

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Auředníková Eva

Současný japonský komiks a jeho specifika

Bakalářská práce

Praha 2018

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE
Fakulta humanitních studií

Bakalářská práce

Současný japonský komiks a jeho specifika
Contemporary Japanese Comics and Its Specifics

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Aleš Svoboda

Autorka bakalářské práce: Eva Auředníková

Studijní obor: Studium humanitní vzdělanosti

Typ studia: prezenční

Rok dokončení bakalářské práce: 2018

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 29.6.2018

.....

Eva Auředníková

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Aleši Svobodovi za trpělivost a čas.

Obsah

1	ÚVOD	6
2	TEORETICKÁ ČÁST.....	9
2.1	Termíny	9
2.1.1	Manga.....	9
2.1.2	Komiks	9
2.1.3	Viněta a panel.....	9
2.1.4	Bublina	10
2.1.5	Emanata.....	10
2.1.6	Onomatopoeia	10
2.1.7	Ikoničnost.....	11
2.2	Teoretické a analytické přístupy	11
2.3	Definice komiksu obecně.....	13
2.3.1	Pojem komiks a médium	16
2.4	Historické souvislosti vzniku mangy a komiksu.....	17
2.4.1	Karikatura.....	17
2.4.2	Historie mangy a její žánry	18
2.4.3	Historie euroamerického komiksu.....	23
2.5	Struktura a prvky mangy a komiksu	27
2.5.1	Znak, obraz a význam	27
2.5.2	Narativní prvky	30
2.5.3	Struktura a stavba komiksu	35
2.6	Publikace a tištěný formát mangy a komiksu	41
2.7	Grafické i obsahové prvky charakterizující mangu	43
2.7.1	Praktiky čtení.....	43
2.7.2	Panely.....	44

2.7.3	Narativa	45
2.7.4	Kresba	47
2.7.5	Žánry	49
3	KOMPARACE.....	51
3.1	Vybrané tituly	53
3.1.1	Japonská tvorba.....	53
3.1.2	Západní tvorba.....	54
3.2	Ukázky jednotlivých komiksů.....	56
3.2.1	Berserk	56
3.2.2	Dogs: Bullets and Carnage	58
3.2.3	Monster	60
3.2.4	Oyasumi Punpun	61
3.2.5	Canis.....	63
3.2.6	City.....	65
3.2.7	The Girl from the Other Side	66
3.2.8	Wilson a Patience	67
3.2.9	Planetary.....	69
3.2.10	Essex County a The Nobody.....	72
3.2.11	The Umbrella Academy	74
3.2.12	I Killed Adolf Hitler.....	75
3.2.13	Blankets	76
3.2.14	Spawn.....	77
3.3	Shrnutí.....	79
3.4	Závěr.....	81
	Použitá literatura	83
	Použité mangy a komiksy	87

1 Úvod

Následující text se zabývá komiksem, konkrétně specifiky komiksu japonského. V následujících kapitolách bude nastíněn vývoj jak mangy, tak *západního*¹ komiksu. Pro pochopení fungování obou *formátů* je nezbytné srovnat přístupy, které se jimi zabývají, i jejich odlišnou a zároveň propojenou, historií. Manga neboli japonský komiks, má předchůdce odlišné od předchůdců, které má komiks evropský či americký². Manga se vyvinula z jiné vizuální kultury a míchá jak prvky tradičních japonských výtvarných umění, které vyplývají z jiné filosofie a odlišného vnímání světa, tak mísí postupy při tvorbě komiksového formátu, které japonští autoři převzali právě ze západu. Co se týče konceptu mangy, tak si je s komiksem západním velmi blízká. Zároveň se domnívám, že manga a její stavební i výtvarné prvky mohou být podkladem pro zkoumání, které proběhne v závěrečné části této práce.

První část této práce se soustředí na teoretické přístupy ke komiksu, na vývoj komiksu a na jeho různé definice. Různé definice z toho důvodu, že komiks nebyl zatím definován takovým způsobem, který by byl všeobecně uznávaný. Problematika tohoto média tkví hned v jeho podstatě, a tou je dualita spojení obrazu a textu. Dlouho se ke komiksu přistupovalo jako k literatuře, až v poslední době se začínají objevovat komiksové teorie, které nenakládají s komiksem jako s literaturou v čistém slova smyslu, nýbrž jako s vizuálním uměním. Bylo již napsáno mnoho publikací, týkajících se vztahu textu a obrazu, publikací, které se snaží definovat, co je komiks, a do jaké umělecké sféry patří, či jestli vůbec uměním je, avšak málokteré se shodují.

Manga bude v následujících kapitolách chápána jako umělecká forma či médium, které je plnohodnotným výrazovým prostředkem, nikoliv jen jakožto médium, ve kterém se objevují "idealizované a velkooké postavy" (Power, 2009: 20). Bohužel právě takovým způsobem mnoho lidí mangu vnímá.

Někteří autoři vnímají popularitu mangy jako důsledek uměleckého vyjádření japonských autorů. V Japonsku existuje dlouhá historie nacházení národní identity skrze kulturu, již s tím, že identifikace probíhala skrze kulturní symboly jako je zen, čajový obřad,

¹ Západními komiksy jsou myšleny komiksy euroamerické.

² Americkým komiksem budou nazývány komiksy původem ze Spojených států amerických.

ale i národní technologické produkty, stejně tak jako jeden z hlavních exportů, se kterým se Japonci ztotožňují, považují v dnešní době právě mediální produkci. V českém prostředí se manze nedostává tolik prostoru jako západnímu komiksu, ale v posledních letech zájem o ni stoupá.

V 90. letech se objevily práce, které se soustředily na specifika mangy a její odlišnost od euroamerického komiksu. Domnívám se, že za poslední dvě desetiletí se rozdíl mezi mangou a komiksem poněkud zmenšují. Vzhledem přes stále větší prolínání uměleckých i myšlenkových směrů i kultur, celkovému sdílení informací skrze internet a jejich globální přístupnosti, si manga stále zachovává svou osobitost (Schodt, 2012). Mnoho západních autorů nachází inspiraci v japonském komiksu, stejně jako v 50. letech japonští průkopníci mangy „kopírovali“ západní komiksový styl. Proto jsem do své práce pro komparaci vybrala převážně mladší autory, u kterých ale stále lze najít rysy, které jsou pro japonský komiks typické.

Přestože manga v knihkupectvích v nejbližší době nenahradí místo komiksu, velmi se zvyšuje zájem u mladých lidí, a s tím přichází i velký vliv mangy. Z tohoto důvodu by se měl ve stejné míře zvýšit i zájem akademiků o toto médium (Meskin, Cook, 2011). V Japonsku se neklade takový důraz na rozlišení *vysoké* a *nízké kultury*. To, co je populární, ještě nemusí být jakousi podřadnou formou umění. Na konci minulého století se však objevilo spojení mangy s kriminalitou a jejím špatným vlivem na mládež. Provedlo se mnoho sociologických výzkumů, které se zabývaly subkulturami, které vyvstaly právě ze čtenářství komiksů. Až v poslední době se jak komiks, tak manga sledují z pohledu teoretiků umění nebo sémiotiků.

V této práci se pokusím ukázat, že existují prvky, které jsou pro mangu typické, a které ji odlišují od amerického komiksu. Zaměřím se především na vizuální stránku tohoto *média*. Bude se tedy jednat hlavně o vizuální prvky, přičemž příběhovými liniemi, příslušným subkulturám, nebo magazínovému průmyslu a dalším okruhům, které se mangy týkají, v celkovém pohledu hrají určitou roli a ovlivňují vývoj mangy, avšak jedná se o velmi široký rozsah problémů, bude jim tedy věnován pouze limitovaný prostor. Nejedná se tedy jen o určitý specifický vizuální styl, ale i rozdílný způsob publikace, konzumace a postavení mangy v Japonsku.

Cílem této práce je popsat problematiku komiksu a přiblížit odlišnost mangy od komiksů západních. Tyto rozdíly budou ukázány na několika příkladech v poslední části této práce. V závěrečné části se tedy pokusím na základě konceptů z teoretických přístupů zaměřit na některé unikátní grafické elementy, které se v mangách objevují. Tyto prvky budou následně srovnány s výběrem prací několika amerických autorů.

2 Teoretická část

Tato část je věnována rozboru komiksu z různých analytických pohledů. Postupně se popíší jednotlivé stavební prvky komiksu a termíny s nimi související. Zároveň s tímto je pro komiks i mangu, jako umělecké formáty, je podstatné jejich i odlišné historické utváření, ze kterého jsou zde vybrány klíčové momenty.

2.1 Termíny

Pro orientaci je nutno popsat termíny, které budou následně užívány a které jsou pro analýzu mangy a komiksu nezbytné. Manga i komiks mají stejné stavební prvky, které je charakterizují, a v následujících odstavcích jsou zmíněny ty nejdůležitější.

2.1.1 Manga

Manga je druh komiksu, který pochází z Japonska. Jeho autorem je *mangaka*³. Ve 20. letech se ujal název *manga*, který byl převzat z čínského názvu pro komiks, *manhua*. Název manga může též znamenat karikatura, kresba, komiksový panel, animaci. Výraz byl poprvé spojen s narativní kresbou japonským umělcem Hokusaiem v roce 1814. Čínské znaky ve slově znamenají *nedobrovolný* a *obraz*. (MacWilliams, 2008).

2.1.2 Komiks

Anglické *comics* je zkratkou z *comic strip*, což byly krátké novinové sekvence několika úderných obrázků, pod kterými se nacházel komentář. (Petersen, 2011).

2.1.3 Viněta a panel

Groensteen (2005) charakterizuje panel, který nazývá *vinětou*⁴, jako prostorovou výseč, kterou izoluje bílé místo. Panel bývá orámován rámečkem různých podob. Obrazový materiál v komiksu je zpravidla umístěn právě do panelů.

Panely, okna a rámečky jsou nástroje, kterými komiks předává význam. Někdy fungují jako metafory, jindy jako fyzické rámce (Smith in Stein, Thon, 2015).

³ Pro všechny názvy japonských komiksů, autorů a výrazů, bude využita anglická transkripce z japonštiny.

⁴ U jiných autorů pod názvem panel či políčko.

Panel je podle McClouda (2008) nejdůležitějším ikonem v komiksu, který tvoří prostor pro obsahy příběhu a zároveň fragmentuje obrazový materiál.

Dle Cohna (2007) jsou v panelu dva typy prvků, entity pozitivní a negativní. Negativními entitami je vše, co nejsou postavy a děj. Jedná se o informativní pasivní entity. Pozitivními entitami jsou právě postavy a nástroje děje. Obě se podílejí na sémantickém významu.

2.1.4 *Bublina*

Textová bublina se skládá z textu a obrazové plochy. Bývá různě orámována a nabývá různých tvarů. Text uvnitř bubliny signalizuje řeč postav.

Komiksová bublina, jako nástroj vyprávění, většinou nemá jako taková žádný význam, její volný tvar se přizpůsobuje textu, často ale její tvar může záměrně zesilovat význam fráze uvnitř. Historie textových bublin sahá až do středověku, kdy se vyskytovaly v podobě medailonků a reprezentantů řeči, které se nacházely u středověkých maleb a fresek. Jejich dalším použitím je reprezentovat neviditelné věci, jako zvuky atd. (Petersen, 2011). McCloud (2008) vidí bublinu nejen jako jeden z nejčastějších prvků, kterých komiks využívá. Její tvar a barva, i typ jejího písma, přenáší emoce i zvuky.

Technologie umožnila, že se textové bubliny dají umístit kamkoliv. Proces zabere minimálně času a stejně snadno se bubliny a text v nich dá upravovat. V 90. letech vznikla nová odnož komiksů, které nemají nosič a existují pouze virtuálně. Tyto komiksy se nazývají *webkomiksy*. (Schodt, 2012).

2.1.5 *Emanata*

Emanata jsou grafická ikonická zobrazení, jako jsou např. kapky potu, hvězdičky při bolesti či žárovka pro zobrazení nápadu.

2.1.6 *Onomatopoeia*

Onomatopoeia jsou zvukomalebná slova, kterých je v japonštině obrovské množství. Jedná se o slova, která foneticky zobrazují pocity, zvuky okolí nebo i bolest. V angličtině jsou jedněmi z nejčastějších slov tohoto typu *boom* a *crash*.

2.1.7 Ikoničnost

Ikoničnost v komiksu lze chápat jako míru, kterou se určité zobrazení přibližuje buď realitě, nebo karikatuře. Ikoničnost se odvíjí od ikonu, který je sémiotickým znakem, jenž je ve větší či menší míře podobný předmětu, který představuje. Jako každý sémiotický znak je spojením toho, co označuje a toho, co jej označuje. Ikony a ikonické zobrazení nejsou důsledkem přirozenosti, nýbrž podléhají konvenci, ale v menší míře než symbolické systémy, jako je například písmo. (Černý, 1996).

2.2 Teoretické a analytické přístupy

Jelikož je komiks formou umění, která je svou podstatou smíšená, ve smyslu spojení textu a obrazu, není jasné, ze kterého směru by se k němu mělo přistupovat. Autoři se rozcházejí v tom, co považují na komiksu za nejdůležitější aspekt. V některých pracích se komiks považuje za literární žánr, v jiných jako specifický typ vizuální narace, v dalších se s ním nakládá jako se sociokulturním fenoménem. Zde se zmíním o některých přístupech ke studiu komiksu.

Studium a výzkumy mangy, jakožto žánru, se dlouho týkaly pouze příruček, jak mangu kreslit, nebo vztahu mangy a populární kultury. Většina materiálu, který se týká mangy, má spíše popisný či sentimentální charakter. Dále jsou tu texty, které mangu jakkoli kriticky hodnotí, sociologické výzkumy, dotazníky, ekonomické statistiky a analýzy. Většina z nich se zaměřuje na témata příběhů, literární kvality apod. Akademický přístup k manze zaznamenal největší krok v roce 2001, kdy byla založena *Japonská společnost pro studium mangy a komiksu*. Krátce na to začal vycházet žurnál *Manga Studies*. Mezi oběma směry, tedy mezi laickým a akademickým, jsou ti, kteří tvrdí, že lze analyzovat mangu skrze její výrazové prostředky, bez kontextu ideologií a kulturních vzorců. Jiní se snaží pojmout vzorce, kterými je v manze předávána informace o třídách, víře a dalších kulturních vzorcích (Ingulstrud, 2009).

Existují různé vrstvy kritiky komiksu. Tím, že obrázky v komiksu vyprávějí příběh, se komiksem zabývala spíše literární věda. Přitom vizuální stránka komiksu je jeho stavební složkou a i jednotlivá políčka komiksu lze rozebírat samostatně. „V analýzách komiksu tak jeho obrazová, respektive výtvarná složka paradoxně přichází stále poměrně zkrátka.“ (Jareš in Kořínek, Foret, Jareš, 2015: 119).

Uhl (2012) tvrdí, že ustálená metodologie pro analýzu komiksu neexistuje. Jako analytický přístup navrhuje sémiotiku, jelikož i komiks je znakovým systémem. Cílem sémiotické analýzy je detailní rozbor díla, konkrétně zachycení významů a prvků, které obsahuje. Vypůjčuje si návrh analýzy od Fresnaulta-Deruelleho, ve kterém se komiks, respektive jeho políčko, postupně analyzuje ve čtyřech fázích. První se analyzuje tvar a velikost políček, a co přesně si v nich autor vybral nakreslit. Soustředit se můžeme na úhly zobrazení, vykreslení prostředí či na kreslířský styl. I užitím nebo neužitím barev může autor měnit významovou složku. Dále se analyzuje bublina včetně jejího obsahu. Analyzuje se umístění, tvar, orámování nebo font písma. Poté se analýza přesune k celému políčku. V této fázi se políčko zaměří jako celek, tj. sleduje se souhra obrazu a textu, a v jakém jsou obě složky vztahu. Poslední částí je zasazení políčka do kontextu a příběhu. Je nutné si všimnout mezer mezi políčky i jejich umístění na stránce. Pro analýzu komiksu jsou však podstatné i další body. Důležité je stanovit si jasný cíl zkoumání a znát narativní jazyk komiksu, neboli, jinak řečeno, umět v komiksu číst. Při analýze je nutné mít znalosti o tématech, na které se chceme soustředit a případně historické souvislosti vzniku díla. (Uhl in Foret, 2012: 40).

Groensteen nahlíží na komiks ne z perspektivy sociologické, historické nebo strukturalistické, ale nahlíží na něj jako na soubor mechanismů produkujících smysl. Jeho perspektiva je sémiologická, podobně jako ta předcházející. Studium komiksu nesleduje v rozložení základních propojitelných významových prvků. Od přístupu, že komiks je směsicí obrazu a textu, se také distancuje. Podle něj je prvořadý obraz. Popisuje širší vztahy v rámci celého díla, ne jen v kontextu jednoho či více rámečků. Komiks by se měl studovat jako narativní žánr, ne pouze jako čistě literární žánr. „Komiksový obraz je vypověditelný, popsateľný, interpretovatelný a hodnotitelný“ (2005: 34). Dílo by se mělo zachycovat ve své celistvosti, což u komiksu znamená jeho narativní, výtvarnou i symbolickou stránku. Na obrazu se dá studovat vztah obraz-těleso, tj. spaciotopika, ale lze zkoumat i z pohledu obrazu, jakožto znaku, stejně tak ve vztahu, které má dílo ke svému autorovi. (Groensteen, 2005). Groensteen vytvořil ucelený způsob rozboru komiksu, který je jako jeden z mála dostupný také v češtině.

V návaznosti na sémiotické přístupy Kukkonen (2013) na komiks nahlíží z kognitivní perspektivy. Tento přístup spočívá ve vodítcích, které jsou v díle obsaženy, a na tom, jak konzument vytváří z těchto vodítek závěry. Jedná se o přesun od sémiotické analýzy kódu k analýze odvozování. Její analýza se ale soustředí hlavně na obsahovou stránku komiksu.

Následně se domívá, že se vizuální efekty dají rozdělit na tři druhy, které spočívají ve znacích a kódech různého typu, jedná se o efekty, které: závisí na mezikulturních, univerzálních faktorech, o vizuální efekty, které závisí na snadno naučitelných místních kulturních zkušenostech/schopnostech, a o vizuální efekty, jejichž dekodování závisí na složitějších kulturních schopnostech. Většina znaků v komiksu spadá do prvních dvou kategorií.

Podle MacWilliamse (2008) je se při analýze mangy nutné vyhnout jejímu definování na základě toho, jakým způsobem uchopuje témata a chápat její vizuální podobu tak, že vypovídá o jedinečnosti japonské kultury. V některých pracích se dle něj příliš vyzdvihuje kulturní specifičnost prostředí, ve kterém manga vzniká. Zároveň se nedá předpokládat, že je manga naprosto kulturně nezaujatá. MacWilliams se zaměřuje na to, jakým způsobem manga odpovídá na diskurz určité doby, jak manga cestuje napříč kulturami, a jak se okolo mangy staví identity jejích čtenářů, jak se okolo této produkce lidé ztotožňují, nebo čím autoři vypovídají o sobě skrze své dílo.

Komiks se dá studovat také z estetického hlediska, jak činí David Carrier v *The Aesthetics Comics* (2000). (Jareš in Kořínek, Foret, Jareš, 2015).

Ke komiksu se dnes často při bádání nepřistupuje jako k žánru, nýbrž jako k médiu. Tento přístup je podle Foreta pilířem *comics studies*. To zakládá na *formalistickém obratu*, který říká, „že každý komiks má jisté formální náležitosti typické právě pro komiks jako takový.“(Foret, 2012: 86). Takto o komiksu smýšlí Will Eisner (1985), Scott McCloud (2008) i Thierry Groensteen (2005). (Jareš in Foret, 2012).

O těchto autorech se zmíním v dalších kapitolách. V této práci na komiks bude převážně nahlížet skrze jeho strukturní stavbu a výrazové prostředky.

2.3 Definice komiksu obecně

Zdánlivě se definování komiksu zdá jako triviální věc, avšak různí autoři vnímají komiks z různých perspektiv a to, že komiks je médium spojené, v jistém smyslu duální, pokud o něm budeme mluvit jako o *médiu*⁵, přivádí jeho definici k problémům. Je nutné rozlišovat, že komiks zde bude pokládán za uměleckou formu, nikoli pouhý literární žánr.

⁵ Viz kapitola 2.3.1

Komiks jako takový má totiž mnoho žánrů a jeho definování v tomto smyslu je mylné i podle následujících autorů.

Podle Kunzleho (1973) definice musí mít komiks vždy tyto aspekty; „musí se jednat o sekvenci oddělených obrazů, ve které převládá obraz nad textem, komiks musí být masově šiřitelný, vytvořen k reprodukování, a sekvence v něm musí vyprávět příběh myšlený i aktuální.“ (Groensteen, 2005: 26). Tuto myšlenku ale Groensteen zavrhuje. Stejně jako odmítá teorie, které definují komiks na základě toho, že obsahuje verbální výpovědi v obraze a že obsahují minimálně jednu postavu, která se nachází v každé viněti. Groensteen komiks označuje jako „narativní druh s vizuální dominantou“ (2005: 19). Podobně jako jiní autoři tvrdí, že definice, která by pojala všechny znaky a specifika komiksu, je prakticky nemožná. Juxtapozice, tedy postavení obrázků vedle sebe samo o sobě narativní není, avšak juxtapozice je stěžejním principem komiksu. Sekvence obrazů se stává narativní, když jsou obrazy soudržné, když spolu obrazy souvisí, interagují jejich spaciopatické⁶, a tedy i artrologické⁷, stránky.

Kukkonen pracuje s komiksem jako s médiem, které komunikuje skrze obrazy, slova a sekvence. Toto médium tvoří tři aspekty: (1) je prostředníkem komunikace, (2) spoléhá se na určité technologie a (3) funguje v určitých společenských institucích (Kukkonen, 2013).

McCloud (2008) definuje komiksové umění jako uskupení obrazů, které je určené k předání informace a získání emocionální odezvy. McCloud píše, že komiksem jsou i popisky v manuálech, jednoduše vše, co využívá sekvenci obrazů. Komiks tvoří prostorová příležitost jednotlivých obrázků, která zavádí časovou linii, přesně je "komiks záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo vyvolání estetického požitku“ (2008: 9). Tato sekvence probíhá v prostoru stránky i celého díla. Přístupu McClouda nefigurují žánry, náměty, ani tisk, materiály, styl kresby nebo linek. Tato definice je ale podle Johna Holba nepřesná a vágní, jelikož tato definice ve své podstatě sedí na jakémkoliv vizuální umění. Avšak je těžké definovat komiks tak, aby se vyčlenily formáty, které do něj nepatří a zároveň tak, aby definice platila pro všechny druhy, jak grafických novel, tak novinových komiksových stripů. (Holbo in Meskin, Cook, 2012).

⁶ Termín, kterým Groensteen přistupuje k systému stránkové sazby a celkově prostorým možnostem a rozložením, který komiks využívá. Spaciopatika sleduje polohu viněty.

⁷ Artrologie se zabývá vztahy mezi vinětami.

Podle Garcíi (2015) by se McCloudova definice dala aplikovat i na jiné formy umění, nemluvě o tom, že opomíjí jeden z nejdůležitějších aspektů komiksu, a to je vztah obrazu a textu. Z McCloudovy definice je vyřazen i jakýkoliv komiks, který mezi panely nemá prázdný prostor. Komiks jako médium není tedy jen souhrn kódů a materiálů, ze kterých je vytvořen, je definován svou historií a je sociální institucí. Podobně Bateman (2014) píše, že při definování komiksu se nesmí opomíjet jeho historie, proto definice, jako ta McCloudova, může definovat komiks i tapisérii z Bayeux. Komiks se například od obrázkových dětských knih liší tím, že text je k obrazu vázán na mikro-úrovni, tj. každý moment příběhu je znázorněn verbálně i graficky, jedná se dvoudimenzionální narativ, která se odehrává na nejmenší úrovni narativity.

I když se předcházející definice snaží pojmut komiksový formát, tak komiks jako celek není možné přesně definovat. Je smysluplnější studovat jeho vliv, způsoby, jakým promlouvá ke čtenáři. Komiks se dle Meskina nedá definovat ani tím, že se dá multiplikovat. Existují komiksy, například autorské, které mají jen jednu kopii. Pravdou ale je, že některé typy moderního umění a komiks změnily náhled na to, co je originál a co kopie. Komiksový výtisk je vnímán jako autentický kus, ne jako pouhá kopie originálního skriptu a kresby. (Hick in Meskin, Cook, 2012).

Komiks je dnes součástí i nových médií. Existují digitální i digitalizované komiksy. Vizualní jazyk komiksu ovlivnil fungování nových médií, například právě vnímání propojení a splývání obrazu a textu (Krajtl in Foret, 2012). Cohn definuje komiks jako určitý vizualní jazyk v tom smyslu, že jednotlivé části v sekvenci vytváří významy. Takto chápán není komiks vázán k žádnému přenosovému médiu, je jedno jestli se jedná o tištěný komiks nebo *webkomiks*. Ale zároveň původní způsoby šíření komiksu ovlivnily jejich nynější podobu, takovým způsobem, že fyzická stránka komiksu nelze v konceptu opomíjet. (Kukkonen, 2013).

Dodnes není žádná z těchto a jiných definic definitivně uznávaná. Komiks se dá souhrně považovat za narativní umění, které je poměrně mladé a ve větší míře se opírá o svou vizualní složku. I jak píše Eisner (1985), komiks je komiksem i bez své textové složky.

Hranice komiksu se neustále posouvají, i z toho důvodu není lehké jej definovat. Komiks se přibližuje něčemu, co můžeme studovat estetikou i poetikou. Jak lze hraniční, abstraktní komiks nebo komiks s nelogickými přechody mezi panely číst? Již rozvržení

stránky může zachycovat autorovy vnitřní pocity. Čtení komiksu probíhá pomocí asociací, ve kterých se prolínají myšlenky i protorové schéma. Vizuální hranice komiksu může být v rovině vizuálních her, komiks tedy může obsahovat i surrealistickou stránku. I tímto způsobem posouvají někteří undergroundoví autoři hranice komiksu. Jejich komiksy se nesnaží být snadno uchopitelné a čitelné. Zástupcem hraničních komiksů jsou avantgardní *minikomixy* z 80. let, které jsou plné nelogických segmentů. I když může být srozumitelná kresba, může být její rozpor s textem nelogický, tedy pro čtenáře těžko uchopitelný. Výtvarný rozpor může naopak vytvářet emoční jednotu. (Jareš in Foret, 2012).

2.3.1 *Pojem komiks a médium*

V této práci manga i komiks budou pokládány za umělecké formy či formáty. Problematický je vůbec název médium, který odkazuje na nějaký nosič, v tomto smyslu se ale koncept komiksu či mangy v této práci chápat nebude. Komiks lze pojímat jako sémiotický systém či umělecký druh s určitými konvencionalizovanými způsoby grafického vyjadřování.

Vymezení komiksu jako média, které se ale často objevuje, je problematické hned v několika ohledech. Podstata komiksu spočívá v jeho vlastnostech jakožto kódu, nikoli v jeho nosiči. Komiks se dá chápat jako sémiotický systém. V komiksu se prolínají obrazový a slovní systém, hranice těchto systémů se zároveň stírají. V tomto smyslu je komiks myšlen jako kód v teorii Umberta Eca, tedy jako určitý systém, který organizuje jednotlivé konvencionalizované znaky. V komiksu je takových kódů několik, obrazový, verbální nebo i stylistický, estetický či narativní kódování. Komiksový kód tedy pracuje s těmito dílčími kódy a sám je organizuje. Tedy lze tvrdit, že komiks nevznikl jako nové médium, ve smyslu nosiče, ale jako nový kód. Médium komiksu se dá chápat technicky, jako kniha, obrazy a texty, nebo jako soubor mechanismů, které organizují percepci a produkci mediální formy. Komiks v tomto pohledu tedy užívá různých médií, jako jsou časopisy, knihy nebo noviny. Obrazová narace jako taková nemá žádný vlastní nosič ani vlastní žánr. (Foret, 2012).

Komiks je často spojován s dalším médiem, a to s filmem. Co má komiks a film nejvíce společné je kompozice, záběry a pohledy z různých úhlů. (Schodt, 1996).

Grafické novely je sofistikovanější název pro komiksy pro dospělé. Původní komiksové *stripy* se prodloužily, začaly se vydávat jako knihy a mohla vzniknout grafická novela. Podle Garcíi (2015) mají lidé tendenci kvalitu a hloubku příběhu, tedy komplexitu,

srovnávat s délkou média. Název komiks vždy vzbuzoval asociace, které nebyly lichotivé. Byl spojený s výrazy jako dětský, jednoduchý, humoristický, konzumní atd. Komiks García chápe jako samostatnou formu umění, ne jen jako subžánr literatury. Pod značkou grafické novely začíná v posledních letech nová éra komiksu, kdy se komiks začíná ve světě kritiků a ve světě umění brát vážně. Komiksy jsou sice čtené, ale úplně jiným způsobem, než se čte psaná kniha. Analýza komiksu se často soustředí na děj, rozzuzlení, vypořetování postav a další literární kvality, ale tíhne k přehlížení vizuálních aspektů. Podobně grafická analýza, která se zaměřuje např. na styl a rozložení panelů, přehlíží význam vizuální stránky v naraci, v příběhu, který obraz zprostředkovává. Pro takové médium, jako je komiks, prakticky není metodologie, která by pojímala všechny stránky jako celek a jejich vztahy.

2.4 Historické souvislosti vzniku mangy a komiksu

2.4.1 Karikatura

Výtvarná stránka komiksu a jeho výrazové prostředky čerpají ze základů karikatury. Proto je krátký úvod ke karikatuře nezbytným předpokladem pro pochopení vývoje komiksu. Karikaturu McCloud (2008) vnímá jako styl, ale komiks vnímá jako médium, které často karikaturu využívá. Ještě v minulém století s sebou komiks v západním světě nesl vždy negativní význam, proto si autoři dřevorytů říkali karikaturisti a ilustrátoři. Úroveň abstrakce u různých obrázků kolísá, některé obrazy jsou ikoničtější, jinak řečeno, jsou více abstraktnější. Tento proces je právě karikování, tedy zjednodušování a vyznačování nejvýraznějších detailů. Karikatura se dá brát jako způsob nahlížení na svět. Čím větší míru karikaturizace kresba vyznačuje, tím je obecnější a univerzálnější, zároveň kresebné zjednodušení umožňuje zvýraznit poselství.

Člověk si sám interpretuje všechny obrazy světa. Tím, že obrazy interpretujeme, ztotožňujeme se s nimi. Právě s jednoduchými obrazci se dokážeme snadněji ztotožnit. Dnešní kultura je velmi orientovaná na symboly, které se neustále mění a vytvářejí. Symbolický princip a vizuální ikonografie je jedním z pilířů dnešní společnosti. (McCloud, 2008).

Petersen popisuje techniky zobrazení z Číny, kde se již ve středověku prodávaly tištěné obrázkové příběhy, které se doplňovaly s textem, stejně jako evropské mědiryty. Satirické kresby se objevovaly již ve starověkém Egyptě. Karikatura se poprvé začala objevovat v renesanci. Autor již měl volnější přístup k tomu, co kreslil. Začaly se objevovat

nová témata, ne jen náboženská tematika a kresby na zakázku. Kresba začala představovat to, co autor viděl a vnímal. Zásadním byl obrat k tomu, že zobrazeny byly opravdové vlastnosti subjektu. Objevovala se vizuální alegorie a zachycení povahy myšlenek, nálad a situací. Karikatura rozdělila to, jak subjekt opravdu vypadá, a jak je reprezentovaný. (Petersen, 2013).

V japonské historii je manga spojena s karikaturou, stejně jako jsou s karikaturou spojeny počátky evropského komiksu. Japonská karikatura zobrazovala různé prohřešky ve společnosti. Nejslavnější karikatura, kterou mnoho autorů pokládá za prvního předchůdce mangy, je *Chōjū-giga*. Jedná se o čtyřsvazkový svitek, který údajně vytvořil v 11. století biskup Toba. Tyto svitky parodují karikaturami zvířat život vyšší vrstvy společnosti. V Japonsku se objevovaly také svitky s náboženskou tematikou, které humorně vyprávěly skutky světců. Tyto původní, vizuálně-narativní svitky, nebyly rozděleny do jednotlivých rámečků, ale vytvářely kontinuální obraz. Jednotlivé scény a časové úseky byly rozděleny např. listy stromů či deštěm. I když se první obrázkové příběhy týkaly náboženských témat, často byly pojetím a právě kresbou velmi odlehčené až humorné. Více než realitu se snažily zachytit nálady, povahu věcí a vzbuzovat dojmy. V minulosti ale předchůdci mangy nebyly dostupné pro všechny, nýbrž pouze elitám. Až za éry Tokugawa (1603-1867) se se zlepšením techniky tisku dostaly karikatury a obrázkové příběhy i k širší veřejnosti. (Ingulsrud, 2009).

Jako o velkém mezníku píše McCloud (2008) o vynálezu tisku, díky kterému se umělecké formy mohly šířit jak geograficky, tak mezi různými společenskými třídami.

2.4.2 Historie mangy a její žánry

Manga vznikla smíšením japonské tradice a západních vlivů a prodělala největší vývoj v minulém století. Pravý manga *boom* nastal v 50. letech minulého století, kdy do Japonska dorazily komiksy s hrdiny jako *Mickey Mouse* nebo *Superman*. Od 70. let se manga začala ve velkém vydávat v samostatném formátu.

Z jakého důvodu se komiks v takovém měřítku rozvinul zrovna v Japonsku? Jako jeden z důvodů vidí Schodt (2012) i v tradici kaligrafie, která je ve své podstatě spojením obrazu a písma, nebo spíše z něho vytvořeného symbolického znaku. V dnešní společnosti je pro Japonce přenosnou, rychlou a komfortní, nenáročnou zábavou v jinak uspěchaném životě.

O vzniku a historii mangy se stále polemizuje. Ti, kteří sledují mangu z pohledu její jazykové a grafické stránky, se přiklánějí k teorii, že vznikla z tradice japonského *piktoriálního umění*. Většinový názor je, že manga vyvstává z tradice dřevorytů a malby již ze středověku, která se koncem 19. století setkala s vlivy ze Západu. Ti, kteří jí pojmají ve vztahu s jejím formátem, neberou na tradici téměř žádné ohledy a vidí mangu jako výtvor různých socioekonomických vlivů a tendencí v Japonsku. Jako počátek moderní mangy považují autoři zastávající tento názor konec druhé světové války.

Jiní autoři zastávají názor, že manga nemá přímého předchůdce. Jsou zde vlivy i z jiných médií, např. *kamishibai*⁸. V performativním vyprávění skrze svitky na sebe již jednotlivé obrazové výjevy navazovaly. I skrze toto vyprávění obrazy tedy nesly narativní význam. *Kamishibai* performace byly velmi oblíbené hlavně za války a byly jistou alternativou k divadlu. (Kern, 2006).

V období Hoei (1704-1711) se v Edu (dnešním Tokiu) začaly objevovat obrázky typu *Toba-e*, které měly navazovat na tradici biskupa Toby. V 18. století jejich produkce v Osace předznamenala komerční publikaci technologií dřevorytu a postupně se rozšířila do celého Japonska. (Ingulsrud, 2009).

V období Genroku (1688- 1704) se staly populárními *akahon*, neboli červené knihy. Byly to obrázkové příběhy, bajky a pohádky. Později se z nich staly obrázkové knihy pro dospělé s téměř žádným textem. Podle Ingulsrud (2009) nejvíc ovlivnilo dnešní mangu *kibyōshi*⁹. *Kibyōshi* velmi připomínaly současné komiksy. Byly různých žánrů, byly masově produkované a obrazy doprovázel text i zvukové efekty. Jediné co chybělo, byl sekvenční vztah mezi jednotlivými obrázky. V tomto formátu nebyly textové bubliny, ale byly zde v obraze zakomponovány pomocí textu myšlenky postav a na stránce bylo i více scén. Skrze obrazy postupoval text. Z postav vycházely obrazce podobné textovým bublinám, které prezentovaly mimo jiné i jejich vnitřní pocity, nebyl v nich ale text, nýbrž obrazový materiál. (Petersen, 2011). Podobně užití linek a stínů mohlo předcházet dnešním grafickým symbolům v manze, přestože představovaly jiné významy než dnes. Stále bylo ale vyprávění pouze doprovázeno obrazem. Schodt (1996) chápe podobně jako Ingulsrud (2009) moderní

⁸ *Kamishibai* se dá přeložit jako *obrázkové karty*. Tyto brazové panely, se využívaly ve vyprávěném představení. Indikují využití panelů v narativu.

⁹ V překladu *žluté knihy*.

mangu jako přímého nástupce *kibyōshi* a *ukiyo-e*. *Kibyōshi* se vyvinuly z obrázkových příběhů pro děti, převážně se jednalo o příběhy na pokračování, které se sestávaly z humoru a satiry.

Ukio-e je žánr folkových příběhů. Většina z nich obsahuje dobově známé postavy a motivy. Jedny z nejznámějších jsou od Katsushiky Hokusai (1760-1849). Jednalo se barevné tisky květin, ptáků a hor. Postavy měly dlouhé končetiny, které umožňovaly divákovi cítit dynamiku akce. Jako první razil termín manga a jeho patnáctisvazková kniha *Hokusai manga* se stala bestsellerem. Hokusai manga sloužila také jako určitá učebnice pro mladé autory, jelikož různé scénérie a postavy byly nakreslené z různých úhlů a v různých situacích, takže se často používala jako jistý vzor pro kresbu. Hokusaiovy mangy ale nevypráví příběh, většinou zachycují jen určitý moment. I z tohoto důvodu tradiční narativní vizuální japonské umění nebylo se slovem manga do 20. století spojováno. (Petersen, 2011; Kern, 2006).

Nejranější populární tištěné grafické narativy vznikly z karikatury a z erotických výtisků, které se sbíraly a prodávaly v setech. Mezi lid se manga začala rozšiřovat s *giga ukiyo-e*, což byly humorné ilustrované noviny. *Ukiyo-e* často zobrazovaly různé známé osobnosti, které byly zobrazeny v kompromitujících pozicích nebo v takových, které je přibližovaly normálním lidem. Existovaly i další typy výtisků. Například *shuga*, populární *ukiyo-e* během období Tokugawa, které obsahovaly erotické náměty. Postavy nebývají nahé, zato mají rozvázaná kimona a zvýrazněné genitálie. *Shuga* obsahují jak mužskou tak ženskou homosexualitu, voyerismus i sex mezi zvířetem a člověkem. *Shuga* se používaly dokonce jako erotické manuály. V současné době pro dospělé se tyto prvky stále objevují. (Petersen, 2011; Power, 2009).

V roce 1853 Japonsko po 300 letech otevřelo své hranice a začaly do něj proudit různé vlivy ze západu. Krátce na to Charles Wirgman (1832-1891) začal v Japonsku vydávat měsíčník *Japan Punch*. Anglickou tradici satiry přenesl do místních poměrů a zachycoval humornými obrázky v novinách různé dobové události a změny, také satiroval politickou situaci mezi Spojenými státy a Japonskem. Jeho kreslené příběhy používaly textové bubliny, které poté japonští autoři začali přidávat do svých prací. K němu se připojil George Bigot (1860-1927), který rozšířil karikaturu a satiru západního stylu, konkrétně začal vydávat francouzsko-japonský magazín *Toba-e*. Tyto výtisky popularizovaly multipanelový komiks.

V této době se do Japonska dostaly nové techniky tisku, které šíření všemožných druhů literatury zjednodušily. Poté se v novinách a časopisech začaly objevovat právě sekvenční příběhy nazývané *manga*, které do té doby měly jiné názvy, konkrétně, *ponci*, *toba-e*, *otsu-e* nebo *odoke-e*. Nové magazíny byly za nižší cenu, a tak započaly masovou produkci. (MacWilliams, 2008).

Po konci období Edo (1867) se někteří japonští autoři chtěli distancovat od shogunátu a jiných tradic, a tak si nové koncepty vzali za své. V roce 1874 začal vycházet první komiksový magazín *Eshimbun Nipponchi*, který moc úspěšný nebyl. Nedlouho na to ale začal vycházet populární politický magazín *Marumaru Chimbun*.

Ve dvacátém století vycházely mangy spíše pro děti. Časopisy pro děti obsahovaly serializované mangy, které se poté prodávaly kompletně v samostatných vydáních. Po druhé světové válce se začaly vydávat přímo manga časopisy, které ale stále obsahovaly hlavně politická témata. Jednalo se o mangy propagandistické, mnoho děl také bylo cenzurováno. (Schodt, 1996).

Za zakladatele moderní japonské mangy je považován Osamu Tezuka (1928-1989), který vyrůstal právě v době války. Snažil se skrze mangu šířit myšlenky míru a respektování života. Jeho grafický styl, který zahrnoval různé přiblížení, měnící se úhly pohledu a jiné cinematické techniky, ovlivnil řadu dalších autorů. Za svoji plodnou kariéru Osamu Tezuka napsal i několik instruktážních titulů, které popisovaly, jak produkovat mangu. Co zásadního přinesl Osamu Tezuka bylo, že na rozdíl od euroamerických autorů využíval cinematických efektů jako nástrojů dějové linky. Výsledkem byl komiks, který měl méně slov než euroamerický, ale měl mnohem více panelů a stránek k pojmutí myšlenky či pohybu. (Schodt, 2012).

Nový žánr mangy, zvaný *gekiga*¹⁰, se objevil v roce 1957. Tento žánr byl cílen spíše na teenagery a starší čtenáře. Forma připomínala spíše novely, obrázky byly více detailní a realistické a obsahovaly i graficky znázorněné násilí. V roce 1959, *Kodansha*, jedno z největších japonských vydavatelství, začalo vydávat *Shōnen Magajin*, první magazín mířený pro starší chlapce, který se vydával každý týden a obsahoval několik mang. V roce 1968 již prodeje stouply přes 1,5 miliónu kusů. Jedním z ústředních příběhových prvků,

¹⁰ Anglicky *drama pictures*.

kteře se v příbězích v *shōnen* mangách objevují dodnes, jsou tvrdá práce a vytrvalost. V roce 1968 vznikl asi nejznámější týdeník, *Shōnen Jump*. Ten měl zpočátku problémy, jelikož se o něm tvrdilo, že byl nevhodný pro děti a měl na ně špatný vliv. Průměrně se ale od té doby každého vydání *Jumpu* prodalo okolo 4 000 000 kopií. V roce 2003 se již překládal a vydával i ve Spojených státech amerických. (Schodt, 2012; Ingulsrud, 2009).

Ve stejné době jako vznikl *Shōnen Jump* vznikaly i časopisy pro dívky, *shōjo manga*. Vždy bylo autorství mangy vázáno na muže, ale dnes je již mnoho úspěšných kreslířek. V 70. letech se také rozmohly mangy s edukačním obsahem, explicitní mangy pro starší ženy a mangy s homosexuální tematikou, jménem *yaoi*¹¹.

Shōjo manga se vyvinula z *jojo-ga*¹². Postavy jsou křehké, bledé, mají dlouhé končetiny a výrazné oči. Květiny v kresbě zobrazují atmosféru, pocity i osobnosti postav. Poprvé se v tomto žánru využíval volně plynoucí text po stránce. Hororové mangy také mají silné historické kořeny. Již ve středověku bývaly časté svitky, dřevoryty se zobrazením rozkládajících se těl a vyhrzlých vnitřností.

Socioekonomický přístup k manze nahlíží na mangu trochu jiným způsobem. Manga z tohoto pohledu souvisí s rychlým ekonomickým rozvojem Japonska po 2. světové válce. Soustředí se na průmysl časopisů a tiskovin. Jednotlivé žánrové měsíčníky a týdeníky se vyvinuly ze zájmu o mangu a mají své předchůdce v jiných tiskovinách tím, jak se selektovali čtenáři. Z některých měsíčníků se staly týdeníky a začaly se vydávat časopisy nejen pro děti, ale i pro teenagery a dospělé čtenáře. V Číně existovaly tištěné noviny dávno před Evropu, zároveň byl tisk veden vládou, takže se populární výtisky zpočátku tolik neobjevovaly. Když ale Japonsko převzalo techniku tisku, vytvořila se v Japonsku široká základna populárního tisku. Vyšlo z toho spojení tradičního vyprávění skřze obrázky a tiskové techniky, které charakterizuje dnešní mangu. Postupně se v Japonsku vytvořil jeden z nejinnovativnějších grafických narativ, které byly přístupné široké veřejnosti. (Ingulsrud, 2009).

Gekiga je další název pro mangu. Jelikož název manga naznačuje, že se jedná o dětské, či vtipné obrázkové příběhy, *gekiga* je název pro vyspělejší, delší komiksy, které jsou

¹¹ *Yaoi* jsou mangy s homosexuální tematikou, které jsou mířené téměř výhradně na ženy. Často obsahují explicitní sexuální scény, zároveň ale i tyto mangy mají nepřehledné množství žánrů.

¹² V překladu: *lyrické malby*.

orientované na starší publikum. Termín se objevuje od 50. let, jelikož zde byla snaha odlišit se od mainstreamových mang, které byly zaměřené na dětské publikum. (Booker, 2014).

V roce 1990 japonské ministerstvo školství zavedlo cenu pro autory mangy a uznalo mangu za umělecké a kulturní dědictví Japonska. Manga ovlivňuje mínění o politice, otevírá kontroverzní témata a má vliv na kulturu a ekonomii. Manga v Japonsku okupuje na trhu tištěných médií více jak pětinu všech publikací. V současnosti se ve velké míře konzumuje skrze internet (Sussane Phillips in MacWilliams, 2008). Japonsko je nejspíš první stát, kde se komiks stal plnohodnotným médiem uměleckého vyjádření (Schodt, 2012).

Napříč různým snahám je západní komiks určen spíše pro mladé muže, a většinou je o superhrdinech. Japonská manga je i o obyčejných životech a věcech, což vidí Schodt jako její největší přednost. V Japonsku se vydává i neskutečné množství nekvalitních výtvorů a nepřeborné množství *doujinshi*. Díky tomu, že se v Japonsku copyrightová pravidla přehlížejí, proto stále z uměleckého pohledu nesou svým způsobem značku poměrně levné zábavy pro děti. Podle Schodta je v manze možné pozorovat, jak je možné pracovat s komiksovým médiem. Největší vliv na to, že současná manga má nepřeborné množství stylů, mělo právě alternativní publikování komiksů a názvem *doujinshi*. *Doujinshi* tvoří fanoušci, kteří znovu užívají originálních postav z jiných sérií a staví je do nových vlastních příběhů. Pro prodej slouží mimo jiné i *Comic Market*, kterého se dnes účastní statisíce lidí. (Schodt, 2012).

Japonský komiks tedy v Japonsku nezastává žádné podřadné postavení. Vnímá se jako jedinečná záležitost. Japonské vizuální umění vždy zobrazovalo jak přesnost, i geometrickou, tak zároveň přírodní jevy, harmonii a japonští umělci měli vždy smysl pro detail. Pro vizuální umění byly po dlouhou dobu inspirací básně a eposy. Z této tradice stále čerpá současné japonské umění. V Japonsku byla vždy i kaligrafie brána za formu *vysokého* umění. (Graham, 2014).

2.4.3 Historie euroamerického komiksu

Původ euroamerického komiksu sahá daleko do historie, avšak komiks jako takový se zformoval až v předminulém století. McCloud (2008) uvádí, že v minulosti se mnohem více odděloval text a obraz. Toto oddělení mimo jiné značilo i kvalitu díla, jelikož propojení obrazu a textu se spojovalo se zábavou pro masy. Takovým způsobem se nahlíželo na komiks po dlouhou dobu, než se dočkal opravdového uznání. O toto uznání se zasloužil

například Art Spiegelman (*1948) který za svůj černobílý komiks *Maus* obdržel *Pulitzerovu cenu*.

Ve Velké Británii se grafická narativa objevila v 18. století, kdy se stal tisk i rytiny velmi populární. Mezi průkopníky karikatury patřil William Hogarth (1697-1764), který stylizoval a schematizoval své kresby. Po něm následovalo mnoho ilustrátorů, kteří se soustředili na karikaturu, vyvinuly se i nové výrazové prostředky. Text se přesunul pod obraz a *emanata* se téměř vytratila. (Smolderen, 2014).

Za otce komiksu ne jeden autor považuje amatérského kreslíře, Rodolphe Topffera (1799-1846), který vyvinul formát, který dal vzniknout dnešnímu formátu komiksu. Zmenšil jednotlivé obrazy a dal jich na jednu stranu několik vedle sebe, které rozdělil rámečky. Jeho kresby se před divákem ukazovaly jako reálné situace, jelikož při kresbě přesouval náhodně na další místa v prostoru a přikresloval další detaily. Texty se ale stále nacházely pod vyobrazením, nebo se nacházely na nápisech a značkách v obraze. Jeho kresba byla spontánní. Nešlo tolik o grafické provedení, nýbrž o výpovědní hodnotu kresby. Vyvinul svůj vlastní vizuální jazyk. (Petersen, 2010). Topffer zachycoval podle McClouda (2008) pohyb v sekvenci od panelu k panelu. V 19. století byla v umění velká snaha zachytit pohyb sekvencí obrázků, na tomto základě vznikl i film. Na jediném obraze se revolučně pokusil zachytit pohyb Marcel Duchamp (1887-1968). Pohyb rozložil až na jedinou čáru. Mezi dynamickým pohybem futuristů a Duchampovým schématickým pojetím je způsob, jakým je zobrazován pohyb v komiksu. Vznikly tak pohybové linky, které umožňují dramatické zachycení děje. V euroamerickém komiksu se využívá linek samotných, ve spojení s mnohočetnými obrazy pohybu subjektu a objevuje se i využití efektu rozmazání, který vzniká při vzniku fotografie, když se objekt pohybuje, ale závěrka fotoaparátu je déle otevřená.

Událost, která ovlivnila nejen zrod komiksu, nastala v 19. století, když se vynalezl tiskařský kotoučový stroj a rozšířila se litografie. Díky tomu se mohlo zrodit masové médium, noviny. Technika umožnila malovat na bloky. Text i obraz se při tisku lépe kombinovaly. Tímto způsobem bylo snazší upravovat kresbu a produkce byla mimo jiné rychlejší. Ve 20. století se již vydávaly vedle karikatur také *art booky*, knihy plné vizuální narativy a kolážové sety. S uměleckými proudy se měnil styl, přibývalo abstrakce

a expresivnosti v kresbě. Hnutí *dada* vložilo do obrazu znovu text. Objevily se nové náhledy na sekvenci v pohybu a její zobrazení v kresbě. (Hignite, 1998).

V Evropě má komiks těžiště v Belgii a Francii, asi nejznámějšími komiksy jsou *Tintin*¹³ od Hergého a *Asterix a Obelix*¹⁴. Komiks je v této oblasti nazýván *bande dessinée*. Ve Francii je komiks jako umělecký formát mnohem více uznáván, ale v minulosti podléhal cenzuře a byl ve velké míře politicky ovlivňován. V současnosti vzniká velké množství satirických komiksů, ale i komiksů mířených na dětské publikum. Americký komiksový strip se dá považovat za moderní formu tohoto média a jeho forma je spojena s týdeníky a denním tiskem. Ve Francii se ale komiks vyvíjel jiným směrem, jelikož se vydával již zpočátku ve formě samostatných publikací a žurnálů. (Vessels, 2010).

Průkopníkem komiksového stripu byl i Richard F. Outcault (1863-1928). Jeho *The Yellow kid* je považován za první moderní komiks. Zásadní na něm bylo to, že bez přečtení textu v bublině by čtenář strip nepochopil. (Hignite, 1998).

Ve 20. století vývoj komiksu ovlivnila animace. Stejně jako komiks se animované filmy spoléhaly na jasné, zapamatovatelné tvary a linie, které bylo snadné sledovat při pohybu. Mezníkem bylo využití *storyboardu*, ve kterém se jednotlivé scény rozdělily na série obrazů, které byly v sekvenci. Později se narativní komiksový strip přesunul do barevných časopisů. (Smolderen, 2014).

Ve 20. století se ve spojených státech fenomén komiksu zrodil ze dvou mediálních trhů. Z rozrůstajícího se trhu s fikcí, romancí a science-fiction a ze souborných vydání novinových komiksových stripů. Moderní komiks využíval hlavně superhrdinské příběhy právě proto, že v té době byla dobrodružná science-fiction literatura oblíbená. Tím, že komiks nebyl omezen formátem v novinách, ale vycházel ve vlastním časopisu, se změnil způsob vyprávění příběhu a jeho dynamika. Vizuálně se akce stala komplexní a fluidní. Pro hlavní postavu se staly typickými kostýmy, aby jí bylo snadné odlišit od zbytku populace.

¹³ V českém vydání například: HERGÉ, 2008. *Tintin - Poklad Rudého Rackhama: Tintinova dobrodružství*. Albatros. ISBN 978-80-00-02209-3.

¹⁴ V českém vydání například: GOSCINNY, René, 2016. *Asterix 5 - Asterix a cesta kolem Galie*. Egmont. ISBN 978-80-252-3037-4.

Tyto kostýmy často obtahovaly tělo a ukazovaly hrdinovy proporce. Hrdinové byli čestní, stateční a neporazitelní, pro dětské čtenáře měli sloužit jako vzory. (Petersen, 2010).

Pro dnešní sběratele komiksů byla *zlatá éra* v době, kdy nakladatelství Detective Comics (DC) začalo vydávat série s jedněmi z nejznámějších komiksových postav, se Supermanem a později s Batmanem. Ve 40. letech se již objevovaly i komiksy romantické a hororové. V 50. letech se vydávalo mnoho komiksů, které měly válečnou a protikomunistickou tematiku. V 80. letech již komiks nebyl mířený pouze na dětské a dospívající čtenáře. Vydávaly se komiksy s rozličnou tematikou pro široký okruh čtenářů, nezávislé komiksy i amatérské komiksy. Přesto měl ve Spojených státech amerických komiks jako umělecký formát po dlouhou dobu mnohem podřadnější postavení ve světě umění, než měl třeba v Evropě nebo v Japonsku. Komiks postupně ovlivnil *kubismus*, *art brut*, *pop art* i třeba *street art*. (Petersen, 2010).

Ve 30. letech se začaly vydávat *comic books*, tedy svazkové vydání dřívějších novinových stripů (Garcia, 2015).

V průběhu let se komiks i populární kultura snažily získat své místo v umění. Dnes se dají najít prvky komiksu v mnohé provokativní i abstraktní tvorbě současných umělců. Mnozí umělci rozkládají komiks, používají jeho výrazový potenciál a transformují jej do dalších forem umění. (Marcoci, 2007).

Komiks a jeho produkce je velmi závislá na požadavcích čtenářů z toho důvodu, že jsou vytvořené k prodeji. Z toho plyne i to, že právě popularita superhrdinských komiksů souvisela s jeho popularitou mezi vojáky za druhé světové války. Komiks se přizpůsoboval dobovým tématům, jako jsou feminismus, strach, oslavování atd. Z důvodu aktuálnosti komiksu a jeho snadnému a rychlému čtení se začaly tisknout komiksové příručky nebo komiksy zachycující dobové události. Tím, že jsou kresleny lidskou rukou, dávají čtenáři pocit subjektivity líčených událostí. Jinak je tomu u fotografií a dokumentů. (LethBridge in Ann Babic, 2013).

V amerických komiksech se stává, že jednoho superhrdinu kreslí mnoho kreslířů. I na příběhu pracují odlišní autoři. Výsledné komiksové svazky tedy závisí na oblíbenosti hrdiny, ne jen na jeho autorovi či autorech (Klock, 2002).

Jednou z nejvýraznějších osobností, které se zasloužili o popularizaci teorie komiksu, byl Will Eisner, který napsal *Comics and Sequential Art*, nejspíše první ucelené pojednání o komiksovém formátu (Eisner, 1985). Ve své komiksové tvorbě experimentoval s vnitřní kompozicí komiksu. Jednotlivé panely nebyly souměrné, měly různé proporce, často neměly rámečky, využíval i nové způsoby rytmičtější. Nejvýraznější inovací, kterou Eisner používal, byly *splash pages*, stránky, přes které byl pouze jeden rozprostřený panel. Tyto *splash pages* se používaly také na obálky. (AnnBabic, 2013). Narativa v jeho tvorbě nebyla přímá, jednotlivé panely na sebe lineárně nenasledovaly, bylo zde mnoho přechodů mezi různými aspekty scény a někdy panely pouze připravovaly půdu pro další děj. Jeho hrdinové nebyli superhrdinové, což v té době bylo velmi neobvyklé. (Smolderen, 2014).

2.5 Struktura a prvky mangy a komiksu

Komiks komunikuje se svým čtenářem skrze většinou zjednodušené, symbolické a konvencionalizované zobrazení, které jsou uspořádány do struktury. Aby čtenář dokázal v komiksu číst a vnímat vazby mezi jednotlivými panely, sekvencemi a stránkami, je nutné, aby se v tomto konceptu vyznal a dokázal jednotlivé strukturní vztahy dekodovat.

2.5.1 Znak, obraz a význam

Například Aumont (2005) uvádí, že ke čtení obrazu napomáhají různé kódy, které nazývá indicie. Mezi nejpodstatnější patří to, jakým způsobem jsou zobrazeny gesta postav nebo prostor, a jakým způsobem je ohraničený. Rámování vyobrazení tvoří obraz, organizuje ho. Základním prvkem obrazu je to, že trojrozměrnou situaci převádí do dvojrozměrného obrazu. Perspektiva prostoru není automatická věc, patří do skupiny naučených kódů, které symbolicky zobrazují chápání světa.

Ikonické obrazy, jako například ty v karikatuře, vnímáme na základě konvencí. Více ikonické obrazy nevyžadují větší znalosti, spíše dedukci (Miodrag, 2013). Ikoničnost vizuálních prvků v komiksu je založena na konvencionalizovaných znacích, díky kterým dokážeme v komiksu číst (Eco, 1995).

V komiksu fungují panely a rámečky jako nepiktoriální elementy. Jsou na stejné bázi jako jazyk, jsou abstraktní a symbolické. Existují další konvencionalizované vizuální znaky, například pohybové linky. Je nutné rozdělit čitelné struktury, které se dají přirovnat k jazyku, a expresivní, impresionistické struktury, které s jazykem nemají nic společného. Kreslíři

nejdou omezeni pouze na známé koncepty, mohou kreslit symboliku, jakou chtějí. Vizuální signifikace mnohem více záleží na kontextu a interpretaci než ty jazykové. (Miodrag, 2013). Podle Groensteena (2005) je komiks také založen na specifických vizuálních kódech. Podle některých badatelů se rozlišuje schematická kresba na nespojité jednotky: čáry, body atd. Někteří se soustředí již na určité uskupení v kresbě, jako jsou postavy a další útvary, které sledují z hlediska jejich smyslu v kresbě. Kresba má podle nich stavbu jako jazyk, má specifickou sémantiku. Groensteen ale nepovažuje existenci vizuálních znaků za ústřední otázku, píše, že nejdůležitější kódy se týkají jednotek, které jsou velmi propracované. Nezapomíná se tedy jednotkami *nižšího řádu*, tedy obsahy vinět, nýbrž vinětami samotnými. Kódy ovládají propojení jednotek, a tyto jednotky podléhají určitým diskurzivním kritériím. Za základní jednotku komiksu považuje vinětu. „Co obraz nabízí pohledu současně, to musí řeč evokovat slovo po slovu“ (Groensteen, 2005: 167). Dialogy nejsou pro pochopení sekvence nezbytné, ale přidávají *efekt reálnosti a doplňují* informace o obraze. McCloud (2008) píše, že v obraze vnímáme sice jednotlivé části, ale chápeme jako celek. Neustále si domýšlíme a interpretujeme. Takto i mezery mezi jednotlivými scénami nerozdělují kontinuum vyprávění a nikterak nepřekáží v tom, aby čtenář komiksu vnímal celek příběhu či akce.

Vizuální podoba dnešních komiksů pochází ze dvou odlišných tradic vizuální reprezentace, ze kterých vycházejí dva módy kresby (Witek in Smith, Duncan, 2012). Ta první vychází z karikatury a druhá se snaží o realistické zobrazení. Styl komiksů, které vyvstaly ze zjednodušování a stylizování, které je typické pro karikaturu, se dá charakterizovat těmito znaky;

1. Jeho četba směřuje zleva doprava.
2. Jsou zvýrazněny kontury a linie.
3. Rozmístění panelů je do horizontálního stripu nebo do jednoduché mřížky.
4. Nesnaží se vyvolávat trojrozměrnost prostoru a pozadí je většinou pouze naznačené.
5. Objevuje se snaha o zvýraznění symbolických významů zvýrazněním rysů tváře.
6. Scéna a postavy jsou většinou zobrazeny pouze z jednoho úhlu a jejich velikost je konstantní.
7. Kresba je často humorná a autoři ve velkém množství užívají *emanata*.
8. Každá sekvence má jasný výstup, myšlenku a zprávu pro čtenáře.

Naturalistická (realistická) ilustrace naopak;

1. Navozuje trojdimenzionální prostor a využívá lineární perspektivy.
2. Má stínování a texturu.
3. Její pozadí je detailní.
4. Scéna se mění, detaily se přibližují a objekty jsou zobrazeny z různých perspektiv.
5. Narativní styl takovéto ilustrace se snaží přiblížit tomu filmovému, např. různé přechody mezi panely.

Mezi současnými komiksy je množství těch, které tyto dva módy kombinují. A komiks by se neměl po prvním pohledu hned k jedné z těchto kategorií přiřazovat. (Witek in Smith, Duncan, 2012).

2.5.1.1 *Trojúhelník McClouda*

McCloud vztah mezi obrazem a jazykem ukazuje na schématu, která nazývá *trojúhelník reality*. Koncept spočívá na základě sémiotiky Charlese S. Pierce (1839-1914), který tímto schématem chtěl ukázat vztah symbolů a reality. McCloud si vypůjčuje hlavní myšlenky a upravuje koncept tak, aby byl vhodný pro analýzu komiksu. McCloud ve svém konceptu považuje barvy, linky a obrysy za jednu obrazovou rovinu. Na vrchu toho schématu se nalézá neikonická abstrakce, vlevo se nachází realistická kresba a vpravo je ikonická a symbolická kresba, která téměř zasahuje do roviny jazykové. Různá díla se mohou nacházet na různých místech tohoto schématu. (Ingurslud, 2009). Sémiotika, kterou McCloud používá, je velmi upravená pro účely ilustrace ikoničnosti v komiksu. V jeho terminologii je ikon určitý obrazec a symbol je konvencionalizovaným zobrazením, které se v komiksu týká využití především právě bublin a *emanat*. Nejvyšším možným symbolem je pro něj písmo a jazyk jako takový.

Mario Saraceni (2003) také staví na Piercově sémiotice. Obrazy jsou dle této teorie ikonické a slova symbolické. Text v komiksu může být i ikonického charakteru, často v podobě *onomatopoeií*, u kterých je důraz na jejich vizuální stránku. Obrazové prvky komiksu tíhnou ke stylizaci, která je často symbolického základu.

V 80. letech vznikaly černobílé a undergroundové komiksy, které by se v *pyramidě* nacházely vpravo od hlavního proudu, který se snažil být co nejvíce realistický. Divák se ale lépe identifikuje s karikaturami, protože jsou jednodušší a obecnější (McCloud, 2008).

2.5.2 Narativní prvky

Pro komiks je zásadní, aby dokázal pospojovat jednotlivé stránky a panely a vytvářel tím plynulý příběh. Obrazy a text předávají informace různými způsoby a komunikují se čtenářem. Právě tato schopnost nějakého média přenášet a vypravovat ucelený příběh se nazývá narativita.

Narativ má tři aspekty; *subjekt*, který prezentuje *události*, které se stávají v určitém *čase*. Zároveň se dá definovat jako struktura vyprávění (Cohn, 2007).

Groensteen (2013) zdůrazňuje, že vizuální složka komiksu je důležitější, jelikož komiks skrze obraz produkuje smysl a v systému mezi verbálním a ikonickým má dominantní postavení. V komiksu se odehrává narace téměř výhradně skrze obrázky. Vůbec nevdá, že obrázky nejsou kontinuální, již pojem narace podle něj obsahuje aktivní účast čtenáře. V komiksu se také často objevuje opakování motivů a stálé využívání stejných předmětů. Pomocí analogie tvarů komiks vytváří sémantickou narativní síť. Využívá asociativní logiku k posunutí významů. Základním princem v komiksu je tedy ikonická soudržnost, která dává komplexnímu systému narativní schopnost. Narativita v komiksu dle Groensteena (2005) spočívá právě v sekvenčnosti, ve spojení a interpretaci obrazů. Někdy jsou i samostatné viněty plné výpovědi, ale většinou závisí právě na jejich spojení. Ikonická soudržnost je základem komiksu, mezery mezi rámečky neoddělují, ale spojují panely.

Petersen (2011) přirovnává grafické vyprávění spíše ke čtení knihy než ke sledování filmu. Film i komiks sdílejí podobný vizuální styl, ale liší se v kódech, které autor používá. Rychlost, kterou narativa probíhá, je dána médii. Čist komiks vyžaduje jiné percepční procesy, než pojmání jiného vizuálního umění. Grafická narativa je termín, který se používá méně než komiks, ale ve své podstatě znamená to samé. Komiks souvisí i s vizuálním stylem a určitou dobovou érou. Petersen používá spojení grafická narativa, jelikož zahrnuje mnohem více žánrů, které spolu souvisí, tj. komiks, vizuální novely a mangy. Narativita komiksu staví na sdílených strukturách komunikace. V narativě obrazové je důležité rozdělit elementy *před a po*, což fungovalo i v prvních komiksových formátech. Grafická narativa se spoléhá na to, že reprezentuje věci tak, jak je chápeme v našem vnímání světa. Člověk se vžívá i do postav, které nemají reálné proporce a tvář. I zjednodušené obrázky mají jasný význam. Čtenář předpokládá posloupnost dějů, a tím se dokáže mezi panely v příběhu orientovat. Při vzniku komiksu tvůrce využívá čtenářských zvyklostí pro svůj příběh, tedy

ví, kam se automaticky čtenář dívá a jaké má preference. Důležité je tedy obrazy zorganizovat do sekvence, která dává smysl.

McCloud (2008) považuje pro komiks klíčové, že obrazem se dá zobrazit i zvuk nebo teplo. Barva, tvar a linie dokážou vyvolávat odezvy ve smyslech. I provedení linky určuje význam. Při čtení komiksu tyto indicie čteme díky zkušenostem se soubory významů, které si čtenář během čtení osvojil. Tyto významy fungují stejně, jako písmo, jehož první symboly fungovaly jako karikatury reálných předmětů. První psané slova byly stylizované obrazy. Čtenář si osvojuje principy, které mohou být lokálně odlišné. Proto tyto symboly, které podtrhují narativu, jsou jiné v americkém komiksu i v manze. I z důvodu toho, že dnešní latinka zastupuje pouze zvuk, ale japonské písmo je mnohem ikoničtější.

Karikatura pomohla zformovat vizuální jazyk vyprávění narativního umění. Selektivita vybraných prvků umožňuje snadnější vyjádření. Sekvenční pohyby a variace obrázků zas umožnila předat komplexní vztahy mezi skupinami obrázků. Vývoj grafické narativy ukazuje specifickou vizuální gramotnost, která je dána tisíciletým vývojem. Přílišný důraz na moderní žánry komiksů, týkající se superhrdinů, zastiňuje to, že vyprávění skrze obrazy má hlubokou tradici. Podle Petersena (2011) komiks nevznikl s novými technologiemi náhle, ale je výsledkem mnoha různých vlivů, jak historických, tak geografických. Tvrdí, že právě jistá gramotnost ke vnímání a chápání grafického vyprávění je klíčovým prvkem ve studiu komiksu. Podobně jako McCloud (2008) spojuje písmo s obrazem, které se od zobrazení vzdálilo, ale pramení ze stejného principu. Piktografie je ve svém smyslu také zjednodušením reality. Již z původních prehistorických maleb jsou znát konzistentní narativní postupy. Podobně Malinowska píše o manga gramotnosti, která slouží k pochopení výrazů a kulturních odkazů (Malinowska in Ingurslud, 2009).

Petersen rozděluje různé formy narativního umění, u kterých tvrdí, že není žádný vzorec, podle kterého by se vyvíjely. Jako prvotní zmiňuje egyptské svitky, ve kterých se vyprávění posouvalo dolů, narativa byla dána formou, ilustrace byly orámované a vše bylo organizováno do sloupců.

Narativní umění Petersen rozděluje následujícím způsobem;

1. *Single-frame* narativní umění označuje kresby, ve kterých je akce popsána jedinou scénou.
2. *Monoscénické* obrazy, u kterých je nutné znát příběh, aby čtenář přesně věděl, jakou scénu obraz představuje, jelikož nejsou často časově a prostorově odděleny události ve scéně. Tyto monoscénické obrazy nazývá *panoramatickým narativním zobrazením*.
3. *Progresivní* narativou, rozumí narativní zobrazení, ve kterém se stále neopakují jednotlivé postavy, ale děj se odehrává postupně, jak divák prochází okolo malby. Jednotlivé postavy jsou v určité poloze, v určitou chvíli, není zde reprezentace pohybu jako takového.
4. *Synoptickou* narativou autor nazývá způsob, při kterém je v jedné scéně postava zobrazena vícekrát a příběh se rozchází i do několika směrů.
5. Termín *plynulá* narativa, označuje zobrazení, ve kterých je jasná návaznost scén, které ale mohou být prostorově odděleny, ale stále na sebe navazují jednotlivé části obrazu.
6. *Multiple frame-* narativní umění, kde se jednotlivé části doplňují, každý obrázek v sekvenci navazuje významem, ale ne obrazově. Obrazy jsou odděleny, každý obraz je samostatný, nenavazují na sebe jako v komiksu, jednotlivé scény jsou pouze útržky.

Aby se obraz stal autonomním, při vyprávění příběhu je nutné, nejen aby obrazy byly v sekvenci, ale aby bylo možné skrze výrazy a pohyby postav se posouvat z jedné chvíle do druhé. Aby toto bylo možné, Petersen vidí dvě nutné podmínky, kterými jsou: vznik karikatury a vznik populárního/masového tisku. S tímto obratem ve vizuální komunikaci může umělec zaujmout představivost diváka tak, že se před ním příběh odkrývá příběh soustavně stím, jak je čten (Petersen, 2011).

Čtenáři při orientaci po stránce napomáhají indicie, jako je namíření pohledů postav nebo propojení jedním centrálním prvkem. Každá stránka zároveň napovídá, co se v příběhu může odehrávat, které obsahy a zobrazení mohou následovat, tímto způsobem odkrývá potenciální akce (Kukkonen, 2013). Autoři vedou čtenáře po jednotlivých panelech, signifikují, kudy sekvence vede dál, když ne lineární cestou, tak většinou cestou ve tvaru písmene Z. Objevují

se ale i jiné kompozice. (Miodrag, 2013). Pohybové linky zase napovídají směr akce. Mohou to být jednoduché čáry, ale i šrafování nebo kresba, která navozuje dojem rozmazanosti. Pohybové linky jsou také vodítkem rychlosti událostí, které se na scéně odehrávají.

Takto i textové bubliny hrají v narativě podstatnou roli. Bubliny se slovy interpretujeme, jako kdyby audiovizuální scéna byla hraná na papíře, tak tomu ale není automaticky z přirozenosti. Pro moderního čtenáře jsou bubliny pouze grafické nástroje, skrze které mluví kreslené postavy. Historie sahá až do středověku, ale tehdy bubliny nezobrazovaly, co postavy říkají, nýbrž pouze něco označovaly, jména, tituly či názvy veršů bible. V 19. století se spojilo tradiční vyprávění příběhů obrazy s označováním a popisy, a tak vznikl komiks. Text byl s obrazem vždy používán v alegorickém smyslu, jako například nástroje pro metafory. (Hignite, 1998).

Narativními nástroji v komiksu mohou být mimo sekvence jako takové a textových bublin, také *splash pages*. *Splash pages* jsou stránky, většinou úvodní, na kterých se panel rozprostírá přes celou stránku. Tato stránka nastavuje tón narativy. Podobně narativě napomáhají různé nástroje, které mění pocit, který má čtenář ze scény. Petersen (2011) zmiňuje *zooming out*- oddalování scény a různé pohledy shora scény.

Bateman (2014) se zmiňuje o vizuální rétorice. Ta funguje podobně jako verbální rétorika. Text a obraz, nebo i jen obrazy ve vzájemném vztahu, různě působí, doplňují se, zvýrazňují jeden druhého, odkazují nebo něco společně implikují.

Dojem, který zanechává autorův styl na divákovi, ovlivňuje celkové vnímání příběhu. Jednotlivé tahy štětcem samy o sobě nejsou významovými jednotkami, ale dají se vnímat jako výrazové rysy, které formují příběh a vedou čtenáře. (Miodrag, 2013). Grafické navození příběhu evokuje již od první stránky pocity ve čtenáři. Mezery mezi panely zapojují představivost, změna barvy mřížky nebo pozadí indikuje změnu nálady v příběhu. Tímto způsobem barva, rámování, tvar a pozice panelu přidávají k jeho významu. Komiks takto komunikuje se čtenářem najednou na několika úrovních. V komiksu autor vždy nemusí diktovat čtenáři, jakým směrem bude stránku číst, mnoho autorů se odprošťuje od lineární sekvence obrazů a vytváří komplexní stránku, na které souvisí vše se vším a čte se jako celek, i když jednotlivé panely mohou být graficky odděleny. Panely mohou být propojeny jak graficky, tak příběhem, různé panely tedy spolu souvisejí v různém smyslu. Může se tedy objevit opakování motivů napříč celou knihou, které spojuje obsahy panelů, které jsou od

sebe fyzicky vzdáleny. (Horstkotte in Stein, Thon, 2015). Stejně jako má styl psaní vliv na atmosféru a podtrhování příběhu, má grafický styl vliv na vnímání postav, nálad, vtipů, dobového zasazení nebo žánru díla. Změny grafického stylu odrážejí rozpoložení postav nebo vypravěče. S tím se vyvíjí vizuální jazyk pro čtení takového formátu, stejně jako užívání slov a technik. (Mikkonen in Stein, Thon, 2015).

Groensteen (2013) charakterizuje narativní kresbu podle následujících prvků;

1. *Antropocentrismus*. Narativní kresba upřednostňuje aktéry děje, tedy různé postavy. I viněty jsou svým tvarem přizpůsobené tělu postavy.
2. *Synekdochické zjednodušení*, které znamená, že narativní kresba přeskakuje a vypouští předměty a prvky, které nejsou pro posun děje klíčové.
3. Typizace postav na základní, rozpoznatelné rysy, podle kterých postavu snadno čtenář identifikuje.
4. Tím, že v obrazové sekvenci není plynulý pohyb, aby obraz měl co největší výpovědní hodnotu, je nutné postavy udělat co nejexpresivnější. Z toho důvodu se často používají různé zažité znaky, které jsou konvenční a ukazují nálady apod.
5. *Rétorická konvergence*, která přispívá k vyvolání jednotného efektu. Při takové kresbě se využívá barev či různých úhlů pohledu.

Zároveň čtenář komiksu vnímá různé přechody panelů, které interpretuje. Tyto přechody McCloud (2008) rozděluje na:

1. Přechod od *chvíle ke chvíli*.
2. Přechod od *akce k akci*.
3. Přechod z *předmětu na předmět*.
4. Přechod ze *scény ke scéně*.
5. Přechod od *aspektu k aspektu*.
6. *Nelogický* přechod.

McCloud sám uznává, že rozdělení je metodologicky nepřesné, a skutečně se toto rozdělení setkalo s kritikou. McCloudovo rozdělení použití panelů rozšiřují Abel a Madden (2008) o *symbolický* přechod, který využívá metaforu. V euroamerickém komiksu se nejčastěji objevují přechody *akce-akce*, *předmět-předmět* a *scéna-scéna*. V japonském komiksu se mnohem častěji objevuje přechod *aspekt-aspekt* (McCloud, 2008). Aspektem je

myšlený záběr na detail scény. Ingulsrud (2009) ale takovéto tendence nenalézá, navíc vidí problém v rozdělení *chvíle-chvíle* a *akce-akce* do dvou kategorií. Jelikož obě kategorie se týkají času, je těžké mezi nimi rozlišovat. Pro analýzu vizuální stránky mangy i komiksu nevidí tento postup jako vhodný, jelikož by bylo nutné rozdělení poupravit.

2.5.3 Struktura a stavba komiksu

2.5.3.1 Text a obraz

Komiks je kombinací slov a obrazů, které spolu navzájem tvoří významy. V komiksu se používají různé kresebné techniky, jako je kresba tužkou, grafika, perokresba i linoryty, kresba štětcem a mnoho dalších.

Dle McClouda (2008) má spojení slov a obrazu velmi silné účinky. Text a obraz spolu mohou být v různých kombinacích, a to: 1) ve *slovně dominantní kombinaci*, 2) v *obrazově dominantní kombinaci*, 3) v *aditivní kombinaci* (tj. když např. obraz přidává význam k textu), 4) a v *paralelní kombinaci* (tj. když slova a obrazy přinášejí odlišné významy), 5) v *montáži* (tj. když jsou slova částí obrazu). Nejčastěji jsou na sobě ale obraz a text vzájemně závislémi. Souhra textu a obrazu je velmi podstatná, ale zároveň ji je těžké dostat do rovnováhy, v tomto smyslu McCloud hovoří o *alchymii*.

Text i obraz, verbální i vizuální podněty a jejich kombinace, se dají sledovat z pohledu sémiotiky. Na obojí se dá nahlížet jako na podobné formy, jelikož i texty mají vizuální významy, a zároveň obrazy mají jisté systematické vzorce atd. Tedy text a obraz se i svou podstatou prolínají a není jasná hranice, kterou by se měly oddělit. Mezi vizuální atributy textu patří například typografie, rozvržení textu, nebo, jak je časté v komiksu, tvarování textu tak, aby tónoval hlas, emoce a zvuky. (Bateman, 2014). Text má tedy lingvistické i vizuální vlastnosti. Lingvistickými vlastnostmi textu jsou gramatika a správné pořadí písmen ve slovech. Když se ale sledují tahy, linky, barvy a kompozice, jedná se o jeho vizuální atributy.

Různé formy vytváření významů Bateman (2014) nazývá sémiotické módy. Cokoliv co vnímáme, může být zároveň myšleno v různých těchto sémiotických módech. Je rozdíl mezi tím vidět a chápat. Právě porozumění různým vizuálním podnětům, ať už se jedná o mapy či nějaké diagramy, se učí zkušeností. Jakékoli sémiotické módy a jejich kombinace se interpretují a není to automatický proces. Bateman ale netvrdí, že obrazy jsou nějakým

jazykem s lingvistickými principy, ke kterému by se mělo přistupovat stejnou metodologií jako k textu.

Text a obraz spolu mohou být dle Batemana v těchto vztazích:

1. Ilustrace, kdy je obraz sémioticky v podřadném postavení vůči textu.
2. *Piktoriální doložení příkladu*¹⁵, kdy obraz dodává k textu další informace, např. doložení ukázky něčeho, o čem se píše v textu.
3. Označování, kdy text identifikuje obraz.
4. Vzájemná determinace- konsekventní vztah, kdy text a obraz jsou vnitřně vázány. Text také může určovat interpretaci obrazu.
5. Kontradikce obrazu a textu, které mohou být viděny například v reklamách.

Tyto vztahy mohou být intencionální, ale i nikoli.

Co se týká rozvržení na stránce, tak text a obraz mohou být v kompozicích, kde jsou:

1. Obrazy postavené vedle textu, se kterým souvisí. Tato kompozice zanechává propojení na čtenáři.
2. Obrazy obklopené komentáři.
3. Text a obraz spolu obsahově nesouvisí.

Narativita umožňuje, že statické médium dynamicky interpretujeme. Pohybu a dynamiky se v obraze dostává díky vizuálním vektorům a trajektorii čtení obrazu. Rozdíl mezi obrazem a textem je ten, že text je nutné číst v sekvenci, ale po obraze se divák pohybuje volně. (Bateman, 2014).

Podobně spolu v komiksu může být text a obraz ve vztahu inherentním. Inherentní stav je takový, ve kterém je text uvnitř obrazu. V McCloudově rozdělení by to odpovídalo *montáži*. V tomto případě se dá text a obraz zaměňovat, tj. na místě obrazu může být pouze slovo. Dále zmiňuje *emergentní* vložení textu, které se týká např. textových bublin. Jedná se o abstraktně vytvořené schéma, ve kterém má text nějaký prostorový nosič. V dalších případech může být text přilehlý k obrazu, jako jsou např. poznámky. Text a obraz ale na sobě mohou být i naprosto nezávislé a vypovídat o odlišných situacích (Cohn, 2007). Dále

¹⁵ V originále *pictorial exemplification*.

pro pochopení vazeb textu a obrazu je nutné znát struktury, které se využívají a zároveň mít schopnost nejen odděleně rozumět textu a obrazu, ale taky jejich kombinacím.

A nakonec text může mít v komiksu tyto funkce (Wartenberg in Meskin, 2011):

1. Reprezentace myšlenek a řeči postav
2. Vyprávění
3. Obrazový element
4. Zvukové efekty

V návaznosti na to může mít verbálno dle Groensteena (2005) funkci dramatizace a funkci realistickou. Text v komiksu vytváří dojem realističnosti postav, jelikož je pro lidi přirozené, že mluví. Zmiňuje se o funkci rytmické, kdy text napomáhá rytmizovat četbu. Text může také fungovat jako správce časové narativity. Pověšinou má tedy verbálno funkci informativní.

2.5.3.2 *Panel, rámeček, stránka, bublina*

Komiks má fyzickou strukturu, kterou lze sledovat na různých úrovních. Základním stavebním kamenem se dá považovat panel, který komiksu umožňuje promluvu. Stránka je v komiksu rozdělena do struktury panelů, které dohromady vyplňují prostor. Panel je všeobecný ukazatel rozčlenění času a prostoru. To, jakým způsobem panely vnímáme je ovlivněno i užitím doprovodného textu, bublin, jejich počtu a grafické podoby.

Ústředním prvkem komiksu je ikonická soudržnost, tedy to, že jsou obrázky ve sledu, který má určitý systém. To ale ještě komiks nedefinuje, jelikož se tento prvek může týkat mnoha dalších médií. Komiks má jistou ikonickou soudržnost, tedy vztah mezi obrázky. Tento systém soudržnosti Groensteen nazývá, jak již bylo zmíněno, *artrologií*. Vztah mezi vinětami je vztah prostorový, a pro ten užívá termínu *spaciotopika*. Tento termín sjednocuje koncept prostoru a koncept místa. Komiks je tedy spojením vztahů prostorů a vztahů obsahů. Spaciotopika je i myšlení o vztazích a rozvržení v komiksu, týká se rámečků, sazby a dalších prvků. (Groensteen, 2005).

Systém v komiksu, který se týká vinět, nazývá tedy Groensteen (2005) *spaciotopikou*. S těmito vinětami se dá různě pracovat, jelikož zabírají prostor, mají určitý rámeček, přesněji konturu, která je ohraničuje. Viněta má tři parametry: plochu, tvar a polohu. Viněty jsou na vyšší úrovni uspořádány do mřížky, neboli multirámce. Multirámec ohraničuje další prostor,

který Groensteen nazývá hyperrámec. Hyperrámec je systémem vinět, který se může týkat strany či dvojstrany. Hyperrámec ohraničuje celou stránku¹⁶. Poloha viněty určuje její polohu i v systému čtení, zároveň postavení viněty určuje vztahy v multirámci. Ve čtení čtenář vnímá nejen jednotlivé strany, ale dvoustrany. Autoři také dvoustrany využívají, aby stránky byly spletené, vyvážené a využívají např. symetrické nebo inverzní efekty, napojující se diagonály, nebo i vertikálnost a horizontálnost linek.

Cohn (2007) člení panely (viněty) podle toho, kolik informací obsahují. Jeho panelová reprezentace se rozděluje následovně;

1. *Polymorfni*: zobrazení postavy z různých úhlů v rámci jednoho panelu.
2. *Makro*: zabírají celky a kompletní akce.
3. *Mono*: zachycuje celou figuru.
4. *Mikro*: zobrazuje pouze fragment scény.
5. *Amorfické*: obsahují statický děj, neaktivní elementy scény.

Jiným způsobem Groensteen (2005) popisuje různé funkce vinětového rámečku;

1. Funkce ohrazení, uzavření viněty. Slouží k uzavírání časoprostorových fragmentů. Většinou rámeček vzniká dříve než kresba v něm.
2. Funkce separační je izolací, která umožňuje číst viněty odděleně. Tato izolace může být fyzická či kognitivní. Oddělení se skládá z rámečků dvou vinět a z bílého prostoru mezi nimi. Tyto funkce splývají. Separace může být zajištěna i jinak, například pouze linkou, pouze prostorem nebo i vztahy panelů.
3. Funkce rytmická. Rámeček rytmizuje četbu.
4. Funkce strukturotvorná. Jedná se o rámeček, který strukturuje prostor. Může nabývat formy obdélníku, čtverce. Je snadné ji sériově zapojovat a řadit. „Dynamika děje se podřizuje předpokládanému posunu pohledu“ (2005: 67). Vychýlení tvarů může být využito pro zdůraznění a dramatičnost.
5. Funkce expresivní nastává, když rámeček konotuje nebo indexuje zobrazované. Nastolování vztahů je tedy dáno rámečkem a zobrazovaným.

¹⁶ Groensteen nazývá stránku archem.

6. Funkce lekturální. Rámeček je indicií ke čtení, slouží jako výzva k prozkoumání. Zdůrazňuje detail, který svým rámováním motivuje čtenáře, aby se na něj zaměřil.

Viněty na sebe nemusí navazovat v prostoru stránky, ale je nezbytné, aby navazovaly obsahově, tato návaznost však nemusí být lineární. Viněty se stejným obsahem se mohou opakovat, toto opakování vytváří nové vztahy a čtenář si může vzpomenout na původní významy. Kontinuita v komiksu vzniká tzv. *splétáním* vinět a jejich významů. Někdy viněty nejsou dány jen těmi okolními, ale celkovou ekonomii sekvence. Přenos informací je dán vnitřním uspořádáním obrazu a jeho parametrů (Groensteen, 2005).

Tradiční model komiksového archu má horizontální kompozici a řazení, které je oddělené mezerami. Stripy jsou kreslené pruhy, které sdružují viněty do vizuálních pásů. Nosič si tuto fragmentaci vyžaduje. Fragmentace, tloušťka mezer, velikost stripů a počet vinět ve stripu udává linii četby. Viněty se mohou různým způsobem překrývat. Tento efekt nazývá Groensteen *inkrustací*. Ta se užívá, když v pozadí obrazu je krajina či kulisy. Inkrustace se užívá také jako nástroje kontrastu, může být ale i nástrojem souslednosti.

Bublina je kompaktní uzavřený prostor. Bublina je sama o sobě informací i nosičem informace a napomáhá k vedení směru četby. V bublině je jakási zóna textu a zóna obrazu, ve kterých čtenář vnímá rozdíly ve vyjádření plochy, hloubky a vnímá překrývání obrazů. Tyto principy chápe na základě zažitých kódů a perspektivy. Bublina a viněta pěstují tvarové a prostorové vztahy, vytvářejí kontrasty a strukturují obraz. Bubliny mohou být čtvercové, ale většinou mají elipsový tvar. Tvary bublin mají svou logiku, která na předem jejich tvar určuje. Bublina slouží také jako indikátor přítomnosti postav. Bublina může být od rámečku viněty oddělena, ale může se případně opírat o stěny, může být otevřená, uzavřená, nebo se může přelévat mezi rámečky či až na okraje stránky (Groensteen, 2005).

Dalším prvkem, který je stavebním elementem komiksu, je stránková sazba, která určuje rozvržení stránky, proporční vztahy na stránce, upravuje síť bublin a rozhoduje o uzavření hyperrámce. Stránková sazba se vytváří s ohledem na obsah vinět. Groensteen (2005) si vypůjčuje rozdělení stránkové sazby od Benoita Peeterse (*1956), který rozděluje sazbu na tři druhy. Prvním je sazba konvenční, tj. taková sazba, ve které jsou viněty konstantního formátu, tedy pravidelné, dekorativní a rozvržení stránky je založené pouze na estetice. Dále píše o rétorické sazbě, tj. takový styl sazby, ve kterém se políčko přizpůsobuje ději. Tuto sazbu pokládá Groensteen u komiksu za nejčastější. Poslední druh sazby je sazba produkční,

tj. taková, ve které organizace archu diktuje vyprávění. Avšak často se různé způsoby sazby překrývají a existují spolu v jednom archu. Toto rozdělení má podle Groensteena z tohoto důvodu jisté mezery. Rétorická sazba je také čtenářem vnímána jako nejvíce přirozená a plynulá. Při analýze stránkové sazby tedy navrhuje jiné rozdělení, a to takové, které je na základě pravidelnosti rámečků, okázalost charakteru stránkové sazby a intencionální symetrie, tedy korelace sazby s obsahy, které autor vytváří v celém díle.

Groensteen strukturu komiksu doplňuje názorem, že redundance, tedy opakování prvků, které by vytvářelo soudržnost, není podmínkou narativity. Každá viněta posouvá informaci a v tom případě i naraci. Právě v mangách často sousedící viněty informaci nikam neposouvají, slouží jen pro dekorativní či poetické účely. V komiksu je podle Groensteena určena „narativní *kontinuita* nejprve sousedstvím obrazů“ (2005: 143), které primárně neznamená ikonické či narativní navazování vinět. Komiks je celistvý, ale není plně lineární, nýbrž funguje jako síť.

2.6 Publikace a tištěný formát mangy a komiksu

Komiksy i manga existují jak v tištěné podobě, tak v podobě virtuální. Americký komiks se v tištěné verzi vydává klasicky ve větším formátu než manga, ale jednotlivé svazky mají méně stránek. V minulosti se ale komiksy spíše vydávaly po kapitolách na pokračování. Jak manga magazíny, tak manga *tankōbony*, souborné vydání, mají stovky stran. Japonský komiks, který není v tomto knižním vydání, se tiskne na levnější, často recyklovaný papír. Manga časopisy nejsou zamýšleny k ponechání, nýbrž jsou vyrobeny pouze na jedno použití.

Komiksy se rozlišují podle centrálních oblastí, kde se vytváří. Těmito oblastmi jsou Spojené státy americké, Velká Británie, kontinentální Evropa a východní Asie. V těchto regionech se komiksy liší nejen tématy, stylem, ale i ve způsobu publikace a formátu. (Abedini, 2014).

Komiks se většinou vytváří černobílý, až následně se doplní barvy. Komiksy jsou tedy kolorovány. Dnes se ale některé již vytváří rovnou barevné na počítači. Manga je černobílá i z důvodu finanční nenákladnosti tisku (Jareš in Kořínek, Foret, Jareš, 2015). Nejznámější superhrdinské komiksy měly možnost využívat pouze míchání tří základních barev, červené, modré a žluté (McCloud, 2008).

Internet a jeho přístupnost změnily pojetí jak tvorby, tak distribuce umění obecně. Dnes jsou webové publikace na stejné úrovni jako ty tištěné. Digitální komiksy se objevují již od 80. let. Digitální nástroje se ve větší míře využívají od 90. let minulého století, zpočátku hlavně na vybarvování a konturování a doplňování textu. Digitální technologie umožnily komiksu lépe a více využívat barev. Dnes nejsou v komiksu jen základní, výrazné barvy, ale barevnost je různorodá, obraz je plný stínování apod. Komiks, který se čte skrze monitor, otevírá nové možnosti formátu, jelikož obsah není omezen stránkou, většinou se ale ustálil takový formát, který odpovídá monitoru počítače. (Schodt, 2012). V posledních letech je na internetu mnoho databází mang i komiksů, které jsou čtenářům přístupné. S rozšířením digitálních nástrojů může komiks kreslit a publikovat kdokoliv. Tyto web-komiksy se většinou čtou odshora dolů, stránky nenavazují vedle sebe, ale směr čtení a návaznosti panelů a stran je sestupný. Je to z toho důvodu, že je pro čtenáře jednodušší *scrollovat* po stránce, která může být uzpůsobená délce komiksu, než překlíkávat na jednotlivé stránky.

Objevuje názor, že takový trh tlačí autory k nadměrné produkci, a to má za následek, že výsledek není kvalitní. Problém, který se dnes týká mangy i komiksu je jejich masovost. Tím, že se autoři snaží prodat co nejvíce výtisků, často mají mnoho asistentů, takže na vzniku mangy i komiksu se podílí několik, někdy i desítky lidí, proto je mnoho serializovaných mang i západních komiksů uměleckým stylem s vnitřní disharmonií. Čím víc se z nich stává masové médium, tím se zmenšuje poměr inovace a originalnosti. Manga mnohem více podléhá vizuálním trendům, které jsou zrovna v Japonsku aktuální. Je to z toho důvodu, že na autory tlačí masivní průmysl. (Ingulsrud, 2009). Takto jsou například v *seinen*¹⁷ magazínech, na úvodních a dalších barevných stránkách, které většinou indikují změnu příběhu, či radikální změnu děje, použity většinou jemnější, světlejší barvy, zato v *shōjo* mangách se používají intenzivní barvy (Johnson-Woods, 2010).

Ve formátu měsíčníků začalo vybrané manga tituly publikovat na konci 80. let ve Spojených státech amerických nakladatelství *Dark Horse*. Zpočátku se soustředilo na vydávání titulů, které by mohly oslovit čtenáře, kteří byli zvyklí na superhrdinské komiksy. Poté se přidalo i nakladatelství VIZ media, které začalo publikovat mangu v jejím původním formátu, vydávalo překlady jak magazínů, tak mang v *tankōbonech*, jako grafické novely. (Goldberg in Johnson-Woods, 2010). V Americe měla vydavatelství problém s určením správných čtenářů a s výběrem děl, jelikož manga nenacházela ve čtenářích superhrdinských komiksů fanoušky.

Manga se tedy liší od amerického komiksu také tím, že má zcela jinou produkci, vychází v magazínech o několika příbězích od různých autorů a až pak vychází jako kniha, která může mít i 1000 stránek. Komiks má okolo třiceti stránek, ve kterých se nacházejí i reklamy a další věci, které zaplňují stránky. Většina z nich je naproti těm japonským vydávána měsíčně. Mangy jsou zaměřené na různé publikum a obsahují ještě širší okruh témat a příběhů, než komiks západní. Unikátní je i to, že mangu kreslí a vydávají i úplní laikové, takže jak příběhy, tak kvalita kresby se velmi liší. (Schodt, 2012).

¹⁷ *Seinen* mangy jsou mangy určené pro starší publikum, převážně mužské.

2.7 Grafické i obsahové prvky charakterizující mangu

V této části jsou shrnuty prvky, které autoři z předcházejícího oddílu souhrnně připisují manze, a které mangu odlišují od západního komiksu.

Manga i komiks mají podobné atributy a většinou jsou v našem prostředí považovány za triviální a určené pro pobavení, nebo jsou myšleny jako dětské a groteskní. Manga se dá od komiksu rozlišovat ve čtyřech kategoriích. Těmi jsou: 1) grafika a jazyk, 2) způsob, jakým je manga publikována a prezentována, 3) zvláštním vztahem mangy a dalších médií a 4) její historií. Pro tuto práci je důležitá převážně první kategorie. Japonci mají i díky psané verzi svého jazyka, který probíhá v čínských znacích *kanji*, velmi blízký vztah právě k vizuální stránce věcí. Manga tedy téměř výhradně spoléhá na svou vizuální stránku. Struktura japonského komiksu je uzpůsobena k tomu, aby se četl ve velké rychlosti, zároveň jeho poměrná délka umožňuje používání téměř jenom vizuálních efektů. Japonský autor má k dispozici kolem 30 stránek i týdně, oproti americkým autorům, kteří často mají pro jeden díl příběhu poloviční počet stran měsíčně. Proto v japonském komiksu často právě obrazy nesou příběh. (Ingulsrud, 2009).

2.7.1 Praktiky čtení

Asi nejvýraznějším rozdílem je to, že se manga čte zprava doleva. Japonský komiks se také čte mnohem rychleji než ten euroamerický. Mangu o 320 stranách Japonec přečte přibližně za 20 minut. Ze studií, které srovnávaly mangu a komiks, vyplynulo, že japonský čtenář vnímá při čtení celou stranu, zatímco západní čtenář vnímá jen jednotlivé sekvence. Sekvence, které tedy vnímá nejen japonský, ale i například čínský čtenář, že tvoří mnohem delší intervaly. (Schodt, 1996).

Ingulsrud (2009) popisuje strategie při čtení mangy, které jsou stejné jako při čtení západního komiksu, jedná se tedy o čtení textu a zároveň o čtení grafické stránky. Grafika je nutná pro pochopení příběhu na stejné, nebo i vyšší úrovni, jako textové bubliny. Pochopení a interpretaci obrazu a souslednosti panelů se čtenář učí neformálně a individuálně.

Gravett (2004) spojuje specifickou mangy s podstatou japonského jazyka, tedy že psané znaky vizuálně, abstraktně a symbolicky reprezentují pojmy. Podobnost toho jazyka s komiksem

je taková, že symboly, stejně jako komiksová kresba, zjednodušují realitu. Symbolizace a dekodování jsou tedy pro Japonce přirozenými záležitostmi.

2.7.2 *Panely*

Panely v manze vykazují velkou variabilitu, co se týče provedení ohraničení linek panelů, mezer mezi nimi, jejich velikosti nebo tvaru. Jejich rozložení a tvar je často velmi volný. Panely se objevují i prázdné, černé nebo jejich využití v některých chvílích naprosto mizí. Někteří autoři využívají panely místo textových bublin, kdy panel slouží pouze pro verbální výpověď.

Můžeme vycházet i ze studie Cohna (2011), která se zabývala panely a tím, a) kolik informace obsahují, b) jak často se objevují panely se subjektivní scénou, c) z jakého úhlu se čtenář na scénu dívá. Ve studii byly zahrnuté komiksy vytvořené okolo roku 2000. Z této studie vyplynulo, že americké komiksy v mnohem větší míře obsahují *makro* panely. Manga pro změnu obsahuje výrazně více *mono* záběrů, s tím souvisí i to, že se soustředí na více *mikro* obsahů, a tím i méně zabírají celou scénu. Studie ukázala, že manga má signifikantně více panelů se subjektivním obsahem. Americké komiksy také ve větší míře uplatňují pohled na scénu z boku.

McCloud (2008) píše, že i obsahy jednotlivých panelů v manze se mohou objevovat v úplně jiných místech jeho schématu. Co se týče ikoničnosti zobrazení, tak v manze bývají větší rozdíly mezi postavami a pozadím, než u komiksů západních. Postavy bývají kresleny ikonicky a pozadí spíše realisticky. Liší se i ikoničnost postav a předmětů, a to i mezi jen několika vedle sebe ležícími panely. Podobně mohou předměty nabývat různé míry karikovanosti podle toho, jaké mají ve scéně zrovna využití. Tento jev nazývá *maskovací efekt*.

Jednotlivé panely v manze mohou zobrazovat různě dlouhé časové intervaly. V Japonsku se více využívá scén bez textu, kdy na několika po sobě následujících panelech není ani jedna textová bublina. Není nedostatek ani takových panelů, které jsou neohraničené, nebo panelů rozprostírajících se přes celou stránku. (McCloud, 2008).

V manze se více než v jiných komiksech pracuje s využitím poměrů textu a obrazu a s rozmístěním a velikostí panelů. V manze se podle Schodta (2012) často jedna scéna rozprostírá o několik více panelů, než by se rozprostřela v západním komiksu. Využití velikosti panelů, tvaru a jejich umístění bylo nejvíc rozvinuto právě japonskými autory. Dle

Groensteena (2013) se mnoho mang z pohledu rozvržení panelů od komiksu neliší. Manga se ale celkově značí velkou heterogenitou. Někteří autoři totiž využívají, ve snaze dostat do stránky více dynamiky, mnohem více diagonálních linek a křivých panelů. Rámce panelů ze stejného důvodu případně vůbec neuzavírají. V mangách se často nalézají panely, které příběh nikterak neposouvají a jak již bylo psáno výše, slouží pro dekorativní, rytmické či poetické účely. Šířka mezer mezi panely je v případě mangy velmi proměnlivá.

2.7.3 *Narativa*

Manga tedy vypráví příběh ve velké části hlavně skrze obrazové obsahy. Většinou spoléhá na jednoduchost vizuálu svých hrdinů, jasné myšlenky a cíle příběhu a na snadnou identifikaci s hrdiny. Zároveň se ale narativa často stává velmi nepřehlednou a zmatečnou. Mnoho scén i kapitol může sloužit jen pro atmosférické účely. Užívá se ale jednoduchých kódů, které se i nezkušený čtenář rychle naučí vnímat a skrze ně interpretovat příběh. Posun děje je v manze často velmi proměnlivý a i několik stránek může sloužit pouze k zobrazení jedné scény z různých úhlů. Zřídka se objevuje vypravěč, veškeré texty jsou buď dialogy postav, doplňující komentáře nebo zvukomalebná slova. Narativa se rozkládá do jednotlivých obrazů skrze flexibilní rozložení stránky. Manga obsahuje zpravidla méně textu než západní komiksy a čtenář je schopný za velmi krátkou dobu pojmout dlouhé narativní úseky. (Johnson-Woods, 2010).

Mnoho čtenářů, kteří nejsou na mangu tolik zvyklí, zaráží počet detailů v kresbě i detailní popis různých aktů. Nezvyklé je mimo jiné i to, že v téměř každé manze se objevují odlehčující scény, které spočívají v náhlém vtípkování a karikaturizaci postav. Japonského čtenáře nezajímá, zda je příběh nebo chování postav realistické, jelikož neustále odděluje fikci od reálného života. (Johnson-Woods, 2010).

Cohn (2007) vyzdvihuje narativní jazyk mangy. Snaží se mangu charakterizovat i způsobem, který je odlišný od autorů, kteří se schylují k typické vizuální stránce a schématům; velké oči a malá pusa apod. Jeho náhled je takový, že když se určité koncepty vizuální exprese propojí sekvenčním systémem, opravdu vzniká jistý jazyk s vlastní gramatikou. Stejně jako se verbální jazyky liší napříč světem, stejně se liší tyto vizuální jazyky. Japonská vizuální kultura je systémem grafické komunikace a manga je sociokulturní kontext, ve kterém se vyskytuje. Jazyk funguje na určitých symbolech a konvencích, tak se i v japonském vizuálním jazyku používají známé vzorce při kresbě, tato

kresba je potom schematizovaná. Manga styl je ikonický a konvenční. Vizuelní styl v tomto případě překonává individuální rozdíly. Dokonce různé žánry mangy, jako je třeba *shōnen* a *shōjo*, mají svůj vlastní vizuelní dialekt. Konzistentní vizuelní slovník umožňuje čtenářům z celého světa se snadno naučit v tomto stylu číst.

Mangy naplno využívají různých vizuelních metafor, které jsou individuální, zároveň ale i škálu grafických symbolů, které jsou konvencionalizované. Mezi ně patří například zobrazení obřích kapek potu při nervozitě, bubliny u nosu, když postava usne, nebo schematizace obličeje pro zobrazení různých nálad. Manga může být v tomto smyslu charakterizována jako internacionalizovaný styl vizuelního vyprávění, který překračuje národní původ (Ross in Schodt, 1996).

Schodt (2012) přirovnává mangu k japonským básním. V japonské poezii je důraz na to, co se nechá nevyřčeno a mnohem více se využívá symboliky. V mangách se často stává, že i na několika stránkách není žádný text. Psaná japonština se dá psát jak vodorovně, tak svisle, to umožňuje i různé rozvržení stránek.

Cohn (2007) vytvořil rozdělení pro *narrativní fáze* užívané v manze, a to hlavně v akčních scénách. Jedná se o:

1. Přípravení interakce.
2. Počáteční bod děje.
3. Místo největšího pohybu, které je pro děj zásadní.
4. Uvolnění napětí akce.
5. Zaostření na jednu z předcházejících fází.

Některé z těchto kategorií se na stránce mohou opakovat nebo přeskočit. Japonský komiks se více zaměřuje na detaily a menší záběry. Toto odpovídá tomu, co píše o panelech v manze i McCloud (2008).

McCloudovo *pyramidové* schéma může být šikovným nástrojem k analýze mangy. Mimo to, že se v manze využívá změn v ikoničnosti zobrazení, i zobrazení zvuků a pocitů skrze *onomatopoeia* může formovat mangu. Tyto sémantické významy lze přesouvat do jiných jazyků, ale ne v plné míře, jelikož charakter japonštiny je velmi specifický a jednotlivé znaky obsahují spoustu významů, které je složité přeložit do krátkého slova nebo sousloví. Japonština funguje namísto latinky ne na jednotlivých zvucích, ale na slabikách.

Děti umí poměrně rychle číst a osvojí si symbolický princip. V manze jsou symboly obsažené jak v textu, tak v obrazu. „Manga se nedá předčítat, jelikož pouze jazykový input nestačí k pochopení celku.“(Ingulsrud, 2009, str. 30). Osamu Tezuka tvrdil, že kresby v manze, obzvláště postavy, jsou složeny ze symbolů, které jsou velice blízké *kanji*¹⁸ znakům.

Zvukové efekty, které přímo vyjadřují zvuk (např. *haf*), převládají v americkém komiksu, ale v manze převládají popisné zvukové efekty, které popisují, co se děje (např. *štěkot*). Vložení takovýchto slov do obrazu se také liší, převážně v jejich grafické podobě. Podle Cohnovy studie zvukové bubliny i *onomatopoeia* mají různé ohraničení. Důležitým prvkem je i to, jestli od slova nebo bubliny vede *ocásek*, I to jak je velký a kam směřuje. U japonských komiksů bylo nalezeno mnohem větší množství bublin bez ocásku. V americkém komiksu jsou nejčastější takové bubliny s oválným tvarem a *ocáskem*, které nesou známou informaci, tedy textové bubliny. V japonském komiksu se zase častěji objevují různé tvary bublin, které ilustrují, jaký typ textu nesou. V americkém komiksu jsou častěji přítomné nejen tedy *ocásky* bubliny, ale i různé linky, které bubliny spojují a pomáhají je na sebe čtenáři napojovat. V manze je linka k mluvčímu pouze implikovaná. V americkém komiksu se v nezávislých komiksech častěji používá nestylizovaného textu, než v tom mainstreamovém. Sémantické informace je v komiksu kódována i výběrem typu písma. Toto kódování probíhá jiným způsobem u amerického komiksu i u mangy. (Cohn et al., 2016).

2.7.4 *Kresba*

Kresba je v japonském komiksu výhradně černobílá, pouze úvodní stránky a obálky knih jsou kolorované. Postrádají hyperkolorizaci amerického komiksu. V manze se kvalita a provedení kresby velmi liší, jelikož mangu tvoří autoři různými nástroji, ale je vytvářena také na počítači, pomocí grafických tabletů. Není výjimečné, nýbrž velmi časté, když se produkce japonského komiksů chopí naprostí laikové.

Pro mangu je typické míšení různých vizuálních stylů a má mnohem větší rozdíly v kresbě a ve vizuálním stylu kreslířů, než má euroamerický komiks. Jen nemainstreamové a undergroundové, nezávislé komiksy, se v posledních letech začínají přibližovat diverzitě

¹⁸ Kanji jsou psané číské znaky, které japonština převzala. Dnes se významová slova píše hlavně v tomto systému.

v Japonsku (MacWilliams, 2008). Klasicky v manze je i stínování minimální, proto se využívá jednoduchých linek a jasných výrazů. Znamější tvůrci, kteří vydávají kapitoly týdně nebo měsíčně, mívají z časových důvodů tým pomocníků, kteří jim dokreslují pozadí a finalizují kresby. Podle Schodta (1996) je to pokračování japonské tradice, která říká, že méně je více. Tuto tradici lze vidět v tradičních obrazech malovaných štětcem. Mnohem více než ve světě se využívají podkladové vzory a připravené pozadí, které autor pouze vloží pod kresbu. Podle Schodta je ale hlavní síla mangy ve vývoji postav a vyprávění.

Kresba v manze se v mnoha případech soustředí na detaily, které jsou až realisticky vykreslené, zatímco postava je velmi ikonická. Kresby uvnitř panelů se mění i na jedné straně se vystřídá více stylů. Jednotlivé stránky jsou tvořeny i formou koláží (McCloud, 2008). Osamu Tezuka přirovnával mangu k dětské kresbě, jelikož děti kreslí, podobně jako fungují zobrazení v manze, podle svých pocitů, ne podle reálné podoby věcí (Schodt, 1996). Jako jednu z největších zvláštností a předností mangy vidí Schodt (2012) to, že v manze se vizuálně atraktivně pojmají i každodenní činnosti, jako je hraní deskových her nebo krájení zeleniny, tyto věci jsou zveličovány a zdůrazňovány do nejmenších detailů. McCloud (2008) vysvětluje důraz na detaily a dlouhé sekvence panelů, které zachycují jednu scénu, délkou japonského komiksu, která autorovi umožňuje nakládat s prostorem podle libosti. Vysvětluje to také tím, že východ má tradici cyklických a bludných děl, zato západní umění míří hlavně na cíl. V Japonsku je komiks uměním intervalů, které dává důraz na vztahy figur a pozadí i na prázdný prostor. Důležitá je v tomto případě zlomkovitost a pauzy. Dopad východu na západ vidí i v kubismu např. v důležitosti minimalistických prvků. Japonské umění více pracuje s ubíráním a přidáváním detailů.

Cinematické efekty, které jsou pro mangu tak typické, jsou v americkém komiksu raritou. Jedná se o takové efekty, které charakterizuje asociativní sekvence obrázků. Efekty, které jsou často používané, jsou přiblížení, pohledy z různých úhlů a opakování postavy, nebo její části, na jedné scéně. Tento způsob zobrazení je typický pro synoptickou narativu. (Petersen, 2010). Čtenář prožívá scény, jako kdyby se jich sám účastnil. V Japonsku, jak píše McCloud (2008), se využitím jak rozmazaného subjektu, tak rozmazaného pozadí v akčních scénách, využívá mnohem více než v západním komiksu. Například i využití *first person view*¹⁹ si osvojili někteří američtí autoři od japonských, u kterých byl tento efekt

¹⁹ Pohled na scénu z pohledu hrdiny.

oblíben již v 60. letech. Linka je pro japonského autora hlavním nástrojem, jelikož je omezen pouze na černobílou kresbu. Je důležitým nástrojem exprese a její provedení je velmi důležité. Poslední roky se ale rozdíl mezi mangou a západním komiksem smazávají a mnoho euroamerických autorů používá po japonském vzoru ve větší míře ilustrované vyprávění, ale japonský komiks používá slova spíše pro efekt a příběh vypráví právě vizualizací. Cinematický styl umožňuje autorům mangy vytvářet postavy s velmi hlubokými psychologickými vlastnostmi, stejně tak jako silné emocionální odezvy od čtenáře. Cinematický styl umožňuje manze být mnohem více ikonografickou.

Podobně je zobrazení postav i jejich těl poměrně symbolické. V manze se často zahraniční čtenáři mylí, když si myslí, že postavy s blondatými vlasy jsou cizinci a ne Japonci. V Japonsku byl vždy zájem o západní kulturu, proto jsou časté i postavy s modrýma očima. Ale to neznamená, že by nebyli Japonci. Hrdinové i svět v japonském komiksu jsou subjektivním pohledem autora na svět. Velké oči na postavách jsou populární, jelikož čím větší byly oči, tím snadnější bylo předat emoce. Záběry na oči a na jejich detaily jsou jednou z nejtypičtějších prvků, které lze najít. Japonci vykazují široké pojetí sebe samých, proto nejsou nezvyklé ani postavy s modrými, růžovými, nebo fialovými vlasy. Vlasy a oči jsou výrazným nástrojem, kterým mohou kreslíři zobrazovat i vnitřní vlastnosti postav. Extrémně muskulurní nebo naopak výrazně zjednodušené postavy, které mají dlouhé končetiny, nejsou ničím výjimečným. (Schodt, 1996).

V různých žánrech mangy se objevuje i pro ně typická kresba. V *seinen* mangách je často důraz na maskulinitu postav a v *shōjo* mangách zase na jemnost a ženskost hrdínek. V psychologických a hororových mangách se zase objevuje kresba abstraktnějšího typu.

2.7.5 Žánry

Manga se v Japonsku produkuje pro všechny věkové kategorie, k těmto kategoriím patří i pro ně typický styl kresby, jako jsou například květované kresby v *shōjo* mangách nebo *chibi*²⁰ postavy. V žádném případě se nejedná o homogenní styl, vytvořený pouze pro zisk a masovost. Témata a obsah jsou rozličné. V Japonsku je manga dokonce směřována i na různé subkultury, pohlaví a je vytvářena v různém historickém a sociálním kontextu.

²⁰ Styl kreslení postav, které působí jako zmenšené, mívají zaoblené tvary.

Manga je spojena s japonskou politikou, chápáním genderu, ekonomikou i konceptem rodiny, a reflektuje mýty a realitu japonské společnosti. (Ingulsrud, 2009).

Manga obsahuje v nemalé míře obscénní a brutální motivy. Japonsko má hlubokou historii narativního umění s typizací násilí a přehánění sexuality. Rozdíl mezi realitou a fantazijními obrazy je v Japonsku enormní. Japonsko, jako bezpečná země, se spořádanými obyvateli, vystupuje v manze ale úplně jinak, japonští čtenáři jasně rozeznají, co je možné a co ne (MacWilliams, 2008). Proto podle Schodta (2012) není oprávněné tvrdit, že má manga vliv na kriminalitu. Další odlišností, která je výrazná hlavně u amerických superhrdinských komiksů, je sexualizace žen. V manze, když už jsou postavy sexualizovány, tak se jedná o sexualizaci obou pohlaví, tedy i mužů. To je u amerického komiksu velmi vzácné.

3 Komparace

Cílem této části práce je ukázat vizuální prvky typické pro mangu, které se objevují i v nejnovějších současných mangách. V předcházející části bylo nastíněno, jaké prvky a vizuální výrazové prostředky se v mangách objevují. Zaměřím se primárně na rozložení panelů, jejich podobu, kontrast pozadí a postav, přibližování a úhlování scén. S ohledem na to bude pozorována detailnost kresby a celková ikoničnost zobrazení a to, zda ikoničnost mezi panely kolísá či nikoli. Budou porovnány *emanata* a další graficko-textové prvky, které se objevují jak v mangách, tak v západních komiksech. Z důvodu vztahů mezi panely, které překračují stránku, jsou ve většině případů vybrány sekvence dvou stran, na kterých lze ilustrovat propojení narativity i prostorových vztahů panelů. Byla snaha vybrat takové stránky, které v rámci celého komiksu nejsou nijak vybočující, a které mohou celý komiks reprezentovat jak v rozložení panelů, tak v užití kresebných postupů a výrazových prostředků.

Při komparaci se využilo Groensteenových sémantických vztahů a prvků v komiksu, které se soustředí na rozložení stránky a strukturu komiksu, a Cohnových předpokladů, které se týkají výrazových prostředků v manze a západním komiksu.

Manga je výhradně černobílá, ale černobílý komiks se hledá těžko. Mezi americkými komiksy se těžko hledají takové, které by byly ekvivalentní mangám, i co se týče jejich žánrů. Záměrně se vyhýbám *Sin City*²¹ od Franka Millera (*1957) a *Vráně*²² od O'Barra (*1960) a to ze dvou důvodů. Tyto komiksy sice jsou černobílé, tedy porovnání s mangou téměř vyžadují, avšak těmto komiksům a jejich obrazové složce byl věnován prostor například v práci Simony Valentové (2015) a dále se Miller netají tím, že jeho kresby jsou velmi inspirované právě mangou. Mezi černobílé komiksy patří i *Maus*²³, který na sebe vrhl hodně pozornosti a je celosvětově uznávaným dílem. Navíc byly všechny tyto černobílé západní komiksy poprvé publikovány již v minulém století a jejich nové díly již nevycházejí.

Jak zmiňuje McCloud (2008), v komiksu atmosféru, nálady či gradování a vytváření kontrastů, které pomáhá přenášet barva, v manze chybí. Autoři si tedy musí poradit jiným

²¹ V českém vydání například: MILLER, Frank, 2009. *Sin City, Ten žlutý pachtan*. Comics Centrum. ISBN 9788086839349.

²² V českém vydání například: O'BARR, James, 2012. *Vrána*. Comics Centrum. ISBN 978-80-86839-59-2.

²³ V českém vydání například: SPIEGELMAN, Art, 1997. *Maus I: Otcova krvavá pouť dějinami*. Trost. ISBN 80-7215-032-4.

způsobem. Z tohoto důvodu jsou do této práce vybrány i komiksy, které jsou stejně jako manga černobílé.

V této části bude na několika příkladech ukázáno, kterými vizuálními strategiemi se manga liší od severoamerického komiksu. Manga má odlišný způsob vedení příběhů, odlišné žánry, čtenáře, ale i charakterizace a grafická stránka podléhá japonskému vizuálnímu cítění, které pramení z jeho historie. V Japonsku a východních zemích se vždy zobrazovaly spíše pocitové záležitosti, a bylo nutné zapojovat představivost. Přestože, jak bylo psáno výše, *mangakové* se zpočátku inspirovali západním komiksem, během posledních přibližně 70 let se formát mangy vyvinul svým vlastním způsobem.

V případě japonských autorů mang se stává velmi málo, že by kreslířem a autorem příběhu nebyla stejná osoba. Mangakové mívají tým pomocníků, kteří doplňují typografii nebo pozadí, ale u amerických autorů je běžné, že scénárista a kreslíř i kolorista spolupracují, ale autorem komiksu není jeden člověk.

Amerika a Japonsko jsou největšími producenti komiksu a místy, kde se nachází největší komiksový trh. Manga přišla například do Francie později než do Spojených států. Neanglicky mluvící země měly v době, kdy přišla do Spojených států manga, již své vlastní komiksové kultury, které mangu později přijaly lépe než ta ve Spojených státech amerických. Pro americké čtenáře nebyla manga a japonské animované seriály zpočátku atraktivní, jelikož byly moc japonské, tedy cizí a odlišné. Později ale čtenáři zjistili, že v manze jsou příběhy a postavy, se kterými je snadné se ztotožnit. Japonsko má dlouhou historii v učení se z amerického komiksu a animace. Japonští kreslíři po dlouhou dobu vkládali elementy z amerického komiksu do svých děl a různé postupy se snažili inovovat a vylepšovat. Mangy, které se vyskytují v současné japonské produkci, jsou hybridem právě americké a japonské estetiky. Je ovlivněna západní televizí, filmem a komiksem. Ve Spojených státech se v současnosti manga prodává v mnohem větší míře než například ve Velké Británii nebo ve Francii. (Johnson-Woods, 2010). Z výše zmíněných důvodů jsou v následující části vybraná díla převážně komiksových kreslířů, kteří se pohybují na americké scéně.

Ve výběru 14 autorů se jedná o stále aktivní autory, jejich zastoupení je ve stejné míře jak japonských, tak západních. Mangy a komiksy jsou převážně ty stále vycházející a aktuální a populární. Co se týče příběhů a tematického zařazení děl, tak se jedná jak

o akční, tak o komediální a *slice of life*²⁴ příběhy, jelikož se výrazové prostředky a kresba komiksů mění podle žánrů.

Žánr komiksů pro dívky, neboli *shōjo* manga, byla vynechána hned z několika důvodů. Kresba v těchto mangách a způsob vyobrazení je odlišný i od grafické stránky jiných mang. Jsou tak specifické, že by si zasloužily zaměřit se pouze na ně, jejich stylizované kresby, maximalizace přehánění, vizualizace pocitů a myšlenek a dalších specifík. I Groensteen (2013) se soustředí na *shōjo* mangu s tím, že ji považuje za velmi specifickou. V *shōjo* mangách jsou mimo jiné tendence prodlužovat panely, neohraničovat kresbu nebo pokládat menší panely do jednoho velkého. Tyto metody jsou využívány i v jiných žánrech mangy, ale spíš pro dramaturgické a jiné účely.

3.1 Vybrané tituly

3.1.1 Japonská tvorba

Berserk je manga, jejímž autorem je Kentarō Miura (*1966). Vychází s přestávkami již přes 20 let. Příběh se odehrává ve středověkém světě, který sužují různé druhy démonů a netvorů. Hlavní hrdina se musí vypořádat téměř se všemi z nich. Cílem jeho cesty je jeho bývalý nejlepší přítel, nyní božská bytost, který se stal úhlavním nepřítelem. Žánrově ji lze zařadit do kategorie *seinen*. Objevují se prvky dobrodružného fantasy, hororu, ale zároveň romance.

Dogs; Bullets and Carnage kreslí a píše Shirow Miwa (*1978) od roku 2005. Děj se odehrává v dystopickém městě, které leží nejspíše v Evropě. A točí se okolo čtyř hlavních hrdinů, kteří postupně odhalují tajemství týkající se genetických manipulací.

Manga *Monster* vycházela mezi lety 1994 až 2001. Autorem tohoto psychologického dramatu, a chvílemi až mysteriózní honbou za pravdou, je Naoki Urasawa (*1960). Ústřední roli hraje doktor, který žije v Německu, některé scény se dokonce odehrávají i v České republice. Postupně se ukáže, že jeden z jeho bývalých pacientů je psychotický vrah, který mu chce zničit život a pomstít se za to, že jím byl jako malý zachráněn. Ve chvíli, kdy se

²⁴ Žánr, ve kterém jsou zobrazeny každodenní aktivity postav. Příběh zábavným způsobem sleduje životy obyčejných lidí.

totiž měl tento doktor rozhodnout, jestli bude operovat vlivnou osobu nebo malá dvojčata, rozhodnul se pro druhou možnost.

Asi nejznámější dílo Inia Asana (*1980) je *Oyasumi Punpun*. Tato manga zobrazuje život hlavního hrdiny, který sice je člověk, avšak po celou dobu jsou on i jeho rodina alegoricky zobrazeni jako ptáci. Manga obsahuje témata, jako je například deprese a sociální problémy.

Canis je *yaoi* manga, která vychází od roku 2016. Napsal a nakreslil ji *mangaka*, který vystupuje pod pseudonymem Zakk²⁵. Příběh sleduje Satoru, který je kloboučník a jednoho dne nalezne u svého prahu muže, který nemá vůli žít a přišel do Japonska umřít, ale nic není tak jednoduché, jelikož je zapleten s mafií.

Keiichi Arawi (*1977) je známý autor komediálních mang, které většinou nemají souvislý děj, který by každou kapitolou navazoval, ale skládají se z krátkých kapitol, které se zaměřují na různá témata. *City* sleduje každodenní život dívky, která se odstěhovala do nového města, ve kterém žijí zvláštní lidé, kteří ji dostávají do různých situací.

The girl from the other side od Nagabe je mangou s nadpřirozenými prvky. Příběh je o malé dívce, která je jiná než všichni ostatní v místě, kde žije. Ve světě kvůli dávnému prokletí existují lidé, kteří vypadají jako monstra. Svět je rozdělen na Vně a Uvnitř. Ti, kteří jsou z Uvnitř, se nemohou nikdy setkávat s těmi, co žijí Vně, jelikož tyto lidé jsou obecně považováni za špatné. Ale o dívku se přesto začne starat muž se zvířecí hlavou, který se jí nesmí dotknout a musí ji skrývat před zbytkem svých lidí.

3.1.2 Západní tvorba

Daniel Clowes (*1961) je autorem satirických komiksů, mezi něž patří i *Wilson*. Tento soubor krátkých příběhů vyšel pouze v knižním vydání. Jedná se převážně o krátké gagy. Mezi jednotlivými *stripy* plyne různě dlouhá doba, někdy i několik let. Clowesovy komiksy mají někdy až psychedelické zobrazení různorodých motivů. Druhá ukázka jeho tvorby je z komiksu *Patience* (2016).

²⁵ Mnoho japonských autorů vystupuje pod různými pseudonymy, aby si uchránili své soukromí.

Planetary je velkolepý komiks, který vycházel v letech 1998 až 2009 a je ilustrován Johnem Cassadayem (*1971). *Planetary* je organizace, která získává informace o lidech, společnostech a rasách a snaží se zachránit jejich historii i budoucnost. Postavy, které tvoří tým *Planetary*, mají každá speciální schopnosti. Nejedná se o typický superhrdinský komiks, ale nadpřirozené schopnosti zde nechybí.

Essex County a *The Nobody* jsou autorské komiksy Kanadčana Jeffa Lemireho (*1976), který jako autor příběhů pracoval i pro nakladatelství DC. *Essex County* je kolekce krátkých místy autobiografických, melancholických příběhů, které zobrazují komunitu v Essexu. *The Nobody* je mysteriózní komiks, kde podezřelý zafačovaný cizinec budí rozruch na malém městečku a místní obyvatelé mají vůči němu předsudky, ale postupně se odhalí jeho minulost a důvody jeho nynější situace.

Gabriel Ba (*1976), je původně brazilským kreslířem, který často spolupracuje s jinými umělci a scénáristy. *The Umbrella Academy* (2007-2013) se odehrává v alternativní minulosti a týká se skupiny zvláštních superhrdinů. Tito superhrdinové se v netradičním pojetí snaží zachránit svět.

Norský autor Jason (*1965) napsal a nakreslil *I Killed Adolf Hitler*. Tento komiks provází jednoduchý kresebný styl, ve kterém mají všechny postavy psí hlavy. Příběh se odehrává ve světě, kde nájemní vrazi berou různé zakázky. Nájemnému vrahovi se dá dát jakýkoli úkol. Jeden z úkolů nájemného vraha, který je hlavní postavou, a který se objevuje snad na všech stranách, je zabít Adolfa Hitlera. Z tohoto důvodu musí cestovat i do minulosti. Příběh je chvílemi rozdrobený a plný různých absurdních zvrátů a groteskních okamžiků, ale se silnou pointou.

Blankets Craiga Thompsona (*1975) je autobiografický příběh o zimě, rodině a lásce.

Spawn je klasický, dlouhodobě vycházející, komiks, na kterém se v průběhu let vystřídal více kreslířů i scénáristů. Vybranou pasáž napsal i ilustroval Todd McFarlane (*1961). Hlavním aktérem je antihrdina jménem *Spawn*, který po smrti vytvořil úmluvu s ďáblem, již není člověkem, nemusí se tedy téměř ničeho bát, a tak má volnou ruku v boji s různými zločinci.



3.2.1 - 1



3.2.1 - 2

3.2 Ukázky jednotlivých komiksů

Ve stejném pořadí jako v minulé kapitole budou předvedeny a rozebrány ukázky jednotlivých stran a dvoustran z vybraných komiksů.

3.2.1 *Berserk*

Kresba Miury je chvílemi extrémně detailní, ale v tomto temném fantasy se vedle brutálních scén nacházejí strany, kde je kresba výrazně zjednodušená, jak se stalo na ukázkách 3.2.1 - 1 a 3.2.1 - 4, kde jsou přítomny i karikované obličejy a *chibi* momenty.

Postavy jsou zobrazeny jak zepředu, tak ze stran a dokonce zezadu. Na obrázku 3.2.1 - 3 lze vidět přechod od aspektu k aspektu, který McCloud popisuje u mangy za velmi častý. Scéna užívá změnu stylu kresby na více expresivní, ve které linky nejsou tolik jasné a obraz působí rozmazaně. Je zde přiblížení na detaily obličejů a očí. Na 3.2.1 - 2 a 3.2.1 - 3 lze přesně vidět Cohnovy narativní body.

Na všech panelech se objevuje hned několik tvarů bublin i neohraničený text. Na několika místech textové bubliny a zvukové efekty vystupují z bublin a dokonce obraz překrývá bublinu.

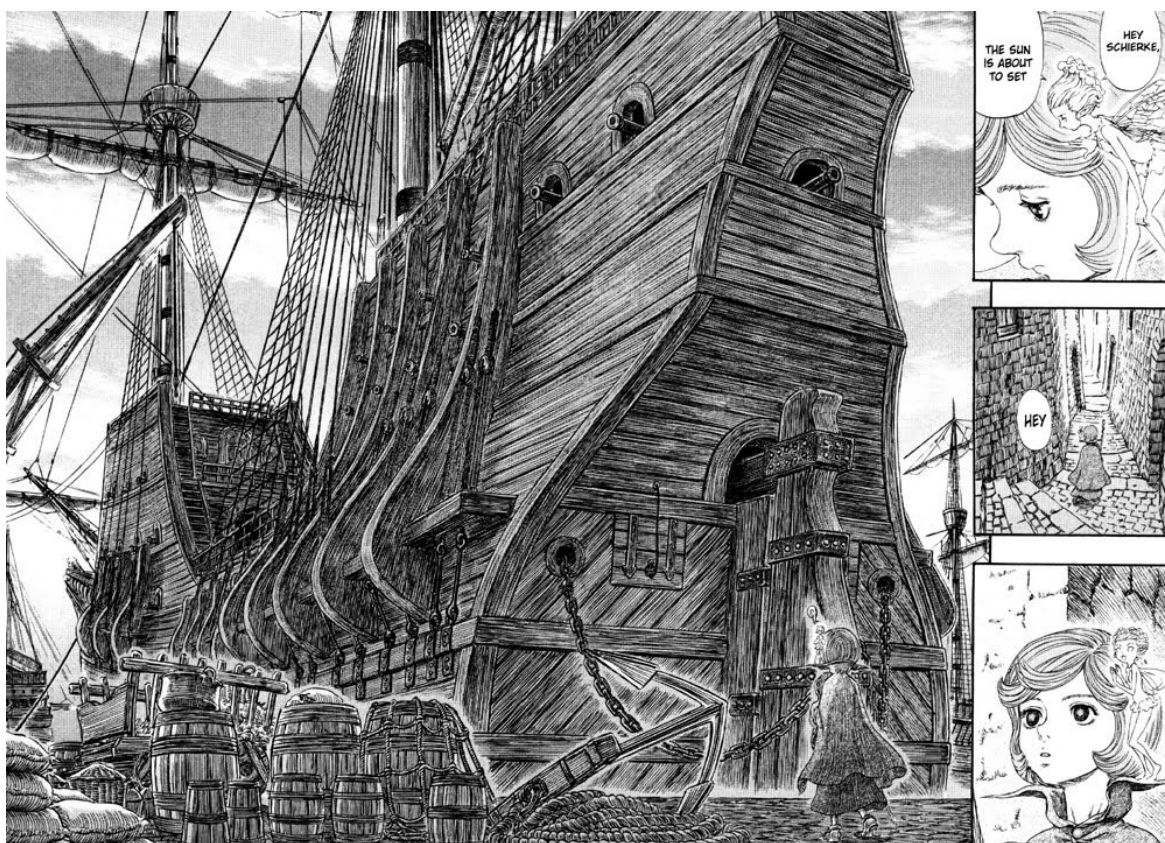


3.2.1 - 3

Panely se překrývají, je zde využití jak pravidelných, tak nepravidelných tvarů. Kompozičně se každá strana skládá z několika panelů, kde jeden je většinou největší a následuje jej několik menších.

Pozadí se různými způsoby mění dle potřeb zachycení scény.

Neohraničená *onomatopeia* se vyskytují přes obraz ale i doplňují pozadí jednotlivých panelů.



3.2.1 - 4

3.2.2 *Dogs: Bullets and Carnage*

Shirow Miwa naopak kreslí mangu většinu času prostou pozadí, což není u mang, které mají vážnou či akční tematiku, časté. Jinak se kresba vyznačuje jednoduchostí, žádným šrafováním, pouze přímým kontrastem černé a bílé.

Pozadí, předměty, dopravní prostředky, budovy a povrchy zde slouží spíše pro scénické efekty. Ve chvílích, kdy jsou ale tyto předměty nebo povrchy důležité, dostává se jim pozornosti a bývají detailně vykreslené. První dvě ukázky sledují scénu, která se ve skutečnosti roztahuje na 4 panely, zde jsou vybrány pro ilustraci dva. Scéna, která ukazuje přibližně několik sekund děje, zobrazuje na první straně pohyb postavy, na druhé již jen jeden okamžik z několika úhlů. Na posledním panelu lze sledovat prázdný prostor, který obrazově není nikterak využitý, avšak pro zobrazení času, či zamyšlení čtenáře, účinek má.

Mezery mezi panely jsou různých velikostí a některé panely nejsou ohraničené a překračují stránku



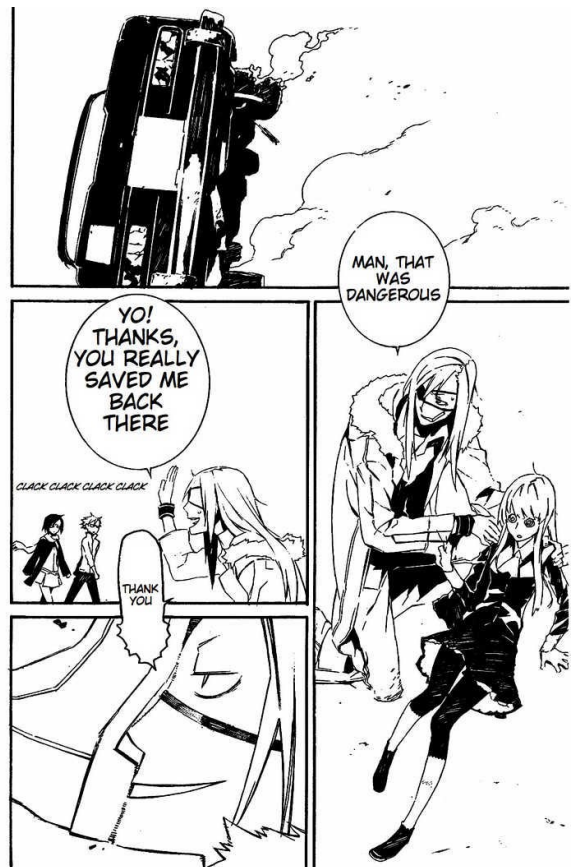
3.2.2 - 1



3.2.2 - 2



3.2.2 - 3



3.2.2 - 4



3.2.2 - 5

V ukázce 3.2.2 - 3 lze sledovat ve vertikálním panelu makro záběr na obličej, hned vedle spoře užitého panelu pro text, ve kterém ale text není volně, nýbrž v bublině, která je ve formě volného čtverce. Bubliny, jako na poslední ukázce, prostupují panely a přesahují prostor svého panelu. V některých momentech i kresba přesahuje panel. Auto na témže obrázku je oproti zbytku strany realistické. Na obrázcích 3.2.2 - 4 a 3.2.2 - 5 lze vidět užití zjednodušené ikonické kresby pro komické účely.



3.2.3 - 1

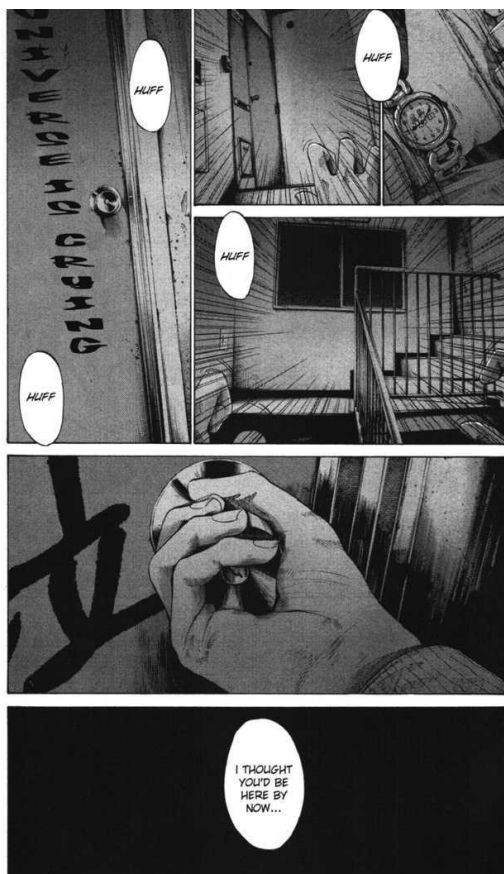


3.2.3 - 2

3.2.3 *Monster*

Naoki Urasawa hojně užívá stínování a různých odstínů černé a šedé. Na prvním obrázku dole lze vidět i užití vzoru na svetru, který je do kresby dodán. V první části stránky se vyskytuje užití podkladových efektů, které slouží pro emocionální odezvu čtenáře a navázání atmosféry. Tyto panely, které obsahují pouze pozadí, jsou kresleny v poměrně realistickém stylu oproti například obličejům, které vykazují karikovanost.

Na druhé ukázce lze vidět scénu, která je ukázána téměř ve všech detailech, je zde mnoho přiblížení a naklonění scény. Na této straně převládají mimo zachycení celé figury spíše *mikro* záběry, obzvláště na ruce, výrazy v obličejích a oči. Na těchto dvou stránkách není ani jeden panel pravidelný. Všechn obsah je ohraničený rámečky, které mají různě velké mezery. Znovu se zde objevuje bublina, která je umístěna přes panely.



3.2.4 - 1



3.2.4 - 2

3.2.4 *Oyasumi Punpun*

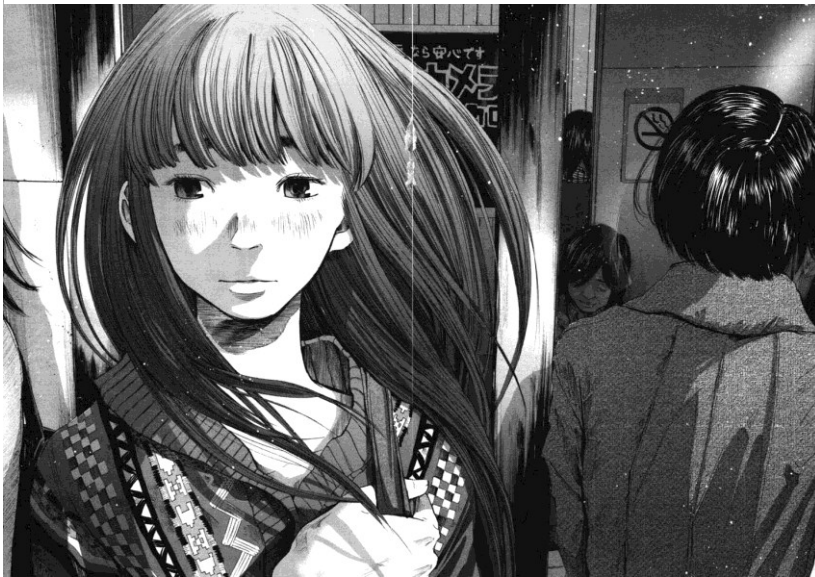
Na prvním obrázku vidíme akci z pohledu konatele. Využití tohoto způsobu zobrazení je velmi specifické pro japonskou tvorbu. Čtenář totiž nevidí, jak se tváří aktér, nebo jak je udýchaný. Musí se vcítit do postavy a vnímat děj z její perspektivy. Pod touto sekvencí panelů se nalézá panel, který stojí samostatně jen pro textovou bublinu na černém podkladu. Rychlost je zobrazena do středu směřujícími linkami.

Sekvence, která začíná na 3.2.4 - 2, postupně navazuje od detailů k celkové scéně. V této ukázce je záměrně užitá tato delší sekvence, která neobsahuje téměř žádný text, ale rozpíná se přes několik stran. Na čtyřech stranách se rozkládá scéna, která zachycuje pouhý moment. Čtenář ji ale má možnost shlédnout z pohledu *Punpuna*, tak z pohledu dívky, a dokonce z pohledu diváka. Na počátku sekvence vidíme pohledy na detaily rukou a obličejů.

Inio Asano kreslí mangu stylem, který lze pokládat za realistický, avšak hlavní postava je zobrazená poměrně ikonicky. Látky, předměty, osvětlení a prostředí ale působí velmi realisticky. Vedlejší postavy a postavy v pozadí mají realističtější obličej, než dívka, která je jednou z hlavních postav.



3.2.4 - 3



3.2.4 - 4



3.2.4 - 5



3.2.5 - 1

3.2.5 *Canis*

V této manze je vidět práce s různými podklady, velikostí a umístěním panelů i ikoničností.

Jelikož dvoustránka zachycuje jeden jediný moment, tak je prosta textu. Vlevo se nachází pouze znak pro zvuk deště. V mangách v některých panelech místo zobrazení pohybu využívá onomatopoeia (zde se jedná o slova *smile* a *stretch*).

Postava na obrázku 3.2.5 - 1 je na jedné stránce zobrazena ze čtyř úhlů a ve čtyřech různých velikostech. Pozadí je vynecháno mnoho panelů vynecháno.



3.2.5 - 2



3.2.5 - 3



3.2.5 - 4

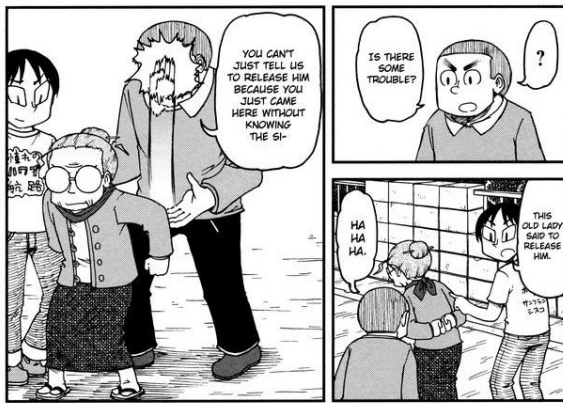
Rajčata na prvním panelu jsou mnohem realističtější než obsah panelu hned vedle nich. Ve stejném smyslu si lze povšimnout, jak na obrázku 3.2.5 - 2 vlevo jsou zobrazeny vlasy. Jelikož v tomto momentu jsou vlasy důležité, jsou nakresleny více detailněji a realističtěji. Osvícení scény na témže obrázku je v realistickém duchu, avšak osvětlení postav v ní je velmi stylizované.

Panely umístěné na ukázkách jsou různých velikostí, i když převládá jejich vertikální podoba. Jejich odsazení je různě veliké, některé nejsou uzavřené.

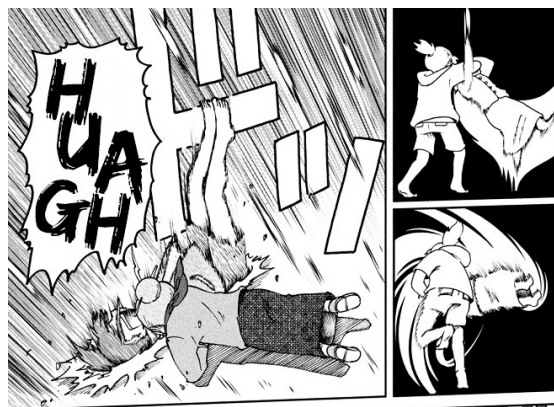
Z ukázet si lze povšimnout četného zobrazení detailů a přiblížení na obličej a oči. Realističnost se mění dle potřeb, například realističnost kresby ruky a detailu obličej je oproti obrázku dole větší.

Na 3.2.5 - 3 se nalézají diagonální amorfický panel, sloužící pouze pro zobrazení rychlosti pohybu.

Na poslední stránce tohoto komiksu vidíme užití vzorovaného pozadí, které neilustruje zeď, nýbrž dokresluje pocity či atmosféru.



3.2.6 - 1



3.2.6 - 2

3.2.6 *City*

Tato manga se značí ikonickým způsobem kresby, který je užitý téměř stále. Na vidíme pozadí, které zobrazuje pocity a nálady, v tomto případě hněv. Naopak na prvním obrázku dole, se nalézá náhlá změna kresby k detailnějšímu přístupu. Tento přechod se objevuje ve scénách, kde je třeba něco zdůraznit. I některé předměty mohou být v jednom panelu zjednodušené a v dalším detailní.

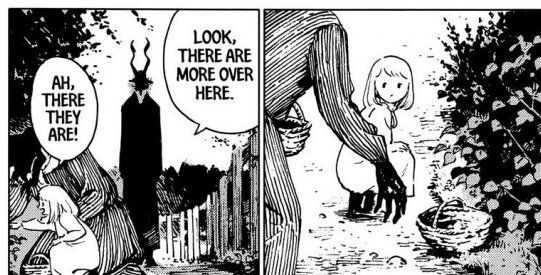
Na druhém obrázku jsou nepravidelné, neohrazené a diagonální panely.

Onomatopeia jsou volně v obraze, podléhají perspektivě jako všechno ostatní, postavy je překrývají a ubíhají s perspektivními linkami. Text se objevuje volně přes obraz, v bublinách různých tvarů, a dokonce volný text přesahuje svůj panel.

Pozadí scény se pro dramatičnost ruší a různě mění. Pohyb se vyskytuje rozložený, jako v první části obrázku vlevo, nebo zobrazen ve fázích, jako na 3.2.6 - 2 vpravo. Hned na dalším panelu vidíme zobrazení směru pohybu v linkách a rozmazáním. V kresbě jsou využity různé odstíny šedé, ale také jak vzorové šablony (např. na oblečení), tak šrafování, tak prostá kontrastní černobílá kresba.



3.2.7 - 1



3.2.7 - 2

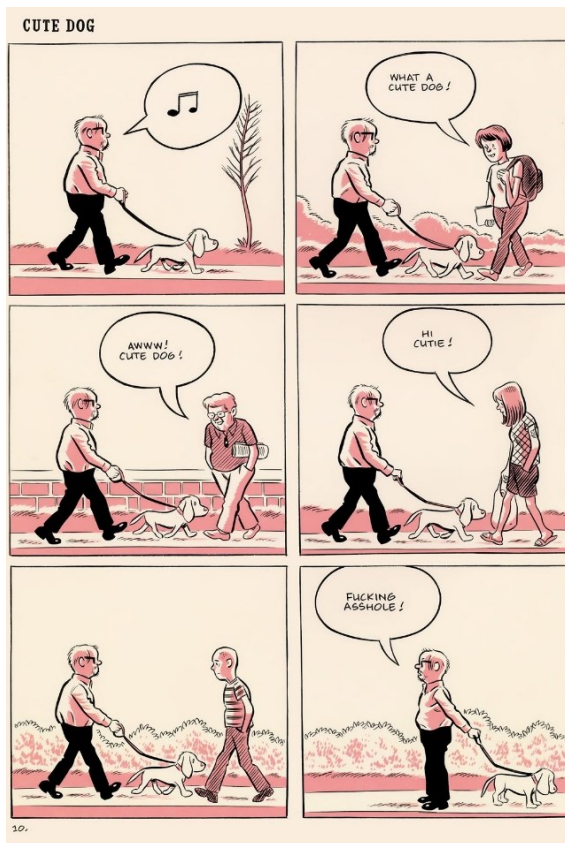
3.2.7 *The Girl from the Other Side*

Na těchto stranách od Nagabe lze sledovat přechody od aspektu k aspektu. To souvisí i s přibližováním na různé detaily. Postava je zobrazena z různých úhlů a je dán důraz na ruce a obličej. Dále se v ukázce nacházejí Cohnovy fáze akce, od připravení akce až po zaostření na předcházející fázi.

Například oblečení postav je mnohem detailněji nakresleno než obličej dívky. Na některých panelech se nalézá prázdné pozadí sloužící pro zdůraznění postavy. Panely jsou ale obdélníkové, znovu s různě velkými mezerami.



3.2.7 - 3



3.2.8 - 1



3.2.8 - 2

3.2.8 *Wilson a Patience*

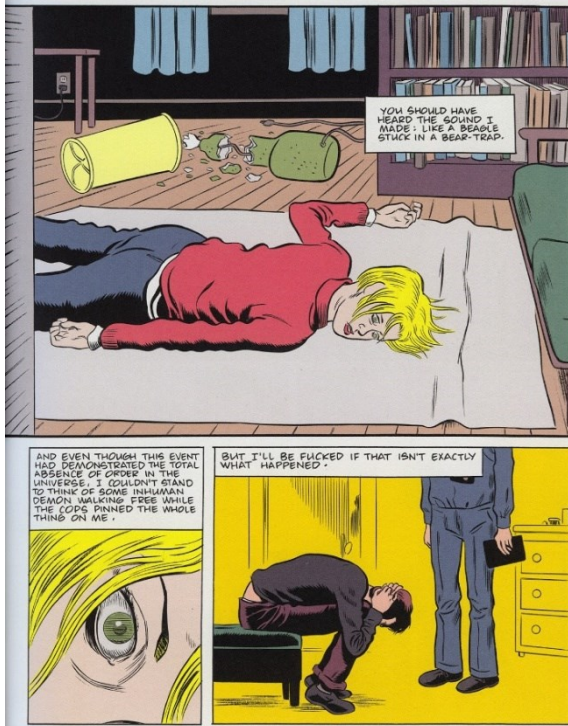
Tento komiks obsahuje Clowesovo typické opakování stejných pohledů na scénu. Jeho komiksy mají většinou pravidelné čtvercové nebo obdélníkové panely se stejně velkými mezerami.

Na scénu na prvních dvou obrázcích se čtenář dívá stále ze stejného pohledu, zobrazení se nanejvýš lehce přibližuje nebo oddaluje.

Gagové scény jsou krátké, většinou se příběh odehrává na stránce či dvou.

Ve chvílích, kdy je vyprávěn příběh vypravěčem, jsou zobrazené scény pojaty, jako kdyby se čtenář díval na starý film. Záběry jsou většinou oddálené a scénu sleduje třetí osoba, kterou je čtenář.

Vyprávění se odehrává v hranaté, obdélníkové bublině bez *ocásku*. Textové bubliny mají konstantní oválné tvary, ale to může souviset s tím, že vybrané scény neobsahují křik nebo dramatické výjevy.



3.2.8 - 3

V druhé skupině obrázků z komiksu *Patience* je kresba méně karikovaná. Proporce postav i prostředí více připomíná realitu.

Autor užívá výrazných barev, které budí dojem 60. let a pop-artu, který z komiksu vycházel. Clowesovo využití barev se ale mění, někdy užívá klasických výrazných komiksových barev, v jiných dílech barvy pastelové, tlumené. Některé komiksy kreslil i černobíle.

Na posledním obrázku se vyskytují netypické zaoblené panely, které si čtenář může spojit s novinovými stripy.

Postavy jsou zobrazeny ve většině případů do půl těla nebo celé, jedná se tedy o *makro* a *mono* panely.



3.2.8 - 4



3.2.9 - 1



3.2.9 - 2

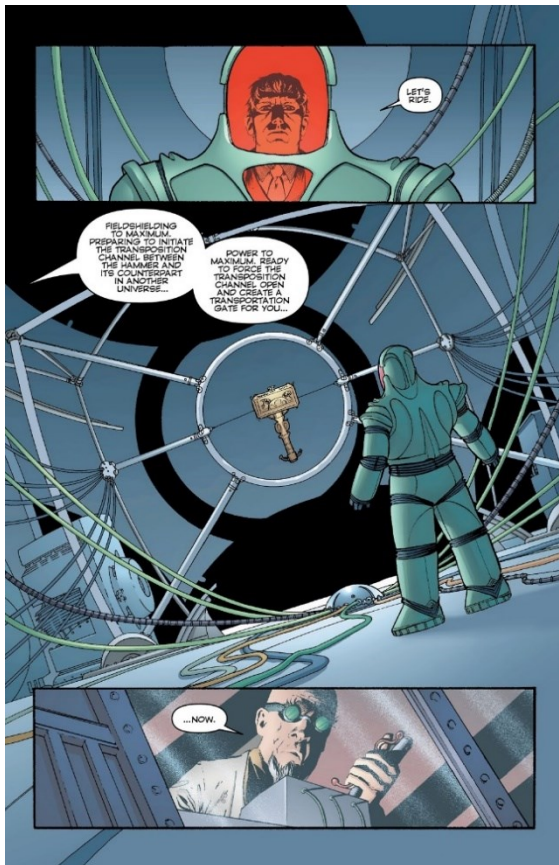
3.2.9 *Planetary*

Ukázka začíná sekvencí, ve které je zobrazen pád, který je po většinu doby zachycen z jednoho pohledu. Sekvence několika téměř stejných panelů ukazuje délku pádu. Následný detail na zachycení ruky je také nástrojem akce.

Velikost panelů a mezer mezi nimi jsou více méně pravidelného typu. Převládají panely horizontálního charakteru, nebo panely stavěné do bloku.

Převládá zobrazení celých postav a záběrů od pasu nahoru. Ve chvílích, kdy postavy mluví, nebo konají něco zásadního, jsou použity makro záběry na jejich obličeje.

Bubliny a text jsou v této ukázce vždy uvnitř panelů spolu s aktéry. A téměř všechny mají ukazatele směru.

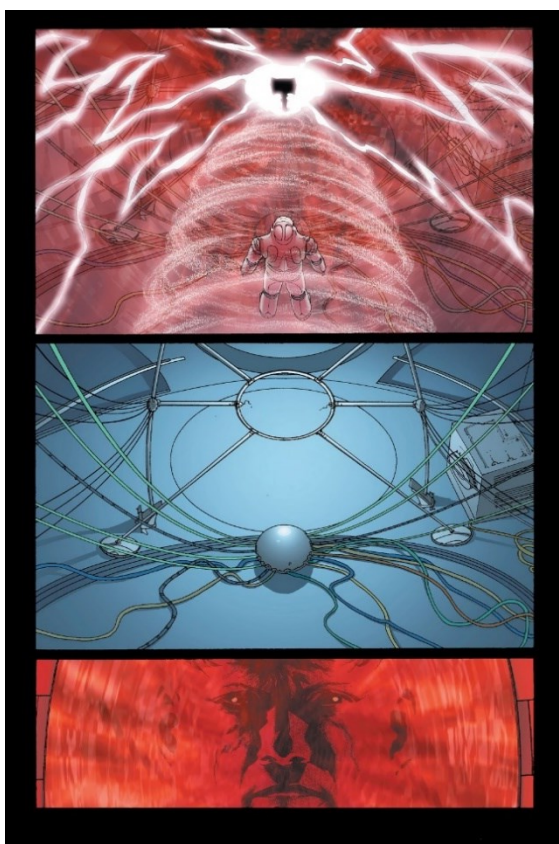


3.2.9 - 3

V grafickém zobrazení postav i pozadí vidíme snahu o realističnost. Dá se říct, že obličejové jsou ještě o stupeň reálnější. V některých panelech, které jsou dostatečně velké a scéna je přiblížená, je kresba téměř srovnatelná s fotografií.

Pro přehlednost a prostorovost se někdy pozadí přeměňuje pouze v obrysové. Větší a bližší objekty jsou více detailní, stejně jako to vidí lidské oko.

Objevuje se užití jednoho podkladového panelu, přes který se rozprostírají menší. Na posledním obrázku vidíme vertikální panely, které mají více nepravidelný tvar a překrývají se.



3.2.9 - 4

Barevnost a stínování zde slouží v mnoha případech jako nástroj pro stavbu atmosféry.

Stejně jako v některých mangách je na poslední straně užitý černý podklad a okraj.

Téměř všech ukázkových stranách lze vnímat tendenci k užívání spíše horizontálních panelů.



3.2.9 - 5



3.2.9 - 6

V ukázkách není nikde využito pohybových linek, avšak v celém komiksu takové scény najít lze. Pouze na obrázku 3.2.9 - 2 se vyskytuje zobrazení kontaktu rukou s linkami uspořádanými do kruhu. Většinou je však pohyb zobrazen právě sekvencí ostrých obrazů, ve kterých je vždy aktér pohybu v jiné poloze. Bývá ale užíváno zobrazení proudů vody nebo vzduchu nebo zobrazení vlajících částí oblečení.

Na posledním obrázku vidíme překrytí panelů obrazem, které slouží pro dojem prostorovosti a dynamičnosti.



26

3.2.10 - 1



3.2.10 - 2

3.2.10 *Essex County a The Nobody*

Lemire o realističnost zobrazení tolik neusiluje. Komiksy od tohoto autora působí, jako by byly kreslené ručně, neobjevuje se mnoho naprosto čistých „strojových“ linek.

Jeho kresba má jasné linie, je kontrastní, a většina tahů je v kresbě viditelných.

Jednotlivé stránky mají sice obdélníkové a čtvercové, ohraničené panely, ale mezery mezi nimi jsou proměnlivé.

Některé jeho sekvence neobsahují mnoho textového doprovodu.

Panely, které jsou zaměřeny na detaily, slouží k orientaci v ději, na každém panelu se děje něco jiného.

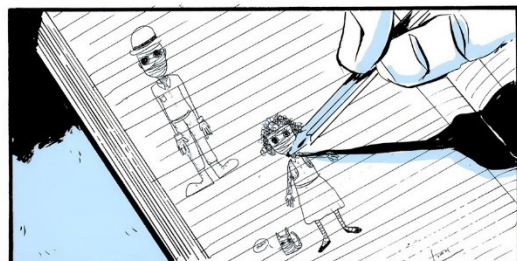
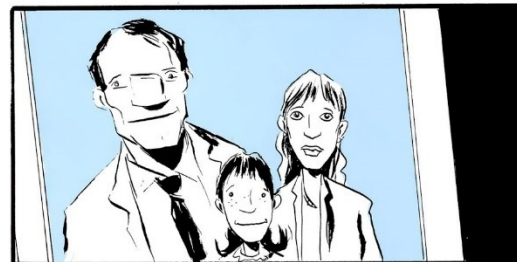
Lemire využívá k vyprávění opakování stejných nebo lehce změněných panelů (3.2.10 - 1, kde se postavě změní triko, a 3.2.10 - 3, kde je na rozdělených panelech zobrazeno požívání prášku a poté alkoholu).



3.2.10 - 3



3.2.10 - 4



3.2.10 - 5

Pohyb je zobrazen dvěma způsoby, buď zvuky pohybu, nebo panely s různým umístěným pohyblivého objektu.

Na posledním panelu je využitý přechod z rozložení pohybu do panelů k fragmentaci pospolitého obrazu.



3.2.11 - 1



3.2.11 - 2

3.2.11 The Umbrella Academy

Kresba této ukázky se vyznačuje poměrnou karikovaností. Panely se různými způsoby překrývají. Perspektiva i postavy jsou stylizované a lze sledovat přehánění výrazných rysů. Je zde preference pro podkladové obrázky, na které jsou pokladeny menší panely. Podkladové scény nemají viditelný rámeček. Jednotlivé panely nejsou zarovnané v hyperámci do jednotného obdélníku.

Vyprávění se znovu odehrává v hranatých bublinách. Slovo *ssip* podobně jako japonská *onomatopoeia* popisuje akci.



3.2.11 - 3



3.2.12 - 1



3.2.12 - 2

3.2.12 *I Killed Adolf Hitler*

Tento karikaturistický komiks využívá v celé své délce velmi podobně laděných barev.

Rozložení panelů je pravidelné.

Stejně jako u Lemireho bývá scéna neměnná. Postavy jsou zabrané převážně celé, nebo do půli těla. Na obou ukázkách lze vidět panel věnovaný pohledu hlavní postavy (na obrázku 3.2.12 - 1 se jedná o televizi, na obrázku 3.2.12 - 2 vidíme pohled na padlé tělo).

Pohyb je zobrazen jednoduchými pohybovými linkami. Náraz je zobrazen hvězdičkou.

Je zde četné využití klasických *emanata*, jako například slova *bang*.

Jednotlivé úkony nájemného vraha se celé odehrají v rámci jedné stránky.

Některé sekvence jsou bezeslovné. Mluvené slovo se nachází v bublinách. Vypravěč přítomen není. Bubliny mají kulatý tvar a v některých případech je okrajem bubliny okraj panelu.



3.2.13 - 1



3.2.13 - 2

3.2.13 *Blankets*

Kresba v této autobiografické ukázce je spíše ikonická. Ikoničnost kresby je ale konstantní.

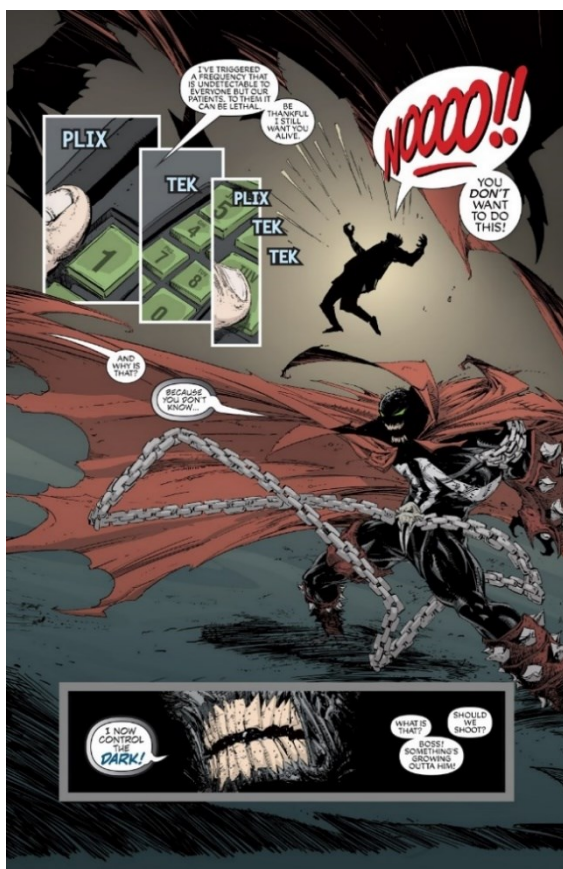
Některé panely, které představují myšlenky a představy, nejsou ohraničené jasnou linkou, nýbrž bílým prostorem. Některá zobrazení rámeček v žádné podobě. Vzpomínky na 3.2.13 - 2 jsou pro změnu v černém rámování a jsou umístěny za kresbu hlavní postavy.

Většina povrchů a stínování je tvořena šrafováním. Vše je nakresleno pouze černou expresivní linkou různé tloušťky. Pozadí některých panelů je vyplněno abstraktními obrazci.

Bubliny mají tvar jak ručně vytvořený, tak pravidelných oválů. I text v těchto bublinách je jako psaný rukou. Vyprávění a jiný text lze najít v bílých prostorech mezi panely, na 3.2.13 - 2 je nijak ohraničené vyprávění položeno do panelu.



3.2.14 - 1



3.2.14 - 2

3.2.14 *Spawn*

Panely v tomto komiksu jsou vertikální i horizontální, často se objevují skupiny menších panelů doplňujících velkou podkladovou kresbu. Diagonální panely se nalézt dají, avšak je jich velmi málo. Ve většině případů se využívají různé velké panely, které jsou rozděleny pouze svislými a vodorovnými rámci.

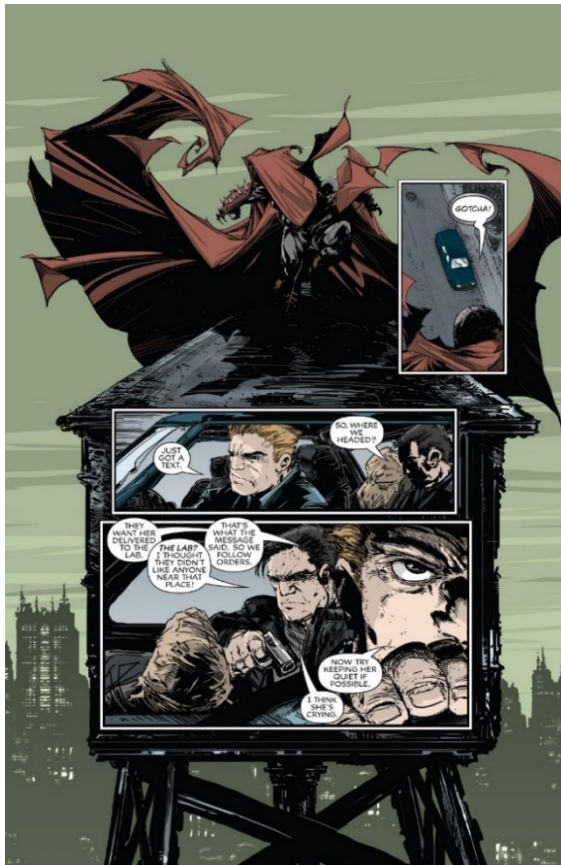
Objevují se zobrazení, která „vylézají“ ze svých panelů, jedná se jak o končetiny postav, tak i o bubliny, které přesahují rámec panelu. Na obrázku naopak obrázek z pozadí překrývá sekvenci překrývajících se panelů.

Některé panely se zaměřují na fragmenty scény. Dialog na obrázku 3.2.14 - 1 je tvořen z vertikálních panelů, které obsahují textové bubliny. Tyto fragmenty se neodehrávají v jeden okamžik, nýbrž posunují děj. Rámec panelů na stránce není zarovnaný, poslední panel je menší než ostatní.

Bubliny na obrázku 3.2.14 - 2 a 3.2.14 - 3 mají dokonce silnější vybarvené orámování, které značí promluvu hlavního hrdiny.



3.2.14 - 3



3.2.14 - 4

Emanata nejsou jedinými barevnými texty, slova, která chtěl autor zdůraznit, jsou také barevně zbarvena.

Panely na obrázku 3.2.14 - 3 jsou pravidelně rozdělené, ale lze vidět obrazové spojení, které působí, jako kdyby jeden souvislý obraz byl rozstříhán.

Z důvodu kontrastu jsou na obrázku 3.2.14 - 4 panely orámované bílou linkou. Rámování je v tomto komiksu proměnlivé, šířka i barva rámečků nabývají různých podob.

3.3 Shrnutí

Z ukázek vyplývá několik následujících faktů, které zároveň korespondují s teoretickými body z předcházejících částí.

Západní autoři téměř vůbec nevyužívají diagonální panely. Celkově struktura stránky tíhne spíše k pravidelnému rozložení panelů. Panely jsou spíše horizontální povahy. Panely v mangách jsou ve stejné míře horizontální i vertikální, což možná souvisí, i jak bylo psáno výše, s dvojitým způsobem psaní japonského jazyka. Kresba v západních komiksech bývá většinou všude stejná, co se týče detailnosti a ikoničnosti. Detailnost se zvětšuje s přiblížením předmětu, ne jako v manze, kde předmět i bez přiblížení nabývá realističtějších podob, a to na základě jeho podstatnosti pro scénu, nikoli velikosti. Přiblížení na detaily, převážně obličejů postav, se v západním komiksu užívá pouze, když postava mluví, nebo reaguje na přímou akci. V manze se objevují panely věnované mimice, výrazům a detailům scény mnohem více, v ukázkách lze najít i případy panelů, ve kterých se čtenář ztrácí, protože není jasné, co zobrazují, jsou prázdné, či obsahují jen pozadí či abstraktní ilustraci děje. Ve vybraných titulech se samostatné panely pro zobrazení očí nebo rukou se dají naleznout pouze v mangách. Maximální přiblížení se v mangách využívá hlavně pro dramatickost okamžiku. *Mikro* panely a *amorfické* panely se také vyskytují převážně v magnách.

Na scénu se čtenář většinou dívá zepředu, „zbytečné“ a prázdné panely se objevují zřídka kdy. Zato v manze se panely, které neslouží posunu děje nebo pro vysvětlení akce, objevují ve velkém množství. *Synekdochické zjednodušení*, o kterém píše Groensteen (2013), tedy pro japonský komiks neplatí.

Západní komiksy se dají rozlišit na dvě hlavní kategorie. Na ty, jejichž kresba je spíše realistická a na ty, jejichž kresba je velmi karikovaná. Karikované komiksy mají ještě ve větší míře pravidelný rastr panelů. Autoři, kteří v tomto výběru kreslí černobíle nebo pouze lehce barevné komiksy, spíše využívají černých ploch, jasných linek a kontrastů. Pozadí, které slouží k zobrazení pocitů, se dá nalézt v jediné západní grafické novele *Blankets*. Zato v případě mangy lze tento jev sledovat na více místech. Zobrazení detailů vždy slouží k posunu příběhu a k vysvětlení situace, jako např. v *The Nobody*.

V případě japonského komiksu je situace jiná, prvky, které pochází z tradice karikatury i prvky realistické kresby často splývají v jednom díle nebo dokonce v jednom panelu. Kresba, jako je například ta Inia Asana, se značí větší snahou o realističnost, než ostatní mangy, ale lze v ní vyhledat mnoho karikaturistických rysů. Manga tedy tyto dvě tradice, které zmiňuje Witek (2012), kombinuje na různých úrovních.

Proporčnost postav je ve všech vybraných titulech stylizovaná. Stejně tak jako osvětlení scén. V západních černobílých komiksech se ale užívání světla moc neobjevuje.

Kresba v manze je přes to, že je černobílá, mnohem více strukturovaná a stínovaná. Japonští autoři si musí se svou zdánlivou nevýhodou, která jim neumožňuje využívat barvy a různé barevné efekty, poradit jinými způsoby.

Vztah obrazu a textu se ve vybraných mangách a komiksech v zásadě neliší. Objevuje se jak text v obrazu, tak text, který doplňuje informace, textové bubliny i vyprávění.

Bubliny v manze mají krátké nebo žádné *ocásky*, které by směřovaly k činiteli verbální výpovědi. To bývá v některých případech problém, jelikož se často textové bubliny nachází na místech, kde je náročné si domyslet, kdo je původcem vyprávění nebo mluvy. V západních komiksech je téměř vždy jasné, kdo mluví. Cohn (2016) se soustředil převážně na *shōjo* a *shōnen* mangy, výběr v této práci zahrnuje převážně *seinen* mangu. Z ukázek ale vyplývá, že Cohnovy závěry se dají aplikovat i na tento žánr japonského komiksu.

Z ukázek zároveň nelze soudit, že by se všechny mangy nezanedbatelně vyznačovaly stylem kresby, který charakterizují velké oči či přehánění účesů, oblečení či mimických výrazů, které by bylo natolik odlišné od způsobů, kterými jsou tyto prvky zobrazeny v západních komiksech.

3.4 Závěr

V této práci byl předložen stručný přehled současných přístupů ke komiksu a komiksové historii. Vzhledem k tomu, že se neobjevuje veliký zástup prací, které se celistvě zabývají vizuální stránkou současných komiksů i mang a spíše se soustředí na různé atributy komiksu a způsoby, kterými komiksový formát funguje, jsou vybrány takové publikace, které se grafické stránky v komiksu alespoň dotýkají. Tento text nevychází z takových, které komiks vnímají jako čistě literární konstrukt. V japonském komiksu posouvá příběh vizuální rovina a právě na ní by se měl dávat důraz. Ve většině jednotlivých publikací bohužel není na konkrétních obrazových příkladech ilustrováno, jak různé vizuální prvky vypadají, a jak je autoři v praxi využívají. Ukázalo se však, že tyto teoretické prvky a konstrukty mohou být aplikovány na konkrétní úryvky z rozličných komiksů.

Na základě prvků a různých vizuálních prostředků, které jsou společné pro západní i japonský komiks, se provedla analýza a porovnání jednotlivých děl, které nejdůležitější odlišnosti ukazují na vybraných populárních komiksech pocházejících z obou produkčních oblastí. Zástupci z rozličných žánrů vykazovali preferenci k určitým vyjadřovacím prostředkům a typu kresby. S různými žánry komiksu souvisí i techniky kresby a ustálený výtvarný výraz, který většina autorů příslušného žánru využívá. Kresba tedy odráží žánrové zařazení díla. V americkém komiksu stále vévodí snaha o realistické zobrazení, avšak v manze nikoli. Japonští kreslíři mění v rámci jednoho díla svůj kresebný projev více, než západní autoři. V mangách se realistické zobrazení se zobrazením karikovaným prolíná, na rozdíl od komiksů západních, ve kterých se autoři ve valné většině striktně drží svého stylu a míry ikoničnosti. V japonském komiksu se také ve větší míře pracuje s tvary panelů a pohledy na scénu. Lze tvrdit, že japonský komiks vzbuzuje více subjektivní dojem.

Zajímavým je rozpor, který v sobě manga nese. Jedná se totiž o komiksy, které zároveň užívají postupů, které jsou shodné se západními komiksy, ale navíc ještě pracují s možnostmi, které jim komiksové médium poskytuje. Američtí autoři ale naopak sázejí spíše na osvědčené postupy, které ale vykazují menší možnost inovace. Hravost panelů a kresby se tolik neprojevuje, ale pracuje se více s barevným tónováním scén a formou orámování panelů.

Z výběru západního komiksu byly vynechány komiksy undergroundové, které v posledních letech napomáhají k větší diverzitě v americké produkci. Z výběru japonských

komiksů byl vynechán například *shōjo* žánr. V porovnání by *shōjo* mangy vykazovaly ještě jiné znaky než převážně seinen manga, která byla vybrána do této práce. Komiks má mnoho žánrů a odnoží, proto by bylo velmi náročným úkolem snažit se pokrýt celou komiksovou produkci. Navržena by mohla být tedy i analýza rozličných žánrů uvnitř japonské produkce a pátrání po vnitřních odlišnostech současných mang.

Použitá literatura

- ABEDINI, Somayeh, 2014. *Intersemiotics Translation in Comic Book: From the Text to the Pictorial Sign*. Tehran: Islamic Azad Univerzity. Lamprecht Academic Publishing. ISBN 978-3-659-59665-0.
- ABEL, Jessica, MADDEN, Matt. 2008. *Drawing Words & Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond*. [online]. New York: First Second. [cit. 5.6.2018]. ISBN 978-1596431317. Dostupné z Drawing words & writing pictures: <http://dw-wp.com>
- ALLEN, Matthew a SAKAMOTO, Rumi, 2006. *Popular Culture, Globalization and Japan*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, Asia's transformations. ISBN 0-415-36898-7.
- AUMONT, Jean, 2005. *Obraz*. Praha: AMU. ISBN 80-7331-045-7.
- BABIC, Ann A., 2013. *Comics as History, Comics as Literature : Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. [online]. Fairleigh Dickinson University Press. [cit. 10.6.2018]. ISBN 978-1611475562. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1583588>
- BATEMAN, John, 2014. *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide*. [online]. Routledge. [cit. 8.6.2018]. ISBN 978-0415841986. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1699268>
- BOOKER, Keith, 2014. *Comics Through Time: a History of Icons, Idols, and Ideas* [4 Volumes], [online]. ABC-CLIO, LLC. [cit. 15.6.2018]. ISBN 978-0-313-39750-9. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1865596>
- BRENNER, Robin E., 2007. *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited, Westport, Conn. ISBN 978-1-59158-332.
- COHN, Neil, 2007. *Japanese Visual Language; The Structure of Manga*, [online]. [cit. 3.6.2018]. Dostupné z Visual Language Lab:
http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf
- COHN, Neil, 2011. *A different Kind of Cultural Frame: An Analysis of Panels in American Comics and Japanese Manga*. Image [&] Narrative 12 (1): 120-134.,

- [online]. [cit. 1.6.2018]. Dostupné z Visual Language Lab:
<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/viewFile/128/99>
- COHN, Neil, et al., 2016. *Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga*. [online]. Multimodal Communication. 5(2): 93-109. Dostupné z Visual Language Lab:
<http://www.visuallanguagelab.com/P/2016.MC.NPNANC.pdf>
 - ČERNÝ, Jiří, 1996. *Dějiny lingvistiky*. Votobia. ISBN 80-85885-96-4.
 - ECO, Umberto, 1995. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda. ISBN 80-205-0472-9.
 - EISNER, Will, 2006. *Comics and Sequential Art*. 28th print. Paramus, New Jersey: Poorhouse Press, ISBN 0-9614728-1-2.
 - FORET, Martin, 2012. *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě. ISBN 978-80-244-3327-1.
 - GARCIA, Santiago, 2015. *On the Graphic Novel*. [online]. University Press of Mississippi. [cit. 1.6.2018]. ISBN 9781628464863. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=3571598>
 - GRAHAM, Patricia, 2014. *Japanese Design: Art, Aesthetics & Culture*. [online]. Tuttle Publishing. [cit. 10.5.2018]. ISBN 9781462916092. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1767965>
 - GROENSTEEN, Thierry, 2013. *Comics and Narration*. [online]. University Press of Mississippi. [cit. 15.5.2018]. ISBN 9781621039396. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1113447>
 - GROENSTEEN, Thierry, 2005. *Stavba komiksu*. Brno: Host. ISBN 80-7294-141-0.
 - GRAVETT, Paul, 2004. *Manga- Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King Publishing, London. ISBN 978-1856693912.
 - HATFIELD, Charles, et al., 2013. *The Superhero Reader*. [online]. University Press of Mississippi. [cit. 25.5.2018]. ISBN 9781621039549. Dostupné z ProQuest Ebook Central:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1113445>
 - HIGNITE, Todd, 1998. *Comic Art*. Oakland: Bonaventura Press. ISSN 1542-7447.

- INGULSRUD, John E., ALLEN, Kate, 2009. *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Lanham: Lexington Books. ISBN 978-0-7391-2753-7.
- JOHNSON-WOODS, Toni, 2010. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. [online]. Bloomsbury Academic & Professional. [cit. 1.6.2018]. ISBN 9781441107879. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=601796>
- KERN, Adam L., 2006. *Manga from the Floating World : Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*. Harvard University Asia Center: Distributed by Harvard University Press Cambridge, Mass. ISBN 978-0674022669.
- KLOCK, Geoff, 2002. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York, Continuum. ISBN 978-0826414199.
- KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ, 2015. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-7470-113-9.
- KUKKONEN, Karin, 2013. *Studying Comics and Graphic Novels*. [online]. Wiley. [cit. 2.6.2018]. ISBN 978-1118499924. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1245462>
- KUNZLE, David, 1973. *The Early Comic strip: Narrative Strips and Picture Stories in European Broadsheet from 1450 to 1925*. Berkeley: University of California Press. ISBN 978-0520018655.
- MACWILLIAMS, Mark Wheeler, 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk, New York: M.E. Sharpe, An East Gate book. ISBN 978-0-7656-1602-9.
- MARCOCI, Roxana, 2007. *Comic Abstraction: Image-breaking, Image-making*. New York: Museum of Modern Art. ISBN 978-0-87070-709-4.
- MCCLOUD, Scott, 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art. ISBN 978-80-7381-4199.
- MESKIN, Aaron, and Roy T. Cook, 2011. *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, John Wiley & Sons, Incorporated. ISBN 978-1444334647.
- MIODRAG, Hannah, 2013. *Comics and Language : Reimagining Critical Discourse on the Form*. [online]. University Press of Mississippi. [cit. 22.5.2018]. ISBN 978-1617038044. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1113448>

- PETERSEN, Robert S., 2011. *Comics, Manga, and Graphic Novels : A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, California: Praeger. ISBN 978-0313363306.
- POWER, Natsu Onoda, 2009. *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. Jackson: University Press of Mississippi. Great comics artists series. ISBN 978-1-60473-221-4.
- RIMER, J. Thomas, 2011. *Since Meiji : Perspectives on the Japanese Visual Arts, 1868-2000*. [online]. University of Hawaii Press. [cit. 25.5.2018]. ISBN 978-0824835828. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=3413536>
- SARACENI, Mario, 2003. *The Language of Comics*. Portsmouth, Portsmouth University Press. ISBN 9780415214223.
- SCHODT, Frederik L., 2012. *Manga! Manga!: the World of Japanese Comics*. New York: Kodansha USA. ISBN 978-1-56836-476-6.
- SCHODT, Frederik L., 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press. ISBN 978-1-880656-23-5.
- SMITH, Matthew J., ed. a DUNCAN, Randy, ed., 2012. *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. 1st pub. New York: Routledge. ISBN 978-0-415-88555-3.
- SMOLDEREN, Thierry, 2014. *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor Mccay*. [online]. University Press of Mississippi. [cit. 2.5.2018]. ISBN 978-1617031496. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1181940>
- STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, 2015. *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 5.5.2018]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
- VALENTOVÁ, Simona, 2015. *Komiks jako médium uměleckého sdělení*. Diplomová práce [online]. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra české literatury. Vedoucí práce Mocná, Dagmar. 18. 6. 2018 17:32 [cit. 18.6.2018]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/134410/>
- VESSELS, Joel E., 2012. *Drawing France: French Comics and the Republic*, University Press of Mississippi. ISBN 9781617033230.

Použité mangy a komiksy

- ARAWI, Keiichi, 2018. *City*. Vertical Comics. ISBN 978-1945054785.
- ASANO, Inio, 2017. *Goodnight Punpun vol. 7*. San Francisco, California: Viz Media. ISBN9781421586267.
- CLOWES, Daniel, 2010. *Wilson*. Montréal: Drawn & Quarterly. ISBN 9781770460072.
- CLOWES, Daniel, 2016. *Patience*. Seattle: Fantagraphics Books. ISBN 9781606999059.
- ELLIS, Warren a CASSADAY, John, 2001. *Planetary, vol. 2: The Fourth Man*. La Jolla, California: DC Comics. ISBN 1-56389-764-4.
- ELLIS, Warren a CASSADAY, John, 2005. *Planetary, vol. 3: Leaving the 20th Century*. La Jolla, California: DC Comics. ISBN 1-4012-0293-4.
- ELLIS, Warren a CASSADAY, John, 2010. *Planetary, vol. 4: Spacetime Archaeology*. La Jolla, California: DC Comics. ISBN 1-4012-0996-3.
- JASON, 2007. *I killed Adolf Hitler*. Seattle, Washington: Fantagraphics Books. ISBN 9781560978282.
- LEMIRE, Jeff and Wells, H., 2009a. *The nobody*. New York: Vertigo. ISBN 9781401220815.
- LEMIRE, Jeff, 2009b. *Essex County: tales from the farm; ghost stories; the country nurse*. Marietta, Georgia: Top Shelf Productions. ISBN 9781603090384.
- McFARLANE, Todd, et al., 2011a. *Spawn: Endgame Collection, vol. 1, 2*. Berkeley, California: Image Comics. ISBN 9781607062356.
- McFARLANE, Todd, et al., 2011b. *Spawn: New beginnings, vol. 1*. Berkeley, California: Image Comics. ISBN 9781607062233.
- MIURA, Kentarou, 2006. *Berserk vol. 10*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Manga. ISBN 978-1-59307-742-6.
- MIURA, Kentarou, 2007. *Berserk vol. 17*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Manga. ISBN 978-1-59582-367-0.
- MIURA, Kentarou, 2009. *Berserk vol. 28*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Manga. ISBN 9781595822093.
- MIWA, Shirow, 2010a. *Dogs: Bullets and Carnage vol. 3*. VIZ Media LLC. ISBN 978-1-42-152781-9.

- MIWA, Shirow, 2010b. *Dogs: Bullets and Carnage vol. 4*. VIZ Media LLC. ISBN 9781421534350.
- NAGABE, 2017. *The girl from the other side*. Los Angeles, California: Seven Seas Entertainment, LLC. ISBN 781626924673.
- THOMPSON, Craig, 2003. *Blankets : a graphic novel*. Marietta, Georgia: Top Shelf Productions. ISBN 9781891830433.
- URASAWA, Naoki, 2014. *Monster Volume 1*. San Francisco, California: VIZ Media. ISBN 9781421569062.
- URASAWA, Naoki, 2016. *Monster Volume 8*. San Francisco, California: VIZ Media. ISBN 9781421569130.
- WAY, Gerard, BÁ, Gabriel, et al., 2009. *The Umbrella Academy*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books. ISBN 9781593079789.
- ZAKK, 2013. *Canis: Dear Mr. Rain*. Akaneshinsha. ISBN 978-4863495210.
- ZAKK, 2015. *Canis: Dear Hatter 2*. Akaneshinsha. ISBN 9784863493735.