

Fragmenty narácie v komikse
(Fenomén komiksu vo výtvarnej výchove)
Teze dizertační práce

Mgr. Erika Grendelová

Katedra výtvarné výchovy

Školitel:

doc. ak. malíř Ivan Špirk

Studijní program:

Specializace v pedagogice – výtvarná výchova

ÚVOD	3
VÝSKUM KOMIKSU A FRAGMENTOV NARÁCIE VO VÝTVARNEJ VÝCHOVE	4
CIELE VÝSKUMU	5
METODOLÓGIA VÝSKUMU	5
DVE FÁZY VÝSKUMU	6
METÓDY	7
TRIANGULÁCIA	9
KÓDOVANIE PODĽA ZAKOTVENEJ TEÓRIE A ANALÝZA VIZUÁLNEHO NARATÍVU	9
LOGIKA NARÁCIE V KOMIKSE (PRVÁ FÁZA VÝSKUMU)	9
ŠTUDENTSKÉ VIZUÁLNE A TEXTOVÉ NARATÍVY (DRUHÁ FÁZA VÝSKUMU)	11
IMPORTOVANÉ FRAGMENTY NARÁCIE	12
ZÁVER	16
VÝBER Z POUŽITEJ LITERATÚRY	17

Úvod

Príbehy sú všade tam, kde je človek. Ľudia myslia v príbehoch, tvoria v príbehoch a zanechávajú za sebou príbehy. Je zaujímavé si uvedomiť, že naratívy sú všade okolo nás, a že sú súčasťou nášho každodenného života. Už ako malé deti sa dostávame do fascinujúceho kruhu príbehov, z ktorého v podstate niet úniku. Pamätám si svoj každodenný detský rituál, ktorý sa nezmenil, ani keď som začala chodiť do školy: animovaná rozprávka na ráno, poobedňajšie čítanie kníh s rodičmi alebo starými rodičmi a neskôr po zvládnutí všetkých písmeniek i čítanie osamote, večerné príbehy a rozprávky z rádia a nakoniec čítanie pred spaním v spoločnosti nočnej lampy. A práve fascinácia príbehmi bola jedným z hlavných dôvodov môjho zaoberania sa naráciou vo vizuálnej podobe do väčšej hĺbky.

Príbehy zohrávali pre jednotlivé civilizácie mimoriadne dôležitú úlohu. Sceľovali kmene, bojovníkom dodávali odvalu, učili ako sa starať o deti, kedy zberať úrodu, či ktorých bohov uctievať. Postupne vďaka technickým objavom neostali príbehy len v orálnej či jednoduchej vizuálnej podobe, ale prešli do textov a obrazov, ktoré bolo možné sprostredkovať čo najväčšiemu počtu ľudí. Vizuálne narácie začali preberať funkcie, ktoré dovtedy držal pevne vo svojich „rukách“ text. Sprostredkovávajú informácie rýchlo, jednoducho, ovplyvňujú a bavia masy, preberajú a pretvárajú staré známe príbehy. Artefakty vizuálnej kultúry, ktoré sa k nám takto dostávajú, sú mimoriadne silnými naratívmi s logickou naračnou štruktúrou, ktorú si zachovávajú a zdokonaľujú už desiatky rokov. Jedným z takýchto vizuálnych naratívov je i komiks, ktorého analýza zaberá podstatnú časť „príbehu“ tejto dizertačnej práce. Hlavnou témou dizertačnej práce a výskumného projektu je práve problematika logiky narácie v komikse. V štúdiu tejto problematiky ma ovplyvnila práca od Gillesa Deleuzea (2011)¹ zameraná na film a štruktúru narácie v ňom. Stavba komiksu je pomerne dobre rozpracovaná, avšak v mnohých prípadoch aj rozporuplná a líšiaca sa u jednotlivých autorov, podobne ako mnohé definície komiksu. Stavbou komiksu sa zaoberali v súčasnosti už kultovní autori teórií o komikse: Thierry Groensteen, Scott McCloud, Gary Spencer Millidge, Danny Fingeroth alebo Neil Cohn. Postavili tak pevné základy toho ako západná kultúra chápe komiksové príbehy a ich stavbu. Zároveň tak však istým spôsobom postavili komiksu hranice, ktoré sa tak trochu v tejto práci pokúsim prekonať. Kritická analýza rôznych prístupov ku komiksovej štruktúre ma doviedla k nazeraniu na komiks ako na dynamické, meniace sa médium zložené z fragmentov narácie – obrazových textov nesúcich príbeh alebo časť príbehu.

Na druhej strane, sa táto dizertačná práca snaží nazrieť nielen na logiku narácie v komikse, ale zaoberá sa aj študentskou naračnou tvorbou v obraze i texte a jej prepojením na vizuálnu kultúru. Naratívy produkované médiami sú natoľko výrazné, že študenti prichádzajú na hodiny výtvarnej výchovy a pred obraz-text už s mnohými kompetenciami pre čítanie a tvorbu obrazov získanými práve prostredníctvom artefaktov vizuálnej kultúry. Vizuálna kultúra a naratívy, ktoré produkuje, napríklad aj prostredníctvom komiksov, nemôžu byť počas hodín výtvarnej výchovy ignorované, a tak by som prostredníctvom uskutočneného výskumu rada priniesla aspoň niekoľko náhľadov na túto problematiku.

¹ Publikácie Film I a Film II boli prvýkrát vo francúzskom origináli publikované v roku 1983 a 1985.

Výskum komiksu a fragmentov narácie vo výtvarnej výchove

Predmetom výskumu tejto dizertačnej práce je problematika komiksovej narácie ako súčasti vizuálnej kultúry, ktorá či chceme alebo nie má svoje miesto vo výtvarnej výchove buď priamo prostredníctvom prístupu samotného učiteľa alebo prechádzajúc do výtvarných prác našich študentov z vonkajších vplyvov (filmov, reklám, komiksov, televíznych programov, hudobných videí apod.). Na komiks je vo výskume nahliadané ako na fragmentovaný príbeh s určitou logikou a táto fragmentovanosť narácie a jej logika je analyzovaná v profesionálnych komiksových prácach a dávaná do súvislostí s ďalšími naratívnymi možnosťami výtvarného umenia. Na jednej strane je tak detailne analyzovaná narácia v komikse, na strane druhej je hľadané jej zrkadlenie v prácach študentov, v napojení na vplyvy vizuálnej kultúry.

Riešená problematika v podstate spadá do okruhu štúdií zaoberajúcich sa artefaktmi vizuálnej kultúry a ich miestom vo výtvarnej výchove, či už v podobe študentskej transgresie (Paul Duncum (2009)), ako súčasti vizuálnej kultúry (Brent Wilson (2000, 2005), Paul Duncum (2001, 2010), Marie Fulková (2004, 2008), Kevin Tavin a David Anderson (2003)), ako možnosť rozvoja zručností v tvorbe významu (Shei-chau Wang (2009), Eliza Pitri (2005)), ako štúdia populárnej kultúry vo forme „fanartu“ vo výtvarnej výchove (Marjorie C. Manifold (2009), Brent Wilson (1999, 2000, 2005), Marie Fulková (2004), Kristian Pedersen (2000)), ako možnosť rozvoja kritického myslenia a interpretovania prác vizuálnej kultúry (Kevin Tavin a David Anderson (2003)) a mnohé ďalšie podobné štúdie. Zároveň sa však dotýka problematiky analýzy jazyka a stavby komiksu, ktorou sa zaoberali autori ako Thierry Groensteen (2000, 2005), Scott McCloud (1993, 2008), Gary Spencer Millidge (2009), Neil Cohn (2007, 2010), M. Thomas Inge (1990), Ron Goulart (2000), Mario Saraceni (2003) a okrajovo taktiež Danny Fingeroth (2008), Gene Kannenberg (2008), Frank Plowright (1997) apod. Domnievam sa, že väzby medzi naratívami populárnej kultúry, komiksami a ich zrkadlením v tvorbe študentov neboli ešte dostatočne preskúmané, predovšetkým čo sa týka Českej republiky alebo Slovenska. Avšak taktiež celosvetovo je skôr využívaný (ak to slovne zjednoduším) prístup ku komiksovému naratívu s jednoduchým delením na textovú zložku a obraz, ktorý je v paneloch oddelených medzerou. Problematika stavby komiksu je pomerne bohato rozpracovaná, avšak v mnohých prípadoch aj rozporuplná a líšiaca sa u jednotlivých autorov, podobne ako mnohé definície komiksu. Počas prvotnej práce s informačnými zdrojmi a počas štúdia publikácií zaoberajúcimi sa komiksom som si všimla jednu podstatnú skutočnosť, a teda, že komiksu chýba jednotná definícia, ktorá by sa líšila u autorov len v nepatrných nuansách. Podobne sa líšia aj ich náhľady na stavbu komiksu. Kritická analýza rôznych prístupov ku komiksovej štruktúre ma doviedla k nazeraniu na komiks ako na dynamické a meniace sa médium, ktoré využíva najrôznejšie možnosti sprostredkovania obrazu a textu v naratívnej podobe. V mnohých analýzach sa neberie príliš do úvahy fakt, že pri čítaní vizuálneho naratívu musí textová zložka spolupracovať s obrazovou a rovnako fakt, že komiks vo svojej podstate je veľmi úzko spojený s filmovým umením, keď obe médiá môžeme označiť Eisnerovým pojmom, sekvenčné umenie. Preto je dôležité k nemu pristupovať ako k obrazu-textu, ako naratívu, v ktorom nemôže byť separovaný text od obrazu a forma od obsahu. V tomto bode sa dostávame k filmovej štúdii Gillesa Deleuza (2011a, 2011b), ktorá sa stala základom pre prvú časť výskumu – analýzu fragmentov narácie v profesionálnych komiksových naratívoch. V druhej časti výskumu bolo mimoriadne dôležité identifikovať a odsledovať využívanie importovaných fragmentov študentmi, ako ďalší dôkaz toho, prečo je prepojenie vizuálnej kul-

túry a výtvarnej výchovy nevyhnutné a prakticky sa mu nemôžeme vyhnúť. Prostredníctvom vizuálnej kultúry sú niektoré fragmenty už do naračnej štruktúry diváka importované. A tak by sa dalo povedať, že študenti, s ktorými som počas výskumu spolupracovala, už nečítali, ale ani nereagovali na diela ako divák s „nevinným okom“ a ničím nedotknutým vnímaním. Pred obraz-text prichádzali s mnohými kompetenciami pre tvorbu a čítanie obrazu, ktoré pochádzajú zo súčasnej vizuálnej kultúry ako spomína i Marie Fulková (2008).

Ciele výskumu

Jednotlivé ciele výskumu boli odvodené z hlavnej výskumnej otázky: *Ako sa odráža vizuálna kultúra v textových a vizuálnych naratívoch študentov, a akú rolu v týchto naratívoch zohrávajú fragmenty narácie?* Táto otázka tak otvára cestu k ďalším otázkam, ktoré pomáhajú bližšie identifikovať jednotlivé ciele výskumu a časti, do ktorých musel byť výskum rozdelený. Pre ilustráciu uvádzam niektoré z týchto otázok: *Je komiksová narácia fragmentovaná? Ak áno aké fragmenty sme schopní identifikovať a aké sú vzťahy medzi nimi? Aké sú vzťahy medzi fragmentmi a tematikou, obsahom, ktorý musia niesť? Sú niektoré obsahy špecificky viazané na konkrétny typ fragmentu? Ak áno, ako tieto obsahy môže vnímať empirický divák? Ako pristupuje empirický divák k tvorbe a čítaniu vizuálnej narácie? Aké fragmenty a obrazy pri tom využíva? Môžeme pri niektorých z týchto empirickým divákom využitých fragmentov nájsť priame prepojenie na artefakty vizuálnej kultúry? Ak áno na aké obsahy a témy sa tieto importované fragmenty viažu? Je možné identifikovať problémy a deviácie zo základného čítania a tvorby vizuálneho naratívu a čo môže byť ich príčinou?*

Špecifikácia zamerania výskumu bola uľahčená práve vďaka množstvu kladených otázok. Následne tak bolo možné vymedziť *na koho*, respektíve *na čo* je výskum zameraný a odvodiť z otázok a zamerania jednotlivé ciele výskumu:

- Prvým cieľom bolo identifikovať a popísať fragmenty narácie vo vybraných komiksových prácach profesionálnych autorov.
- Druhým cieľom bolo porovnať a analyzovať vzťahy medzi týmito fragmentmi a vytvoriť prehľadnú vzťahovú mapu, ktorá sa dá využiť pri ďalších naratívnych analýzach komiksových prác či už profesionálnych autorov alebo študentov.
- Tretím cieľom bolo analyzovať študentské textové a vizuálne narácie (z hľadiska naračných fragmentov), pozorovať študentov pri ich vytváraní a analyzovať taktiež študentské prístupy k tvorbe a čítaniu vizuálnych narácií.
- Štvrtým cieľom bolo identifikovanie a analýza importovaných fragmentov, fragmentov s evidentným zdrojom vo vizuálnej kultúre spomedzi študentmi využitých naračných prístupov a štruktúr.

Metodológia výskumu

Výskum komiksu vo výtvarnej výchove bol zložený z niekoľkých fáz. Prípravnú fázu tvoril prieskum k výtvarnému a výskumnému projektu, ktorý som uskutočnila ešte v roku 2011 pred odchodom na stáž na univerzite Aalto, Fakulte umenia, dizajnu a architektúry v Helsinkách. Pod vplyvom niekoľkých dôležitých konzultácií počas štúdia vo Fínsku, napr. s pánom profesorom Juhom Vartom alebo Paulom Duncumom, a štúdiom zahraničnej literatúry, sa projekt a dizertačná práca vykryštalizovala práve do zacielenia na naračnú štruktúru komiksu a vizuálnu kultúru vo výtvarnej výchove, teda so zameraním na analýzu fragmentov narácie v prácach komiksových autorov a študentov.

Pred pilotnou štúdiou bolo nutné uskutočniť časť výskumu zameranú na fragmenty narácie v profesionálnych komiksoch, aby tak bola pripravená prehľadná vzťahová mapa týchto kategórií, ktorá bola ešte neskôr v priebehu výskumu dopĺňaná a jej vierohodnosť saturovaná štúdiou komiksových prác ďalších autorov. K počiatočnej analýze, ktorá tak obsahovala prevažne práce českých, slovenských a fínskych autorov a autoriek pribudli komiksové práce z ďalších európskych krajín a vzorka sa tak stala reprezentatívnejšia v pojmoch naratívnej stavby súčasného európskeho (alternatívneho) komiksu. Celkovo tak bolo pre túto výskumnú časť využitých 73 komiksov rôznej dĺžky (od grafických románov až po krátke komiksové stripy a komiks na blogu), od komiksových autorov a autoriek zo 17 európskych krajín.

V rámci medzinárodného projektu Creative Connections som po návrate zo stáže uskutočnila pilotnú štúdiu, ktorú sme realizovali počas výstavy My Place v Galérii Trafačka v septembri 2012. Výstava sa zaoberala pojmom intertextovosť vo vizuálnom umení. Obrazový text bol chápaný nie ako objekt, ale skôr ako priestor medzi objektom a čitateľom. Táto výstava bola mojim prvým stretnutím sa so študentmi Gymnázia na Zatlance, ktorí boli neskôr do výskumu zapojení. Výstava My Place tak pre mňa a študentov predstavovala priestor, kde sme mali možnosť diskutovať v menších skupinkách priamo pred dielami na tému vnímania umeleckého diela a príbehu, ktorý môže v sebe takéto dielo zahŕňať. Naše rozhovory boli nahrávané a spolu s terénnymi poznámkami slúžili ako podklad na prvotnú analýzu a úpravu vizuálneho projektu.

Dve fázy výskumu

S ohľadom na skúmané problémy by sa využitá metodológia výskumu dala rozdeliť do dvoch výrazných fáz. Prvá, už spomínaná fáza, bola založená na dôslednom induktívnom prístupe ku komiksovej narácii, kedy bola využitá štúdia logiky narácie vo filme od Gillesa Deleuza (Cinema I a II), ktorá bola následne doplnená o ďalšie sekvencie a fragmenty špecifické pre logiku komiksovej narácie, pretože tá je ešte vo väčšej miere fragmentovaná ako narácia filmová. Výber jednotlivých prác a autorov bol ovplyvnený technikou „snowball“ popísanou napríklad N. Chaimom (2008). Technika tzv. snehovej gule je typická napríklad pre interview a je založená na odporúčaní skúmaných jedincov. Avšak tak ako sa dostávame od jedného skúmaného jedinca k druhému, tak je možné postupne prepojiť aj jednotlivé diela a autorov. Pre túto techniku vzorkovania je nevyhnutné prepojenie „nových prípadov“ a následné napájanie na jadro, s ktorým sme začali a ktoré je v svojej podstate najdôležitejšie pre úspech tohto vzorkovania. Technika akumuluje práce podobných autorov európskeho alternatívneho komiksového príbehu. Zamiera sa teda na konkrétnu skupinu vo väčšine prípadov vizuálne zaujímavých komiksových prác, ktorých jadro tvorila analýza prác niektorých českých, slovenských a fínskych autorov v porovnaní s prácami celosvetovo známeho a vplyvného britského autora Davea McKean², ktorý stál na začiatku experimentovania s grafickým románom.

Postup vo výbere a analýze:

1. Jeden autor alebo malá skupina autorov, analýza jeho/ich prác
2. Výber konkrétnych príkladov a strán, ktoré budú slúžiť pre detailnejšiu analýzu v Atlase.ti.

² Dave McKean spĺňa kritérium európskeho autora, ktorý sa angažuje nielen v komikse, ale aj vo filme, dizajne či ilustrácii kníh, zároveň je autorom s vizuálne zaujímavými alternatívnymi komiksovými prácami, ktoré ovplyvnili mnohých mladších autorov. Práve kvôli jeho praxi vo filme bolo možné očakávať štruktúrovanie príbehu a jeho logiky podobné kategóriám popísaných v Deleuzovej analýze.

3. Analýza ďalších autorov, fínskych, českých a slovenských – podobný postup, od ručnej analýzy k Atlasu.ti – postupné „nabaľovanie“ ďalších prác a autorov
4. Následné ďalšie pridávanie prác a autorov z iných európskych oblastí, ktorí najlepšie reprezentujú alternatívny trend v komiksovej narácii; oblasti Európy: sever, juh, stred, západ, východ Európy a ich zastúpenie aspoň niekoľkými súčasnými autormi, ktorí majú podobný profil, s ktorým začínala analýza, a autorov a ich diela je možné prepojiť na už spracované práce. Pridávanie autorov a komiksových prác bolo ovplyvnené napr. aj na základe interview s Mari Ahokoivu, rozhovorov a výstav počas KomiksFestu alebo počas aktívneho zapojenia sa do slovenského projektu Okomix.

Druhá fáza výskumu bola navrhnutá ako kvalitatívna štúdia. Zvolila som akčný výskum, ktorý na jednej strane umožňuje, ako píše aj Jan Hendl (2005, s.138), „*optimálne preniesť výsledky výskumu do praxe a urychliť proces potrebných zmien,*“ na strane druhej sa jeho priebeh riadi podmienkami praxe, teda je flexibilný a v jednotlivých fázach a cykloch umožňoval previesť potrebné zmeny a úpravy podľa požiadaviek špecifických prípadov, problémov a potrieb študentov, ktoré sa počas výskumu objavili. Cyklickosť je jednou zo základných charakteristík akčného výskumu, ako uvádza aj John Elliot (1991), keďže práve jednotlivé cykly umožňujú reflektovať jednotlivé akcie a situácie, vyvodiť praktické teórie, ktoré nám pomáhajú v ďalších cykloch praxe a v navodení zmeny. Akčný výskum sa teda využíva vtedy ak chceme niečo zmeniť alebo popísať v jeho živej podstate a aktuálnosti a vyvodiť tak závery pre prax. V prípade tohto výskumu sa jednalo o popis a identifikovanie obrazov vizuálnej kultúry v naratívnom vyjadrovaní sa študentov počas hodín výtvarnej výchovy s vyvodením záverov pre prax. Zároveň bola táto štúdia zaradená do kontextu medzinárodného výskumného projektu Creative Connections. Akčný výskum je taktiež participatívnym (zúčastneným), čo mi ako výskumníkovi umožnilo lepšie spolupracovať a komunikovať so študentmi. Hlavnou výhodou akčného výskumu, ako uvádza Anabela Moura, je „*jeho průběh přímo na místě (je navržen tak, aby se dotýkal konkrétních problémů v bezprostřední situaci)*“ (2010, s.112). Zároveň akčný výskum svojím dizajnom, flexibilitou a adaptabilitou otvára cestu experimentovaniu, inovácii a reflexii vo vyučovaní. Akčný výskum tak pomáha zlepšiť vzdelávaciu prax a skúma osoby, javy a predmety v špecifickom priestore a čase. rovnako pracuje s konceptom učiteľa ako výskumníka a teda tento typ kvalitatívnej štúdie je tak vhodný pre výskumy, v ktorých sa snažíme „*osvojiť špecifickú znalosť špecifického problému*“ (Cohen - Manion, 2000, s.216) a vyvodiť závery pre (pedagogickú) prax. Do druhej fázy výskumu boli zapojené dve skupiny študentov 1.ročníka Gymnázia na Zatlance v Prahe, školy vybranej pre medzinárodný projekt Creative Connections. Výber študentov nebol ovplyvnený výskumníkom. Výskum prebiehal na škole v nepravidelných intervaloch od decembra 2012 do začiatku mája 2013.

Metódy

Výber konkrétnych metód využitých počas výskumu závisel od konkrétnej fázy a časti výtvarného projektu, ktorý bol navrhnutý pre študentov prvého ročníka strednej školy. Prehľad využitých metód nájdete v tabuľke č. 1.

Tabuľka 1. Prehľad metód využitých vo výskume.

1.fáza (prípravná)			2.fáza (akčný výskum)				
PRIESKUM	ANALÝZA FRAGMENTOV NARÁČIE	PILOTNÁ ŠTÚDIA	VÝTVARNÝ PROJEKT				
			Prvá časť (A)	Druhá časť (B)	Tretia časť (C)	Štvrtá časť (C)	Piata časť (C)
Zúčastnené pozorovanie (terénne a reflektujúce poznámky, doplnené o fotografie z tvorby komiksu)	Analýza produktov činnosti (komiksové práce vybraných európ. autorov, komiksové blogy týchto autorov)	Zúčastnené pozorovanie (terénne a reflektujúce poznámky)					
		Analýza produktov činnosti					
Analýza produktov činnosti (komiksové práce starších žiakov ZŠ (3D komiksy a animácia))	Interview (s komiks. autorkou Mari Ahokovu)	(písomné záznamy naratívov)	(pracovné listy, príbehy, študentské fotografie ako kreatívna reakcia na dielo a jeho význam)	(séria figurálnych kresieb ako záznamov zmeny času a priestoru)	(návrhy komiksových strán podľa scenáru)	(prípravné pozn. a storyboard, komiksové narácie, komentáre a reflexie na blogu)	(prípravné pozn. a storyboard, animácie, komentáre a reflexie na blogu)
		Skupinové diskusie a neformálny rozhovor (nahrávky a písomné záznamy komentárov)	Skupinové diskusie (nahrávky, prepisy, písomné záznamy)		Skupinové diskusie a neformálny rozhovor (krátke nahrávky na tému komiksu)	Neformálny rozhovor (písomný záznam individuálnych výpovedí k tvorbe komiksu)	Neformálny rozhovor (písomný záznam individuálnych výpovedí k tvorbe animácie)

Triangulácia

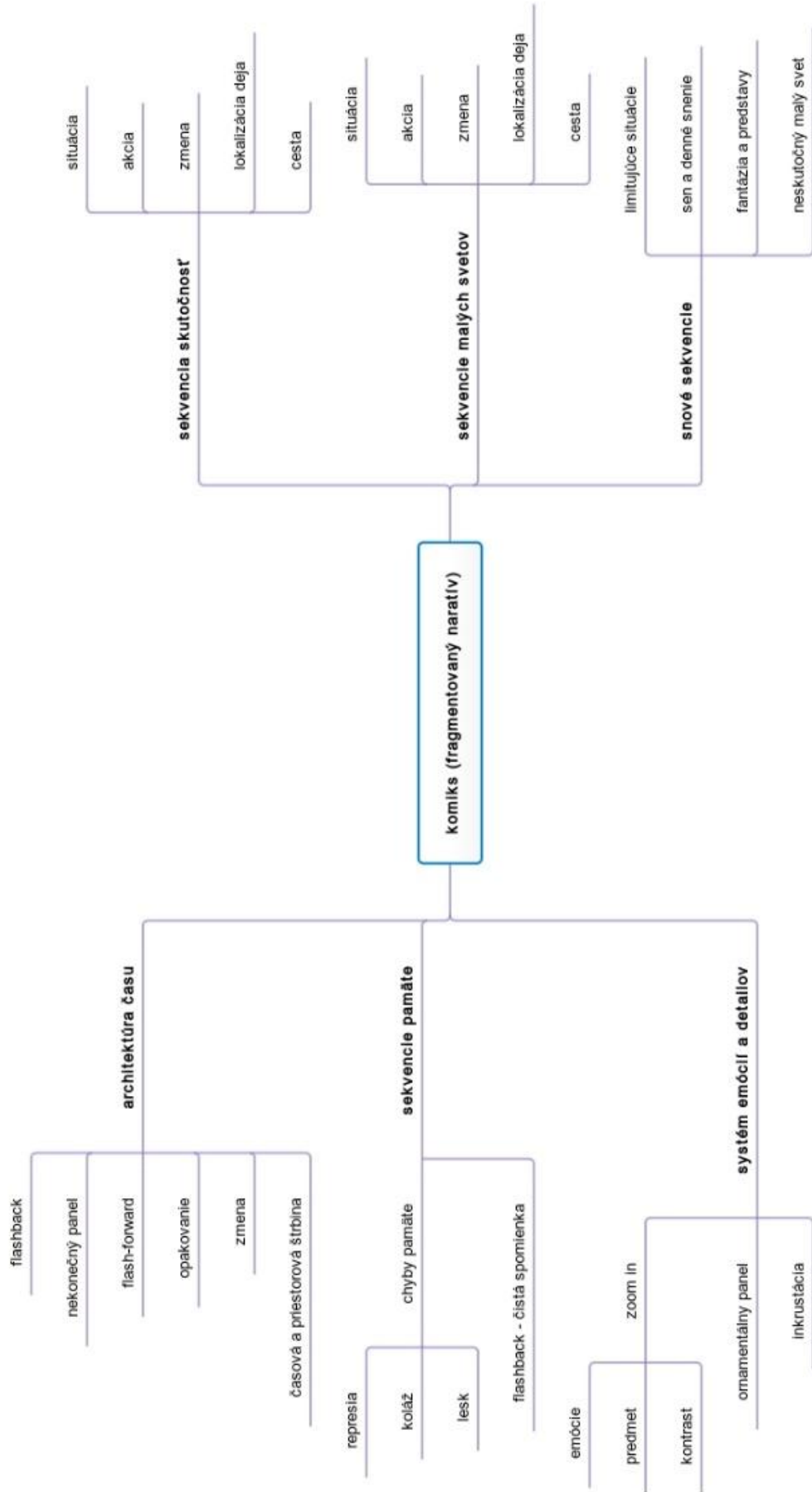
Predtým ako prejdem k popisu využitia kódovania podľa zakotvenej teórie popíšem aspoň v krátkosti trianguláciu výskumu, teda ako bola zaistená kvalita dát. Tá by vo výskume mala byť zabezpečená rôznorodými zdrojmi informácií. V prípade tohto výskumu verbálne dáta boli doplnené o dáta vizuálne. Podobne dlhší čas strávený v teréne mi umožnil skúmať a pozorovať študentov a ich prácu na tvorivých úlohách v rôznych časových momentoch a tak nevyvodzovať závery len z jedného alebo dvoch stretnutí. Avšak v prípade tohto výskumu ide nielen o dátovú trianguláciu, ale aj o trianguláciu výskumníkov, respektíve pozorovateľov situácie, keďže sme v teréne so študentmi boli vždy minimálne dve výskumníčky (spolupráca s PhDr. Leonorou Kitzbergerovou, PhD) a mohli sme tak o pozorovanej situácii diskutovať a konzultovať ju. Pre zaistenie kvality dát, analýzu a tvorbu teórie bolo mimoriadne významné konzorcium výskumníkov projektu Creative Connections, ktoré umožnilo prediskutovať jednotlivé témy a problémy výskumu. Národnou koordinátorkou tohto výskumu je pani docentka PhDr. Marie Fulková PhD, s tímom zloženým z odborníkov na výskum vo výtvarnej výchove z KVV PedF UK.

Kódovanie podľa zakotvenej teórie a analýza vizuálneho naratívu

Analýza dát prebiehala paralelne s výskumom, čo umožnilo jednotlivé fázy a cykly upresňovať a reagovať na nové poznatky a problémy v teréne. Väčšina z analýz bola vykonaná za pomoci programu Atlas.ti alebo využitím jednoduchých komentárov a poznámok v programe Microsoft Office Word. Program Atlas.ti bol využitý predovšetkým na analýzu vizuálnych naratívov, čo umožnilo sprehľadniť jednotlivé kategórie a vzťahy medzi nimi, ale taktiež lepšie popísať naratívnu montáž v obrazovej podobe. Vo výskume tak boli využité štandardné postupy zakotvenej teórie a to tri typy kódovania. Boli využité predovšetkým z dôvodu získania veľkého množstva výskumných materiálov, hlavne obrazovej, ale i textovej povahy. Oba typy materiálov som najprv pozorne čítala a študovala, a následne vybrala tie časti, ktoré boli obsahovo a významovo hutnejšie a vyžadovali si ďalšie podrobnejšie štúdium, čítanie a kódovanie. Počas ďalšieho čítania (pri otvorenom kódovaní) tak boli vyberané niekedy celé dokumenty respektíve obrázky, inokedy vety, paragrafy alebo jednotlivé zábery, panely či detaily z vizuálnych naratívov (komiksov, animácií, kresebných záznamov času apod.). V programe Atlas.ti tak vznikol zoznam kódov a kategórií, ktoré boli ďalej prehodnotené, porovnávané a prostredníctvom vzťahových máp bola spresnená aj nadradenosť niektorých kategórií a vzťahy medzi nimi (axiálne kódovanie). Proces kódovania tak smeroval k vytvoreniu základnej naratívnej štruktúry (pre komiksové príbehy profesionálnych umelcov) a štruktúry pre naratívne montáže študentov, vytvorenej previazaním centrálnych kategórií.

Logika narácie v komikse (prvá fáza výskumu)

Ako prvá prebehla analýza vybraných komiksových prác európskych autorov a autoriek. Táto štúdia viedla najprv k vytvoreniu prvotnej schémy fragmentov narácie, ktorá bola postupne dopĺňaná a presnejšie usporiadaná počas ďalších fáz výskumu (obr.1).



Obrázok 1. Schéma znázorňujúca možné fragmenty narácie v komiksovom naratíve. Kategórie sú uvedené tak ako boli identifikované vo výskume. Montáž v komikse je zložená vždy z niekoľkých väčších alebo menších sekvencií (ako môžete vidieť aj na obrázku). Tieto sekvencie sa môžu prelínať, koexistovať na tej istej strane a zároveň v nich môžeme identifikovať menšie a špecifickejšie časti – fragmenty.

Študentské vizuálne a textové naratívy (druhá fáza výskumu)

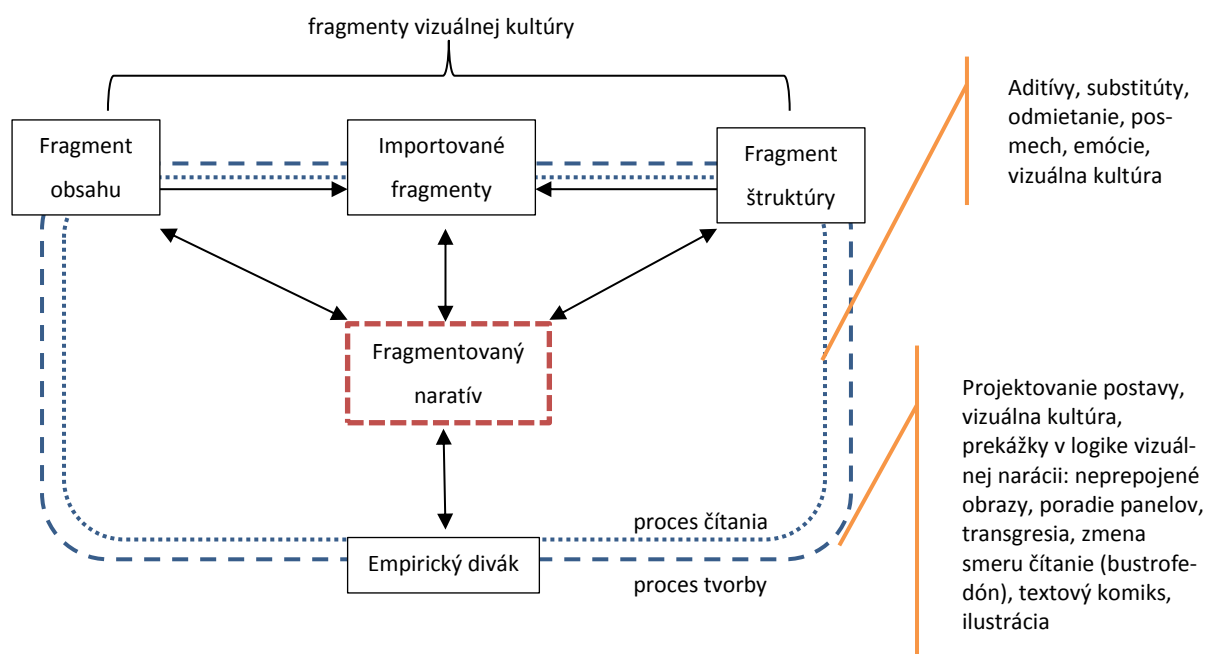
Druhá fáza výskumu sa na Gymnáziu na Zatlance uskutočnila od decembra 2012 do začiatku mája 2013. Do výskumu boli zapojené dve skupiny študentov prvého ročníka, celkom 32 študentov. Výtvarnú výchovu tieto skupiny mali každý druhý týždeň v rozmedzí dvoch vyučovacích hodín, teda dvakrát 45 minút. Spracovanie a analýza dát prebiehala paralelne so zberom dát a neskôr som pokračovala v detailnejšej analýze i po ukončení zberu dát v teréne. Táto fáza zahŕňovala výuku výtvarného projektu počas hodín výtvarnej výchovy na menovanom gymnáziu a zber výskumných materiálov, ktoré vzišli z tohto projektu. Vo všetkých vyučovacích jednotkách bolo použité zúčastnené pozorovanie zahrňujúc analýzu materiálov a poznámok z pozorovania. Ďalej bola analýza dát zameraná na denník z vyučovacích jednotiek, výtvarné a textové práce študentov, študentské komentáre počas hodiny a na blogu. Túto výskumnú fázu je možné rozdeliť na 3 až 5 tematicky príbuzných častí, a to z hľadiska analýzy materiálov a rozoberaných tém jednotlivých vyučovacích jednotiek. Študenti pracovali buď samostatne, v pároch alebo v malých skupinkách a tak v dôsledku toho sa líši i počet odovzdaných naratívnych prác v podobe textu alebo obrazu pre jednotlivé časti projektu. Celkovo bolo analyzovaných 202 študentských prác, z ktorých nebolo dokončených približne 8 vizuálnych narácií (konkrétne 6 komiksov a 2 animácie).

Pri analýze jednotlivých naratívnych prác som vychádzala z predpokladov, že:

- a) študenti sú empirickými divákmi a teda pri vnímaní a čítaní obrazov využívajú obrazy, s ktorými sa už predtým stretli (napr. prostredníctvom vizuálnej kultúry)
- b) na základe toho, je možné taktiež predpokladať, že tieto vplyvy a predchádzajúce obrazy a narácie sa objavia aj v ich naratívnych prácach a môžu napríklad ovplyvniť logiku, štruktúru alebo tému príbehov.

V analýzach študentských naratívov som sa preto zamerala na študenta ako užívateľa fragmentov narácie. A teda nielen ako študenti fragmenty tvoria a spájajú do vizuálnej naratívnej montáže, ale taktiež ako tieto fragmenty čítajú a aké významy im pripisujú. Študent je empirickým divákom, ktorý na rozdiel od profesionálnych autorov komiksov o vizuálnom naratíve nie je poučený respektíve nie je natoľko poučený. Pre čítanie a tvorbu nových príbehov využíva svoje doterajšie skúsenosti s vizuálnymi príbehmi. Ukázalo sa teda, že postavenie vizuálnej kultúry je v týchto procesoch mimoriadne významné. Prácu študentov s fragmentmi narácie je preto možné opísať dvomi procesmi: čítanie fragmentov a tvorba respektíve spájanie fragmentov do širšieho významového celku. V konečnom dôsledku tak študenti vystupovali vo výskume ako empirickí diváci používajúci fragmenty vizuálnej kultúry, ktoré im pomáhali vystavať príbeh alebo naopak príbeh rozložiť na menšie časti počas čítania obrazov. V procese čítania sa tak stretieme nielen s pochopením jednotlivých častí obrazu a naratívu, ale aj s odmietaním, s využitím aditívov alebo substitútov, s posmechom, s prenášaním emócií a s porovnávaním týchto obrazov s inými obrazmi vizuálnej kultúry. Ako naznačuje obr. 2 študent ako empirický divák pristupoval k fragmentovanému naratívu často tak, že identifikované fragmenty vychádzajúce buď z témy (fragment obsahu) alebo zo stavby naratívu (fragment štruktúry) porovnával s obrazmi už dovtedy vnímanými. Poukazoval tak na podobnosť resp. rozdielnosť s inými fragmentmi narácie (importované fragmenty), či už v procese čítania, ale aj tvorby (napr. je to zreteľné v odkazoch na iné naratívy: Nastenka z Mrázika, Malý princ, Čtveřlístek, Robinson Crusoe a pod.). Vo finálnych vizuálnych nará-

ciach tak môžeme analyzovať nielen podobnosť k veľkým naratívom a ich fragmentom, ale taktiež odpozorovaný strih, zmenu záberov a logiku naratívu – teda znalosť špecifických fragmentov narácie (napr. flashforward, zoom in, zvukové efekty, lokalizácia deja), ktorých najpravdepodobnejší zdroj je možné hľadať práve vo vizuálnej kultúre. Vizuálna kultúra tak zohrávala podstatnú úlohu v tom ako študenti konštruovali významy a tvorili významy nové.



Obrázok 2. Empirický divák (študent) a čítanie / tvorba fragmentovaného naratívu

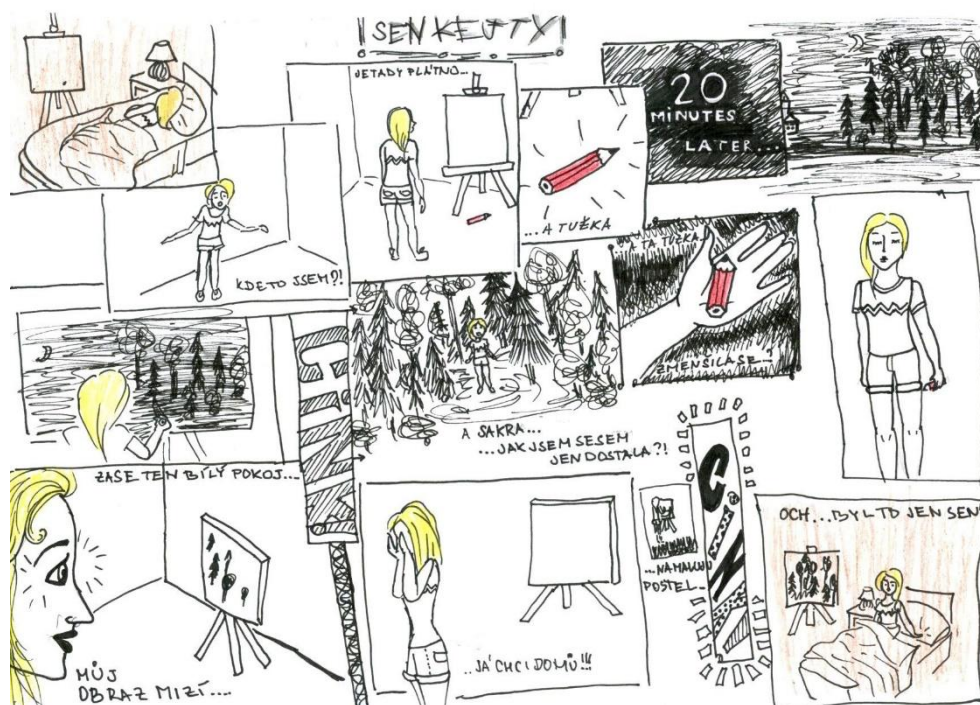
V procese čítania i tvorby študenti využívali pre tvorbu významov fragmenty vizuálnej narácie. Z hľadiska fragmentovaného naratívu študenti pracovali samostatne a prirodzene s mnohými fragmentmi narácie a ich vlastnosťami. V procese čítania a tvorby tak napríklad jednotlivé obrázky-texty porovnávali s už vnímanými obrazmi (importované fragmenty), používali ich ako stavebné zložky príbehov alebo taktiež vo fáze prípravy naratívu, pre opis hlavných postáv.

Importované fragmenty narácie

Na nasledujúcich stranách by som sa chcela venovať niektorým špecifickým fragmentom vizuálnej narácie, ktoré sa v študentských prácach objavili. Spontánne a prirodzené používanie vžitých a prebraných naračných fragmentov a štruktúr pri sprostredkovaní konkrétnej informácie, významu či myšlienky nazývam v tejto analýze importovanými fragmentmi. Zároveň šlo o fragmenty, ktoré študenti využívali bez môjho podnetu, teda bez podnetu učiteľa. Môžeme na ne nahliadať ako na súčasť gramatiky základného jazyka, ktorú spomína i Marshall McLuhan (1997)³. Na jednej strane sa tejto „gramatike“ pri dobrom vedení zo strany učiteľa môžu učiť študenti počas hodín výtvarnej výchovy. Na strane druhej je však častejšie preberanie týchto fragmentov odpozorovaním narácie v bežných konverzáciách, z literatúry či v naráciách vizuálnej kultúry (reklama, film, animácie, komiksy, videohry apod.). Sú to teda fragmenty narácie, s ktorými sa divák respektíve čitateľ už mal možnosť stretnúť, a ktoré začal ďalej využívať či už v bežnej komunikácii alebo vo vizuálnej narácii (napr. počas výtvarnej výchovy). Poznané a už vnímané importované fragmenty spolu s hlavným zámerom nará-

³ V našom prípade sa bude jednať o „gramatiku základného jazyka vizuálnej narácie“.

cie tak ovplyvňujú to ako bude empirický divák rozprávať príbeh, ktorého je autorom: teda na ktoré udalosti sa zameria a ktoré z príbehu vypustí, a v konečnom dôsledku akú zvolí naračnú štruktúru a kombináciu fragmentov.



Obrázok 3. Kejtin sen, študentská práca.

Čas, ornament, emócie a zvuk

Niektoré fragmenty narácie sú pre komiks priam neodmysliteľnou súčasťou a vybavajú sa nám často ako jedny z charakteristických črt komiksu. Môžeme sem zaradiť napríklad z vizuálneho hľadiska rôzne formy textových bublín, zvukové efekty, ale aj zoom in panel či zámerné manipulácie s časom. Flashback a flashforward⁴ sa tak stali častými fragmentmi narácie vo filme, videohrách, komiksoch či literatúre, že ich využívanie vo vizuálnych naráciach bolo pre študentov pomerne prirodzenou záležitosťou. Už v textových prácach prejavili študenti zručnosť v manipulácii s časom a v zámerných skokoch v deji príbehu. Na skoky v čase tak využívali nielen konkrétne slovné upozornenia (napr. „když válka skončila a dívka se stala dospělou ženou“, „příští den vyšlo v novinách“, „tak o 50 let později“), ale taktiež aj vnútorný monológ či obrazy myšlienok konkrétnej postavy (napr. „On to však neviděl. Nedíval se na přítomnost, ale hleděl do minulosti“). Vo vizuálnej narácii pri využití obrázkov v sekvencii bolo využitie flashforwardu buď v slovnej podobe (napr. „o 4 měsíce později“ alebo „20 minutes later“ v komiksoch od Adély a Asijat), ale i v podobe symbolov, znakov a zmeny vo výzore postáv (napr. šípka smerujúca nadol odkazujúca na zníženie váhy, vrásky či vychudnuté telo

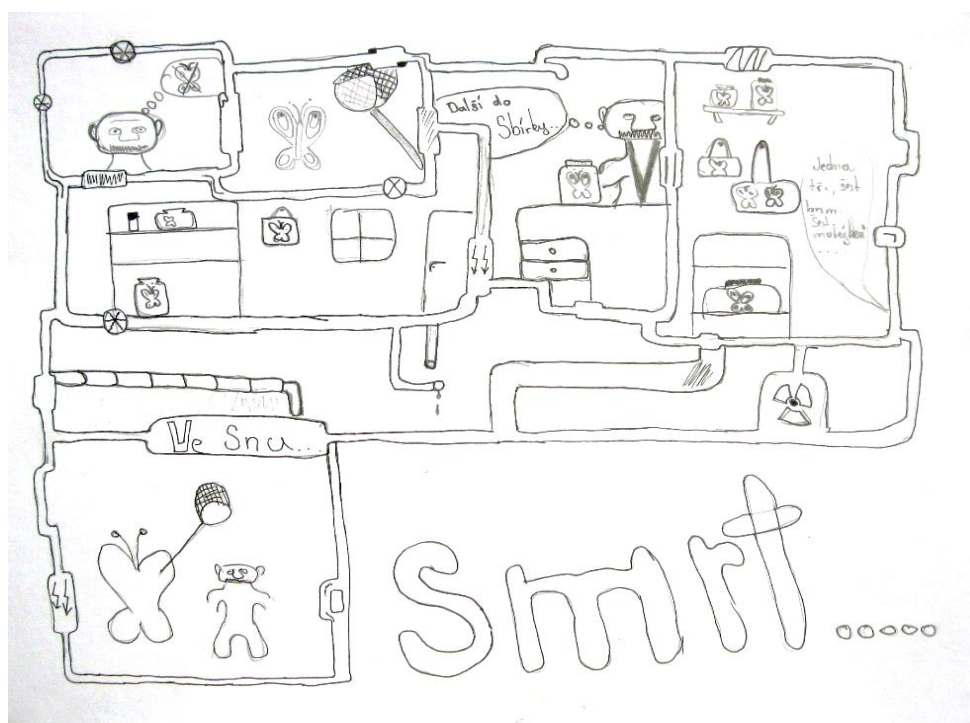
⁴ Počas tvorivej analýzy naračnej štruktúry 4 vybraných komiksov sa študenti stretli s flashback fragmentom, pre ktorý navrhovali rôzne vizuálne prevedenia: farebné alebo tvarové odlišenie flashback-panelu, prípadne flashback-panel v podobe myšlienkového bubliny. Avšak samotný flashback ako naračný fragment sa s výraznejším využitím v ich vlastných vizuálnych naratívnych prácach neobjavil.

v prácach od Adély, Kamily či Sáry). Dievčatá, ktorých príklady som uviedla, manipulujú v svojich komiksových príbehoch s časom, vyberajú len určité momenty, preskakujú z hľadiska príbehu nepodstatné časové úseky a snažia sa tak prerozprávať dlhšie časové obdobie. Manipulácia času v narácii je práve jednou z často využívaných možností ako ozvláštniť príbeh, prerozprávať dlhšie časové obdobie, ale taktiež možnosť ako zachytiť divákovu pozornosť. Fragmenty architektúry času, ktoré tak pri časovej manipulácii autori využívajú, sú nevyhnutnou súčasťou každej komiksovej formy a sú prítomné už v tej najjednoduchšej sekvencii panelov – v komiksovom stripe. Zachytenie divákovej pozornosti a zároveň jeho emocionálne prepojenie na príbeh je využívané i pomocou zoom in panelu, priblíženia na tvár, na prežívané emócie či na detaily. So zoom in panelom sa študenti oboznámili počas vyučovacej jednotky venovanej tvorivej analýze naračnej štruktúry komiksu, avšak znalosť tohto fragmentu ako zmeny uhlov pohľadov, priblíženia záberu alebo zamerania sa na emócie v príbehu prejavili i bez detailnejších inštrukcií a predstavenia možnosti využitia tohto fragmentu. Často pritom odkazovali na film a seriály ako zdroj poznania záberu priblíženia a jeho využitie ako emocionálneho spojenia s čitateľom alebo divákom tak mnohokrát kopirovali a pretransformovali v komikse i animácii (napr. typické zábery na oči, na puknuté srdce v animácii o zaľúbených snehuliakoch alebo rozhnevané, prekvapené či plačúce tváre v mnohých komiksových prácach). Avšak z hľadiska výskumu bolo zaujímavé predovšetkým jeho využitie na iný ako emocionálne podfarbený obsah, keď študenti chceli vo vizuálnej narácii poukázať a zdôrazniť akciu, činnosť alebo konkrétny predmet. Do priblížených záberov sa tak dostávali ruky manipulujúce s predmetom (napr. časť potrubia a sieťka na motýle pevne uchopená v ruke inštalatéra (obr.4) v krátkych komiksoch od Víta a Jaroslava) alebo samotný predmet dôležitý pre ďalší vývoj príbehu (napr. tužka ako predmet umožňujúci hrdinke zmeniť svoju polohu a vyplniť si prania komikse *Sen Kejty* (obr.3) od Asijat, prípadne ďalším podobným príkladom je už spomínaná sieťka na motýle, ktorá sa nakoniec mení na predmet ohrozujúci samotného zberateľa motýľov v komiksovej práci od Jaroslava). Využitie týchto panelov aj z iného dôvodu ako zameranie sa na emócie naznačuje odpozorovanie a pochopenie skutočnej funkcie zoom in záberov práve z naratívov, s ktorými sa študenti majú možnosť stretávať každý deň.

Zvuk a zvukové efekty boli študentmi taktiež vnímané ako jedny z charakteristických črt komiksu. Samotné prenesenie zvuku do komiksu je možné tromi spôsobmi⁵ – zvukové efekty a citoslovčia v grafickej podobe (cink, brrr, klik apod.), citoslovčia a zvýraznenia konkrétnych slov, na ktoré bol kladený dôraz v prehovoroch postáv (textová zložka), zachytenie rytmu prostredníctvom farieb a opakovania tvarov či dokonca prostredníctvom grafickej úpravy panelu (ornamentálny panel). Pre študentov boli zvukové efekty jednou z črt, ktorá by nemala v komikse chýbať. To sa prejavilo nielen v krátkej diskusii o základných vlastnostiach komiksu, ale aj v ich vlastných komiksových prácach. Na zvuk tak odkazujú nielen graficky upravené citoslovčia ako „cink“ (*Sen Kejty*, obr.3), pssst (označujúce ticho noci a zaspávanie v práci o Eme) alebo „zzzz“ (odkazujúci na spánok hlavnej postavy v sérii komiksov o právničke Dolores), ale aj ornamentálne upravené bubliny a panely označujúce pomstu, zlovestný smiech

⁵ V prípade komiksu publikovaného na webových stránkach sú jeho možnosti o niečo širšie (napr. blikanie či vloženie samotného zvuku do konkrétneho panelu).

alebo zmenu a obrat v príbehu. Pri ornamentálnom paneli by som sa ešte chvíľu zdržala a to konkrétne pri komikse o inštalatérovi a nočnej more z motýľov. Vizuálna úprava panelov v Jaroslavovom komikse (obr.4) vychádza zo samotnej hlavnej postavy a jej povolania (inštalatér). Avšak z hľadiska naračných fragmentov v komikse bola táto úprava o to zaujímavejšia, keďže Jaroslav na mnohých z hodín projektu nebol prítomný, neprešiel tak postupnou prípravou na naráciu v sekvencii obrázkov a podobne sa nestretol s rovnakými ukážkami z komiksov ako jeho spolužiaci počas hodiny (medzi nimi napríklad aj komiks od Davida B. *Padoucnice* s výraznou ornamentálnou úpravou niektorých panelov). Napriek tomu však pracoval pomerne výrazne s naračnými fragmentmi, ktoré pravdepodobne poznal z bežnej komunikácie a vizuálnej kultúry⁶. Využitie ornamentálneho panelu prepočil na časť obsahu príbehu a zvolil tak potrubie ako ornament. Pri jeho využití sa nezameriava na veľkosťou rovnaké panely, ale využíva ornamentálny panel k tomu, aby niekde vytvoril plochu pre záber z komiksového príbehu alebo naopak v inom „voľnom“ priestore plochu zaplnil len samotným potrubím. Potrubie ako ornamentálny panel istým spôsobom dopĺňa rozprávanie príbehu. Jaroslav tak preukázal prirodzenú manipuláciu s naráciou a komiksom ako médiom, kedy príbeh v komikse nemusí byť viazaný len na panel a orámovaný priestor, ale čítanie obrazu sa musí zamerať na celú plochu strany a jej jednotlivých detailov⁷.



Obrázok 4. Inštalatér a jeho nočná mora, študentská práca.

⁶ V krátkom rozhovore nad jeho komiksom, Jaroslav prejavil znalosť niektorých mainstreamových komiksov a ich filmových spracovaní.

⁷ Takéto využívanie celej plochy strany a detailov na rozpovedanie príbehu nachádzame nielen u spomínaného Davida B., ale aj u autorov ako Matti Hagelberg, Jiří Husák, Dave McKean, Terhi Ekebom a u mnohých ďalších).

Záver

S fragmentovanou naráciou pracujeme takpovediac každý deň a preto nie je dôvod sa nezamyslieť nad tým ako je v skutočnosti možné jednotlivé fragmenty previazať do zmysluplnej výpovede, ktorá by svojich čitateľov dokázala zasiahnuť, ovplyvniť, pobaviť alebo aspoň na chvíľu odtrhnúť od každodennej reality. V konečnom dôsledku, nie je to len prípad komiksu. Každá narácia je zložená z fragmentov, ktoré či už autor alebo my sami konštruujeme a spájame do jedného celku. A potom je tu druhá strana narácie – to, ako jej rozumejú čitateľa, poslucháči respektíve diváci a čo si z nej vlastne pamätajú. A dostávame sa tak opäť len k fragmentom. Veď si napríklad skúste spomenúť na film, ktorý vás zasiahol najviac, či už z vizuálneho, naračného alebo iného dôvodu a prehrajte si ho celý ešte raz v hlave. Ak ste na tom podobne ako ja, z filmu, ktorý vás naozaj zaujal vám zostali len fragmenty, úlomky, ktoré dokážete spojiť do veľmi skrátenej verzie pôvodného príbehu. Niektoré časti, kapitoly či zábery si pamätáte dokonale a do podrobností, iné zostali skryté niekde v útrobach vašej pamäte. Keď tvoríme príbehy pre pobavenie rodiny, priateľov alebo ako úlohu v škole, tvoríme ich z fragmentov. Avšak z iných príbehov nám zostávajú v pamäti opäť len fragmenty.

Analýza logiky narácie v komikse a pokus o identifikovanie základných fragmentov narácie, pomohlo prepojiť obsah a formu vizuálneho naratívu a nie ich striktne rozdeliť. Zároveň bez podrobnejšieho rozboru naračnej logiky komiksu (ako vizuálnej narácie) by nebolo možné adekvátne nazerať a analyzovať študentské komiksy a iné vizuálne narácie. Využívanie naračných fragmentov dodržiava prípadne preberá určitú logiku a štruktúru narácie a často má pôvod vo vizuálnej kultúre. Tento výskum tak priniesol odpovede z hľadiska toho, čo sa od študentov môžeme vo vizuálnej narácii naučiť a k čomu ich môžeme viesť a naučiť my prostredníctvom obrazov vizuálnej kultúry. Mohli sme odsledovať študentskú prácu s obrazmi a naratívmi, kedy sa študenti dostávali do dvoch respektíve troch polôh práce s vizuálnou naráciou – študent ako čitateľ, tvorca a aktívny užívateľ fragmentov narácie vizuálnej kultúry. Vizuálna kultúra tak nemá vplyv len na čítanie obrazov empirickým divákom, ale jej moc sa prejavuje aj v tvorbe naratívov obrazovej podoby a v prenose naračných štruktúr a stereotypov. Artefakty vizuálnej kultúry (medzi ktoré patrí aj komiks) a ich fragmenty zohrali vo výskume veľký význam, pretože odkazy na ne sa objavili takmer vo všetkých prácach a prehovoroch študentov. Podobne i v mnohých dielach profesionálnych komiksových autorov môžeme vystopovať obrazy a vplyvy iných autorov, diel a vizuálnej kultúry, dokonca i s intertextovými odkazmi. Vizuálnu kultúru tak nemôžeme vo výuke výtvarnej výchovy ignorovať, pretože sa nám môže stať, že ak sa budeme snažiť vyhnúť témam a obrazom, ktoré študentov skutočne zaujímajú, budeme ignorovať základný jazyk, ktorý študenti používajú dennodenne. Adekvátne využívanie fragmentov vizuálnej kultúry nám taktiež dáva možnosť začať budovať u študentov kritický postoj vo vnímaní významov artefaktov vizuálnej kultúry a nezostať tak len pri ich „oslave“ a nekritickom preberaní. Študentské vizuálne a textové narácie z tohto výskumu spolu s analýzou komiksových naratívov profesionálnych európskych autorov popisujú konkrétnu prácu empirického diváka s obrazmi, ktoré sú súčasťou jeho sveta.

Výber z použitej literatúry

1. BARNARD, M.: Art, design and visual culture. Londýn: Macmillan, 1998. ISBN 978-0312216924
2. BARTHES, R.: Mytologie. Praha: Dokořán, 2004. ISBN 978-80-7363-359-2
3. BARTHES, R.: The Semiotic Challenge. Oxford: Basil Blackwell, 1993. ISBN 978-0520087842
4. BAUDRILLARD, J.: Jean Baudrillard: Selected writing. In Poster, M. (ed): Jean Baudrillard: Selected writing. Londýn: Polity Press, 1988.
5. BAUDRILLARD, J.: Pathaphysics of the year 2000, Paříž: Galilee, 1992. Dostupné na: <http://www.uta.edu/english/apt/collab/texts/pataphysics.html>
6. COHEN, L. – MANION, L.: s. Research methods in education. Londýn: Routledge Falmer, 2000. ISBN 0415195411
7. COHN, N.: A Visual lexicon. Public Journal of Semiotics. 2007. roč.1, č.1., s.53-84
8. COHN, N.: The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension'. *Studies in Comics*. 2010. roč.1, č.1, s.127-147
9. DELEUZE, G. – GUATTARI, F.: Tisíc plošin. Praha: Herrmann & synové, 2010. ISBN 978-80-87054-3
10. DELEUZE, G.: Cinema I. Londýn: Continuum. 2011a. ISBN 978-0-8264-7705-7
11. DELEUZE, G.: Cinema II. Londýn: Continuum. 2011b. ISBN 978-0-8264-7706-4
12. DUNCUM, P.: Seven principles for visual culture education. *Art Education*. 2010, roč.63, č.1., s.6-10
13. DUNCUM, P.: Toward a playful pedagogy: Popular culture and the pleasures of transgression. *Studies in Art Education*. 2009. roč.50, č.3., s.232-244
14. DUNCUM, P.: Visual culture: Developments, definitions and directions for art education. *Studies in art education*. 2001. Roč.42, č.2, s.101-112
15. ELLIOT, J.: Action research for educational change. Milton Keynes: Open University Press, 1991. ISBN 03-350-9690-5
16. FINGEROTH, D.: The Rough Guide to Graphic Novels. Londýn: Rough Guides, 2008.
17. FOUCAULT, M.: Diskurs, autor, genealogie. Praha: Svoboda, 1994. ISBN 80-205-0406-0
18. FOUCAULT, M.: Slová a věci. Bratislava: Kaligram, 2000. ISBN 80-7149-330-9
19. FULKOVÁ, M.: Diskurs umění a vzdělávání. Praha: H&H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7
20. FULKOVÁ, M.: Kresba jako komunikace: sociální a kulturní vlivy v dětském výtvarném projevu. *Výtvarná výchova*. 2004. roč.44, mimořádné číslo, s.16-25
21. GOODMAN, N.: Jazyky umění, nástin teorie symbolů. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1519-8
22. GOTTSCHALL, J.: The storytelling animal. New York: Mariner, 2013. ISBN 978-0-544-00234-0
23. GOULART, R.: Comic Book Culture. Portland: Collectors Press, 2000. ISBN 1-888054-38-7
24. GROENSTEEN, T.: Why are comics still in search of cultural legitimation? In Magnussen, A. – Christiansen, H. (eds): *Comics culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Kodaň: Museum Tusulanum Press, 2000. s.8-29. ISBN 9788772895802
25. GROENSTEEN, T.: Stavba komiksu. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0
26. HENDL, J.: Kvalitativní výzkum. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-040-2
27. CHAIM, N.: Sampling Knowledge: The Hermeneutics of Snowball Sampling in Qualitative Research. *International Journal of Social Research Methodology*. 2008. roč.11, č.4, s.327-344
28. KANNENBERG, G.: 500 Essential Graphic Novels. Lewes: ILEX, 2008. ISBN 1-905814-29-1
29. INGE, M.: Comics as Culture. Jackson: University Press of Mississippi, 1990. ISBN 0 878054081
30. LARS LUNDSTEN: Understanding Visual Narrative. In: Stocchetti, M. – Sumlala-Seppänen, J. (eds): *Images and Communities (The Visual Construction of the Social)*. Helsinki: Gaudeamus. 2007. s.281-303. ISBN 978-952-495-020-6
31. LYOTARD, J.F.: The Postmodern Condition. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
32. MANIFOLD, M.C.: Fanart as craft and the creation of culture. *International journal of education through art*. 2009. roč.5, č.1, s.7-21
33. MCCLOUD, S.: Jak rozumět komiksu. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9

34. MCLUHAN, M.: About media. In McLuhan, E. – Zingrone, F. (eds) *Essential McLuhan.*, Londýn: Routledge. 1997. s. 270-297, ISBN 0-415-16245-9
35. MILLIDGE, G.: *Comic Book Design*. Lewes: ILEX, 2009. ISBN 978-1-905814-44-2
36. MOURA, A.: Použití kvalitativních metod v portugalské výtvarné výchově s důrazem na akční výzkum: obrazy a identita – prostřednictvím digitálního umění k výchově občanů. In Příkrylová, K. (ed): *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2010. s.108-121, ISBN 978-80-7290-487-7
37. PEDERSEN, K.: Symbol system and activities in children's pictorial culture. In: Lindström, L. (ed): *The cultural context*. Štokholm: HLS Förlag. 2000.
38. PENN, G.: Semiotic Analysis of Still Images. In Bauer, M.W. – Gaskell, G. (eds): *Qualitative researching with text, image and sound*. Londýn: Sage, 2006. s.227-245. ISBN 978-0-7619-6481-0
39. PETRÍČEK, M.: Hranice a limity textu. *Česká literatura*. 2004. roč.52, č. 4, s.528-539
40. PITRI, E.: Children's funny art and the form it can take over time. *International journal of education through art*. 2011. roč.7, č.1, s.81-96
41. PLOWRIGHT, F.: Comics – An American Art Form. In Plowright, F. (ed): *Comic guide: a critical assessment*. Londýn: Aurum Press, 1997. s. i-xiv. ISBN 1 85410 496 1
42. SARACENI, M.: *Language of comics*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-415-28670-0
43. SEPPÄNEN, J.: *The Power of the Gaze*. New York: Peter Lang Publishing, 2006. ISBN 0-8204-8139-4
44. TAVIN, K.M. – ANDERSON, D.: Teaching (Popular) Visual Culture: Deconstructing Disney in the Elementary Art Classroom. *Art Education*. 2003. roč.56, č.3, s.21-35
45. THEIN, K.: *Rychlost a slzy (filmové eseje)*. Praha: Prostor, 2002. ISBN 80-7260-073-7
46. VARTO, J.: *Art and Craft of Beauty*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 2008. ISBN 978-951-558-280-5
47. WANG, S.: Contextualizing meanings as personal cultural inquiry: a book-making project. In *International journal of education through art*. 2009. roč. 5, č. 1, s.75-92
48. WILSON, B.: Becoming Japanese: Manga, Children's drawings and the construction of national character. *Visual Art Research*. 1999. roč.25, č.2., s.48-60
49. WILSON, B.: More lessons from the superheroes of J.C.Holz: The visual culture of childhood and the third pedagogical site. *Art Education*. 2005. roč.58, č.6, s.18-34
50. WILSON, B.: Of diagram and rhizomes: Visual culture, contemporary art, and the impossibility of mapping the content of art education. *Studies in Art Education*. 2003. roč.44, č.3, s.214-229