry: spojuje zkrátka spoustu nesourodých věcí a funkce, které jsou jí v komiksologii od dob mccloudovských připisovány, ani neplní. Jak navíc ukazují neustálé aktualizace tohoto prostoru mezi „skutečnými“ panely (viz **obr. př. 33**), nejde v pravém slova smyslu ani o mezeru (neboť nebývá prázdná, často ani viditelná – splývá s rámečkem), ani o meziobrazí (neboť zobrazuje), ani o meziikonický prostor (neboť se může účastnit ikonické soudržnosti ve vztahu k obsahu panelů), nýbrž jednoduše o druhé pozadí, vůči němuž vystupují panely jako figury. Je-li

48 Viz Cohn (2006a: 12, zvýraznil NC): „It only implies that an event occurs through the indexical knowledge that speech functionally connects to a speaker, without demonstrating the assumed predicating act (axe chopping), thereby making the outcome ambiguous. Thus, McCloud actually *does* control the depiction of the crime by *not showing it*. Really though, it is not the gutter that provides the meaning, it's the content of the panels.“

49 O tom srov. Praks (2004: 240): „[...] je v současné době pro čtenáře tzv. 'televizní generace' dnes již prakticky velmi obtížné zabránit vybavování televizních obsahů při četbě literárního textu. Znaky u nich neodkazují primárně k reálným zkušenostním obsahům, nýbrž k virtuálním televizním zážitkům, neboť tyto jsou intenzivnější, dostupnější a frekvenčně dominující. [...] Tento fenomén je v literatuře popisován jako výsledek změny perceptivního rámce, resp. perceptivního chování současných postmoderních vnímatelů.“ Na tuto skutečnost upozorňoval u nás už Miko (1981). Není bez zajímavosti, že např. McLuhan (1991 [1965]) se domnívá, že to byl především komiks, kdo připravil půdu pro pochopení televizního obrazu a jeho masovou percepci.

50 Ve prospěch inference namísto klozúry by měl argumentovat také Mario Saraceni ve studii *Relatedness: Aspects of Textual Connectivity in Comics* z roku 2001; více o tom Kořínek (2006b: 62). O inferencích v literárním narativu viz Rimmon-Kenanová (2001 [1983]: 134–136).

tady někde ještě prostor pro původní pojem mezera, pak jen jako jakéhosi virtuálního, myšleného roz-hraní mezi panely, které je nutně přítomné vždy, i když druhé pozadí chybí.

ZÁVĚR: DIAGNÓZA A PROGNÓZA

Symbolickým vyvrácením zakořeněného předsudku, že čtenář komiksu je vrah, uzavíráme celý tento text. Krouživým pohybem neustálého zpřesňování původních jednoduchých premis jsme se v něm pokusili s konečnou platností odpovědět na otázku, zda komiks patří do literatury. Odpověď je: nepatří. Jenže tato odpověď na rozdíl od jiných:

(a) není provázena žádným hodnotícím stanoviskem: komiks do literatury zkrátka nepatří, stejně jako do literatury nepatří film, tanec, ponožky nebo sekání dříví;

(b) je provázena analýzou komiksu a literatury, a to hned ze tří hledisek: z hlediska autenticity, z hlediska užití jazyka a z hlediska artefaktu.

Jako druhý cíl jsme si stanovili zjistit, zda je možné komiks studovat prostřednictvím literárněteoretických koncepcí či koncepcí, které na pozadí literatury vznikly. Odpověď je samozřejmě: někdy ano, jindy ne. Kdy která odpověď převládne záleží na tom:

(a) nakolik je daná koncepce svázána s materií literatury, resp. komiksu: zatímco překlad koncepce vypravěče z literární naratologie do naratologie komiksové je za určitých okolností možný, snaha navléct komiks do metrických schémat poezie se podobá snaze navléct potápěče do smokingu;

(b) nakolik je daná koncepce otevřená, přátelská k jiným uměleckým formám: zatímco si literární teorie celkem nesmyslně uzurpuje právo na vypravěče, komiksová teorie si naprosto stejně nesmyslně uzurpuje právo na čtenáře.

Co se týče problému „literární povahy“ komiksu, usvědčili jsme ho z neopodstatněnosti; nemůžeme zkrátka při vzájemné nesouměřitelnosti mluvit ani o literární povaze komiksu, ani o komiksové povaze literatury. Nejčastější představu, že poslední výspu literatury v komiksu představují verbální texty v recitativech, jsme vyvrátili poukazem na to, že tyto texty nelze nikdy analyzovat izolovaně, bez vztahování k zobrazovanému. Namísto toho jsme prokázali podobnosti na území recepce, v hájemství čtenáře. Za žádných okolností však netvrdíme něco, co by šlo proti běžné zkušenosti (tj. že v komiksu „už to přece vidíme před sebou“), spíše jde o to, že koncept čtenáře a čtení je natolik široký a obecný, že ho lze vztáhnout na všechny umělecké formy bez výjimky.

Lze namítnout, že jsme v naší argumentaci nepostupovali vždy zrovna korektně, že jsme například nebrali ohled na dobu a kontext vzniku jednotlivých teorií, ať už literárních, či komiksových. Domníváme se ale (a současná praxe nás o tom neustále přesvědčuje), že pouze radikální odmítnutí *všech* nepřipustných prohlášení může konečně urovnat vztah komiksové a literární teorie v českém kontextu. A ani v nejmenším nehodláme zjišťovat, „kdo si začal“. Jak jsme viděli na příkladě vypravěče a čtenáře, na vině jsou teorie obě. Obě svými přehlížejícími postoji ústí v petrifikaci svých poznatků.

Namítáte-li dále, že se často uchylujeme k citování z diplomových či bakalářských prací, odpovídáme, že v současné době představují (bohužel) jediné teritorium, kde je možné se za určitých podmínek komiksu věnovat. Dokládají to např. i teoretické články na serveru www.komiks.cz; ve většině případů jde totiž právě o vysokoškolské absolventské práce.

Proti námitce, že často uvádíme sáhodlouhé výčty toho, kdo byl zastáncem čeho v komiksové teorii, uvádíme, že u nás zatím systematické zhodnocení vývoje komiksologie chybí, i když se leckdy některé práce tváří, že se ho dopouštějí (viz Bláha 2006). Naprosto pregnantní příklad představují „jednovětá“ shrnutí domácí komiksové teorie před rokem 1989 a „dvouvětá“ shrnutí teorie z 90. let. Nejenom, že se tak výjimečně mohou opominout některé originální myšlenky,

zapomíná se však především na to, že ze stavu tehdejšího myšlení o komiksu u nás vyplývá i neutěšenost stavu dnešního (což dosvědčují některé diplomové práce, které z nedostatku českého sekundárního materiálu neustále „těží“ ze závěrů tohoto období; viz Procházková 2004, Rezek 2004). Naše výčty tedy jistým způsobem takové zhodnocení suplují a při tom ještě názorně ukazují nevykořeněnost některých komiksologických předsudků a dogmat (zejména co se týče narativity a recepce). Znovu tedy vidíme, že vyčleňování komiksu z oblasti seriózních zkoumání není u nás jen záležitostí literární teorie, nýbrž samotné teorie komiksové, která jen potvrzuje ustálená dogmata, nepravdy a polopravdy. Ani v nejmenším se na tomto místě nechceme omlouvat za některé kritické výtky. Naopak doufáme, že se to některých teoretiků dotkne a vyvolá pádnou odezvu. Teprve ve vzájemném dialogu, který se nebojí pojmenovat i vlastní předsudky, je možno dobrat se smysluplné teorie, založené také na něčem jiném, než je současný terminologický bábel. Dokud k tomu nedojde, zůstane komiksová teorie u nás vzdušným zámekem, laputou, která se se svými zákony vznáší nad ostatní krajinou.

SEZNAMY LITERATURY

(K vytvoření seznamu citované literatury byl využit *Generátor citací 1.1*. Projektu Bibliografické citace. Dostupný z WWW: <<http://www.citace.com/moduly.php>>.)

Seznam sekundární literatury

- ADAMOVIČ (2002)** >> ADAMOVIČ, Ivan. Neviditelné umění: teorie comicsu dle Scotta McClouda. *Živel*. 2002, roč. 8, č. 21, s. 48–51.
- ARGILLI (1969)** >> ARGILLI, Marcello. Kreslený seriál: klíšé nebo tvorba? *Zlatý máj*. 1969, roč. 13, č. 3, s. 144–149.
- AUMONT (2005 [1990])** >> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005. 327 s.
- BALOVÁ (2006 [1991])** >> BALOVÁ, Mieke. From Sub- to Suprasemiotic: The Sign as Event. In MANGHANI, Sumil, PIPER, Arthur, SIMONS, Jon. *Images: A Reader*. London: Sage, 2006. s. 115–119.
- BARTHES (2002 [1966])** >> BARTES, Roland. Úvod do strukturální analýzy vyprávění. In KYLOUŠEK, Petr. *Znak, struktura vyprávění: výběr z prací francouzského strukturalismu*. Brno: Host, 2002. s. 9–43.
- BEZDĚKOVÁ (1981)** >> BEZDĚKOVÁ, Olga. Dětský kreslený seriál – zahraniční a domácí. In SEDLÁČKOVÁ, Marie. *Knihovna: Vědeckoteoretický sborník státní knihovny ČSR. Sv. 12*. Praha: SPN, 1981. s. 421–496.
- BÍLEK (2003)** >> BÍLEK, Petr A. *Hledání jazyka interpretace (k modernímu prozaickému textu)*. Brno: Host, 2003. Interpretace v rámci recepční estetiky: hledání implikovaného čtenáře, s. 84–94.
- BÍLEK (2004)** >> BÍLEK, Petr A. Lyrický subjekt a lyrická situace: k otázce konstrukční, kontrolní a interpretační funkce v lyrice. In FOŘT, Bohumil, HRABAL, Jiří. *Od struktury k fikčnímu světu: Lubomíru Doleželovi*. Olomouc: Aluze, 2004. s. 141–164.
- BÍLEK (2006)** >> BÍLEK, Petr A. K hledání hranice, kdo kde co v lyrice mluví. *Česká literatura*. 2006, roč. 54, č. 2–3, s. 140–147.
- BLÁHA (2006)** >> BLÁHA, Ondřej. *Co je to komiks?*. [s.l.], 2006. 41 s., obr. příl. Masarykova univerzita v Brně, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a knihovnictví. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Jan Tlustý. Dostupný z WWW: <http://is.muni.cz/th/85479/ff_b/2._Hledani_definice.pdf>.
- BUCHWALDOVÁ (1999 [1995])** >> BUCHWALDOVÁ, Dagmar. Písmo, obrázkové písmo, obraz jako písmo. In PECHLIVANOS, Miltos, et al. *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové, 1999. s. 21–31.
- CEPLOVÁ (1967)** >> CEPLOVÁ, Zuzana. Cesta za úpadkovým žánrem. *Zlatý máj*. 1967, roč. 11, č. 4, s. 518–522.
- CLAIR (1967)** >> CLAIR, René. *Comics: esej René Claira, studie Jaroslava Tichého*. Praha: SNDK, 1967. 89 s.
- COHN (2003)** >> COHN, Neil. *Interfaces and Interactions: A Study of Bimodality* [online]. 2003 [cit. 2008-06-26]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/Interactions&Interfaces.pdf>>.
- COHN (2005)** >> COHN, Neil. *A Visual Lexikon* [online]. 2005 [cit. 2008-07-07]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/visuallexicon.pdf>>.
- COHN (2006a)** >> COHN, Neil. *Time Frames... or Not* [online]. 2006 [cit. 2008-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/timeframes.pdf>>.
- COHN (2006b)** >> COHN, Neil. Comics Theory 101: Seeing Rhymes. *ComixTALK* [online]. 2006, is. June [cit. 2008-07-08]. Dostupný z WWW: <http://comixtalk.com/index.php?q=comic_theory_101_seeing_rhymes>.
- COHN (2006c)** >> COHN, Neil. Comics Theory 101: Visual Poetry. *ComixTALK* [online]. 2006, is. November [cit. 2008-07-08]. Dostupný z WWW: <http://comixtalk.com/index.php?q=comic_theory_101_visual_poetry>.
- COHN (2007)** >> COHN, Jesse. Translator's Comments on Benoît Peeters "Four Conceptions of the Page". *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* [online]. 2007, vol. 3, no. 3 [cit. 2008-07-08]. Dostupný z WWW: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/cohn/>.
- COHN (2008)** >> COHN, Neil. *Navigating Comics* [online]. 2006 [cit. 2008-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/pagelayouts.pdf>>.

- CULLER (2002 [1997])** >> CULLER, Jonathan. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2002. 168 s.
- ČEŇKOVÁ (2006)** >> ČEŇKOVÁ, Jana. Komiks pro děti a mládež. In ČEŇKOVÁ, Jana, et al. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha: Portál, 2006. s. 149–156.
- ČERVENKA (1996)** >> ČERVENKA, Miroslav. *Obléhání zevnitř*. Praha: Torst, 1996. Literární artefakt, s. 40–78.
- ČERVENKA (2002)** >> ČERVENKA, Miroslav. Hlásková instrumentace. In ČERVENKA, Miroslav, JANKOVIČ, Milan, KUBÍNOVÁ, Marie. *Pohledy zblízka: zvuk, význam, obraz*. Praha: Torst, 2002. s. 7–54.
- ČERVENKA (2003)** >> ČERVENKA, Miroslav. *Fikční světy lyriky*. Praha; Litomyšl: Paseka, 2003. 83 s.
- DANEŠ (1995)** >> DANEŠ, František. Text a jeho ilustrace. *Slovo a slovesnost*. 1995, roč. 56, č. 3, s. 174–189.
- DELEUZE (2000 [1983])** >> DELEUZE, Gilles. *Film: 1, obraz – pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. 298 s.
- DOLEŽEL (1993 [1973])** >> DOLEŽEL, Lubomír. *Narativních způsobů v české literatuře*. Praha: Český spisovatel, 1993. 144 s.
- DORFLES (1976 [1967])** >> DORFLES, Gillo. *Proměny umění*. Praha: Odeon, 1976. 282 s.
- DRIEST (2005)** >> DRIEST, Joris. *Subjective Narration in Comics*. [s.l.], 2005. 73 s. Universiteit Utrecht, Letteren – Taal – en cultuurstudies. Doctoraal. Dostupný z WWW: <<http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2006-0324-075316/PDF-Subjective%20narration%20in%20comics.pdf>>.
- EAGLETON (2005 [1993])** >> EAGLETON, Terry. *Úvod do literární teorie*. Praha: Triáda, 2005. 364 s.
- ECO (1995 [1964])** >> ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995. 417 s.
- ECO (2002 [1985])** >> ECO, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*. Praha: Mladá fronta, 2002. Znak poezie a znak prózy, s. 317–340.
- ECO (1995 [1992])** >> ECO, Umberto. *Interpretácia a nadinterpretácia: Umberto Eco a Richard Rorty, Jonathan Culler, Christine Brooke-Roseová*. Bratislava: Archa, 1995. 146 s.
- ECO (2004 [1976])** >> ECO, Umberto. *Teorie sémiotiky*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2004. 415 s.
- EISNER (2000 [1985])** >> EISNER, W.: *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2000. 166 s.
- FENTY – HOUP – TAYLOR (2004)** >> FENTY, Sean, HOUP, Trena, TAYLOR, Laurie. Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* [online]. 2004, vol. 1, no. 2 [cit. 2008-07-06]. Dostupný z WWW: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/>.
- FILA (2005)** >> FILA, Kamil. Sin City: nečernobílá estetika a morálka v černé a bílé. *Cinepur*. 2005, č. 41, s. 26–29. Dostupný z WWW: <<http://cinepur.cz/article.php?article=880>>.
- FORET (2007)** >> FORET, Martin. Co je to komiks?: pokus o teoretické vymezení komiksu. *K. O. MIX. Multimediální zborník z medzinárodnej konferencie K. O. MIX, ktorá sa uskutočnila v rámci výstavy K. O. MIX dňa 4. decembra 2007 v Nitrianskej galérii*. [DVD-ROM]. Nitra: Nitrianska galéria, 2007. s. 12–17 [cit. 2008-06-30]. Adresář: /DVDROM/Texty/K.O.MIX.pdf.
- GAUDREAULT – MARION (2004 [2000])** >> GAUDREAULT, André, MARION, Philippe. Médium se vždycky rodí dvakrát... In SZCZEPANIK, Petr. *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004. s. 435–451.
- GENETTE (2003 [1972])** >> GENETTE, Gérard. Rozprava o vyprávění: esej o metodě. *Česká literatura*. 2003, roč. 51, č. 3, s. 302–327.
- GERO (1999)** >> GERO, Štefan. Slovesné texty v postmodernom výtvarnom umení. In ŽILKA, Tibor. *Intertextualita v postmodernom umení*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 1999. s. 265–283.
- GOMBRICH (1985 [1960])** >> GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze*. Praha: Odeon, 1985. 534 s.
- GOODMAN (1996 [1978])** >> GOODMAN, Nelson. *Způsobů svět tvorby*. Bratislava: Archa, 1996. 152 s.
- GOODMAN (2007 [1968])** >> GOODMAN, Nelson. *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007. 213 s.
- GROENSTEEN (2005 [1999])** >> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. 218 s.
- GROSSMANN (2007)** >> GROSSMANN, David. *Komiksový žurnalismus* [online]. 2007 [cit. 2008-07-01]. Dostupný z WWW: <<http://invisibleframe.blogspot.com/search/label/Komiksov%C3%BD%20%C5%BEurnalismus>>.

- HART (2007 [2004])** >> HART, Christopher. *Manga mania shoujo: jak kreslit okouzující a romantické postavy japonských komiksů*. Brno: Zoner Press, 2007. 144 s.
- HAUSENBLAS (1971)** >> HAUSENBLAS, Karel. *Výstavba jazykových projevů a styl*. Praha: Univerzita Karlova, 1971. 184 s.
- CHATMAN (2000 [1990])** >> CHATMAN, Seymour. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. 259 s.
- CHATMAN (2008 [1978])** >> CHATMAN, Seymour. *Příběh a diskurz: narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host, 2008. 328 s.
- CHROMÝ (2006)** >> CHROMÝ, Jan. Komiks je když... dvě kresby spojíte za sebou. *Literární novinky*. 2006, roč. 3, č. 1, s. 21–23. Dostupný z WWW: <litenky.ff.cuni.cz/clanek.php/u-0/id-1587>.
- CHUNG (2002)** >> CHUNG, Peter. O povaze vizuálního vyprávění ve filmu a comics. *Film a doba*. 2002, roč. 48, č. 2, s. 93–96.
- CHVATÍK (1996)** >> CHVATÍK, Květoslav. *Člověk a struktury: kapitoly z neostrukturální poetiky a estetiky*. Praha: Český spisovatel, 1996. Artefakt a estetický objekt, s. 70–93.
- ISER (2001 [1970])** >> ISER, Wolfgang. Apellová struktura textů. In *Čtenář jako výzva: výbor z prací kostnické školy recepční estetiky*. Brno: Host, 2001. s. 39–61.
- ISER (2004 [1992])** >> ISER, Wolfgang. *Teorie literatury: Aktuální perspektiva*. Brno: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2004. 52 s.
- JANSON (2006)** >> JANSON, Klaus. Juxtapozice. *Crew*². 2006, č. 18, s. 6–7.
- JANSON (2007)** >> JANSON, Klaus. Rozvržení stran. *Crew*². 2007, č. 19, s. 6–7.
- KAPSOVÁ (2007)** >> KAPSOVÁ, Eva. K problematice poetiky komiksu: komiks v umění s náboženským motivem. *K. O. MIX. Multimediální zborník z medzinárodnej konferencie K. O. MIX, ktorá sa uskutočnila v rámci výstavy K. O. MIX dňa 4. decembra 2007 v Nitrianskej galérii*. [DVD-ROM]. Nitra: Nitrianska galéria, 2007. s. 4–10 [cit. 2008-06-30]. Adresář: /DVDROM/Texty/K.O.MIX.pdf.
- KENÍŽ (2007)** >> KENÍŽ, Pavel. O čom hovoríme, keď hovoríme o komikse?. *K. O. MIX. Multimediálny zborník z medzinárodnej konferencie K. O. MIX, ktorá sa uskutočnila v rámci výstavy K. O. MIX dňa 4. decembra 2007 v Nitrianskej galérii*. [DVD-ROM]. Nitra: Nitrianska galéria, 2007. s. 19–24 [cit. 2008-06-30]. Adresář: /DVDROM/Texty/K.O.MIX.pdf.
- KESNER (2007)** >> KESNER, Ladislav. Obrazy a modely ve vědě a medicíně. In FILIPOVÁ, Marta, RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií: obrazy – texty – interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu; Masarykova univerzita, Filozofická fakulta – Seminář dějin umění, 2007. s. 155–184.
- KOMERS (1995)** >> KOMERS, Petr. Nové možnosti, nová omezení comicsu. *Uni*. 1995, roč. 5, č. 9, s. 10–18.
- KOŘÍNEK (2006a)** >> KOŘÍNEK, Pavel. Říťící se novostavba komiksu. *Česká literatura*. 2006, roč. 54, č. 1, s. 118–122.
- KOŘÍNEK (2006b)** >> KOŘÍNEK, Pavel. *Narativní aspekty komiksu*. [s.l.], 2006. 159 s. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Petr Bílek, CSC.
- KOTRLA – URBANOVÁ (1996)** >> KOTRLA, Petr, URBANOVÁ, Svatava. *Comics 2*. Ostrava: Scholaforum, 1996. 26 s.
- KUBÍČEK (2007)** >> KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007. 240 s.
- KULKA (1991)** >> KULKA, Jiří. *Psychologie umění: obecné základy*. Praha: SPN, 1991. 435 s.
- KUMERMANN (1993)** >> KUMERMANN, Daniel. Nejtěžší úkol po maturitě. *Lettre Internationale*. 1993–1994, č. 11, s. 73.
- KUMERMANN (1998)** >> KUMERMANN, Daniel. Watchmen: comics ve věku dospělosti. *Crew*. 1998, roč. 2, č. 7, s. 26–28.
- KÜNNEMANN (1969)** >> KÜNNEMANN, Horst. Řach! Bum!!! Prásk!!!: jednoslovná věta v comics. *Zlatý máj*. 1969, roč. 13, č. 3, s. 141–143.
- KŮST (2007)** >> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, Marta, RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií: obrazy – texty – interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu; Masarykova univerzita, Filozofická fakulta – Seminář dějin umění, 2007. s. 111–134.

- LAKOFF – JOHNSON (2002 [1980])** >> LAKOFF, George, JOHNSON, Mark. *Metafory, kterými žijeme*. Brno: Host, 2002. 282 s.
- LANGEROVÁ (2002)** >> LANGEROVÁ, Marie. Vizuální aspekty básnického díla. In ČERVENKA, Miroslav, JANKOVIČ, Milan, KUBÍNOVÁ, Marie. *Pohledy zblízka: zvuk, význam, obraz*. Praha: Torst, 2002. s. 377–473.
- LEDERBUCHOVÁ (2002)** >> LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Průvodce literárním dílem: výkladový slovník základních pojmů literární teorie. Jinočany: H&H, 2002. 355 s.
- MACEK (2006)** >> MACEK, Jakub. *Fandom a text*. Praha: Triton, 2006. Fandom – subkultura textu, s. 13–45.
- MACUMOTO (1990)** >> MACUMOTO, Takeši. Postavení nových médií v historii umění. *Zlatý máj*. 1990, roč. 34, č. 8, s. 479–481.
- MACUROVÁ (1996)** >> MACUROVÁ, Alena. Subjekty a text. In HODROVÁ, Daniela. *Proměny subjektu*. Praha: Ústav pro českou a světovou literaturu AV ČR, 1993. s. 31–37.
- MANGUEL (2007 [1996])** >> MANGUEL, Alberto. *Dějiny čtení*. Brno: Host, 2007. Krádeže knih, s. 303–313.
- MAREŠ (1989)** >> MAREŠ, Petr. *Styl, text, smysl: o slovesném díle Josefa Čapka*. Praha: Univerzita Karlova, 1989. Mezi slovem a obrazem, s. 119–129.
- MAREŠ (1993)** >> MAREŠ, Petr. Film a verbální komunikace: k uplatnění verbálního jazyka ve filmu. In MACUROVÁ, Alena, MAREŠ, Petr. *Text v komunikaci: jazyk v literárním díle a ve filmu*. Praha: Karolinum, 1993. s. 63–163.
- MATĚJÍČEK (2003)** >> MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Comicsofia moderna (aneb bublinozpytný surf po vlnách domácího komiksu 1988–2002). *Souvislosti*. 2003, roč. 14, č. 3, s. 325–342.
- MATĚJÍČEK (2005)** >> MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Doslov. In MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. *O (ne)mrtvých jen dobré: almanach české comicsové elity*. Praha: BB art, 2005. s. 106–107.
- MATĚJÍČEK (2007a)** >> MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Dobrý komiks není pro blbečky: pohled na současnou světovou i domácí tvorbu. *Salon: literární a kulturní příloha Práva*. 6. 9. 2007, s. 1, 3. Dostupný z WWW: <<http://www.sequence.cz/index.php>>.
- MATĚJÍČEK (2007b)** >> MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Nové formy, nový pocit aneb Skromný náčrtník moderního komiksu. *K. O. MIX. Multimediálny zborník z medzinárodnej konferencie K. O. MIX, ktorá sa uskutočnila v rámci výstavy K. O. MIX dňa 4. decembra 2007 v Nitrianskej galérii*. [DVD-ROM]. Nitra: Nitrianska galéria, 2007. s. 43–45 [cit. 2008-06-30]. Adresář: /DVDROM/Texty/K.O.MIX.pdf.
- MATĚJÍČEK (2008)** >> MATĚJÍČEK, Tomáš Hibi. Jak se vaří komiks: část 3. *Grand biblio*. 2008, roč. 2, č. 4, s. 32–33.
- MAYER (1999 [1995])** >> MAYER, Holt. Literární žánr. In PECHLIVANOS, Miltos, et al. *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové, 1999. s. 74–84.
- McCLOUD (1994 [1993])** >> McCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins, 1994. 216 s.
- McCLOUD (2000)** >> McCLOUD, Scott. Follow that Trail. *I Can't Stop Thinking!* [online]. 2000 [cit. 2008-07-15]. Dostupný z WWW: <<http://www.scottmcccloud.com/comics/icst/icst-4/icst-4.html>>.
- McLUHAN (1991 [1965])** >> McLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. Comics: bláznivý předpokoj televize, s. 156–161.
- MERTLÍKOVÁ – ZEMAN (1996)** >> MERTLÍKOVÁ, Vlasta, ZEMAN, Jiří. Vztah verbální a neverbální složky komiksu. *Český jazyk a literatura*. 1996–1997, roč. 47, č. 1–2, s. 8–13.
- MIKO (1981)** >> MIKO, František. Audiovizuální kultura, kognitivnost' a literatura pre mládež. *Zlatý máj*. 1981, roč. 25, č. 2, s. 67–72.
- MIKULÁŠEK – MIKUŠŤÁKOVÁ (1990a)** >> MIKULÁŠEK, Alexej, MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. Comicsové konfrontace. *Zlatý máj*. 1990, roč. 34, č. 8, s. 481–486.
- MIKULÁŠEK – MIKUŠŤÁKOVÁ (1990b)** >> MIKULÁŠEK, Alexej, MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. Comicsové konfrontace. *Zlatý máj*. 1990, roč. 34, č. 9, s. 545–550.
- MIKUŠŤÁKOVÁ (1993)** >> MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. Niekoľko poznámok ku „gramatike“ komiksu. *Romboid*. 1993, roč. 28, č. 6, s. 33–43.
- MIKUŠŤÁKOVÁ (1995a)** >> MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. *Comics*. Brno: CERM, 1995. 14 s.

- MIKUŠŤÁKOVÁ (1995b)** >> MIKUŠŤÁKOVÁ, Anna. Comics jako intersémiotický žánr. In *Sborník prací Filozofické fakulty Brněnské univerzity D 42*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 1995. s. 95–102.
- MISTRÍK (1985)** >> MISTRÍK, Jozef. *Štylistika*. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1985. 582 s.
- MOCNÁ – PETERKA (2004)** >> MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef, et al. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. 704 s.
- MUKAŘOVSKÝ (1966 [193?])** >> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Čas ve filmu, s. 179–183.
- MUKAŘOVSKÝ (1966 [1934])** >> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Umění jako sémiologický fakt, s. 85–89.
- MUKAŘOVSKÝ (1966 [1943])** >> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Praha: Odeon, 1966. Záměrnost a nezáměrnost v umění, s. 89–108.
- MÜLLER (1983)** >> MÜLLER, Helmut. Zamyšlení nad comics: zpráva ze symposia Výzkumného institutu literatury pro mládež Univerzity J. W. Goetha ve Frankfurtu nad Mohanem v Neunkirchen/Odenwald. *Zlatý máj*. 1983, roč. 27, č. 10, s. 611–615.
- NEFF (1979a)** >> NEFF, Ondřej. Hádání o hádance aneb Obrázkový seriál hledá své místo na slunci. *Tvorba*. 30. 5. 1979, č. 22, s. 9.
- NEFF (1979b)** >> NEFF, Ondřej. Svět bílých bublinek 2. *Zlatý máj*. 1979, roč. 23, č. 3, s. 171–173.
- NÜNNIG (2006)** >> NÜNNIG, Ansgar. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce – osobnosti – základní pojmy*. Brno: Host, 2006. 912 s.
- OSOLSOBĚ (2002 [1987])** >> OSOLSOBĚ, Ivo. *OstENZE, hra, jazyk: sémiotické studie*. Brno: Host, 2002. Slova jako exponát, jako hrdina a jako herecká postava: enklávy divadla v jazyce a literatuře, s. 290–327.
- PAVERA – VŠETIČKA (2002)** >> PAVERA, Libor, VŠETIČKA, František. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc, 2002. 422 s.
- PEETERS (2007 [1998])** >> PEETERS, Benoît. Four Conceptions of the Page. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* [online]. 2007, vol. 3, no. 3 [cit. 2008-07-06]. Dostupný z WWW: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_3/peeters/#end_refi>.
- PEŠAT (1998 [1992])** >> PEŠAT, Zdeněk. *Tři podoby literární vědy*. Praha: Torst, 1998. Artefakt, estetický objekt a konkretizace, s. 36–42.
- PODRO (1997 [1987])** >> PODRO, Michael. Znázornění a zlaté tele. In KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Jinočany: H&H, 1997. s. 67–96.
- POSPISZYL (2007)** >> POSPISZYL, Tomáš. Vzpouza mozků: komiks a ideologie dvacátého století. In FILIPOVÁ, Marta, RAMPLEY, Matthew. *Možnosti vizuálních studií: obrazy – texty – interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu; Masarykova univerzita, Filozofická fakulta – Seminář dějin umění, 2007. s. 135–154.
- POVOLNÝ (2006)** >> POVOLNÝ, David. *Narativní strategie v Zeleném Raoulovi*. [s.l.], 2006. 57 s. Masarykova univerzita v Brně, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Bakalářská práce. Dostupný z WWW: <http://is.muni.cz/th/102806/fss_b/komiks2.pdf>.
- PRAKS (2004)** >> PRAKS, Vítězslav. Literatura a počítačové hry. In SVATOŇ, Vladimír, HOUSKOVÁ, Anna. *Srovnávací poetika v multikulturním světě: akta ze symposia pořádaného 25. a 26. září 2003 na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2004. s. 237–252.
- PROCHÁZKA (1988)** >> PROCHÁZKA, Miroslav. *Znaky dramatu a divadla: studie k teorii a metateorii dramatu a divadla*. Praha: Panorama, 1988. O povaze dramatického textu, s. 11–30.
- PROCHÁZKOVÁ (2004)** >> PROCHÁZKOVÁ, Michaela. *Komiks Rychlé šípy*. [s.l.], 2004. 150 s. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Katedra české literatury a literární vědy. Vedoucí diplomové práce Ing. Pavel Janoušek, Ph.D.
- PROKŮPEK (2007)** >> PROKŮPEK, Tomáš. Generace nula. In *Generace nula: nová vlna českého a slovenského komiksu*. Brno: Ján Lastomírsky; Analfabet Books, 2007. s. 3–4.
- PRZYLIPIAK (2005 [1992])** >> PRZYLIPIAK, Mirosław. Vnitrotextový filmový produktor v nesubjektivizovaných sděleních. In MAREŠ, Petr, SCEPANIK, Petr. *Sborník filmové teorie 3: tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: Iluminace, 2005. s. 207–224.
- RÉDEY (2001)** >> RÉDEY, Zoltán. K problematike definovania a možnosti objektivneho postihnutia vyjadrovacích

prostriedkov poézie: niekoľko metodologických poznámok. In *O interpretácii umeleckého textu 22: pragmatika vyjadrovacích prostriedkov umenia*. Nitra: Filozofická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre, 2001. s. 95–106.

- REZEK (2004)** >> REZEK, Tomáš. *Neviditeľné umění příběhů, které nelze vyprávět*. [s.l.], 2004. 166 s. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Katedra teorie kultury (kulturologie). Vedoucí diplomové práce PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.
- RIMMON-KENANOVÁ (2001 [1983])** >> RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 2001. 176 s.
- ROMMENS (2000)** >> ROMMENS, Aarnoud. Manga story-telling/showing. *Image Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative* [online]. 2000, is. 1 [cit. 2008-07-06]. Dostupný z WWW: <<http://www.imageandnarrative.be/narratology/aarnoudrommens.htm>>.
- RONENOVÁ (2006 [1994])** >> RONENOVÁ, Ruth. *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host, 2006. 296 s.
- SÁRKŮZI (2002)** >> SÁRKŮZI, Radek. *Vizuální podoba literárního díla* [online]. 2002 [cit. 2008-06-21]. Dostupný z WWW: <<http://ceskaliteratura.cz/studie/podoba.htm>>.
- SELDES (1924)** >> SELDES, Gilbert Vivian. *The Seven Lively Arts*. New York: Harper, 1924. 398 s. Dostupný z WWW: <<http://xroads.virginia.edu/~HYPER/SELDES/cover.html>>.
- SCHARDT (1999 [1995])** >> SCHARDT, Reinhold. Narativita. In PECHLIVANOS, Miltos, et al. *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové, 1999. s. 58–73.
- STAIGEROVÁ (2004 [2000])** >> STAIGEROVÁ, Janet. Mody recepce. In SZCZEPANIK, Petr. *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004. s. 283–297.
- STANZEL (1988 [1979])** >> STANZEL, Franz Karl. *Teorie vyprávění*. Praha: Odeon, 1988. 321 s.
- STIBRAL (1993)** >> STIBRAL, Karel. Comics – posedlost vyprávěním: od turínského papyru k Hvězdným válkám. *Cinapur*. 1993, č. 3, s. 46–48.
- STIERLE (2001 [1975])** >> STIERLE, Karlheinz. Co je recepce u fikcionálních textů. In *Čtenář jako výzva: výběr z prací kosnické školy recepční estetiky*. Brno: Host, 2001. s. 199–242.
- STRUCK (1999 [1995])** >> STRUCK, Wolfgang. Svět médií. In PECHLIVANOS, Miltos, et al. *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové, 1999. s. 385–390.
- ŠKVORECKÝ (1962)** >> ŠKVORECKÝ, Josef. Prostínek svět comics. *Světová literatura*. 1962, roč. 7, č. 3, s. 202–219.
- ŠTĚPÁN (2002)** >> ŠTĚPÁN, Petr. *Český komiks (?) a výtvarné umění: České muzeum výtvarných umění, Praha od 18.12.2002 – 2.2.2003*. Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002. 76 s.
- ŠTOCHL (2005)** >> ŠTOCHL, Miroslav. Film a komiks: narativní blíženci. *Cinepur*. 2005, č. 41, s. 20–23. Dostupný z WWW: <www.cinepur.cz/article.php?article=878>.
- TAUD (2007)** >> TAUD, Rostislav. *Komiksový vypravěč?!...* [s.l.], 2007. 47 s. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy, Metody literární vědy. Seminární práce.
- TICHÝ (1969)** >> TICHÝ, Jaroslav. Comics jako umění. *Zlatý máj*. 1969, roč. 13, č. 3, s. 173–274.
- TOEPLITZ (1985)** >> TOEPLITZ, Krzysztof Teodor. *Sztuka komiksu: próba definicji nowego agutunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik, 1985. 158 s.
- TRÁVNÍČEK (2007)** >> TRÁVNÍČEK, Jiří. Koncept čtenáře a čtení: nejkratší možné dějiny. In MANGUEL, Alberto. *Dějiny čtení*. Brno: Host, 2007. s. 403–438.
- TURNER (2005 [1996])** >> TURNER, Mark. *Literární mysl: o původu myšlení a jazyka*. Brno: Host, 2005. 278 s.
- ULIČNÝ (1987)** >> ULIČNÝ, Oldřich. *Prostor pro jazyka a styl: lingvostylistické analýzy současné české prózy pro děti a mládež*. Praha: Albatros, 1987. Nejen obláčky, s. 71–99.
- URBANOVÁ (1994)** >> URBANOVÁ, Svatava. Comics: recepční předpoklady a dispozice. In BENEŠ, Bohuslav, et al. *Literatura a komerce*. Olomouc: Univerzita Palackého, 1994. s. 55–58.
- VACHEK (1942)** >> VACHEK, Josef. Psaný jazyk a pravopis. In HAVRÁNEK, Bohuslav, MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Čtení o jazyce a poezii*. Praha: Družstevní práce, 1942. s. 229–306.
- VACHEK (1981)** >> VACHEK, Josef. Paralingvistické zvuky a psaný jazyk. *Slovo a slovesnost*. 1981, roč. 42, č. 2,

s. 124–133.

- VELTRUSKÝ (1942)** >> VELTRUSKÝ, Jiří. Drama jako básnické dílo. In HAVRÁNEK, Bohuslav, MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Čtení o jazyce a poezii*. Praha: Družstevní práce, 1942. s. 401–502.
- VESELÝ (2006)** >> VESELÝ, Karel. *Grafický román: rozprava o termínu* [online]. 2006, [cit. 2008-06-24]. Dostupný z WWW: <<http://invisibleframe.blogspot.com/2006/12/grafick-romn-rozprava-o-termnu.html>>.
- VĚŠÍNOVÁ (1991)** >> VĚŠÍNOVÁ, Eva. Comics jako součást kultury?: rozhovor s M. Thomasem Inge. *Zlatý máj*. 1991, roč. 35, č. 2, s. 84–89.
- VIDELIER (1993)** >> VIDELIER, Philippe. Comics a mládí světa. *Lettre Internationale*. 1993–1994, č. 11, s. 68–73.
- VLAŠÍN (1984)** >> VLAŠÍN, Štěpán, et al. *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984. 465 s.
- VOLEK (1968)** >> VOLEK, Jaroslav. Základy obecné teorie umění. Praha: SPN, 1968. Artefakt a umělecké dílo, s. 105–122.
- ZEMAN (1996)** >> ZEMAN, Jiří. Komiks jako specifický typ sémioticky heterogenních komunikátů. In GEJDA, Stanisław, BALOWSKI, Mieczysław. *Styl a tekst*. Opole: Uniwersytet Opolski, 1996. s. 199–2004.
- ZICH (1986 [1931])** >> ZICH, Otakar. *Eстетika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. Praha: Panorama, 1986. 412 s.
- ZUSKA (1993)** >> ZUSKA, Vlastimil. *Čas v možných světech obrazu: příspěvek k ontologii výtvarného uměleckého díla a procesu jeho recepcce*. Praha: Karlova Univerzita v Praze, 1993. 100 s.
- ŽÁČKOVÁ (2007)** >> ŽÁČKOVÁ, Nina. Čo sa deje medzi panelmi?. *K. O. MIX. Multimediálny zborník z medzinárodnej konferencie K. O. MIX, ktorá sa uskutočnila v rámci výstavy K. O. MIX dňa 4. decembra 2007 v Nitrianskej galérii*. [DVD-ROM]. Nitra: Nitrianska galéria, 2007. s. 26–27 [cit. 2008-07-01]. Adresář: /DVDROM/Texty/K.O.MIX.pdf.
- ŽILKA (1987)** >> ŽILKA, Tibor. Poetika comicsu. *Zlatý máj*. 1987, roč. 31, č. 2, s. 68–71.

Seznam primární literatury

- ALDA – ČERNÝ – KALOUSEK (1987)** >> ALDA, Zdeněk, ČERNÝ, Jiří, KALOUSEK, Jiří. *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Praha: Albatros, 1987. 151 s.
- BADMAN (2007a)** >> BADMAN, Derik A. *Haiku 2* [online]. c2007 [cit. 2008-07-24]. Dostupný z WWW: <<http://www.madinkbeard.com/webcomics/haiku/2002.html>>.
- BADMAN (2007b)** >> BADMAN, Derik A. *Maroon Part 43* [online]. c2007 [cit. 2008-07-22]. Dostupný z WWW: <<http://madinkbeard.com/comicimages/Maroon043/content.html>>.
- BAKER (2006)** >> BAKER, Kyle. *O půlnoci zemřu*. Praha: Crew, 2006. 64 a.
- BENDIS – BAGLEY (2005)** >> BENDIS, Brian Martin, BAGLEY Mark. *Ultimate Spiderman vol. 12: Superstars*. New York: Marvel Comics, 2005. [134] a.
- DAMIEN.5 (1999)** >> DAMIEN.5. *When I Am King* [online]. 1999–2001 [cit. 2008-07-222]. Dostupný z WWW: <<http://www.demian5.com/index-e.php>>.
- DAVIS (2007)** >> DAVIS, Jim. *Garfield 21: kilo ke kilu*. Praha: Crew, 2007. [32] a.
- E5150 (2007)** >> E5150. *Mr. NoBoDY #4* [online]. 2007 [cit. 2008-07-24]. Dostupný z WWW: <<http://nobody.net21.cz/strip-4>>.
- GIFFTEN – DeMATTEIS – MAGUIRE (2006)** >> GIFFTEN, Keith, DeMATTEIS, John M., MAGUIRE, Kevin. *Dříve známí jako Liga spravedlnosti*. Praha: Crew, 2006. [138] a.
- GRANT (2006)** >> GRANT, Thomas. *This Is a Comic* [online]. [2006] [cit. 2008-07-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.webcomicsnation.com/mylifeinrecords/graphicpoems/series.php?view=archive&chapter=13743>>.
- HOREMANS (2006)** >> HOREMANS, Mark. Pláž lumíků. In *Aargh! 6: komiksový sborník*. Brno: Alphabeta Books, 2006. a. 34–37.
- CHI HYONG – KARA (2007)** >> CHI HYONG, Lee, KARA. *Deník pána démonů I*. Praha: Talpress, 2007. 167 a.

- ILÍČ – KORDEJ (2005)** >> ILÍČ, Mirko, KORDEJ, Igor. *Stráže*. In *Aargh! 5.5: komiksový sborník*. Brno: Analphabet Books, 2005. a. 40–47.
- KIETH (2005)** >> KIETH, Sam. *Wolverine a Hulk*. Praha: Netopejr; Crew, 2005. [96] a.
- KUPER (2004)** >> KUPER, Peter. *Proměna / Franz Kafka*. Praha: Netopejr, 2004. 77 a.
- LEE – ROMITA (2006)** >> LEE, Stan, ROMITA, John. *Comicsové legendy 14: Spider-man – kniha 05*. Praha: Netopejr, 2006. 180 a.
- LOEB – LEE (2004)** >> LOEB, Jeph, LEE, Jim. *Batman: ticho – kniha první*. Praha: BB/art; Crew, 2004. [126] a.
- MAREŠOVÁ (2007)** >> MAREŠOVÁ, Jarmila. *Nedělní výlet. Země pohádek*. 2007, roč. 3, č. 10. s. 24.
- MILLER (2000)** >> MILLER, Frank. *Hell and Back: A Sin City Love Story 9*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2000. 57 a.
- MILLER – MAZZUCHELLI (2007)** >> MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David. *Batman: rok jedna*. Praha: Crew, 2007. [123] a.
- MILLS – FABRY – POWER (1998)** >> MILLS, Pat, FABRY, Glenn, POWER, Dermont. *Sláine: královna čarodějek*. Praha: Crew, 1998. 48 a.
- MOORE – CANON (2005)** >> MOORE, Alan, CANON, Zander. *Smax*. Praha: BB/art; Crew, 2005. [314] a.
- MOORE – GIBBONS (2004)** >> MOORE, Alan, GIBBONS, Dave. *Strážci*. Praha: BB/art; Crew, 2004. [400] a.
- MOORE – HA – CANON (2003)** >> MOORE, Alan, HA, Gene, CANON, Zander. *Top 10: kniha první*. Praha: BB/art; Crew, 2003. [200] a.
- MOORE – HA – CANON (2004)** >> MOORE, Alan, HA, Gene, CANON, Zander. *Top 10: kniha druhá*. Praha: BB/art; Crew, 2004. [180] a.
- MOORE – LLOYD (2005)** >> MOORE, Alan, LLOYD, David. *V jako Vendeta*. Praha: BB/art; Crew, 2005. 286 a.
- MOORE – O'NEILL (2004)** >> MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin. *Liga výjimečných: svazek druhý*. Praha: BB/art; Crew, 2004. [240] a.
- SAKAMOTO (2003)** >> SAKAMOTO, Ken. *Pessimistic Clock* [online]. 2003 [cit. 2008-07-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.haikucircus.com/nov03.htm>>.
- SACCO (2007a)** >> SACCO, Joe. *Bezpečná zóna Goražde: válka ve východní Bosně 1992–95*. Praha: BB/art, 2007. 227 a.
- SACCO (2007b)** >> SACCO, Joe. *Palestina*. Praha: BB/art, 2007. 285 a.
- SÍS (2005)** >> SÍS, Petr. *Tibet: tajemství červené krabičky*. Praha: Labyrint, 2005. [53] s.
- STRACZYNSKI (2005)** >> STRACZYNSKI, Michael, et al. *Výcházející hvězdy: zrození z ohně*. Praha: Crew, 2005. [186] a.
- STRACZYNSKI – ROMITA (2005)** >> STRACZYNSKI, Michael, ROMITA, John. *Spider-man: odhalení*. Praha: Crew, 2005. [138] a.
- TALBOT (2006)** >> TALBOT, Bryan. *Srdce Impéria*. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2006. 292 a.
- TICHÝ SYNDIKÁT (2006)** >> TICHÝ SYNDIKÁT. *Hovory z rezidence Schlechtfreund*. A2. 2006, č. 18, s. 32.
- TRONDHEIM – MENU (2000)** >> TRONDHEIM, Lewis, MENU, Jean-Christophe. *Jen čtvrt vteřiny na život*. Praha: Mot, 2000. [26] a.
- TRUŠCIŇSKI (2006)** >> TRUŠCIŇSKI, Przemysław. *Rádio*. In *Aargh! 6: komiksový sborník*. Brno: Analphabet Books, 2006. a. 52–53.
- WARE (2001)** >> WARE, Chris. *The Adventures of Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon Books, 2001. [380] a.
- WARE (2004)** >> WARE, Chris. *Jimmy Corrigan aneb Nejchytřejší kluk na světě*. Praha: BB/art, 2004. [372] a.

JMENNÝ REJSTŘÍK

Adamovič, I.....	30, 36	Joyce, J.....	11
Argilli, M.....	8	Kapsová, E.....	7, 37
Aumont, J.....	17, 19, 20, 25, 34, 35, 37	Keníž, P.....	7, 22, 28, 32
Badman, D.....	20	Kennedy, J. M.....	35
Baker, K.....	15	Kesner, L.....	28
Balová, M.....	18	Komers, P.....	22, 35
Barthes, R.....	29	Kořínek, P.....	8, 11, 14, 18, 19, 23, 24, 26–30, 35, 38
Bezděková, O.....	9	Kotrla, P.....	14, 26, 33–35
Bílek, P. A.....	26, 27, 34	Kubíček, T.....	25
Bláha, O.....	20, 24, 28, 37, 40	Kulka, J.....	34–36
Bosch, H.....	12	Kumermann, D.....	24
Buchwaldová, D.....	14	Künnemann, H.....	9
Ceplová, Z.....	8	Kuper, P.....	20
Clair, R.....	22	Küst, F.....	20, 31, 34
Cohn, N.....	11, 14, 15, 24, 28, 30, 31, 36, 38	Laffay, A.....	25
Cohn, J.....	31	Lakoff, G.....	6
Culler, J.....	6	Langerová, M.....	31
Čapek, K.....	8, 17, 19	Lederbuchová, L.....	7, 8, 24, 26
Čeňková, J.....	8	Lee, A.....	24
Červenka, M.....	14, 16–19, 21, 27, 34, 38	Lichtenstein, R.....	12
Damien, S.....	20	Macek, J.....	32
Daneš, F.....	18, 34	Macumoto, T.....	9, 34, 37
David B.....	20	Macurová, A.....	35
Deleuze, G.....	18	Mácha, K. H.....	16, 23
Doležel, L.....	25, 27	Mallarmé, S.....	31
Dorfles, G.....	33	Manguel, A.....	12
Dos Passos, J.....	17	Mareš, P.....	14, 18, 34
Driest, J.....	23, 25–29, 38	Marion, P.....	12, 13, 23, 34
Eagleton, T.....	6	Mayer, H.....	8
Eco, U.....	8, 15, 17, 18, 28, 34, 35	Matějčík, T. H.....	7–9, 13, 24
Eisner, W.....	9, 12, 22–24, 29, 33, 35	McCay, W.....	29
Fenty, S.....	31	McCloud, S.....	7, 9, 18, 19, 22–24, 29–31, 33, 34, 36–38
Fila, K.....	27	McLuhan, M.....	38
Fish, S.....	32	Menu, J-Ch.....	17, 32, 36
Foret, M.....	7, 8, 11, 32, 34, 35	Mertlíková, V.....	14, 34, 35
Gaudreult, A.....	12, 13, 23, 25, 34	Miko, F.....	38
Gellner, F.....	16	Mikulášek, A.....	7, 13, 22, 24, 28
Genette, G.....	24, 35	Mikušťáková, A.....	7, 13, 17, 22–24, 26, 28, 35
Gero, Š.....	19	Miller, F.....	27
Gibbons, D.....	19, 20	Mistrík, J.....	14
Gombrich, E.....	17, 25, 34, 35	Mocná, D.....	8, 22
Goodman, N.....	11–13, 17, 18, 25, 27, 34	Moor, A.....	19, 20
Groensteen, T.....	7, 8, 11, 14, 18, 19, 24, 27–29, 34–36	Mukařovský, J.....	16, 20, 23
Grossmann, D.....	23	Müller, H.....	7, 8, 22
Hart, Ch.....	26	Neff, O.....	6, 8, 24, 29
Hausenblas, K.....	14	Nünig, A.....	8
Hergé.....	29	O'Neill.....	19
Holland, N. N.....	32	Osolobě, I.....	6, 8
Homér.....	25	Peeters, B.....	19, 31
Houp, T.....	31	Pešat, Z.....	16
Chatman, S.....	8, 24, 25, 38	Peterka, J.....	8, 22
Chromý, J.....	7, 34	Podro, M.....	34
Chung, P.....	22, 33	Porebski, M.....	35
Chvatík, K.....	17, 33, 34	Pospiszyl, T.....	22
Inge, T. M.....	13	Povolný, D.....	8, 23–25, 28, 29, 32
Iser, W.....	6, 34, 35	Praks, V.....	38
Janson, K.....	24, 31, 32, 38	Procházka, M.....	9
Johnson, M.....	6	Procházková, M.....	9, 41

Prokúpek, T.....	9	Tarantino, Q.....	27
Przyłipiak, M.....	25	Taud, R.....	25
Rédey, Z.....	27	Taylor, L.....	31
Rezek, T.....	8, 9, 33, 41	Tichý, J.....	8
Ricoeur, P.....	8	Toeplitz, K. T.....	7, 13, 15, 19, 20, 23, 24, 28, 34
Rimmon-Kenanová, S.....	23, 25, 36, 38	Trávníček, J.....	33
Rodriguez, R.....	27	Trondheim, L.....	32
Rommens, A.....	23	Turner, M.....	23
Ronenová, R.....	27, 28	Uličný, O.....	9, 17
Saraceni, M.....	38	Urbanová, S.....	7, 8, 14, 23, 24, 26, 33–36
Sárközi, R.....	17	Váchal, K.....	17
Saroyan, W.....	11	Vachek, J.....	14–16
Seifert, J.....	32	Veltruský, J.....	9
Seldes, G. V.....	8	Veselý, K.....	9
Schardt, R.....	25	Věšíňová, E.....	13
Sís, P.....	17	Videlier, P.....	19
Staigerová, J.....	33	Vlašín, Š.....	22
Stanzel, F. K.....	25	Volek, J.....	16
Stíbral, K.....	22	Ware, Ch.....	19
Stierle, K.....	34, 35	Zeman, J.....	14, 22, 34, 35
Straczynski, M.....	19	Zich, O.....	9
Struck, W.....	22	Zuska, V.....	18
Škvorecký, J.....	32	Žáčková, N.....	22, 24, 32
Štěpán, P.....	22	Žilka, T.....	7, 8, 13, 22
Štochl, M.....	9, 14, 22, 23, 29, 34		

RESUMÉ

Práce v první části odkrývá problematiku „literární povahy“ komiksu a toho, jak s ní bylo u nás nakládáno. Zjišťuje, že ačkoli se už upustilo od směřování komiksu a literatury, nebyl tento krok ještě teoreticky reflektován.

Ve druhé části na základě srovnání komiksu a literatury ze tří hledisek – z hlediska autenticity uměleckého díla, užití verbálního jazyka a z hlediska uměleckého artefaktu – ukazuje, že komiks nelze v pravém slova smyslu s literaturou vůbec poměřovat. Komiks je zde charakterizován jako umělecké dílo dvoufázové autografické, které využívá prostorových vlastností písma a které aktualizuje knihu jako svůj artefakt, na rozdíl od literárního uměleckého díla, které je popisováno jako jednofázové alografické s (potenciálně) zvukovým artefaktem.

Třetí část se pak zaměřuje na aplikaci několika teoretických koncepcí, které na pozadí literatury vznikly (koncept narace, vypravěče, poetiky, recepce, čtenáře apod.) na komiks. Ukazuje, že i přes vzájemnou neporovnatelnost komiksu a literatury je za určitých podmínek možné a užitečné zkoumat komiks prostředky literární teorie. Je to vždy tam, kde sama teorie není pevně svázána s materií literatury, tj. s jazykem.

SUMMARY

At first, the thesis describes the question of the „literary substance“ of comics and how czech comics theory has dealt with it. Although the theory claims now that comics is not a part of literature, there is no scholarly reflection of this point.

In the second part of the thesis, comics is compared to literature from three different points of view: the authenticity of the artwork, the use of verbal language, and the artifact (work of art as an object). Nevertheless, it shows that literature and comics cannot be compared clearly: comics is an autographic two-stage art dealing with spatial parameters of writing and with a book as its artifact; literature is an allographic one-stage art and its artifact is (virtually) sound.

The last part applies some approaches of literary theory (narration, narrator, poetics, reception, reader etc.) to comics. In spite of the mutual incomparability, comics could be analysed with the instruments of literary theory but it depends on how much the theory deals with the primary substance of literature, i.e. language.