

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2020

Barbora Jedličková

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Způsoby zobrazení smrti v komiksovém díle Sandman

Diplomová práce

Autor práce: Barbora Jedličková

Studijní program: Mediální a komunikační studia

Vedoucí práce: Mgr. Jan Podzimek

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ... 20. 5. 2020

Barbora Jedličková

Bibliografický záznam

JEDLIČKOVÁ, Barbora. *Způsoby zobrazení smrti v komiksovém díle Sandman*. Praha, 2020. 77 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mrg. Jan Podzimek.

Rozsah práce: 143 221 znaků

Anotace

Tato práce se zabývá zobrazováním smrti v komiksových dílech Sandman od autora Neila Gaimana. Má za cíl prozkoumat podoby smrti, které autor v komiksu představuje prostřednictvím obrazových a textových kódů. Práce začíná úvahou o fenoménu smrti a o tom, jak byly tento jev a jeho zobrazování vnímány historicky a v současnosti. K výzkumu je využita teorie vizuální sémiotiky, především jsou to poznatky Ch. S. Peirce a teorie multimodality, která je popsána v teoretické části. Poté je pozornost věnována samotnému komiksu a charakteristice jednotlivých prvků vizuálního jazyka vhodných k popisu komiksových obrazů, jako jsou barva, perspektiva, velikost panelů, rámování atd. Samotné analýze obrazů předchází výzkum, který přiblíží některé mytologické příběhy, jež autora inspirovaly, a dále výzkum současného zobrazování smrti v projevu západní kultury v jeho historickém kontextu. V popisu obrazů jsou určeny podstatné znaky jednotlivých módů a interpretovány jejich významy. Závěr práce shrnuje poznatky a snaží se potvrdit výchozí myšlenku určenou v úvodu práce, tedy že Gaiman pojal postavu Smrti velmi odlišně než bývá zvykem u současných komerčních obrazů.

Annotation

This thesis deals with the depiction of death in the Sandman comic books written by Neil Gaiman. It aims to explore the forms of death that the author presents in his comics through pictorial and textual codes. The work begins with a reflection on the phenomenon of death and how this phenomenon and its depiction stand in time and in current perception. The theory of visual semiotics is used for research, especially the findings of Ch. S. Peirce and the theory of multimodality, which is described in the theoretical part. The focus is then shifted to the comics itself and towards the characteristics of individual elements of visual language applicable for describing comic images, such as color, perspective, panel size, framing, etc. The analysis of images is preceded by research depicting death from the perspective of western culture in its historical context. In the description of the images, the essential features of the individual modes are determined and their meanings are interpreted. The conclusion is summarizing author's findings and try to confirm the initial thought presented at the beginning of the work: that Gaiman perceived the character of Death very differently than is usual in contemporary commercial images.

Klíčová slova

smrt, zobrazování smrti, sémiotika, sémiotická analýza, vizuální gramatika, komiks, Sandman

Keywords

death, displaying death, semiotics, semiotic analysis, visual grammar, comics, Sandman

Title

Methods of displaying death in the Sandman comic books

Poděkování

Na tomto místě bych ráda vyjádřila poděkování vedoucímu diplomové práce Mgr. Janu Podzimkovi za jeho čas, odborné vedení práce, podporu a trpělivost.

Obsah

Úvod.....	11
Teoretická část	
1 Fenomén smrti.....	11
2 Metody výzkumu.....	11
3 Komiks.....	12
3.1 Komiks pohledem sémiotiky.....	14
4 Sémiotika.....	14
4.1 Peircovská vizuální sémiotika.....	14
4.1.1 Ikón.....	16
4.1.2 Index.....	16
4.1.3 Symbol.....	16
4.2 Multimodalita.....	17
4.2.1 Mód.....	18
4.2.2 Problém překladu.....	19
4.2.3 Rámování.....	20
5 Vizuální jazyk.....	20
5.1 Kulturní odlišnosti ve vizuálním jazyce.....	21
5.1.1 Vizuální jazyk amerického vs. japonského komiksu.....	21
5.2 Komiksový obraz.....	23
5.2.1 Barva.....	24
5.2.2 Perspektiva.....	25
5.2.2.1 Nahoře a dole (ideální a reálné).....	26
5.2.2.2 Vlevo a vpravo (dané a nové).....	26
5.2.2.3 Střed a okraj.....	27
5.2.2.4 Horizontální a vertikální.....	27
5.2.2.5 Pozice čtenáře.....	27
5.2.3 Procesy.....	27
5.2.3.1 Akční procesy.....	28
5.2.3.2 Reakční procesy.....	28
5.2.3.3 Procesy řeči a myšlenek.....	28
5.2.4 Panel.....	29
5.2.5 Strana.....	29
5.2.6 Dvoustrana.....	29
5.2.6.1 Mezipanelové přechody.....	30
5.2.6.2 Lineární x nelineární kompozice.....	30
5.2.6.3 Náhodné přechody.....	30
5.2.6.4 Předvídaní příběhu pomocí dřívějších zkušeností.....	31
5.2.7 Rámování obrazu.....	31
5.2.7.1 Funkce rámování.....	31
5.2.7.2 Rámování v panelu.....	32
5.2.8 Text v komiksu.....	32
5.2.8.1 Bublíny.....	33
5.2.8.2 Vypravěč.....	34
5.2.8.3 Zvuky.....	35
5.2.8.4 Zobrazované texty.....	35
Praktická část	
6 Autor Neil Gaiman.....	36
7 Zrození Sandmana.....	36
7.1 Rodina Věčných.....	38
7.2 Postava Sandmana.....	38
8 Postava smrti v různých kulturách.....	39

8.1 Řecká mytologie.....	40
8.2 Římská mytologie.....	40
8.3 Severská mytologie.....	40
8.4 Staroegyptská mytologie.....	41
8.5 Židovská Kabala.....	41
8.6 Smrt v umění západních kultur.....	41
9 Gaimanova Smrt.....	42
9.1 První představení Smrti.....	44
9.1.1 Barva.....	45
9.1.2 Panel a rámování.....	46
9.1.3 Perspektiva.....	46
9.1.4 Procesy.....	47
9.1.5 Gesta.....	47
9.2 Smrt utěšuje bratra.....	48
9.2.1 Barva.....	48
9.2.2 Panely, rámování, perspektiva.....	48
9.2.3 Symboly.....	49
9.2.3.1 Ankh.....	49
9.2.3.2 Vedžat.....	49
9.2.4 Procesy.....	50
9.2.5 Gesta.....	50
9.2.6 Text a bubliny.....	50
9.3 Smrt muže.....	52
9.3.1 Barva.....	52
9.3.2 Panel a rámování.....	53
9.3.3 Perspektiva.....	53
9.3.4 Procesy.....	54
9.3.5 Gesta.....	54
9.3.6 Text.....	54
9.4 Smrt Pána snů.....	56
9.4.1 Barva.....	57
9.4.2 Perspektiva a rámování.....	57
9.4.3 Procesy.....	58
9.4.4 Gesta.....	59
9.4.5 Text.....	59
9.5 Smrt Didi.....	61
9.5.1 Barva.....	62
9.5.2 Panel a rámování.....	62
9.5.3 Perspektiva.....	63
9.5.4 Procesy a gesta.....	63
9.5.5 Text a bubliny.....	64
9.6 Výsledek analýzy obrazů.....	66
Závěr.....	69

Úvod

Tato práce se bude věnovat zobrazování smrti v komiksových dílech Sandman od autora Neila Gaimana. První díly komiksu byly vydány v roce 1989, od dílu 47 byl komiks vydáván americkým nakladatelstvím Vertigo, který je součástí DC Comics. Přesto, že je tato komiksová série označovaná jako dark fantasy, kde se silně projevují prvky hororu, scénárista a spisovatel Neil Gaiman zde využil i témata reálného života. V knihách tak autor dokázal upozornit na problémy vztahů v atypické rodině, sílu odpovědnosti a morálky, sexualitu, identitu nebo otázku života a smrti. Poslední z témat však popisuje tak, jak jej často nevidáme u autorů velkých komiksových nakladatelství. Proto se zde zaměříme na téma smrti.

Práce má za cíl prozkoumat obrazové a textové podoby smrti, které autor využívá. Bude se snažit odvodit zamýšlené významy spojené se smrtí a pokusí se interpretovat její různorodá zobrazení z pohledu sémiotiky. Každý autor využívá soubor prvků, pomocí něhož se snaží vyjádřit svůj záměr. U komiksových autorů to jsou především obrazové a textové kódy. První část této práce se proto bude zabývat popisem takovýchto prvků, které mohou být významné při zkoumání komiksového příběhu. S obrazy i texty se setkáváme každý den, ovlivňují veškeré dění kolem nás v daném sociálním kontextu, snaží se nám předat nějaké informace. K jejich porozumění je potřeba znát vizuální jazyk, který ke komunikaci se svým divákem využívají. Vizuální jazyk tak bude dalším pojmem, jímž se bude tato práce zabývat. K jeho prozkoumání bude využita teorie vizuální sémiotiky, především poznatky Ch. S. Peirce, a teorie multimodality, tedy teorie, jež se věnují obrazům a významům, které tyto obrazy představují. V druhé části práce bude pozornost zaměřena již na konkrétní vizuální reprezentace smrti a jejich významy v komiksu Sandman. Nejprve si ale přiblížíme vnímání smrti v dnešní společnosti.

Teoretická část

1 Fenomén smrti

Smrt je nevyhnutelnou součástí života. Uvažování o smrti se však v různých společnostech a v různých časových obdobích mění. Francouzský historik Philippe Ariés podrobně popsal vývoj vztahu člověka a smrti ve svých dílech *Dějiny smrti* a *Dějiny smrti II*. Na základě literárních děl zkoumá dějiny smrti od raného středověku do současnosti a její odlišná vnímání ve společnosti.

Ariés charakterizuje dva rysy smrti: „*Tím prvním je důvěrně prostý vztah lidí k ní a tím druhým je její veřejná povaha, která přetrvala až do konce 19. století.*“ (Ariés, 2000a: 32). Tradiční člověk v této době vnímal smrt jako přirozený konec svého bytí a umíral obklopený spoustou lidí, umíral veřejně. Naopak moderní člověk ji odsouvá všemi dostupnými prostředky, považuje ji totiž za negativní narušení své stability a jak uvádí Ariés: „*(...) je nanejvýš pravděpodobné, že zemřeme v samotě nemocničního pokoje.*“ (Ariés, 2000a: 33).

Smrt je odsunuta na později, stává se abstraktním fenoménem, který poznáváme jen zprostředkovaně. Vnímání smrti pomocí okolního prostoru a času, tedy v případě smrti např. blízkého člověka, se snažíme vyhýbat. „*Ve 20. století se v některých nejprůmyslovějších, nejurbanizovanějších a technicky nejvyspělejších oblastech západního světa objevil naprosto nový způsob umírání(...) společnost vyhnala smrt.*“ (Ariés, 2000b: 318). Ariés pokračuje: „*Pohřeb už společnost nezastaví: smrt jednotlivce nenaruší její běh. Život ve městech plyne tak, jako by nikdo neumíral.*“ (Ariés, 2000b: 318).

Dnešní smrt je odsunuta a je jí vyhrazen prostor nemocnice, moderní člověk se se smrtí může setkat spíš prostřednictvím médií. Objevuje se v televizních novinách, na internetu, ve filmech i v počítačových hrách. Z hlediska popkultury, jejíž součástí je i komiks, je smrt v mnoha případech zobrazována způsobem, který neodpovídá realitě. Stává se z ní smrt virtuální a ovlivňuje tak náš pohled na ni. Akční filmy i superhrdinské komiksové časopisy jsou plné umírajících padouchů, násilí a pomyslných konců, které zaujmou svým dramatickým provedením. Zdá se, že smrt je pouze konec kapitoly.

Neil Gaiman, autor komiksu *Sandman*, použil téma smrti jako jedno z hlavních ve svém díle. Na rozdíl od superhrdinského komiksu jej ale popisuje s respektem a pomocí svých komiksových postav o smrti nahlas přemýšlí.

2 Metody výzkumu

Vnímání komiksu jako zábavného zjednodušeného čtení pro děti je snad otázkou dob minulých.

Samostatné, často zamčené police s prestižními komiksy ve většině knihkupectví a mnoho diplomových prací na téma komiks napovídá, že si komiks zaslouží i značnou míru vědecké pozornosti.

Cílem této práce je podrobně prozkoumat zobrazování smrti a významy s tím spojené v daném komiksovém díle a to pomocí sémiotické analýzy. Konkrétně bude použita kombinace peircovské vizuální sémiotiky a multimodality podle Gunthera Kresse a Theo van Leeuwena.

Informace, které získáme při prvním čtení komiksu, jsou pouze částí z velkého celku, většina významů je ukryta pod hladinou. Pro získání takovýchto významů je zapotřebí několikeré čtení a hledání skrytých významů kvalitativní metodou. Z toho důvodu je zvolena právě kombinace peircovské sémiotiky a multimodality. Výzkumná analýza bude řešit dvě základní otázky:

1) Otázku reprezentace (co a jak je zobrazeno na obrázcích, jaké druhy lidí, věcí, v jakém prostředí),

pojednává o jednotlivých obrazech, zkoumá přímé i nepřímé zobrazování smrti.

2) Otázku významů (jaké hodnoty a významy jsou reprezentovanými obrazy vyjádřeny).

Teoretická část se bude nejprve věnovat popisu komiksu a zaměří se také na některé důležité sémiotické teorie vhodné k jeho výzkumu. Další část je věnována popisu sémiotických zdrojů, které mohou být nositelem významů ve vizuálním jazyce komiksu. Praktická část pak uplatní tyto poznatky na výzkum konkrétního tématu smrti v komiksových knihách.

3 Komiks

Tato kapitola se věnuje komiksu jako takovému, snaží se najít jeho definici, která by byla vhodná pro zkoumání z hlediska sémiotické analýzy. První komplikací je to, že komiksový vizuální styl lze najít téměř všude: v časopisech, komiksových románech, internetových komiksech, dokonce i na ulicích ve formě street artu nebo v reklamních sděleních. Tyto formáty se od sebe velmi liší rozsahem, umístěním i zamýšleným publikem. To ale neznamená, že se jedná o komiks. Některé pouze využívají zdroje komiksu a komiksový jazyk. Kvůli tomuto rozsahu je těžší než kdy dříve, najít správnou definici komiksu.

Kořínek upozorňuje na samotný pojem komiks: „(...) dnešní komiksy nacházejí své bezprostřední předchůdce v karikaturách a kresleném humoru, jež se začaly objevovat v nejrůznějších periodikách 18. a 19. století. Právě odtud, z tohoto humoristického, komického modu prezentace obsahu ve výsledku vyvěrá onen trochu matoucí pojem komiks: z anglického comic, komický, humorný, směšný.“ (Kořínek, 2015: 20).

Dvojí použití slova komiks dále objasňuje Kořínek: „*Komiks, česká varianta původně amerického označení comics, je užívána ve dvou významech. Jednak znamená komiks formu/medium obecně, globálně (podobně jako bande dessinée ve francouzštině či manga v japonštině). V domácím kontextu pak může v užším smyslu označovat i podobu obrázkového seriálu s promluhovými bublinami...*“ (Kořínek 2015: 389).

Ve všech tvářích pojmu komiks můžeme najít dvě podstatná kritéria: 1) obrazovost (jako hlavní vyjadřovací složka), 2) sekvencialita, neboli: „*sestávání komiksového textu z vícera za sebe řazených obrazových polí, mezi nimiž vznikají rozmanité typy významových vazeb*“ (Kořínek, 2015: 251).

Kořínek popisuje další vhodné parametry komiksu a to 3) serialitu, popisující vztahy napříč epizodami nebo sešity. Tuto podmínku však navrhuje „*vyčlenit pro vztahy mezi texty provazující jednotlivé segmenty/epizody sdílených seriálových struktur (seriálů)*“ (Kořínek, 2015: 251) a 4) seriálovost vnitropanelovou, kdy „*panel nepředstavuje v čase zastavený (výběrem ovýznamněný) okamžik, ale prezentuje byť jen minimální plynutí času*“ (Kořínek, 2015: 252). Seriálovost vnitropanelovou navrhl ve studii *Serialization and Displacement in Graphic Narrative* (2014) Jason Dittmer a charakterizuje časovost uvnitř jednoho panelu, který sice zobrazuje jediný moment, ale znamená určitou dobu trvání, kterou si čtenář odvodí. Pro tento výzkum však uvádíme jako hlavní obrazovost a sekvencialitu, které jsou důležité při zkoumání komiksu v kontextu Peirceovy semiotiky.

Dále podstatná pro tento výzkum bude podmínka narace. Stejně jako v psaném textu poznáme konkrétní větu od náhodně řazených slov, i v obrazovém režimu rozpoznáme posloupnost panelů, a to díky vizuální gramatice. Díky tomu odlišíme komiksový sešit od katalogu obrazů v galerii (Kořínek, 2015: 30). K většímu zájmu o diskuzi komiksové narace přispěly i dvě populární knihy: Will Eisner: *Comics & sequential art*: (1985) a Scott McCloud: *Understanding comics* (1993).

Další komiksový vědec Thierry Groensteen přistupuje k výzkumu komiksu jako jazyka a odmítá zkoumat jeho podstatu oddělením obrazu a textu, čímž se dle něj potlačuje skutečná specifikace komiksového jazyka. Dále ve svém díle *Stavba komiksu* (2000) zavádí dva klíčové významy: formu a umístění v komiksovém systému. Popisuje procesy čtení, které konstruují panely díky svému umístění na stránce, díky rámu a také formátu mezer mezi nimi. Jako primární kritérium komiksu uvádí podmínku ikonické solidarity, tedy že každý komiks lze popsat jako soubor samostatných, ale vzájemně závislých obrazů (Groensteen, 2000: 17).

Další často uváděnou chybnou charakteristikou bývá užití textu v komiksu. Spojení obrazového a

textového obsahu není pro komiks podmínkou, komiksy beze slov existují a jejich sekvence také výborně fungují. Proto bude v následujícím textu upřednostňován termín posloupnost panelů, který v sobě může a nemusí obsahovat textovou složku. Různé úvahy o komiksu se tedy shodují na tomto charakteristickém rysu: komiks je sekvence obrazů, které vytváří autor za nějakým účelem.

3.1 Komiks pohledem sémiotiky

Prostřednictvím nových technologií roste potenciál vizuální kultury a obrazová média zaujímají přední funkci v komunikaci s diváky. Obrazy a texty vstupují do vzájemné spolupráce na mnoha platformách. Pro výzkum komiksu je právě toto specifické vzájemné působení nejen mezi obrazy a texty důležité při určování sémiotické metody. Tato kapitola se bude věnovat popisu některých proudů sémiotiky, které by bylo vhodné použít k výzkumu komiksu.

4 Sémiotika

Sémiotika, nauka o znakových systémech, se zabývá teorií znaků a jejich funkcemi. Vznik sémiotiky řadíme již do období, kdy Hippokratés (460-377 př. n. l.) „*založil semeiotiku jako obor medicíny pro studium symptomů.*“ (Sebeok, 2001: 4)¹ Snažil se odhalit, co znamenají tělesné symptomy, a hledal jejich příznaky, významy těchto znaků. O sto let později se sémiotika stala i významnou pro filozofii. Aristotelés (384-322 př. n. l.) definoval složení znaku, kterými jsou neoddělitelně: „*1) fyzická část samotného znaku, 2) referent, kterému věnuje svou pozornost, (3) vyvolaný význam.*“ (Sebeok, 2001: 4)². O další krok ve vývoji sémiotiky se zasloužil svatý Augustin (354-430 n. l.), který rozlišil znaky na přírodní (např. zvířecí signály) a konvenční (tvořené lidmi). John Locke (1632-1704) stanovil principy empirismu a zkoumal propojení reprezentace a lidských znalostí (Sebeok, 2001: 4).

Vznik sémiotiky, jak ji známe dnes, nastal však až na začátku 20. století. Hlavní proudy sémiotických výzkumů rozdělují vnímání znaku na tradici evropskou, spojenou s aktivitami švýcarského lingvisty Ferdinanda de Saussura (1857-1913), a americkou sémiotiku filozofa Charlese Sandersa Peirce (1839-1914).

4.1 Peircovská vizuální sémiotika

Charles Sanders Peirce vytvářel od druhé poloviny 19. století sémiotickou teorii, která se na rozdíl od evropské tradice nevěnovala lingvistickému výzkumu, ale postavila základy na logice,

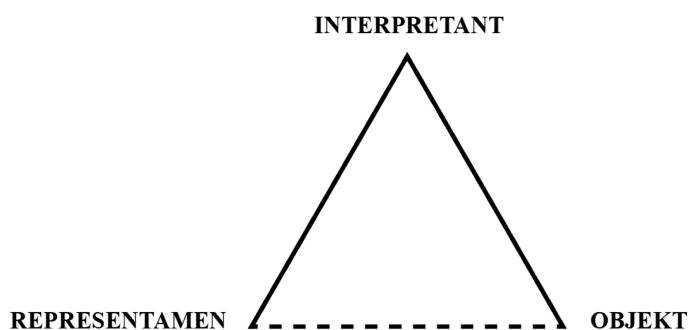
¹ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*(...)who established semeiotics as a branch of medicine for the study of symptoms - a symptom being.*“

² Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*(1) the physical part of the sign itself (...); (2) the referent to which it call & attention (...); and (3) its evocation of a meaning (what the referent entails psychologically and socially).*“

pragmatismu a fenomenologii (Jappy, 2013: 1). Jappy cituje Peirce: „*Studuji analýzu toho, co se ve světě objevuje. Nejedná se o metafyziku, ale o logiku. Proto se neptáme, co to skutečně je, ale pouze to, co se nám zjevuje v každé minutě našeho života. Analyzuji zkušenost, která je kognitivním výsledkem našich minulých životů (...)*“ (Jappy, 2013: 65)³

Znak je v sémiotice Peirce: „*něco, co zastupuje něco jiného vzhledem k něčemu dalšímu.*“ (Palek, 1997: 8). Jádrem teorie podle Ch. S. Peirce tvoří znak, který se skládá ze tří neoddělitelných částí: objekt, znak (representamen) a interpretant. „*Znak (representamen) je něco, co zastupuje svůj objekt*“ (Palek, 1997: 37) a „*interpretant je to, co znak vyvolává v interpretovi, rozuměj uživateli.*“ (Palek, 1997: 20) Existuje zde vztah mezi reprezentamenem, jeho entitou, kterou představuje, tedy objektem, a nakonec účinkem, který vyvolává, tedy interpretantem (Peirce: 2.228).

Pokud budeme popisovat vizuální komiksově znaky, nestačí pouze rozdělení jeho součástí a analyzování prvků, je třeba pochopení jejich vzájemné interakce. Proto je sémiotika Charlese Sanderse Peirce vhodná jako hlavní teoretický rámec pro výzkum, jehož hlavním zkoumaným prvkem budou vizuální zobrazení a jejich vztahy.



Ilustrace 1: Struktura semiozy (Eco 1976: 59)

Struktura semiózy, neboli sémiotický tok od objektu k i n t e r p r e t a n t u p o m o c í r e p r e s e n t a m e n u, najdeme na ilustraci č. 1. Přerušovaná čára značí podmínku interpretantu, bez něhož by nebylo možné representamen vytvořit. V průběhu procesu semiózy objekt určuje strukturu representamenu

tak, že mu „*ukládá určité parametry, do kterých musí representamen spadat, pokud má tento objekt reprezentovat. Pro tento proces určování jsou však relevantní pouze určité vlastnosti předmětu.*“ (Atkin, 2013: 1.2). Z tohoto důvodu jsou znaky v sémiotice Ch. S. Peirce označeny jako motivované. Nelze s jistotou určit, jak budou znak interpretovat různé osoby, proces je samozřejmě ovlivněn odlišnými zkušenostmi a kulturními faktory.

K popisu různých typů znaků v komiksu a jejich interakci dobře poslouží klasifikace, podle níž

³ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*I essay an analysis of what appears in the world. It is not metaphysics that we are dealing with: only logic. Therefore, we do not ask what really is, but only what appears to everyone of us in every minute of our lives.*“

Peirce rozdělil znak na základě vztahu mezi representamenem a objektem. Tento vztah určuje jeho následnou formu, kterou Peirce rozdělil na ikón, index a symbol (Peirce: 2.247 -2.249).

4.1.1 Ikón

„Ikón je znak, vztahující se k OBJEKTU, jež detonuje pouze díky svým vlastním rysům (...)“ (Palek, 1997: 43). Ikón je tedy spojen s objektem tak, že napodobuje jeho charakterové vlastnosti, vypadá jako to, co zastupuje. Fotografie mohou být dobrým ikonickým znakem, protože připomínají své referenty. Označení panáček/panenka jsou dalším dobrým příkladem, rozumíme jim proto, že víme, jak vypadá opravdový muž a žena, ikdyž ikón vypadá velice zjednodušeně. Ikónem může být parfém, které napodobuje např. vůni květin. Ikónem může tedy být *„cokoli, ať již kvalita, existující individuum, nebo zákon, (...) pokud je to té věci podobné a užívané jako její znak.“* (Palek, 1997:43)

4.1.2 Index

„Index je znak vztahující se k OBJEKTU, který detonuje tak, že je tímto OBJEKTEM opravdu ovlivněn.“ (Palek, 1997: 44) Mezi indexem a objektem je skutečný existenciální vztah. Pokud je tedy index svým objektem ovlivněn, *„má nutně nějakou KVALITU s OBJEKTEM společnou, a právě vzhledem k ní se k tomuto OBJEKTU vztahuje.“* (Palek, 1997: 44) Vhodným příkladem může být stopa v písku. Ta odkazuje na člověka, který místem procházel, odkazuje také na jeho přibližnou váhu, výšku, pohlaví, směr nebo rychlost chůze.

4.1.3 Symbol

„Symbol je znak vztahující se k OBJEKTU, který detonuje díky zákonu (...), který působí tak, že SYMBOL je nutně interpretován jakožto symbol vztahující se k OBJEKTU.“ (Palek, 1997:44). Nejlepším příkladem je právě řeč. Symbolem se však může stát jakákoliv významná věc, která má zastupovat vyšší smysl. Velké využití symbolů najdeme v náboženství, ale také barva se pro různé společnosti stává symbolem (s různými významy).

Navíc může každý z těchto forem znaků obsahovat i formu dalších dvou, jako příklad uvádí Jappy obrázek mapy. Obsahuje ikonické prvky – ulice, řeky, pohoří. Dále odkazuje na reálný objekt v poměrovém měřítku, mapa je tedy také indexální. Symbolické prvky obsahuje ve formě popisků, legend, vysvětlivek (Jappy 2013:103).

Peirce následně rozdělil ikóny a to podle stupně složitosti. Ikóny, které zobrazují jednoduché vlastnosti nazývá obrazy. Ikóny, které představují analogické vztahy v jednotlivých částech, jsou diagramy. A konečně metafory, tyto nejsložitější ikony, představují charakter dané věci pomocí zobrazení paralelismu v něčem dalším, tím pádem objekt takového znaku může být reprezentován pouze neúplně (Peirce: 2.277). Metaforu popisuje pouze jako formu zobrazení, nikoli jako větu

nebo promluvu. „Každý znak, který je vytvořen na základě podoby a na principu analogie, je tedy (formován jako) metafora.“ (Kress 2010: 156-157)⁴. Vzhled metafory závisí na použitém mediu a jejím výsledkem je často nepravdivé tvrzení, nereálný obraz nebo kombinace, která napovídá, že jde o metaforu. Jappy popisuje metaforu jako formu, která „(...) omezuje obsah zprávy do té míry, že elementy z objektu nutně ve znaku chybí a musí být obnoveny příjemcem zprávy na základě zkušenosti. Jinými slovy, příjemce metaforických znaků je povinen pracovat s ochuzenými údaji.“ (Jappy, 2013:122)⁵.

4.2 Multimodalita

Multimodalita zkoumá prostředky, které lidé používají k vytváření významů. Tyto významy mají různé sémiotické zdroje, z nichž každý nabízí odlišné možnosti a omezení. Takové zdroje nazýváme módy. „Mód je sociálně tvarovaný a kulturně daný sémiotický zdroj pro vytváření významu.“ (Kress, 2010: 79).

Na úvod do problému multimodality využijeme příklad dopravní značky (ilustrace 2). Ta obsahuje různé informace v podobě tvaru, barvy, obrazu i textu. Značka by měla být co nejlépe čitelná, ale zároveň musí obsahovat veškeré stěžejní informace pro svého čtenáře. Spojení tvaru kruhu s červeným obrysem značí zákazovou značku, tato informace je podmíněna pravidlem, které stanovuje významy dopravních značek, je tedy symbolem. Další symboly v podobě čísla a písmene informují o hodnotě, která je kritická a nesmí být přesažena. Význam těchto symbolů pochopí pouze čtenář, který zná písmo latinské abecedy a arabské číslice. Obrázek nápravy vozidla představuje zjednodušený model. Šipka vede informaci od textu k obrázku nápravy, poukazuje tak na jejich vztah. Fungovala by tato značka stejně, pokud použijeme pouze některé z těchto forem zobrazení? Pokud bychom použili pouze slovní popis, čtení značky by bylo složité a pro řidiče by trvalo příliš dlouho, barvy znamenají v různých kontextech různé možnosti a samotný ikonický obraz nevysvětlí veškeré podrobnosti o hmotnosti, pokud přijde o svůj text. Každý z těchto prvků má proto určitou funkci.

⁴ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „Hence every sign, being formed on the basis of likeness and the principle of analogy is (formed as) metaphor.“

⁵ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „(...)it constricts the contents of the message to the point that elements from the object are necessarily absent from the sign and have to be reinstated in the interpretant through inference from experience. In other words, the interpreter of metaphorical signs is obliged to work with impoverished data.“



Ilustrace 2: Zákaz vjezdu vozidel, jejichž okamžitá hmotnost připadající na nápravu přesahuje vyznačenou mez. Zdroj: <https://www.bezpecnecesty.cz>

zaměřuje na aktéry, vztahy mezi nimi a sociální, geografické a časové spojitosti, je součástí sociální sémiotiky.

4.2.1 Mód

„Multimodální sociální sémiotický přístup předpokládá, že všechny módy reprezentace mají v zásadě stejný význam v reprezentaci a komunikaci, protože všechny módy mají potenciál pro vytváření významu, i když každý jej využívá odlišně.“ (Kress, 2010: 104)⁷. Tyto módy v reálném světě nefungují izolovaně, ale téměř vždy ve spolupráci: obraz a písmo, řeč a gesto atd.

Mezi známé příklady módů patří např. obraz, text psaný, text mluvený, hudba, gesto, layout, film, 3D objekty. Není to však konečný výčet, v každé kultuře mohou mít odlišný smysl různé formy, jevy nebo předměty, které lze použít ke komunikaci: oblékání, gastronomie atd. Významným bodem je vhodnost použití daného módu a jeho role ve spojení s ostatními. Jejich různé potenciály mají vliv na výběr módů v určité situaci. V běžné komunikaci používáme několik módů současně tak, aby každý splnil svůj specifický úkol v komplexním celku. Jejich uspořádání je založeno na designu, který mu jeho tvůrce určí a který uzná za nejvhodnější pro konkrétní publikum. Takové uspořádání lze zkoumat i v komiksu.

⁶ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: *„Resources are constantly remade; never wilfully, arbitrarily, anarchically but precisely, in line with what I need, in response to some demand(...)“*

⁷ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: *„A multimodal social-semiotic approach assumes that all modes of representation are, in principle, of equal significance in representation and communication, as all modes have potentials for meaning, though differently with different modes.“*

Komunikační sdělení se ale neustále proměňuje společně s potřebami své kultury, proto je klíčové zkoumat jakákoliv sdělení i v kontextu sociálním. Gunther Kress zastává názor, že všechny zdroje takového sdělení jsou nějakým způsobem motivovány a neustále proměňovány: *„Zdroje pro zastoupení jsou neustále přeměňovány; ne úmyslně, svévolně, anarchicky, ale přesně, v souladu s tím, co potřebuji, v reakci na nějakou poptávku(...)“* (Kress 2010:8)⁶, ať už je cílem přenos informací nebo zprostředkování estetického prožitku. Tento konkrétní přístup k multimodalitě, která se

Výraznější kulturní rozdíly s sebou nepochybně nesou i rozdíly ve využívání zdrojů komunikace. Nejběžnější je příklad jazykového překladu, ale i další režimy zobrazení, jako jsou barvy nebo gesta, mohou způsobit nedorozumění. Veškeré zdroje komunikace vstřebávají požadavky a mění se v důsledku sociálních potřeb. Znaky jsou tedy motivované, vytvářejí se v důsledku neustálé sociální interakce.

Stejně jako určitý jazyk obsahuje slova a věty uspořádané gramatikou a syntaxí, lze také u obrazů najít charakteristické prvky, které plní tuto funkci. Režim obrazu je založen na vnímání prostoru, je ohraničen v daném místě svým plátnem, stránkou v knize atd. Význam je zde vytvářen umístěním prvků vzhledem ke svému ohraničení, k sobě navzájem, podle velikosti, barev, linií a tvarů. Každý z prvků je třeba opět zkoumat z pohledu kulturně specifické skupiny, jejich významy se mohou lišit. Vhodným příkladem je barva. „*Většina z nás (...) má docela silný smysl pro vnímání významů barev, což ale neznamena, že si můžeme snadno vyložit, co takovým významem je.*“ (Kress 2009:88)⁸. „*Tyto významy jsou společensky vytvořené, společensky dohodnuté, a tudíž společensky a kulturně specifické.*“ (Kress 2010:88)⁹.

Na rozdíl od mluvené řeči ztrácí mód psaného písma mnoho předností: přízvuk, rytmus, intonaci, hlasitost nebo zvýraznění slov. Namísto přijímání zvuku prostřednictvím sluchu, vnímáme text prostřednictvím zraku. Grafické prvky však mají velký potenciál tyto přednosti zvuku alespoň nahradit. Díky nim můžeme písmo formovat do různých odstavců s různým typem písma, různou tučností, volbou mezer, barev atd. Místo logiky času, jako je tomu v mluvené řeči, využívá psané písmo opět logiky prostoru tak, aby co nejlépe vyjádřilo dobu trvání a další charakterové vlastnosti.

Výběr módů je ovlivněn samotným autorem sdělení. Lidé vizuálně zaměřeni např. kreslíři nebo fotografové mohou považovat obraz za důležitější, na rozdíl od lidí nevidomých, pro které je naopak zásadní zvuk. Každý z módů má rozdílné možnosti a omezení, pokud tedy chceme analyzovat význam jako celek, je potřeba vzít v úvahu všechny jeho sémiotické zdroje. Při popisu komiksu se omezíme pouze na módy vhodné pro jeho výzkum.

4.2.2 Problém překladu

„*Překlad je proces, při kterém se přesouvá význam.*“ (Kress 2010: 124)¹⁰. Problém může nastat při přesouvání významů z jednoho režimu do druhého, např. překladem jazyka, kdy forma zůstává stejná, nebo z režimu psaní, do režimu řeči, obrazu, hudby. Termín překlad používá Kress pro

⁸ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*Most of us (...) have quite a strong sense of the meanings of colour, which is not to say that we could easily articulate what such meaning are.*“

⁹ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*These meanings are socially made, socially agreed and consequently socially and culturally specific.*“

¹⁰ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*Translation is a process in which meaning is moved.*“

veškerý přesun významů, jak mezi režimy (transdukce), tak mezi kulturami, žánry a jakoukoliv jejich kombinací. Další termín transformace popisuje jako: „*proces změny významu přeskupováním prvků v textu nebo jiném semiotickém objektu, ve stejné kultuře a ve stejném režimu; nebo napříč kulturami ve stejném módu.*“ (Kress 2010: 129)¹¹. Transformace je méně převratný proces, lze ji využít při zkoumání významů jednotlivých prvků v komunikaci pomocí jejich přeskupování.

4.2.3 Rámování

Gunther Kress a Theo van Leeuwen popsali v knize *Reading Images* význam rámování. Rámování je schopnost módů spojovat nebo oddělovat od sebe jednotlivé prvky sdělení. Každý mód reprezentace má jinou škálu rámovacích funkcí. „*Čím silnější je rámování prvku, tím více je prezentován jako samostatná jednotka informací.*“ (Kress, 2006: 203). V textech známe interpunkční znaménka, která od sebe oddělují věty, kapitoly, oddělující témata, nebo dokonce knihy, oddělující jednotlivé příběhy. Vizuální jazyk rámuje pomocí kontrastu barev, prostorové vzdálenosti, velikosti jednotlivých prvků. Propojení prvků může být zdůrazněno i vektory, které vedou oko diváka ke zvoleným prvkům, např. perspektivou, cestou v krajině nebo ukazatelem, šipkou, nataženou paží. Ani vynechání rámování není bezdůvodné: „*Absence rámování zdůrazňuje identitu skupiny, přítomnost rámování tedy znamená individualitu a diferenciaci.*“ (Kress, 2006: 203). Dále poznamenává, že „*(...) na hlubší úrovni existuje také prvek rámování ve stylu kresby a malby.*“ (Kress, 2006: 204). Jinak řečeno, v různých typech malby existují různé prvky, který rámuje víc než ostatní, např. komiks je často (ne vždy) vytvořen obrysovou kresbou, kterou provádí jeden kreslíř. Barevnost je poté doplněna jiným kreslířem. Černé linie rámuje barevné plochy, a tím je striktně oddělují od okolí a vymezují tak prostor pro dalšího umělce. Jinak tomu je v dílech impresionistických malířů, kde se černá barva a obrys nevyskytuje a kontrast je vyjádřen pouze jemnými přechody barev.

5 Vizuální jazyk

Tato kapitola se věnuje popisu vizuálního jazyka, který kombinuje prvky v obrazech do smysluplných celků a díky němuž těmto informacím rozumíme. Vizuální sdělení pochopíme, pokud známe jeho jazyk, známe kód, v němž je napsán, a přemýšlíme rovnou nad obsahem, který nám sděluje. Hlavní důraz budeme klást na informaci zastoupenou v obraze a textu jako prioritních režimech komiksu.

Cohn zdůrazňuje rozdíl vizuálního jazyka a samotného komiksu: „*Zatímco VIZUÁLNÍ JAZYK je*

¹¹ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*It describes processes of meaning change through re-ordering of the elements in a text or other semiotic object, within the same culture and in the same mode; or across cultures in the same mode.*“

biologická a kognitivní kapacita, kterou lidé mají pro zprostředkování konceptů ve vizuálně-grafickém systému, KOMIKS je sociokulturní kontext, ve kterém se tento vizuální jazyk objevuje (často s psaním).“ (Cohn 2013:3). Vizuální jazyk se samozřejmě objevuje i v dalších podobách než jen komiksech, např. v klasických uměleckých malbách, návodech na sestavení nábytku nebo ilustrovaných knihách atd. Nejedná se však o univerzální jazyk, je kulturně specifický, popisuje konkrétní zkušenosti a jeho různé sociální interpretace. Náš vizuální jazyk lze popsat jako soubor prvků a pravidel západních kultur. Nelze popsat jeho hranice v podobě národních států nebo řeči, jeho použití se rozšířilo v interakci různých specifických lokalit. Nejčastější popis rozdílů najdeme mezi japonskými a americkými komiksy. Ty jsou stejně jako v rozdílné řeči napsány i různých vizuálních jazycích, které používají různé lexikony a prvky. Sdílejí však základní princip přenosu informací pomocí vizuálního jazyka.

5.1 Kulturní odlišnosti ve vizuálním jazyce

Využití vizuálního jazyka se podobně jako jazyk řeči v různých společnostech liší, vyjadřuje tedy sociální zdroj dané skupiny a její specifickou praxi při používání toho režimu. Kulturní podmíněnost je sémiotickou vlastností, kterou je potřeba brát v potaz i při výzkumu komiksu. Uvedeme zde některé dobře známé vizuální jazyky a příklady jejich odlišností.

5.1.1 Vizuální jazyk amerického vs. japonského komiksu

Charakteristickým rysem amerického vizuálního jazyka je jeho rozmanitost, autoři využívají kombinace prvků různých stylů a inspirují se např. i japonskou mangou. Nejznámějším subžánrem amerického komiksu je superhrdinský komiks, který začal rozkvétat v 30. až 40. letech. Historii superhrdinských komiksů, jejich různorodost a kulturní kontexty popsal Chris Gavalier v knize *Superhero Comics* (2018). Prvním typickým rysem amerických komiksů je až hyperbolizovaná vizuální sexualizace hlavních hrdinů: velké poprsí, útlý pas, extrémně dlouhé nohy u žen, u mužů je to svalnaté vypracované tělo, výrazné rysy v obličejí, hranatá čelist, dramatické obočí. Typický superhrdina také disponuje mimořádnými fyzickými nebo mentálními vlastnostmi, pomocí nichž bojuje proti zlu. Důležitou součástí příběhu superhrdiny bývá také jeho přerod z obyčejného smrtelníka. Často bývá výrazně odlišen od ostatních postav v komiksu svým kostýmem a přijímá nové jméno. Superhrdina má dvojí identitu, superhrdinské a obyčejné životní problémy se snaží oddělovat a svůj soukromý život drží v tajnosti. Toto jsou pouze některé z vlastností superhrdinských komiksů, se kterými se často setkáváme, nejedná se tedy o exaktní a konečný výčet prvků. Ze slavných superhrdinských komiksů uveďme např. Superman, Batman, Wonder Woman a mnoho dalších.

Druhý podžánr amerického komiksu je známý jako veselé cartoons. Ten se proslavil výrazným

zjednodušením, potlačováním anatomie, zdůrazňování pouze několika důležitých vlastností, a to převážně u zvířecích postav. Animované pohádky Walta Disneyho jej následně posunuly do hvězdných výšin, typickým stoupencem této kategorie je dobře známý Mickey Mouse nebo charakteristické postavičky z amerických komedií Looney Tunes: Bugs Bunny, Daffy Duck, Tweety atd.

60. léta přinesla i další nezávislé autory a může být označena jako další skupina amerického komiksu. Jako společný rys těchto alternativních komiksů jsou neobvyklé příběhy a žánry zabývající se více vážnějšími tématy a realistickými problémy společnosti a jsou také často publikovány v menších nákladech. Vizuálně se jedná o nejvíce rozmanitou skupinu, neboť autoři alternativních komiksů nebyli usměřňováni tak, jako autoři spadající pod velká vydavatelství DC a Marvel (Cohn, 2013: 139-151). Robert Crump (*Zap Comics*, 1968) byl jeden z prvních autorů, kteří v poválečné době tvořili a sami vydávali alternativní komiksy. Mnoho autorů alternativního komiksu bylo inspirováno i hudební scénou, např. *Love&Rockets* (1982–1996), komiks bratrů Hernandezových o alternativní rockové skupině. Nelze opomenout ani významný autobiografický komiks *Maus* (1980–1991) Arta Spiegelmana, který zobrazuje děsivé téma holocaustu v příběhu myši a koček. Rozmanitému fenoménu alternativního komiksu a jeho vývoji se věnuje např. Charles Hatfield v knize *Alternative Comics: An Emerging Literature* (2005).

Dalším z nejvíce rozšířených vizuálních stylů komiksů je japonská manga. Vyprávění pomocí obrazů má v Japonsku dlouhou historii, spojitost s názvem manga je však záležitostí až 20. století (Petersen, 2010: 41). „*Japonské slovo manga vychází z čínského slova manhua neboli improvizované náčrtky.*“ (Petersen, 2011: 41). K propagaci názvu i samotného stylu výrazně přispěl inovativní karikaturista Katsushika Hokusai (1760–1849) (Petersen, 2011: 40). Tato kultura s rozšířeným zájmem o komiks ve všech věkových kategoriích, nespočtem žánrů a využití pronikla do téměř všech aspektů své vizuální komunikace. Využívá charakteristické stereotypní zobrazování postav: husté vlasy, velké oči, malá ústa a nevýrazné nosy. Samozřejmě existuje mnoho stylů zobrazování, ale široké spektrum autorů využívá právě tyto znaky. Mezi další rozdíly oproti americkým komiksům je, že japonská manga věnuje mnohem větší prostor uváděním do děje a často dlouze popisuje prostředí a okolnosti, než se dostane k hlavní myšlence. Zatímco americké komiksy využívají rozhodných akčních okamžiků, manga se nebrání popisu klidné krajiny v počtu několika panelů. Liší se také styl zobrazování dramatických akcí, spojení postav s pozadím nebo využívání akčních pohybových čar. Celkově využívá americký komiks více zobrazení hlavní postavy v ohnisku děje, zatímco manga mnohem častěji popisuje vztah postavy k okolnímu prostředí (Cohn, 2013: 153-163). Takových rozdílů bychom našli nespočet, pro názornou ukázkou

kulturních odlišností ve vizuálním jazyce to pro náš účel postačí.

Pohled na vizuální reprezentace odlišných kultur napovídá, že vizuální jazyk není transparentní. Můžeme odhadovat jejich záměr, protože vypadají jako to, co reprezentují. Islámské geometrické ornamenty mohou připomínat dekorativní, exotické mozaiky, ale nemůžeme je chápat jako formu komunikace, pokud nejsme členy této kultury. Tvorba smyslu z vizuálních obrazců je tedy postavena na spojení grafické značky se svou koncepční strukturou, které pro nás kódují svůj význam. Takových kombinací existuje nekonečné množství, často však ve své dlouhodobé paměti udržujeme jen ty, které můžeme nazvat lexikonem našeho vizuálního jazyka. Ten není zcela libovolný a mnoho jeho znaků chápeme právě proto, že připomínají to, co představují. Rozumíme tomu, že fotografie představuje ženu a muže, protože víme, jak vypadají reálné postavy. Některé znaky pouze naznačují svůj význam v něčem jiném, šipku chápeme jako zaměření pozornosti na něco dalšího. Nakonec některé znaky odvozují svůj význam díky konvenčnímu vztahu v symbolické formě, jak popsala sémiotika Ch. Peirce.

Jelikož je i komiks dílem člověka, používají jeho tvůrci určitou pravidelnost různých znaků, kterými kódují svůj zamýšlený význam, a využívají pomyslný vizuální slovník kognitivních vzorců. Přesto je možné, že ne všechny symboly budou interpretovány správně, neboť některé významy ve znacích nejsou vždy zcela zřejmé a musí být vyvolány znalostmi výzkumné osoby.

Problém u komiksu nastává také v otázce autorství. Na rozdíl od literatury, kde je tradičněji znám jeden autor, komiks mívá mnoho spoluautorů. Podobně jako u filmu jsou role v tvorbě komiksu rozděleny na scénáristu a výtvarníka (u filmu scenárista a režisér), a mnoho dalších významných členů: inker (vytahování tuší), kolorista (vybarvování), autor obálky (často jiný, než autor komiksu), písmomalíř (ručně dopisuje texty) atd. Každý z nich je důležitou součástí komiksu, přesto se klade hlavní důraz na scénáristu a výtvarníka, kteří dohlíží na výsledný celek.

5.2 Komiksový obraz

Obrazová složka představuje primární element komiksu, chápeme význam za sebou poskládaných sekvencí ve sledu panelů pomocí komiksově řeči. K popisu komiksového panelu může dobře posloužit i charakteristika filmového políčka, ale jsou zde i výrazné odlišnosti, jako je časovost nebo velikost, které u komiksu nejsou dané. Kořínek uvádí: „*Zatímco filmové políčko je mechanicky vzniklým VÝSEKEM (...), komiksový panel bývá spíše jakýmsi kondenzátorem zobrazeného okamžiku (či vlastně libovolně dlouhého časového úseku).*“ (Kořínek, 2015: 127). Jedno komiksově pole může tedy trvat různě dlouho a čtenář se k nim může libovolně vracet, na rozdíl od filmu. Thierry Groensteen zdůrazňuje nevhodnost výzkumu komiksových jednotek

menších, než je jeden panel, právě ten obsahuje ucelený znak komiksového jazyka díky spolupráci obrazu, textu a samozřejmě rámu (Groensteen, 2007: 24). Pokud se tedy analytický výzkum přesune do vnitřního obsahu panelu, vždy tak bude učiněno s odkazem na vnější souvislosti. Právě tyto vlastnosti komiksu, jako jsou forma, barva nebo perspektiva, a to, jak se používají v komiksovém panelu, budou popsány níže.

5.2.1 Barva

Pokud bychom na přečtení komiksového obrazu měli pouze pár vteřin, nebude text, perspektiva nebo dokonce lettering hlavní informací, která nám zůstane v paměti, bude to barva. Její vlastnosti nebo absence bývají první, čeho si čtenář všimá. Barva se samozřejmě vždy používána jako sémiotický zdroj, ale s odlišnými významy.

Historicky měly barevné pigmenty různou hodnotu, ve středověku byly drahé barvy použity na významné motivy, jako např. ultramarín na plášť Panny Marie, jeho určení bylo ovlivněno materiální kvalitou. Nizozemské technologie 17. století snížily ceny takových výjimečných barev vývojem olejové barvy a její význam se tak částečně znehodnotil (Kress, 2006: 226-227).

Barva je nositelem emotivní roviny, bývá přisuzována intuitivnímu vnímání, ale i takové má své racionální zdroje poznání. Gunter Kress popsal stupnici kvalit barvy (Kress 2006, 160-162):

- 1) *Hodnota barvy* (jejím měřítkem je stupnice šedi, tedy rozsah od maximálního nasycení světlem až po tmavé, černé odstíny)
- 2) *Saturace* (měřítko od plně nasycené barvy až k absenci barvy),
- 3) *Čistota* (měřítko od maximální čistoty základní barvy až po maximálně smíšené hybridní odstíny)
- 4) *Barevná diference* (měřítko od použití maximálně různorodého rozsahu barev až k monochromatickému zobrazení)
- 5) *Barevná modulace* (měřítko od používání mnoha odstínů jedné barvy až k čisté nemodulované barvě).

Nejen samotné barvy, ale i tyto jejich vlastnosti používá každá sociální skupina s odlišnými záměry. „Každý bod stupnice má určitou modalitu z hlediska naturalistického standardu.“ (Kress 2006, 160). Jinak řečeno nejzazší body na stupnici se neshodují s žádným reálným zobrazením, tedy neexistuje v přírodě maximálně sytá ani čistě černá nebo bílá barva, postupně směrem dovnitř měřítka se hodnota naturalistického standardu zvyšuje. Každá kulturní nebo historicky určená skupina však má jiný určený standard, klasické japonské umění nám může přijít příliš

minimalistické a střídmé v užívání barev, naopak arabské umění využívá maximálního zaplnění obrazu a výrazné kombinace sytých barev. V jiných kontextech jsme se naopak naučili vnímání standardu posunout. Kress říká: „*V technologických kontextech je vizuální modalita podložena odlišným konceptem reality(...)*“ (Kress, 2006: 164)¹². Například reklamní fotografie produktů září sytými barvami, čím smyslnější jsou fotografie jídla, čím lepší iluzi chutě nebo vůně dokážou navodit, tím vyšší získává hodnotu. I když čtenář ví, že je vizuálně oklamán, sdělení splnilo účel. Klíčová výhoda barvy tedy spočívá ve vyjádření emocí od teploty/chladu, intenzity/utlumení atd. V kontextu nabývá různých významů, plná saturace může působit energicky, hravě, ale také vulgárně. Nízká saturace může značit jemnost, klid, ale také chlad, lhostejnost nebo nepřítomnost. Světlo a tmu v obrazech využívá každá kultura, může značit náboženské hodnoty, nebo i vnitřní myšlenkový vesmír postav. Ne každé využití barvy nebo světla však značí o symbolické intencionalitě, důležitou vlastností autora je samozřejmě i cit pro estetiku, tudíž často vybírá prostředky k zobrazení proto, že jsou zkrátka libé oku. Naším úkolem jako výzkumníka tedy bude odhalit zamýšlené funkce barev v konkrétní sociální skupině, najít zdroje asociace, odkud barva pochází nebo kde byla použita dříve.

5.2.2 Perspektiva

Stejně jako jazyk má věty jednoduché i složité, může obraz obsahovat jednoduchou nebo i složitou kombinaci informací na jednom místě, která z nich je důležitější, popisuje obraz mimo jiné i pomocí prezentované velikosti a umístěním v prostoru, pomocí perspektivy. Jednotlivé panely fungují jako jednotky pozornosti a vytvářejí prostředí s různou perspektivou umístěním elementů. Tím poskytuje informace o vztazích mezi nimi navzájem a také o vztahu mezi postavením čtenáře a obsahem obrazu.

Takový systém perspektivy, jako jej známe dnes: „*(...) který realizuje POSTOJ, byl vyvinut v období renesance, v době, kdy se individualita a subjektivita staly důležitými společenskými hodnotami(...)*“ (Kress, 2006: 129)¹³. „*Od dob renesance vizuální kompozici ovládl systém perspektivy s jediným centralizovaným hlediskem.*“ (Kress, 2006: 130)¹⁴. Určoval jasnou pozici diváka, nastavoval okno pozornosti, všechny linie vedly pomyslně do jednoho úběžného bodu v dálce. Tím byl i vyvinut systém, podle kterého se objekty v dáli zmenšovaly. Dalším systémem, který se objevuje od dob renesančních malířů, je barevná nebo také vzdušná perspektiva. Nejedná se o perspektivu jako takovou, ale o způsob zobrazení důležitosti předmětů pomocí barevné

¹² Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*In technological contexts, a different concept of reality underlies visual modality(...)*“

¹³ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*The system of perspective which realizes 'attitude' was developed in the Renaissance, a period in which individuality and subjectivity became important social values (...)*“

¹⁴ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*From the Renaissance onwards, visual composition became dominated by the system of perspective, with its single, centralized viewpoint.*“

saturace. Čím vzdálenější je předmět, tím menší je jeho barevná intenzita. Tyto perspektivy však neplatí univerzálně všude, známe například čínské umění, které zobrazuje vše z jediného úhlu pohledu, a tím odmítá podrobení diváka.

5.2.2.1 Nahoře a dole (ideální a reálné)

Různé hodnoty získávají také objekty umístěním v obraze. Západní kultury přiřazují prvkům umístěným nahoře nebo dole různý význam. Lakoff a Johnson (*Metafory, kterými žijeme*, 2002) popisují, jakým způsobem je ovlivněno naše myšlení i jednání metaforickými pojmy. „*Podstatou metafory je chápání a prožívání jednoho druhu věci z hlediska jiné věci.*“ (Lakoff, 2002: 17). Proto různým částem obrazu přiřazujeme různé hodnoty na základě metafor, které naše společnost používá. Jednou z kategorií metafor jsou orientační metafory, které „*dávají pojmu prostorovou orientaci.*“ (Lakoff, 2002: 25). Například ZDRAVÝ A ŽIVOT JSOU NAHOŘE; SMRT JE DOLE. Z těchto metafor poté vychází výrazy jako: Vstal z mrtvých. /Upadl do mdlob. „*Takovéto metaforické orientace nejsou nahodilé. Mají svou bázi v naší fyzické a kulturní zkušenosti.*“ (Lakoff, 2002: 25). Zdravý člověk chodí vzpřímeně, nemocný je nucen ležet. Pokud je člověk mrtev, je dole. Věci nahoře, v nebi chceme-li, mohou zobrazovat příslib budoucnosti, ideální nebo božské hodnoty, něco nedosažitelného. Zatímco věci dole vizualizují faktické informace, které jsou nám na dosah. Opět lze vycházet z fyzické blízkosti, snadněji dosáhneme na věci, které leží na zemi než na ty, které létají ve vzduchu.

Pomocí těchto metafor můžeme rozpoznávat hodnoty, které mají věci umístěné v obraze. Tato zobrazení často využívají např. reklamní sdělení, kdy je ideální produkt umístěn nahoře a spodní část obsahuje praktický popis produktu. Horní část tedy působí na emoce, smyslnou budoucnost v podobě produktu a spodní část je spíše racionální (Kress, 2006: 186-193).

5.2.2.2 Vlevo a vpravo (dané a nové)

Čtenáři západní kultury jsou jednoznačně ovlivněni jazykem v tom smyslu, že je tato zkušenost nabádá ke čtení obrazu zleva doprava. G. Kress popisuje horizontální rozložení v obraze. To, co je v obraze prezentováno jako dané, bývá umístěno vlevo. Je to známá informace, tedy to, co divák již ví. Je to výchozí bod pro obsah vpravo. Nové informace tedy následují až po ní, a to na pravé straně. Ta je prezentována jako něco, co divákovi není zatím známo a měl by tomu věnovat svou pozornost. Tuto strukturu však označuje Kress jako ideologickou, nemusí totiž vždy odpovídat záměru tvůrce obrazu. „*Důležitým bodem však je, že informace jsou prezentovány tak, jako by měly tento status nebo hodnotu pro čtenáře, a že čtenáři je musí číst v rámci této struktury, i když tuto hodnotu může konkrétní čtenář odmítnout.*“ (Kress, 2006: 181).

5.2.2.3 Střed a okraj

Centrální zobrazení bývá v západních kulturách méně časté než například v asijských. Primárním účelem je zvýraznění důležitého prvku postavením do středu obrazu a méně důležitých do jeho okolí. Obdélníkové formáty však nevyužívají střed přímý, ale spíše proporční, tzv. zlatý řez. Takový obraz působí harmonicky a zdůrazňuje tak důležitý obsah na místě, kam zpravidla míří první pohled diváka (Kress, 2006: 194-199).

5.2.2.4 Horizontální a vertikální

Přirozeným vnímáním člověka je horizontální úhel. Vnímáme tak sami sebe a prvky v našem okolí. Vnímáme svět, který je podřízen gravitační síle a jeho prvky jsou tak k němu připoutány. Horizontální rozložení najdeme také na obrazovkách počítače nebo v otevřené knize. Horizont vytváří pomyslnou středovou linii, na níž jsou uspořádány nějaké prvky. Obraz nám pomocí horizontu může sdělit, zda jsme jeho součástí, pomocí čelního úhlu. Ten říká, že divák je středem perspektivy, kterou popisuje. Naopak boční úhel sděluje, že divák není součástí popisovaného prostředí, takový prostor není středem jeho zájmu. Vertikální zobrazení vnímá člověk také díky zkušenosti svého každodenního vnímání. Vysoký úhel naznačuje, že pozorovaný předmět je malý, divák má tedy nadhled. Naopak nízký úhel staví diváka do role malého pozorovatele a svůj objekt činí velkým, mocným a impozantním.

5.2.2.5 Pozice čtenáře

Výše jsme popsali vizuální zdroje, které určují vztahy mezi různými prvky v obraze, je třeba také upozornit na vztah, do kterého vstupuje samotný čtenář při pohledu na obraz. Můžeme odvodit tyto vztahy např. podle použité perspektivy v obraze. Kde by musel divák v reálném světě stát, aby mohl takto spatřit zobrazenou scénu? Jak blízko nebo daleko, z podhledu nebo nadhledu, čelní nebo boční pohled? Směřují vektory v obraze směrem k němu nebo od něj? Nabádá diváka pohled postavy v obraze k očnímu kontaktu, vyžaduje od něj nějaké imaginární spojení? V každém z takových případů vstupuje divák do interakce se zobrazeným předmětem a společně tak vytváří pomyslný vztah. Dobrým příkladem navození vztahu je tzv. prolomení čtvrté stěny, kdy postava v příběhu, jinak obyčejně prožívající svůj příběh, najednou přímo promlouvá ke svému čtenáři, jako by přesně věděla, že ten ji pozoruje. Narušuje tak celistvost příběhu, do kterého se poté opět vrací, a přitahuje tím pozornost diváka. Tento princip najdeme často např. v komiksu Deadpool.

5.2.3 Procesy

Tvary i umístění v obraze mohou naznačovat vztahy mezi účastníky. Ti jsou propojeni nebo oddělováni vektory, které tvoří různé linie, jako jsou části těl, cesta vedoucí obrazem, směr pohledu atd. Těmto procesům se věnuje Gunther Kress a budou popsány níže.

5.2.3.1 Akční procesy

Zde tvoří vektor samotný účastník v obraze nebo jeho část. Bývá tedy velmi výrazným prvkem díky velikosti, výrazné barvě, kontrastu nebo ostrosti především proto, aby předal hlavní informaci svému divákovi. Jako příklad můžeme uvést paži natahující se po předmětu, vektorem je samotná paže, jeho cílem je daný předmět. Taková akce je transakční, vede naši pozornost k důležitému bodu. Existuje však také proces netransakční, pokud je v obraze přítomný pouze herec sám. Tento proces přirovnává Kress k samotnému slovesu, které nemá svůj předmět, nesměřuje nikam, nemá svůj cíl. Komiks vyvinul některé speciální nositele významů, typické pro svůj vizuální jazyk, jakou jsou např. indexové čáry (Kress, 2006: 63-66).

Indexové čáry (znázorňují pohyb, akční čáry, směr pohledu/vize, vůni, zápach, křik). Jejich použití se v různých kulturách značně liší. Americký komiks často používá méně linek s delší trasou, japonská manga využívá velmi husté pohybové čáry nebo jimi dokonce nahrazuje samotný pohybující se objekt. Radiální čáry naopak vyzařují ze samotného objektu. Linie šipek plní jinou funkci, směřuje pozornost na důležitý prvek v obraze. Impaktní hvězdy zase vznikají nárazem jednoho objektu na druhý, často jsou zobrazené ve spojení s pohybovými liniemi. Indexové čáry neexistují v reálném světě, v obraze mají funkci zastupující. Představují tedy prvky z reálného světa převedené do formátu obrazu. Podle Peircovy typologie ikón je můžeme zařadit mezi indexy. V některých případech i s přesahem na úrovni symbolů (mohou obsahovat např. text nebo smajlíky – stylizované obrázky lidské tváře vyjadřující pocity). Existuje mnoho dalších příkladů indexových čar: přerušované čáry, čáry nahrazující celý objekt v pohybu, symboly objevující se nad hlavami postav, zdvojování částí předmětů v obraze, např. mávání ruky. Veškeré indexové čáry však musí být posuzovány vzhledem ke kontextu celého obrazu. Toto jsou pouze příklady některých z nich.

5.2.3.2 Reakční procesy

Tento proces tvoří pomyslná linie pohledu jednoho nebo více účastníků – reaktorů směřující na daný objekt. Cíl jejich pohledu nemusí být přítomný v obraze, např. v komiksu může být zobrazen až v následujícím panelu nebo vůbec. Podmínkou existence takového procesu jsou oči aktéra, lidské nebo zvířecí, reálné nebo třeba velmi abstraktní, ale s funkcí usměrnění pohledu (Kress, 2006: 67).

5.2.3.3 Procesy řeči a myšlenek

Tyto procesy, nejčastěji přítomné v komiksu, jsou spojené s řečovou nebo myšlenkovou bublinou. K bublinám se běžně pojí trojúhelníkové nebo měsícovité výčnělky neboli ukazatele (u myšlenkových bublin jsou to zmenšující se kruhy nebo obláčky), které odkazují na autora promluvy. Fungují podobně jako transakční procesy, spojují aktéra s jeho projevem nebo myšlenkovým procesem (Kress, 2006: 68). Tyto procesy lze zařadit v rámci Peircovy typologie

ikón do kategorie symbolů, neboť řečové bubliny, jejich různé tvary a významy (bublina promluvy – hladká, myšlenková bublina – obláčková, bublina výkřiku – zubatá atd.) chápeme na základě ustálené konvence.

5.2.4 Panel

Komiksový panel tvoří základní jednotku organizovaného schématu. Vstupuje do vztahů mezi ostatními panely na stránce a společně tvoří uspořádaný celek. Panel je: „(...)část prostoru, který je izolovaný mezerami a uzavřený rámečkem, který zajišťuje jeho integritu.“ (Groensteen, 2007: 25)¹⁵.

Vyznačuje se prostorově-topickými parametry, jak je nazval Groensteen, tedy velikostí, tvarem a umístěním na stránce. Plocha je měřitelná v centimetrech čtverečních a svou velikostí má samozřejmě moc zaujmout čtenáře. Tvar panelu bývá často geometrický nebo se geometrickému alespoň podobá (obdélník, čtverec, ale také méně častý kruh nebo lichoběžník). Třetím významným parametrem je umístění, a to jak na stránce, tak v celém komiksovém díle (Groensteen, 2007: 27).

5.2.5 Strana

Komiksová strana funguje jako hyperrámec všech panelů v ní obsažených. Stejně jako panel je oddělena rámem, který je určen velikostí stránky a vzdáleností od panelů. Nemusí být nutně tvořená pouze bílou barvou nevyplněného prostoru, často obsahuje název, popis kapitol, číslování stránek, někdy dokonce vlastní ilustrace, především dekorativního charakteru. Rozvržení stránky určuje vztahy mezi jednotlivými panely. Některá místa na stránce získávají díky své pozici výhodu. Levý horní roh, pravý dolní roh a geometrický střed přirozeně získají pozornost čtenáře nejdříve. Pozice panelu na stránce odpovídá jistému okamžiku, kdy se jeho obsah odehrává a také okamžiku jeho vnímání čtenářem. Levá a pravá strana, pokud bereme v úvahu pohled na celou dvoustranu komiksu, mají také rozdílné vlastnosti (Groensteen, 2007: 34).

5.2.6 Dvoustrana

Dvoustrana komiksu je první vstupní setkání čtenáře a obsahu (samozřejmě prvotní setkání s komiksem nastává již při čtení obalu knihy, zde se ale zaměřujeme na komiksovou naraci). Zvyk čtenáři napovídá, jakou cestou má pokračovat ve čtení, autor komiksu ji však může výrazně ovlivnit uspořádáním panelů. Většina komiksů již ale nepoužívá klasické dělení mřížky, naopak z ní často vybočuje a záměrně ji porušuje, rámy oddělující panely mohou i chybět, takové změny jsou vždy záměrem autora. Všechny panely na komiksové dvoustraně vstupují do vztahů k sobě navzájem, rozumíme jim díky gramatice sekvenčních obrazů.

Výše jsme popsali grafickou a prostorovou strukturu, které přenáší informace z jednotlivých panelů,

¹⁵ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „(...)as a portion of space isolated by blank spaces and enclosed by a frame that insures its integrity.“

nyní se budeme zabývat strukturou narativní, která tyto informace pojí napříč panely. Podobně jako u syntaxe, kde je potřeba odlišit soubor náhodně řazených slov od smysluplných vět, musíme i u obrazu rozlišit soubor náhodně řazených obrazů od komiksové narace. K tomu pomáhá čtenáři systém podobný gramatice slov, tedy znalost pravidel, omezení a jejich použití, tedy gramatika vizuálního jazyka. Neil Cohn popsal podstatné body při zkoumání významů obrazové sekvence, tyto body přiblíží následující odstavce.

5.2.6.1 Mezipanelové přechody

Základní myšlenkou těchto přechodů je, že čtenář intuitivně spojuje významy mezi panely podobně, jako čte text. Tuto teorii již dříve popsal Scott McCloud (1994: 70-72). Klíčovou myšlenkou bylo rozdělení přechodů mezi sousedními panely do různých kategorií podle časového nebo prostorového posunu a zaplnění mezer informacemi, které vytváří sám čtenář. Taková teorie však působí značně omezeně a nebere v úvahu složitější proces při spojování vzdálenějších panelů, který je nezbytný k pochopení celého příběhu v komiksu. Čtenář si samozřejmě nepamatuje jednotlivé přechody, ale zaznamenává jejich vztahy a informace pro další vývoj narace v komiksu a může na základě jejich vzhledu a podobnosti spojovat i vzdálenější panely (Cohn 2013, 65-66).

5.2.6.2 Lineární x nelineární kompozice

U psaných textů čtenář předpokládá určenou cestu čtení. Postupuje zleva doprava po horizontální ose, která udává pořadí slov, a od shora dolů po ose vertikální, od nadpisu k poznámkám pod čarou, které informují o hierarchii jednotlivých částí. Lineární kompozice komiksu je podobná filmu, čtenář ji vnímá postupně. Jakákoliv jiná cesta čtení je také možná, rezignuje však na pravidla, která si čtenář uvědomuje. U tradičních komiksů bývá zvykem uspořádání do pravidelné mřížky na rozdíl od novějších, které ji často porušují a jejich kompozice je nelineární. Ta vykazuje opačné pravidlo, její prvky jsou sice řazené v určité formě, ale neexistuje žádný předepsaný postup čtení, uspořádání se však může stát formou zamýšleného významu. Cesty čtení mohou být kruhové (od středu k okraji), spirálové (od středu k okraji v opakujících se kruzích), diagonální (napříč obrazem) atd. Samotná dráha čtení bývá významným kulturním specifikem (Cohn 2013, 66-67).

5.2.6.3 Náhodné přechody

Problematičtější vztahy pak vytvářejí spojení mezi všemi panely v komiksovém příběhu. Pomyslně každý souvisí s každým, ale takové vnímání je u člověka nemožné, Cohn popisuje: „*Takové neomezené přechody mezi všemi panely by však mohly přetěžovat pracovní paměť lidské mysli.*“ (Cohn 2013, 68)¹⁶. Významné propojení bývá často mezi prvním a posledním panelem na

¹⁶ Přeložila Barbora Jedličková. Originální znění: „*Such unrestrained transitions between panels could overload the working memory of the human mind.*“

komiksové dvoustraně, obě místa často obsahují významné momenty, ucelení informace nebo naopak poslední krok před vyvrcholením příběhu, pokud následující dvoustrana obsahově navazuje. Někteří autoři využívají zrcadlení panelů na komiksové dvoustraně, takový prvek může být přirovnán k rýmování a navozuje tak rytmický řád (Cohn 2013, 67-68).

5.2.6.4 Předvídání příběhu pomocí dřívějších zkušeností

Tento třetí bod popisuje chápání sekvenčních obrazů díky kognitivním schémátům, která jsme prožili, a známe tak obecný proces. Předpokládáme, jak asi by měla daná událost probíhat, vyvozujeme možné závěry např. při sledování filmu, nebo čtení románu. Příkladem může být scéna zobrazující návštěvu divadla. Víme, že samotnému sledování předchází výběr společenského oblečení, nákup vstupenky, posazení v sále, následuje potlesk a odchod nebo diskuze s přáteli. Takové obecné znalosti samozřejmě nestačí, protože popisují pouze vzorové události a jejich klasické rozvíjení (Cohn 2013, 68-69). Čtenář komiksu však může z vlastní životní zkušenosti částečně předvídat, jak bude vypadat další děj, a podle svých představ předpovídat i posloupnost obrazů v komiksu a vytvářet tak pomyslné přechody mezi panely ještě dříve, než se skutečně stanou. Taková zkušenost je však velmi subjektivní a nelze předpokládat u každého čtenáře.

5.2.7 Rámování obrazu

Každý autor vizuálního sdělení rozhoduje o obsahu a rozložení svého obrazu. Využívá také rámování, pomocí něhož spojuje nebo odděluje jednotlivé prvky, a tím jim přikládá určité významy.

5.2.7.1 Funkce rámování

Rámování jednotlivých panelů má vliv na jeho obsah a na čtení v komiksové dvoustraně. Thierry Groensteen navrhuje šest funkcí rámce:

1) *Funkce uzavření* – Rám uzavírá panel a vymezuje jeho oblast. Pro čtenáře značí posun v prostoru, někdy i v čase. Přiděluje panelu také zvláštní tvar (Groensteen, 2007: 40).

2) *Funkce oddělení* – Izoluje panely od sebe navzájem tak, aby je čtenář vnímal samostatně. Fungují podobně jako interpunkční znaménka v textu, odděluje jednotky významu a napomáhá porozumění (Groensteen, 2007: 43-44).

3) *Funkce rytmická* – Čtení komiksové strany se řídí rytmem, který určuje posloupnost jeho panelů. Velikost mezer rámce může napovědět délku pauzy. Mezera mezi panely bývá nejkratším časovým přerušením, mezera oddělující řádky bývá delší a nejdelší časová odmlka patří přechodu mezi stranami. Podobně jako hudba používá různé nástroje, i vizuální jazyk potřebuje ke zvýraznění rytmu více než jen rozvržení panelů. Využívá také kompozice bublin, vlastnosti barev, velikost záběrů v panelu atd. (Groensteen, 2007: 45-46).

4) *Funkce strukturovací* – Velikost a tvar rámu určuje i vnitřní prostor v panelu. Komiksový sešit bývá především pravoúhlý a jeho panely vstupují do vztahu již s tímto formátem. Podobně prvky v panelu vstupují do vztahu s jeho rámem, který má vlastní geometrický střed a okraje (Groensteen, 2007: 46-49).

5) *Funkce expresivní* – Rám může určovat důležitost obsahu a pomáhá jej interpretovat. To je funkce zejména podoby rámce, která může být zvýrazněna tučnou linkou, přerušovanou čarou, vlnovkou nebo i barevně. Takové vlastnosti naznačují rozdíl stavu mezi okolními panely, např. náhlý strach, sen, představa (Groensteen, 2007: 49-53).

6) *Funkce čtecí* – Tato funkce nabádá čtenáře k zastavení a vnímání odděleného obsahu (Groensteen, 2007: 53-57).

5.2.7.2 Rámování v panelu

Rámování v obraze zde poslouží i jako přechod z vnější analýzy panelů na hledání významů v jejich vnitřním prostoru. Schopnost vnímat vzdálenosti mezi prvky v panelu určují také naše sociální zkušenosti. V každodenní interakci vyhodnocujeme významy, jež jsou utvářeny prostorem a hranicemi, které udržujeme mezi sebou navzájem. Prvky se od sebe dělí různě velkými hranicemi, nebo se naopak k sobě sdružují. Čím silnější je takové rámování prvku svým okolním prostorem, tím více působí jako individuální jednotka. Čím blíže jsou prvky k sobě připoutané, tím více jsou vnímány jako skupina. Velikost záběru v obraze, tak jak je známe z filmového okénka, vytváří různé vztahy mezi obsahem a čtenářem. Čím větší detail je použit, tím více obraz nabádá, aby čtenář vnímal obsah z blízka tak, jako by jej sám používal, držel v ruce, pozoroval detailně. Polocelek navozuje střední vzdálenost mezi čtenářem a obrazem. Zobrazuje ucelené dosažitelné informace s menším odstupem. Čím větší je zobrazený celek, tím větší vytváří vzdálenost. Při velkém celku, jako je např. pohled na město nebo krajinu, vzniká pomyslná hranice mezi divákem a zobrazeným objektem. Konkrétní objekty jsou jen těžko rozpoznatelné, divák je pozoruje s odstupem, dávají najevo svou nedosažitelnost.

Všechny kultury vnímají rozdíly mezi prvky a jejich postavením v obraze, rozlišují hodnotu nahoře a dole, vlevo a vpravo, střed a okraj, každá však s různými významy. Proto mohou vznikat značná nedorozumění ve vnímání vzdáleností nebo postavení v obraze z takových interkulturních odlišností. Jak bylo mnohokrát zmíněno, hodnoty, které jsme popsali, jsou hodnoty západních kultur.

5.2.8 Text v komiksu

Doposud nebyla popsána další z významných součástí komiksu: slovní jazyk v písemné podobě.

Ačkoliv lze mód textu a mód obrazu chápat jako alternativní způsob vyjádření jedné myšlenky, formát komiksu jim propůjčuje naprosto jedinečnou funkci multimodální souhry, a oba se tak stávají součástí vizuálního jazyka. Teorie sociální sémiotiky říká, že lidské zdroje pro vytváření významů, tedy i text a obraz, se neustále mění, podobně jako jejich schopnost vyjádření významů. Další část se bude snažit popsat funkci textu v komiksově komunikaci, jeho vztah k obrazu a potenciál vizuálně grafické spolupráce.

Na rozdíl od literatury, kde jsme zvyklí na text, který je uspořádaný především s ohledem na obsah, také na velikost a proporce stránky (s výjimkou poezie), komiksový text je hybridní formát. Kooperuje zároveň s textem i obrazem a stírá rozdíl mezi nimi. Navíc komiks nepoužívá klasické slovní promluvy jako v běžné komunikaci nebo literatuře. Nejblíží podobnost najdeme pravděpodobně u použití slov ve filmu, kde obraz popisuje vizuálně podstatné informace a slovní citace doplňují další. Soudržnost příběhu je tedy zajištěna spoluprací obrazové a lingvistické sekvence zároveň. U komiksů můžeme rozlišit tyto typy textových sdělení: 1) promluvy nebo myšlenky postav, 2) komentář vypravěče, 3) zvuky a ruchy, 4) zobrazené texty.

5.2.8.1 Bubliny

Nejtypičtějším komiksovým textovým elementem je jednoznačně řečová nebo myšlenková bublina. Ty jsou snadno rozpoznatelné díky uzavřenému kompaktnímu formátu a vektoru, který směřuje ke svému autorovi. Nejčastěji bývají prezentovány jako ohraničené eliptické nebo obdélníkové tvary s textem uvnitř. Ať jsou umístěny kdekoliv na stránce, perspektiva v obraze je neovlivňuje, tím se vymezují oproti svému panelu. Bublina může připomínat výsek z obrazu, ve kterém opět vidíme rovinu papírové stránky, nebo naopak novou vrstvu nalepenou na obraz. V obou z těchto verzí však stále působí jako formát vnitřního rámu v komiksovém panelu a vymezuje se tak vůči jeho obsahu. Mezi těmito dvěma rámy však existuje určitý vztah. Jejich vzhled může být velmi podobný, např. obdélníkový rám panelu společně s obdélníkovým řečovým balónem, jako takový je velmi úsporný v prostoru. Nebo naopak výrazně kontrastní tvary, vyvolávající nesoulad, např. oválný nebo zubatý balón, vyžadují často větší prostor kolem. Různé tvary identifikují různé formy promluv nebo myšlenek, známé například zubatou bublinu, která znázorňuje dramatickou, hlasitou promluvu, nebo je často vyhrazen pro zvuky zprostředkované strojem (počítač, telefon), obláčkovou bublinu, formát používaný pro myšlenky atd. Kromě tvaru bublin mohou být jejich řečníci odlišeni barevně, zde je pak větší možnost charakteristiky většího počtu postav.

Bubliny a komiksové rámy, nebo také bubliny navzájem mezi sebou, udržují různou míru vzdálenosti, poměr proporcí, všechny takové vztahy by měly být brány v úvahu při jejich popisu. Komiksová bublina je tedy vždy určitým způsobem vztažena ke třem různým prvkům: ke svému

řečníkovi, k rámu panelu a k ostatním sousedním bublinám. Vztah panelu s bublinou je vždy hierarchický. Bublina je podřízena svému panelu, nebo více panelům současně, i když to na první pohled nemusí být zřejmé. Panel bez řečové bubliny existovat může, naopak to však funguje jen velmi omezeně. Ve vztahu k panelu rozlišil Thierry Groensteen čtyři různé pozice bublin: 1) *bublina v ně rámu* (jejich linie se nedotýkají), 2) *bublina připojena k rámu* (často zavěšena od horního okraje), 3) *bublina částečně sloučená s rámem* (společná linie je vynechána), 4) *bublina překrývá rám* (Groensteen 2009: 77-79). Dále popsal vhodné dělení funkcí bublin, podobně jako u komiksového rámu (viz Rámování panelu).

K funkcím textu vedle přenosu informace z obsahu je vhodné přidat určení řečníka (konkrétně u komiksových bublin). Eliptické nebo obdélníkové rámy obsahují výčnělek směřující nejčastěji k hlavě nebo konkrétně k ústům řečníka. Funguje podobně signalizačně jako šipka označující svého autora, a tak přenáší i informace, které doplňují samotnou řeč. Společně s bublinou si čtenář všimne, v jakém rozpoložení je postava, která mluví, jaký má výraz v obličeji, jestli používá také gesta, nebo jestli je naopak postava neviditelná, umístěná mimo panel nebo příliš vzdálená. Vzdálenost mezi bublinou a řečníkem může naznačovat časovou odmlku před nebo po promluvě. Další významnou funkcí řečových bublin je dramatizace zobrazené scény, přidávající na realističnosti scény z prostého důvodu: v reálném životě lidé mluví a komentují nahlas nebo v duchu okolní situaci. Navíc buduje dynamické napětí scény a vede pohled při čtení komiksové stránky. Více bublin vytváří soudržnou síť v jinak členěném prostoru, podobně jako funkce samotných komiksových rámu i bubliny tvoří narativní linku a vedou čtenářovo oko. Rytmičká funkce bublin umístěných v prostoru stránky také organizuje čas, který by byl ve skutečnosti potřeba k vyslovení daného obsahu. Takový čas samozřejmě není pevně určený, ale každá část v obraze zabere určitou dobu pozornosti a navozuje také pauzy mezi bublinami při přesunu mezi nimi. K rytmizaci textu přispívají také různé formáty bublin a jejich uspořádání. Je možné promluvu jedné postavy rozdělit do více bublin nebo naopak vytvořit dialog střídáním postav, to vše přispívá k průběhu narace, jejímž cílem je soudržnost mezi komiksovými panely.

5.2.8.2 Vypravěč

Mimo bublin se v komiksových příbězích setkáme s texty, jejichž obsah není zarámovaný a usměrněný ke konkrétní osobě. Funkce vypravěče je podobná jako ve filmu, obsahuje popis nutný k pochopení situace, který nelze vyjádřit v obraze, např. informace o místě, času nebo myšlenkovém sdělení. Vypravěč slovní má tendenci být ztotožňován s autorem komiksu jako tzv. božské oko, které pomáhá identifikovat a interpretovat zobrazenou scénu nebo s hlavní postavou komiksu. Vypravěč je také schopen upozornit čtenáře na podrobné prozkoumání obrazu. Delší promluvy

vypravěče bývají postaveny mimo samotný rám komiksu, nebo alespoň oddělené, často v odlišném formátu než samotné řečové bubliny. Existují i výjimky, kdy je výpověď vypravěče začleněná do samotného obrazu, častěji u menších promluv nebo krátkých komentářů.

5.2.8.3 Zvuky

Posledními dosud nezmíněnými textovými formami jsou zvuky a zobrazené texty. Zvuky jsou vedle bublin další charakteristickou textovou složkou komiksu. Oproti filmu má zde komiks jednoznačnou nevýhodu, text zvuku je tedy potřeba přenést do vizuálního módu, a tím zabere část pozornosti zraku, kterou u filmu obstarává lidský sluch. Zvuky v komiksu nesou informaci svého obsahu nejčastěji v podobě onomatopoií, zvukomalebných slov, které foneticky napodobují zvuky.

Texty zvuků mohou využívat různých grafických formátů, které souvisí s vlastnostmi onoho zvuku: styl písma, velikost, mezery, barva. Například tučný text nebo text ve verzálkách evokují silný hlasitý zvuk. Velké mezery mezi písmeny zase značí dlouze znějící nebo sekavý zvuk. Časté je také kopírování cesty textu s nějakým prvkem v obraze. Směr textu se často šíří od zdroje zvuku, čímž napodobuje vlastnosti zvuku v reálném prostředí. Zvuky mohou být podobně jako bubliny uzavřené v různě tvarovaných rámech, není to však podmínkou.

5.2.8.4 Zobrazené texty

Oproti všem dříve zmíněným textům v komiksu, zobrazené texty jsou jako jediné reálnou vizuální součástí zobrazeného prostředí. Převážně jsou to nápisy, cedule a podobné texty, které jsou součástí prostoru.

První část práce věnuje pozornost sociální sémiotice, jako výchozího bodu pro zkoumání forem a významů při vytváření znaků. Byly uvedeny důležité charakteristiky znaku: jeho motivovanost a význam sociálního prostředí ve kterém je utvářen. Pro svou tvorbu si autoři znaků vybírají z módů, které mají k dispozici a o nichž předpokládají, že jejich potenciál splní zamýšlený význam při komunikaci s okolím. Dále jsou zmíněny jednotlivé možné prvky vizuálního jazyka, které lze použít právě při tvorbě významů v komiksech, kde primární složku tvoří mód obrazu a psaný text. Jednotlivé elementy obrazu společně s textem tvoří narativní soudržnost, které rozumíme právě díky vizuální gramatice použité ve formě komiksové řeči. Konkrétní výběr takovýchto komiksových znaků, jejich formu, význam a vztahy mezi nimi budou prozkoumány v díle komiksových knih Sandman (Nail Gaiman) v druhé polovině práce.

Praktická část

6 Autor Neil Gaiman

Neil Gaiman je jedním z nejuniverzálnějších autorů současnosti. Narodil se v anglickém Portchesteru v roce 1960 (nyní žije ve Spojených státech) a na spisovatelské scéně působí od počátku 80. let, kdy se stal nezávislým novinářem a spisovatelem. Od té doby publikoval široký výběr literatury fikce a beletrie – básně, povídky, novely, romány, komiksy i komiksové romány, věnuje se i dalším žánrům a médiím, včetně filmových scénářů, televizních a rozhlasových seriálů nebo knih pro děti. Dnes je známý např. díky scénáři k televiznímu seriálu *Nikdykde*, románu *Američtí bohové* a především díky komiksové serii *The Sandman*. Ve své práci se často inspiruje mytologií, legendami, pohádkami, hororovými příběhy a sci-fi, které přetváří a nechává tak vzniknout zcela novým nápadům. Dokáže také čerpat reference z jakéhokoliv období v historii, které propojuje se současným světem. Příběhy Neila Gaimana vždy překračují jisté hranice. Hranice mezi minulostí a přítomností, životem a smrtí, mezi realitou a snem. Podobně, tomu je i v komiksu *Sandman*. Na rozdíl od mnoha spisovatelů se autor vyznačuje velkým zájmem o své publikum, které oslovuje prostřednictvím sociálních sítí, a udržuje velmi otevřenou a přátelskou konverzaci se čtenáři. Díky nástupu internetu tak mohl od 90. let 20. století začít budovat komunitu jako veřejná osoba se zájmem o své odběratele, fanoušci tak mohou průběžně sledovat vývoj jeho práce, ale také se dozvědět více o jeho osobním životě, dětech nebo domácích mazlíčcích.

7 Zrození Sandmana

Gaimanův talent objevila v Británii Karen Bergerová, americká editorka DC Comics. V polovině 80. let se potkala s Gaimanem a ilustrátorem Dave McKeanem, kteří dostali za úkol tvořit měsíční komiks, který by přilákal čtenářské publikum původně pro komiks *Black Orchid*. Tak oživilo jednoho ze starších komiksových hrdinů, který se objevil v komiksu DC již v 30. a 40. letech 20. století, a propůjčili mu zcela novou tvář. Tak vznikl *Sandman*. Gaiman ho na rozdíl od původního charakteru představil zcela jinak. V jeho příbězích je to Pán snů, který vládne světu, do něhož se dostávají všechny bytosti, jež sní. Příběhy začalo měsíčně publikovat vydavatelství Vertigo (součást DC Comics) a vzniklo 75 jednotlivých komiksů, které se posléze začaly vydávat ve sbornících jako grafické romány v celkem deseti publikacích. Komiks začal vycházet od roku 1989. V této době se nabídka podobných děl začala rozšiřovat a velmi proměňovat. K jejich oblíbě přispěla např. díla od Alana Moora *Strážci* nebo *V jako Vendeta*, dále od Franka Millera (*Návrat temného rytíře*), průlomové komiksy spojující superhrdiny a drsnou realitu společnosti. Alan Moore také patří ke Gaimanovým blízkým přátelům a některé komiksové scénáře spolu konzultovali. Pět let po

dokončení série vydalo Vertigo první z pěti sběratelských vydání s názvem *The Absolute Sandman*. Kromě toho byly v roce 2003 a 2015 vydány další dva komiksové romány *Sandman* a dvě minisérie o vedlejší postavě Smrti (*Death: The High Cost of Living*, 1993; *Death: The Time of Your Life*, 1996).

Komiksy jsou kolaborativní médium, tudíž je jasné, že Gaimanovi pomohlo k úspěchu mnoho vynikajících kreslířů, inkerů, koloristů a dalších spolupracovníků. Gaiman vytvořil svůj původní návrh primárně jako scénář, příběh rozdělil na stránky, ty pak na jednotlivé panely. Do scénáře však přidal i mnoho podrobných vysvětlujících poznámek týkajících se nálady nebo atmosféry, kterou chtěl docílit, nebo dokreslil miniaturní náčrtky, což potvrzuje jeho vizuální zapojení do celkové podoby komiksu. Jedním z významných vizuálních rozhodnutí bylo nepoužití hlavní postavy na titulních stránkách komiksu. Toto přelomové řešení vymyslel Gaiman spolu se svým ilustrátorem McKeanem. Zde se však setkali s odporem DC Comics, kteří se obávali možnosti, že komiks *Sandman* nebude rozpoznán, pokud neukáže hlavního hrdinu na první stránce. V té době se vydavatelé drželi osvědčených zaběhlých konvencí a bylo téměř nemožné najít superhrdinský komiks bez titulní postavy na obálce. Autoři byli ve svém rozhodnutí neúprosní a ve sporu zvítězili. Byl to velmi riskantní krok, komiks je přeci jen primárně vizuální médium a odvážit se tyto zásady porušovat nemuselo dopadnout úspěchem. Nicméně ilustrátor McKean tak vytvořil charakteristické úvodní stránky komiksů *Sandman*, které dávají čtenáři na první pohled najevo, že se jedná o velmi netradiční dílo (Reilly, 7).

První cena, kterou autor za komiks získal, byla také neobvyklá. Zvítězil v kategorii Nejlepší krátká beletrie na World Fantasy Convention v roce 1991 (za *Sandmana* #19 *A Midsummer Night's Dream*), kde nově ztvárnil klasiku od samotného Williama Shakespeara. Udělení této ceny komiksu byl zřejmě ještě odvážnější čin než samotné dílo, vyhrál totiž v kategorii určené próze. Díky tomuto úspěchu byl *Sandman* prvním komiksem, který kdy získal literární cenu. Pravidla soutěže byla poté změněna, aby se podobný scénář již neopakoval (Reilly, 7). Následovalo množství dalších úspěchů včetně Hugo Award a Nebula Award, ceny v rámci žánru sci-fi a fantasy, Harvey Award a Eisner Award, ceny z komiksového průmyslu, nebo Bram Stoker Award, cenu v rámci temné fantasy atd.

Již po přečtení několika prvních dílů *Sandmana* čtenáře okamžitě zaujme velké množstvím nápadů, které autor dokázal propojit. Nabízí perspektivy známých příběhů přetvořených do zcela nevídané podoby. Dílo se řadí do kategorie temné fantasy, čerpá současně ze dvou tradic: superhrdinského komiksu a hororových příběhů. Vytváří nový fantastický svět s hrůzostrašnými prvky, kde mezi sebou naprosto přirozeně koexistují postavy z různých časových období, dokonce i z různých galaxií a odlišných verzí reality. Gaimanova tvorba je inspirována autory, které četl jako dítě:

Tolkienem, Lewisem, Lovecraftem a také Shakespearem, stejně tak starými řeckými a severskými mýty, evropskými, asijskými a islámskými lidovými příběhy a pohádkami. Některé postavy v jeho příbězích jsou mytologické jako Lucifer, Kali, bibličtí bratři Kain a Abel, jiní jsou reální autoři (Mark Twain, Geoffrey Chaucer a William Shakespeare) nebo historické postavy (Augustus Caesar, Marco Polo). Autor tak současným čtenářům představuje staré mytické postavy a mísí je s příběhy náboženskými i lidovými z různých koutů světa, v další části si krátce přiblížíme hlavní postavy komiksu Sandman, rodinu Věčných (Endless).

7.1 Rodina Věčných

Komiks Sandman vypráví o rodině Věčných, sedmi nadpřirozených bytostech, které jsou antropomorfními personifikacemi životních procesů. Existují od úsvitu časů a byly zrozeny dříve, než lidé stvořili své bohy, a na rozdíl od nich jsou nesmrtelní. V průběhu děje se dozvídáme, že jejich nesmrtelnost není absolutní. Věční mohou zemřít, jsou však nahrazeni novou entitou se stejnou funkcí a vzpomínkami, ale jinou osobností. Každá bytost vládne jedné sféře lidského života. Od nejstarších to jsou: Osud, Smrt, Sen, Zkáza, Touha, Zoufalství a Delirium (v původním znění všichni začínají na písmeno D: Destiny, Death, Dream, Destruction, Desire, Despair a Delirium). Bylo by nemožné mluvit o všech, neboť nejsou hlavním tématem této práce, budou představeny pouze příběhy týkající se Smrti, která je zde zobrazena velmi neobvykle, popř. Snu, dvou nejbližších, přesto tolik rozdílných sourozenců.

7.2 Postava Sandmana

V původním námětu byl Sandman (Wesley Dodds) fiktivní postavou v dobrodružných komiksech DC z 30. let., kde pomáhal policii chytat zločince a pomocí plynové pistole je uspával. Z původní postavy přejal Gaiman pouze plynovou masku a moc Sandmana uvádět do říše snů. Nový Sandman, který je nazýván různými jmény (Sen, Pán snů, Morpheus, Oneiros, Mistr příběhů, Bůh spánku), je vystaven více na božské mytologické podstatě. Jeho odpovědnost spočívá v kontrole říše, v níž sní všechny živé i neživé postavy. Většinu času je pojmenován jako Morfeus, zde je patrná první spojitost s řeckou mytologií, kde je Morfeus synem boha spánku Hypna a jeho manželky Pásithey a v říši spánku na sebe bere různé podoby podle toho, kdo právě sní, podobně i jako hlavní postava zkoumaného komiksu. V druhé knize (The Sandman, vol. 2: The Doll's House), kde sní africká královna Nada, se v příběhu objevuje Pán Snů, zde nazývaný Kai'Čkul, kterého poznáme pouze podle charakteristické černé řečové bubliny (ty budou konkrétněji popsány v analýze obrazů), jeho vzhled je však naprosto odlišný. Královna jej vidí jako svalnatého, spoře oděného muže černé pleti, ne jako štíhlého bledého mladíka. Ve snech Bast (The Sandman, vol. 7: Brief Lives), antropomorfní

bohyně s kočičí hlavou, je tvář snu více připodobněna kočičí tváři než lidské. Má obrovské černé oči, úzké vertikální zorničky a bujné obočí. Jak říká sám autor: „*Sandman byl v mnoha ohledech pokusem o vytvoření nové mytologie (...) pokusem vytvořit fiktivní strukturu, ve kterou bych mohl věřit v průběhu psaní.*” (GAIMAN, Reflections on Myth, s. 77). Postava Pána snů je tedy otevřena interpretaci a ukazuje, že říše snů nemá pevné vizuální základy, jako tomu je v realitě.

Další podobnost hlavní postavy lze nalézt i ve folklóru germánských národů, který popisuje Sandmana, jenž sype lidem do očí písek, a tím přináší spánek. Tento motiv přejalo mnoho dalších tvůrců, např. Hans Christian Andersen do své pohádky o postavě Ole Lukøje, který uspává děti pomocí prášku sladkého mléka, který jim nasype do očí a podle jejich dobrých skutků jim přináší odpovídající sny. Unser Sandmännchen, německé loutkové animované příběhy, také využily tento námět, a to pro dětské pohádky na dobrou noc. Sandman ve vybraném komiksu této práce také vlastní bezedný pytlíček s pískem, který když nabere do dlaní a foukne do tváře, uvede všechny bytosti do spánku. Postavu Sandmana lze nalézt i v USA, kde je již dlouho běžnou součástí folklóru i popkultury, např. v písni Mr. Sandman od populárního ženského kvarteta The Chordettes, písni Enter Sandman od americké metalové kapely Metallica, i v několika hraných i animovaných filmech.

Sandman Neila Gaimana je z části také lidskou postavou, často řeší vztahy s rodinou, svou morálku a odpovědnost k práci a je schopen napáchat i dost zásadní chyby. Gaiman říká: „*Byl to můj způsob, jak se dívat na mytologii poslední dekády dvacátého století; způsob, jak mluvit o sexu a smrti, strachu, víře a radosti – o všem, co nás nutí snít.*” (GAIMAN, Reflections on Myth, s. 80).

Mytologie má stále významné místo ve většině světových kultur, proti nim sice hovoří názory, které odkazují na vědu, ale ani ta nedokáže zatím poskytnout odpovědi na všechny otázky. Podobně jako náboženství má mytologie funkci vysvětlovat a objasňovat jevy, které si lidská mysl nedokáže rozumně vysvětlit, vznikají tak i v dnešní době nové příběhy a legendy. Nyní bude smrt podrobněji zkoumána z hlediska mytologie. Popíšeme rysy, které tato postava v příbězích sdílí s Gaimanovou postavou Smrti, a jak je obecně smrt personifikována v jiných kulturách.

8 Postava smrti v různých kulturách

Již od pradávna měli lidé tendenci vysvětlovat nadpřirozené jevy pomocí příběhů, které se časem proměňují v mytologii. Stává se proto běžným jevem, že lidé antropomorfizovali abstraktní pojmy, aby bylo možné lépe je pochopit a nastolit tak pořádek v chaotickém světě. Společnosti tak promítaly emoce nebo přírodní jevy na osobnosti, kterým dávali konkrétní jména i podoby. Nejednu tvář tak dostaly např. Štěstí, Vítězství, Láska nebo zde zkoumaná postava – Smrt.

Ve většině kultur má smrt své zastoupení v různých podobách, nejčastěji ve formě božstva či bytosti s nadpřirozenými schopnostmi. Často je smrt zobrazována jako záporná postava, nechtěná a s negativními vlastnostmi, ale není tomu tak vždy. Uvedeme si některé příklady mytologických postav smrti a ukážky z umění západní kultury, které mohly být inspirací při tvorbě Gaimanovy postavy Smrti v komiksech Sandman.

8.1 Řecká mytologie

Dva potomci noci Mors (bohyně smrti) a Somnus (bůh spánku) kdysi vládli celému vesmíru, jak popisuje Guerber. (Guerber, *Myths of Greece and Rome*, s. 208) Mors byla ošklivá, mrtvolně vypadající bohyně, v ruce držela dva symboly – kosu a přesýpací hodiny. Měla velké duté oči upřené na ubíhající čas v podobě písku, když ten došel, kosou ukončila život své oběti (Guerber, *Myths of Greece and Rome*, s. 212). „*Básníci ji představovali jako neúprosnou a neúplatnou, malíři jako hubenou kostnatou ženu v černém rouchu.*” (Zamarovský, s. 282). Původně ji nepočítali ani mezi bohy a proto se k ní ani tak nechovali, jak popisuje Zamarovský: „*Chrámy a oltáře jí nestavěli, vždyť boha nebo bohyni, které nezle uprosit, není třeba ani prosit.*” (Zamarovský, s. 282). Takové zobrazení negativní smrti je velmi podobné postavě, kterou známe z moderní kultury, s Gaimanovou Smrtí (až na černou barvu oblečení) toho ale nemá příliš společného.

8.2 Římská mytologie

Přesto, že se řecká a římská mytologie v mnohém shodují a překrývají, postava smrti má zde odlišná zastoupení. Především je to pohlaví, tedy v římské mytologii byl bohem smrti muž jménem Thanatos, který měl za bratra boha spánku, jímž byl Hypnos. Thanos byl popisován jako obávaný a nenáviděný nepřítel lidstva, jehož tvrdé srdce nezná žádnou lítost. Zatímco jeho bratr byl všeobecně milovaný a vždy jej uvítali jako nejlaskavějšího přítele. Přesto, že byl považován za pochmurného a truchlivého boha, nebyl nijak zvlášť vizuálně odpudivý, na rozdíl od řecké Mors. Naopak má vzhled pohledného mladého muže, v jedné ruce drží obrácenou pochodeň (zhasnutí světla jako symbol ukončení života) a druhou uvolněnou objímá svého bratra kolem ramen (Berens, s. 142-143). Se Smrtí Gaimana má společný atraktivní vzhled a blízký vztah se svým bratrem.

8.3 Severská mytologie

Bohyní smrti je v severské mytologii opět žena. Vládkyně devíti světů mrtvých, které se nachází pod zemským povrchem, jedna ze tří příšer a potomků Lokiho a Angrbody, byla Hel. Lindow ji popisuje jako hostitelku světů, kam přišli ti, jež zemřeli na nemoc nebo stáří. Tomu odpovídá i její vzhled, kůži má napůl tmavě modrou a na půl světlou hnědorůžovou (popisuje ji doslova jako barvu

masa). K jejímu typickému vzhledu patří ještě shrbenost a divoká povaha (Lindow, s. 172). Jednou za čas opustila svou říši a jezdila na svém bílém třínohém koni ve světě žijících, když však byly vesnice zcela vyliďněny (např. v období moru), jezdila Hel na koštěti (Guerber, *Myths of the Norsemen*, s. 185). Severská mytologie také vypráví o tom, jak někteří duchové zemřelých měli dovoleno vrátit se do země žijících a zjevit se naposledy svým truchlícím příbuzným, jako je tomu v baladě o Aagerovi and Else (Guerber, *Myths of the Norsemen*, s. 185). Bohyně smrti zde sice vykonávala svou práci, ale nebyla bezcitná, občas totiž dovolila mrtvým se rozloučit. Zde se jí laskavá a k osudům smrtelníků vnímavá Gaimanová Smrt velmi podobá.

8.4 Staroegyptská mytologie

Bohem temnot ve staroegyptské mytologii je Anup. Dohlíží na vážení srdcí mrtvých, je strážcem zesnulých a jejich hrobek, také patronem balzamovačů. Zobrazován byl nejčastěji zoomorfně v podobě černého psa nebo vlka nebo také jako muž s vlčí hlavou. Anup byl zároveň i bohem naděje, neboť mohl vrátit život mrtvým. Jeho postava byla vytesána do vchodů u hrobek, aby varovala před vykrádáním hrobů (Pinch, s. 104-105). Postavě Smrti v našich zkoumaných komiksech není Anup příliš podobný, staroegyptská mytologie je zde však zmíněna proto, že Smrt, kterou znázornil Gaiman nosí dva egyptské symboly, které se vyskytují i na některých vyobrazeních Anupa – přívěsek ve tvaru ankh a výrazné líčení očí, které znázorňuje Horovo oko (také vedžat), tyto symboly budou blíže popsány v analýze obrazu č. 2.

8.5 Židovská Kabala

Další inspirací byl pro Gaimana příběh Kabaly, židovského učení s prvky mystiky, který popisuje anděla smrti jako krásnou osobu, která utěšuje lidi před jejich fyzickým skolem a pomáhá jim v cestě na druhou stranu. Je dokonce tak krásný, že v momentě shledání s ním se umírající okamžitě zamiluje a jeho duše klidně opouští tělo skrz natažené paže (Bender, s. 240). Podobně empaticky je také zobrazena Gaimanová Smrt, viz analýza obrazů.

8.6 Smrt v umění západních kultur

Smrt je jedním z témat, které ve svých různých podobách prostoupilo všechny umělecké směry až do současnosti. Sředověké zobrazení smrti má tendenci se zaměřovat na fyzické utrpení, důležitou roli hrálo v tomto období náboženství, kterému se tvorba podřizovala. Postupně začali umělci odhalovat různé tváře smrti a posmrtného života a zobrazovat také psychotické hrůzy ze smrti, Příkladem může být třetí část z triptychu *Zahrada pozemských rozkoší* (1503-1504) od Hieronyma Bosche, raného renesančního malíře, kde můžeme najít hororově vypadající postavy s vpadlými

důlky místo očí. Na tuto myšlenku zobrazování ošklivosti pak navazují i mnozí umělci dynamického baroka, jejichž cílem bylo mimo jiné ukázat pravdivé vypjaté emoce, a to právě také v souvislosti se smrtí. Baroko se však na rozdíl od svých předchozích období vyznačuje vysokou mírou heterogenity a v různých zemích se objevují umělci, kteří se svým stylem naprosto liší. Různost baroka dobře popisují Klaus H. Carl and Victoria Charles v knize *Baroque Art* (2009). Zmiňme zde např. italského umělce Caravaggia (1571-1610), který formoval rané baroko. Jeho obrazy s dramatickými emocemi a biblickou tematikou, které až bezohledně zobrazují ošklivou pravdu, církev často odmítala. Nebo španělského malíře a rytce Francisca Goyu (1746-1828), který krátce před svou smrtí pracoval na temných obrazech šílenosti, strachu a smrti, známých jako *Pinturas negras* (Černé malby). Tyto obrazy již obsahují velmi povědomé postavy stařen a koster, které značily smrt. Jeho poslední obrazy pak následně inspirovaly expresionistické malířství. Z umělců 20. století pojal postavu smrti např. i Gustav Klimt v obraze *Život a Smrt* (1910), zde vidíme postavu smrti, která se současnému zobrazování smrti velmi podobá – ošklivá kostra, jejíž tělo zakrývá hábit z křížů a v ruce drží hůl.

Každá kultura a každé období mají své vlastní obrazy smrti, své rituály a představy o tom, jak by měla antropomorfní verze smrti vypadat. Proto je nemožné obsáhnout v této práci všechny. Vybrané byly pouze mytologie a umění západní kultury, kterými se autor mohl inspirovat.

9 Gaimanova Smrt

Obrazy antropomorfizované smrti v dnešní společnosti často odráží postavení, které k ní zaujímáme, zobrazení je především záporné. Smrt je ukončením našich životů, a tomu odpovídá i její následné vzezření. Smrt známe dnes jako kostru zahalenou v černém plášti s kosou, vykonávající rozsudek, jemuž se lidé snaží vyhnout, nebo smrt dokonce obelstít. Je krutá, neúprosná a často přímo ošklivá. Není to zkrátka postava, s níž bychom se rádi potkali. Gaimanova postava Smrt je pravým opakem. Autor po svém pojímá problém vnímání smrti ve společnosti několika způsoby. Samotná postava Smrt je v komiksu *Sandman* vyobrazena jako krásná mladá žena, přátelská, klidná, laskavá a velmi empatická. Gaiman si původní postavu představoval jako bledou drobnou blondýnku s výraznými lícními kostmi, jeho inspirací byla rocková hvězda Nico z Velvet Underground (Bender, s. 237). Umělec Mike Dringenberg, s nímž na tvorbě postav spolupracoval, měl však vlastní nápad a postavu Smrti připodobnil k reálné ženě Cinnamon Handley. Ta měla dlouhé černé vlasy, černé šaty, výrazné líčení a na krku přívěsek ve tvaru ankh. Když později téhož dne potkali Gaiman a jeho další spolupracovník, ilustrátor Dave McKean, naprosto totožnou servírku v palačinkové kavárně, volba byla jasná a Gaiman s návrhem souhlasil.

(Bender, s. 238) Gaimanova smrt je tedy humanizovaná, její lidská podoba tak pomáhá zbavit se strachu z podstaty samotné smrti. Jedná vůči lidem, které musí navštívit, s respektem, porozuměním a s naprostou jistotou ve svou práci. Gaiman řekl: „*Chtěl jsem jednu postavu, která nebude mít vůbec žádný problém se zodpovědností. Smrt prostě dělá to, co dělá. Dělá svou práci již dlouho, je v ní opravdu zručná a provádí ji s šarmem a dobrým humorem.*” (Bender, s. 239). Fyzicky je často zobrazena s nataženou podávající rukou a uklidňujícími slovy, která nabádají ke klidu a následování. Gaiman sám řekl: „*Chtěl jsem vytvořit Smrt, se kterou by mi osobně nevadilo se setkat, až můj čas přijde...*” (Bender, s. 239). Všichni z rodiny Věčných si své sestry Smrti váží a velmi často ji pojmenovávají pouze opisem, nejčastěji podle toho, v jakém jsou vztahu. V rodinném kruhu ji tedy nazývají: moje sestra, naše sestra, moje teta. Neomezují se tedy pouze na její jméno Smrt. Gaiman zobrazil Smrt jako přitažlivou mladou ženu v trendy černém oblečení s moderním účesem a jiskrným pohledem, její jednotlivé obrazy budou blíže popsány v následující analýze.

9.1 První představení Smrti



Ilustrace 3: Smrt poprvé v komiksu

Neil Gaiman (*The Sandman Vol. 1: Preludes & Nocturnes*. #8)

Prvních sedm kapitol (neboli sešitů/dílů, které byly nejprve vydávány samostatně a až posléze jako jedna kniha) první knihy Sandman pojednává o boji, který musel Pán snů absolvovat. Byl v zajetí a vyčerpaný, ochuzen o své nástroje moci. Poté, co všechny své nepřátele porazil a získal svou moc zpět, zdá se být jeho postava najednou bez cíle, bez smyslu života, v krizi. Vizuál komiksu se v osmém díle mění na velmi prosté, čisté prostředí, neexistují zde žádné magické světy, žádní démoni ani nekonečné snové galaxie. Vidíme zde pouze Pána snů, jak sedí sám v městském prostředí u kašny a krmí holuby. Nyní se poprvé čtenář setkává s postavou jeho sestry Smrti, která přichází k

zarmoucenému Snu. Tento osmý díl se zaměřuje pouze na něj a jeho interakci se starší sestrou, která jej vyzve na krátkou procházku, během níž plní své vlastní povinnosti. Oba sourozenci zde působí jako dva velké charakterové kontrasty. Smrt je oproti pokleslému, nikdy se nesmějícímu Snu veselá a dokonce vtípkuje. Během cesty si Sen díky sestřině příkladu uvědomí své vlastní povinnosti a popisuje její dar, náročnou práci, kterou musí vykonávat a také postoj lidí vůči ní. Jako první bude analyzován obraz, kdy se poprvé setkáváme s postavou Smrti, pro upřesnění je zde na ukázkou celá komiksová stránka, analyzovány však budou pouze prvky, které souvisí se Smrtí.

9.1.1 Barva

Jak bylo řečeno v teoretické části, barva má potenciál vyvolávat emoce a nálady, ty pak dokážou zprostředkovat určitý význam. Celkové zabarvení scény se na začátku osmého dílu výrazně mění. Místo původních temných a složitých scén se zde setkáváme s velmi vzdušným, čistým prostředím. Sám autor popsal tento záměr: „*Pro scény, které se odehrávají v bdělém světě, jsme nechali prostory bílé; a pro scény v jiných říších, jako je např. snění, jsme obarvili prostory šedě.*” (Bender, s. 201). Toto vědomé zabarvení má pomáhat čtenáři, aby si uvědomil, v jaké říši se konkrétní děj odehrává, barva zde reprezentuje změnu prostředí. Hlavní postavy, sourozenci Sen a Smrt, jsou oproti vnějšímu okolí i oproti smrtelníkům v kontrastu, jejich kůže je typicky bledá a oblečení temné. Dvě základní barvy provázející Smrt (i Sna) celým komiksem. Černou barvu si tradičně spojujeme s oblečením, které je vhodné na pohřeb, ale i s vysokou módou. Bledá pleť bývala dříve znakem urozené bohaté rodiny, která nemusela vystavovat svou tvář slunci při práci venku. Vzhled sourozenců je velmi monochromatický na rozdíl od smrtelníka, který kope míč, jeho barvy jsou výrazněji veselejší, má opálenou kůži, žluté tílko a modré šortky. Kontrast mezi Snem (i Smrtí) a ostatními zobrazuje chlad a emoční odstup sourozenců, oproti sytým, čistým barvám, které odkazují na intenzivní emoce a zapálení pro hru u muže hrajícího fotbal. Tyto barvy provázející jednotlivé postavy celým komiksem a jsou symboly jejich charakterů. První strany komiksu ukazují Pána snů, jak zadumaně sedí u kašny a krmí holuby, což je něco velmi jiného, než na co byl čtenář doposud zvyklý. Jeho počínání je ve chvíli přerušeno smrtelníkem, mladým mužem hrajícím fotbal, který se později v příběhu stává účastníkem nehody a umírá. Mladík nechtěně střílí míč na Pána snů, ten pohotově, bez otočení hlavy míč chytí a vrací jej mladíkovi. Ve chvíli, kdy Pán snů drží a následně kope míč se obloha změní do modra, barva zde odděluje akci, kdy vidíme Sandmana kopat míč a uceluje tím střední pruh panelů. Poté se však Sen vrací do své původní pasivní nálady a činnosti krmení holubů, zde již poprvé na scénu přichází jeho sestra Smrt přesně tak, jak ji popisoval autor spolu s umělcem Mikem Dringenbergem. Zde čtenář ještě nezjistí, že se jedná o tuto postavu, pokud nečetl zmíněný rozhovor s tvůrci komiksu, prozradí ji až následující příběh. Smrt má bledou kůži,

dlouhé tmavé rozčuchané vlasy, černé tílko a černé kalhoty, její vzhled, až na typickou černou barvu, kterou si spojujeme se smrtí (smrt jako kostlivec v černém plášti nebo černý oděv na pohřeb), temnotou a neznámem, není podobný žádné doposud známé postavě smrti. Její styl v podobě oděvu, líčení a černých vlasů charakterizuje gotickou subkulturu, která vzešla z punkové a postpunkové scény na počátku 80. let.

9.1.2 Panel a rámování

Stránku lze rozdělit do nepravidelné mřížky. Do třech řádků po dvou, třech a po jednom panelu. Formát čtení zde odpovídá lineární kompozici a není nijak náročný. Poslední panel zaujímá celou šíři stránky, je největší, lze tedy předpokládat, že i nejdůležitější. Je umístěn strategicky na dolním účaři stránky, které přirozeně získává čtenářovu pozornost. Jeho spodní ohraj je rámován dvojitě, jak samotnou černou linkou, tak formátem stránky. Horní strana panelu je však ohraničená jen zčásti, a to na levé straně sloupkem zídky a hlavou Pána snů. Pravá strana, která je věnovaná postavě Smrti a holubovi, je naopak neohraničená, a křídla holuba jakoby překračují pomyslnou hranici panelu a zasahují až do okraje stránky. Levá strana tak působí usedle a stroze, zato pravá je energická, pohyblivá a neukončená, rámování zde opisuje nálady obou postav. Rámování uvnitř panelu dělí od sebe jednotlivé postavy. Mezi Snem a Smrtí je největší prázdný prostor, ve kterém jsou vzdáleně naznačeni dva poletující holubi, tato vzdálenost tak může značit prozatímní odloučení obou sourozenců.

9.1.3 Perspektiva

Důležitost objektů v panelu a jejich vzájemné vztahy s divákem i mezi sebou navzájem reprezentuje jejich zasazení do scény. Záběr posledního panelu stránky je ve velikosti polocelku, který tradičně obsahuje ucelené informace, navozuje tak střední vzdálenost mezi divákem a obsahem obrazu. Poslední panel, kde se poprvé ukáže Smrt, je také nejširším z celé strany. Horizontálnost zdůrazňuje vztahy mezi levou a pravou stranou. Rozložení obrazu posledního panelu tak odpovídá principu, podle kterého lze těmto umístěním přiřazovat různé významy a který byl popsán v knize *Reading images* (Kress, 2006: 181). Na levé straně vidíme to, co je dané, tedy smutnou postavu Pána snů. Napravo se nachází informace nová, z dále přichází jeho sestra Smrt. Pozice čtenáře je umístěná blíže postavě Snu, jeho blízkost lze chápat i jako čtenářovu znalost, tato postava je nám již dobře známa a máme o ní mnoho informací z předchozích dílů, naproti tomu Smrt je zde zobrazena úplně poprvé a její postavu nám přiblíží až následující příběh, kdy společně se svým bratrem navštěvuje smrtelníky, jejichž čas vypršel. Smrt tedy přichází zároveň k Pánu snů i ke čtenáři. Nejbliže ke čtenáři je však zobrazen holub, který se nachází úplně napravo, uzavírá tak celou scénu obrazu.

9.1.4 Procesy

Na prvním panelu, kde se poprvé nachází postava Smrt, lze nalézt mnoho různých procesů, které popsal Kress (2006: 63-68). Proces tvořený vektorem zídky vede pohled skrz celou rovinu obrazu od postavy Snu, přes Smrt až k holubovi. S tímto vektorem je rovnoměrná i paže Snu, která drží pečivo. Tento dvojitý vektor usměřňuje pohled diváka a vede jeho pohled skrz celou šířku panelu. Dalšími významnými procesy jsou reakční procesy tvořené pohledy postav. Sen, který je zadumaný, smutný, pozoruje pouze holuby, postava Smrti naopak míří pohledem směrem ke svému bratru, popř. i k divákovi, lze tedy předpokládat, že chce s ním i s námi navázat kontakt. Pohled holuba není dobře rozpoznatelný, celá jeho kresba je abstraktní, navozuje spíše dojem pohybu a nestálosti. Křídla holuba směřují od postavy Smrti do pravého horního rohu. Pohled diváka na Smrt je tedy umocněn několika vektory z jejího okolí, a i když je postava v dálce, nelze ji přehlédnout.

9.1.5 Gesta

Vidíme nejprve Pána snů (obraz čteme zleva), sedí uvolněně až shrbeně, jeho sestra přichází vzpřímeně. Pozice obou postav lze interpretovat skrze symboliku nonverbálních kódů, kterými se zabývá posturika, vědní disciplína o postojích a uspořádání lidského těla v prostoru. Předpokládáme, že lidé mají těla specifického fyziologického typu, na jehož základě odvozujeme různé významy. Zde se setkáváme s kontrastem dvou postav. Sen sedí shrbený, jeho fyzická schránka odpovídá člověku, který je smutný, sklíčený, jeho sestra je naopak zobrazena ve vzpřímené poloze s rukama v kapsách, její nálada bude pohodovější, veselá, uvolněná.

9.2 Smrt utěšuje bratra



Ilustrace 4: Sestra Smrt měla starost o svého bratra

Neil Gaiman (*The Sandman Vol. 1: Preludes & Nocturnes. #8*)

9.2.1 Barva

Obraz č. 2 obsahuje několik významných barev, na rozdíl od světlého rámování v předcházejících stranách, kdy Smrt naslouchá svému bratrovi, je strana rámována do světle červené barvy. Doposud byla Smrt poměrně pasivní a snažila se pochopit jednání Pána snů, nyní Smrt přejímá vedení rozhovoru a červená barva zde opět informuje o změně atmosféry. První panel má světle modré pozadí, které podporuje emoce scény. Smrt je klidná a soucitná, snaží se, aby v ní bratr viděl oporu a mohl se jí svěřit s problémy, bratr je však odtažitý a apatický. Tyto dvě nejvýraznější syté barvy opět fungují jako rámování. Následující panel je velmi detailní až intimní a ukazuje pouze tvář Smrti, obsahuje barvy samotné postavy, ta je ponořena ve své symbolické černé barvě. Další výraznou barvou je sytá žlutá, která zvýrazňuje přívěsek na jejím krku.

9.2.2 Panely, rámování, perspektiva

Rozložení panelů je lineární, rám tvoří tenká černá linka. Velikost obou obdélníkových panelů je stejná, měla by jim odpovídat stejné velká důležitost, avšak detail druhého panelu přidává na dramatičnosti scény. Na prvním panelu vidíme jako ústřední bod postavu Smrti, její obličej je umístěn nejvíce ke středu a zaujímá tak strategické místo zlatého řezu, které si přirozeně získává divákovu pozornost. Naproti tomu Pán snů je zobrazen jen z části na okraji pravé strany panelu, jeho tvář je zobrazena pouze po úroveň nosu, nepřitahuje tedy takovou pozornost jako pohled Smrti. Postava Pána snů zde hraje vedlejší roli. Čtením zleva doprava sleduje divák následující linku informací: promluva Smrti, její emoce v tváři, pasivní postava Snu a nakonec promluva Snu. Na

následujícím panelu vidíme pouze detail tváře Smrti, který umocňuje její potřebu promluvit Snu do duše, a pokračování její promluvy, která se s jejím výrazem ve tváři slovně podporuje.

9.2.3 Symboly

Během prvního příběhu, který ukazuje Smrt, jak vykonává své povinnosti, a Pán snů, který si uvědomuje vlastní důležitost, je zobrazeno několik důležitých symbolů Smrti. V obraze č. 2 jsou již patrné dva významné detaily na postavě Smrti, které autor zdůrazňuje – přívěsek ve tvaru anchu a výrazné líčení.

9.2.3.1 Ankh

Postava Smrti nosí na krku přívěsek ve tvaru kříže s kulatým vrcholem, v pozdějších příbězích je popisován jako stříbrný, ale zde je vykreslen jako zlatý, jako jediný je na obrázku zastoupen žlutou barvou, což zaručuje jeho vysoký kontrast. S tímto symbolem se setkáváme již ve starověkém Egyptě. Ankh byl původně hieroglyf, který symbolizoval věčný život, též narození, znovuzrození nebo nesmrtelnost. Často byl vytesán uvnitř pyramid, na sarkofázích zemřelých či byl kladen do dlaní bohů. Jeho kulatý tvar umístěný nahoře představuje slunce a kříž představuje zemi, je také symbolem spojení mezi bohy na nebi a člověkem (Ruiz, s. 137). Všechny výše popsané symbolické vlastnosti lze nalézt v postavě, kterou představuje Gaimanova Smrt, jež dává životu smysl, sama je také nesmrtelná, jednou do roka se však dobrovolně stává smrtelnou, aby lépe pochopila myšlení lidí, jimž život bere.

9.2.3.2 Vedžat

Dalším symbolem, který postava Smrt nosí, je výrazné černé líčení očí. Ve starověkém Egyptě jej lze najít jako posvátný symbol Vedžat (také Horovo oko), spojovaný s bohem Horem. Vedžat byl podobně jako Ankh umístěn v blízkosti hrobek, aby umožňoval zemřelému pozorovat. Stal se symbolem uzdravení a nejvyšší celistvosti, často je také nošen jako amulet. Vedžat je popisován jako pravé oko, někdy také jako sluneční oko Ra. Legenda popisuje příběh, kdy Ra poslal jedno své oko do temnot, aby našel Shu a Tefnuta. Osvícením temnoty se oko stalo mocným (Ruiz, s. 138). Gaimanova Smrt nosí Vedžat v podobě výrazného líčení, který vidíme na detailu ve druhé části obrázku 2, kde vidíme pouze jedno oko, to pravé, druhá strana tváře je zakrytá vlasy, tím je zvýrazněn samotný symbol. Tento detail na pravé oko používá autor při dramatizaci narace ve chvíli, kdy se postava Smrt chystá vzít život. Na obrázku č. 2 je detail použit také ke zvýraznění dramatu scény, avšak zde se Smrt chystá pouze ukázat svému bratrovi pravou podstatu života a ukončit tak jeho současnou apatii.

9.2.4 Procesy

Nejdůležitějším procesem, který na obrázku č. 2 najdeme, je dvojitý pohled postavy Smrti. Nejprve je to pohled vedoucí pomyslný vektor na postavu Pána snů, tento proces nazveme podle dělení Kresse reakčním (2006: 67). Vektor začíná již samotnou promluvou Smrti, neboť i cíp bubliny ukazuje ve stejném směru v linii Smrt -> Sen. Na druhém panelu je pohled Smrti přesměrován na diváka a ten se tak dostává do pozice Pána snů. Druhý panel je ukázkou procesu netransakčního. První panel vnímáme z pozice diváka, který sedí pasivně vedle sourozenců a poslouchá jejich promluvu, ve druhém panelu již míří pohled na nás, jsme účastníci v příběhu, vnímáme Smrt, jak promlouvá k nám samým a detail na její tvář zdůrazňuje důležitost informace, kterou se chystá sdělit. Procesy řeči najdeme u všech zobrazených bublin, jejich cípy spojují obsah s autorem projevu.

9.2.5 Gesta

Člověk je automaticky přitahován k tvářím druhých osob, na obou panelech funguje tvář Smrti jako nejsilnější bod. První panel obsahuje ještě další její gesta, a to pozici celého těla a rukou. Postava Smrti klečí vedle svého bratra, zaujímá tak polohu podobně jako matka, která kleká k dítěti, když se chce dostat na jeho úroveň očí a důležité k němu promluvit. Smrt si zde kleká ještě o něco níže, než je úroveň očí Pána snů, vyjadřuje tak zájem pochopit jeho náladu a vetřít se do jeho pohledu, který byl doposud sklopený. Smrt navazuje kontakt se svým bratrem i fyzickým dotykem, a to levou rukou, kterou má něžně položenou na jeho noze blízko jeho vlastní ruky. Oběma gesty umocňuje upřímnost a vážnost své promluvy.

9.2.6 Text a bubliny

V obrázku č. 2 najdeme dva řečníky, jejichž promluvy jsou odlišeny tvarem, barvou, směrem cípu jejich bublin a použitým typem písma. Promluva Smrti je uzavřena v hladké oválné bublině s černým okrajem, její slova jsou napsána ve verzálcích. Naproti tomu promluva Snu je obsažena v černé bublině s bílým okrajem a její tvar je nepravidelný, jakoby rozvlněný, okousaný, věty tradičně začínají verzálcami a pokračují v minuskách. Tyto styly bublin používá autor v celém komiksu, u každé významné postavy je bublina jiná. Tyto bubliny tedy neodpovídají aktuálnímu rozpoložení nálad postav, ale spíše popisují charakteristiku jejich hlasu. U Smrti, kde je bublina bílá a její okraj hladký, může světlost odkazovat na ženský hlas, který je přirozeně výše postavený oproti mužskému hlasu Snu, jehož bublina je tmavá a jeho hlas mužský, tedy hlubší. Zvuková frekvence, kterou v reálném světě nevidíme, se často vizuálně zobrazuje jako zvlněná linie nebo soubor linií plynoucí od svého zdroje, tyto linie odpovídají vlnám vzduchu, díky nimž se přenáší zvuková stopa. Roztřesený a nepravidelný okraj bubliny Sna připomínající tyto linie může tedy naznačovat spíše

hlas řezavý, hrubý až nelibý.

Autor zde převedl odlišné hlasy do vizuální podoby za pomoci barev a linií bublin. Barva i linie bubliny zde tedy plní funkci indexů, které odpovídají různým změnám hlasů, světlejší barva odkazuje na ženský, vyšší hlas, tmavá barva na hlubší mužský. Hladkost nebo nepravidelnost okraje bubliny odkazuje na plynulost nebo libý tón hlasu.

Jak bývá zvykem, perspektiva v obraze bubliny nijak neovlivňuje, jejich pořadí zleva doprava odpovídá pořadí promluv jednotlivých postav. První promlouvá Smrt, bublina je umístěná v levém spodním rohu, její levý okraj tvoří současně i rám panelu. Druhá bublina je ohraničena ze tří stran svojí typickou linií, ale spodní okraj je současně spodním okrajem panelu. První dvě promluvy jsou tedy součástí okraje prvního panelu, fungují více jako okrajové doplňující informace. Z vlastního obrazu je jasné, o jaký rozhovor se jedná, a vizuální stránka tohoto panelu by fungovala velmi dobře i beze slov. Naproti tomu třetí promluva je umístěna v prostoru, je více součástí obrazu a funguje jako samostatná jednotka.

Třetí promluva je rozdělena na dvě části. První obsahuje jedinou větu. Toto odpojení od druhé části promluvy klade důraz na důležitost první věty a vyjadřuje odmlku od jejího pokračování. Obě části jsou umístěny do samostatných bublin, které spojuje můstek. Tvar můstku je prodloužením cípu u druhé bubliny. Tento vektor cípu bubliny tak funguje jako ukazatel řečníka pro obě bubliny a tak zde nemusí být použity dva cípy samostatně.

Rozdíl ve formátu písma obou postav naznačuje závažnost promluv postav, písmo Smrti je celé psáno ve verzálcích, tato písmena jsou tedy větší, mohutnější i čitelnější než písmo Snu, mluví proto hlasitěji a výrazněji než Sen. Jeho písmo v minuskách (kromě prvního písmene věty) je menší, hůře čitelné, proto je jeho promluva i méně hlasitá. Sen odpovídá Smrti: „*Nechtěl jsem ti přidělovat starosti.*” Autor v poslední promluvě Smrti, kromě oddělení bublinou, zdůraznil ještě samostatná slova a část slov pomocí tučnosti písmen a oddělení tečkou: „*I. DON'T. BELIEVE. IT.*” Jednotlivé tečky, které odpovídají i jednotlivým řádkům zvyšují sílu a vážnost, které postava klade na každé slovo, zároveň je oddělují i větší pomlkou, než jakou jsme zvyklí oddělovat od sebe věty. Smrt nevěří, že hlavním důvodem, proč Sen nepožádal o pomoc, byla starost o druhé, ale spíše jeho pýcha, jak se v příběhu dále dozvíme. V druhé části promluvy druhého panelu zvýraznil autor tučně slovo **ONCE** (jednou), tučnost slov zde také označuje váhu/hlasitost slov v promluvě.

První dva analyzované obrazy jsou součástí prvního příběhu, kdy se čtenář mohl setkat s postavou Smrti. Následující příběh popisuje sourozence, Sen a Smrt, jak procházejí městem. Smrt mezitím vykonává své povinnosti a ukončuje životy těm, kterým již vypršel čas.

9.3 Smrt muže



Ilustrace 5: Smrt vykonává svou práci

Neil Gaiman (*The Sandman Vol. 1: Preludes & Nocturnes. #8*)

Třetí analyzovaný obraz patří již do skupiny obrazů, kde vidíme postavu Smrti a smrtelníka, jemuž se chystá ukončit život. Smrt společně s bratrem Snem vstoupili neslyšně do domu osamělého nemocného židovského muže Harryho, který leží na pohovce, hraje na housle a zpívá si. Umírající mluví o svém životě a vzpomíná na dobré časy, kdy nebyl nemocný a hrával v restauracích a klubech. Smrt jej vyslechne a na prvním panelu již vidíme její vybízející postoj a otázku, která uvádí rozhovor.

9.3.1 Barva

Smrt je oblečená tak, jak je čtenář v tomto komiksu zvyklý, v černém moderním oblečení, má černé vlasy a na krku Anch. Z předchozích panelů se dozvídáme, že Smrt přichází k Harrymu do pokoje a zastaví se před oknem. V pozadí prvního panelu popisovaného obrázku tak vidíme ono okno, které zalévá zlatá barva, podobně jako u přívěsku. Tato barva se pak odráží ve druhém panelu v obličeji starého muže, který právě zjistil, že jej navštívila Smrt. Tato barva propojuje oba obrazy a zdůrazňuje tak uvědomění starého muže v jeho mimice. Odraz žluté barvy ve tváři staříka naznačuje jeho pochopení situace, objasnění. Tuto slovní metaforu často používáme i v běžném rozhovoru. V obrazech jako *mít v něčem jasno/ objasnit problém*. Osvícení obecně zase poukazuje na pochopení Boží pravdy, na životní prozření. Jas a světlo je tedy použito podobně, jako se používá ve slovní metafoře, zde je tato metafora převedena do vizuální formy. Tato metafora má základ ve fyzických vlastnostech světla, které se odráží z předmětu do oka pozorovatele, a tím je pak schopen rozpoznat jeho vlastnosti, barvu, vzdálenost, beze světla by o tyto vizuální informace

přišel. Žlutá barva má zde tedy několik úloh. Vybarvení mužovi tváře žlutou barvou může odkazovat k tomu, že kůže vypadala žlutě, je tedy formou ikonu. Ale tato žlutá barva je zapříčiněna světlem z okna, obraz tedy implikuje i světlo, je tedy indexem. Světlo ve tváři muže značí pochopení, že jej čeká smrt, zde je světlo ve formě žluté barvy symbolem.

V posledním panelu zlatá barva v mužově tváři již vymizela, jeho tvář je nyní růžově bledá. Vousy i vlasy má šedivě bílé, díky tomu je možné odhadnout věk, zde funguje šedivá barva jako index, neboť je fyzicky spojená s věkem starého muže. Další výrazné barvy v druhém a třetím panelu jsou rudá barva potahu sedačky, na které leží stařík, a temná barva pozadí. Muž má na hlavě černou jarmulku, která s tmavým pozadím splývá a zároveň je symbolem jeho židovské víry.

9.3.2 Panel a rámování

Celkový popisovaná obraz č. 3 je rozdělen do tří pravidelných obdélníkových panelů, uspořádání je tedy lineární. Jeden samostatný náleží postavě Smrti a dva následující obličej muže, který se mění pouze v malých detailech mimiky obličej, která je v přechodu druhého a třetího panelu nosnou informací, již má divák získat. Všechny tři panely jsou rámovány vnějším bílým okrajem, první panel s postavou Smrti obsahuje navíc vnitřní rám okna, který umocňuje její oddělení od okolí.

9.3.3 Perspektiva

Všechny tři panely třetího popisovaného obrázku obsahují objekty, na něž je nahlíženo z přímé perspektivy, doručují tak přímo informace ke čtenáři a neobsahují mnoho dalších prvků než postavu Smrti, muže a jejich okolí. Přesto lze z jejich postavení vyčíst některé důležité významy. Smrt je zde zobrazena v polocelku, na její postavu hledí divák z mírného podhledu, autor komiksu ji tak staví do pozice muže na pohovce. Linie v okenní tabuli rozděluje obraz na horní a spodní část na úrovni jejího krku. Horní část zobrazuje jako první informace, které získáme z její tváře, druhá část obsahuje gesto ruky a textovou bublinu. Toto rozdělení tak odpovídá umístění informací NAHOŘE/DOLE, které jsou popsány v teoretické části (Kress, 2006: 181). Její hlava, zobrazená nahoře odpovídá ideálním nebo božským hodnotám, informace dole, jako je gesto ruky a text, vizualizují faktické informace, které doplňují obraz na druhém místě. Její postava stojí vzpřímeně, další prvky v obraze, jako je rám okna v pozadí a její přívěsek na krku, jsou také zobrazeny ve stabilní pozici. Naproti tomu detail v druhém panelu na obličej muže působí více dynamicky. Jeho tvář je nakloněna doleva. Oči, spodní hrana kníru i okraj pohovky tvoří linii směřující opačně, z levého dolního do pravého horního rohu. Oproti prvnímu panelu působí více dramaticky, k čemuž přispívá i velký detail na mužovu emoci. Poslední panel zobrazuje o něco menší detail jeho tváře, ale stále zůstává ve velmi intimní blízkosti, jeho tvář se více narovnala, hledí tak Smrti více zpřímě

než ve druhém panelu. V obou panelech vidíme mužovu tvář z přímého pohledu, zde je čtenář postaven na úroveň postavy Smrti.

9.3.4 Procesy

Akční procesy, které vedou pozornost diváka, najdeme i zde ve 3. popisovaném obrázku. První panel obsahuje dělicí okenní rám, který byl popsán výše. Tento rám vede přímou linii ve směru od postavy Smrti na prvním panelu k pohledu muže v panelu druhém a pokračuje hranou jeho zad až do třetího panelu. Protíná tak přímou linkou všechny tři části, které tímto vektorem spojuje. Ruka Smrti, jež je natažena směrem k divákovi, ukazuje ukazováčkem ve směru očí muže na druhém panelu a pokračuje jako hrana pohovky, tento druhý vektor propojuje první dva panely, čtenář tak rychleji a přirozeně přechází pohledem mezi těmito sousedními panely, navazování tak pomáhá krátit čas v přechodu mezi panely. Jako reakční procesy zde fungují pohledy obou postav, které směřují přímo na čtenáře, změnou záběrů a perspektivy tak čtenář rozpozná rozhovor mezi těmito postavami podobně, jako tomu bývá ve filmu. Procesy řeči pak spojují Smrt a muže s jejich řečovými bublinami.

9.3.5 Gesta

Postavu Smrti vidíme na prvním panelu s dvěma výraznými gesty – naklonění hlavy a pohybem ruky. Pokud by první panel neobsahoval text, bylo by možné získat část informací z jejího postoje. Vidíme její nakloněnou hlavu, vlasy opět překrývají jednu polovinu obličeje, její pohled je klidný a jeden koutek úst mírně zdvižený, celkově její tvář působí mile, hravě až šibalsky. Gestem pravé ruky volá Harryho k sobě, aby ji následoval. Smrt svým výrazem v tváři i rukou vyzývá Harryho k nějaké akci. Celkově jsou gesta rukou u postavy Smrti velmi častá, zejména v okamžiku, kdy vykonává svou práci, podobně jako na obrázku č. 4 i 5. Na druhém a třetím panelu, který zobrazuje jen menší odchylky, vidíme tvář muže. Na druhém panelu má oči ze široka otevřené a zorničky očí kvůli dopadající záři zúžené. Na posledním panelu, kdy na něj světlo již nedopadá, jsou jeho oči přivřené a zornice širší – právě si uvědomil, co jej brzy čeká. Gesto zavírání očí si spojujeme také s usínáním nebo umíráním. Jeho přivřené oči tak mohou být symbolem samotné smrti, která ho v následujících chvílích čeká.

9.3.6 Text

Vizuální styl řečových bublin je zde velmi tradiční. Z předchozích obrazů víme, že postavě Smrti autor přidelil klasickou bílou oválnou bublinu s černým jemným rámováním, malým trojúhelníkovým výběžkem, který směřuje k ústům a určuje tak svého řečníka, a černým

verzálkovým fontem. Podobně je tomu i u řečové bubliny židovského muže. Smrt nejprve odpovídá na monolog muže, který vyprávěl o své životě: „*YES, I KNOW WHO YOU ARE, HARRY. DO YOU KNOW WHO I AM?*” Vidíme, že Smrt dříve, než jej vezme do své říše, staříka ráda vyslechne a dopřeje mu prostor. Její následná otázka se pak shoduje s gestem ruky, kdy se zároveň ptá a volá Harryho k sobě. Odpověď na její otázku není v druhém panelu vyslovená. Harry si okamžitě uvědomuje, co jej čeká a zvolá: „*YOU? YOU'RE... NO! NOT YET!... PLEASE?*” Oproti promluvě Smrti, která působí klidně, je Harryho text velmi dramatický, pochopil, že jej čeká smrt a sám tomu nechce uvěřit, poslední větou se pak v naději snaží Smrt uprosit. I zde ve druhé bublině odpovídá text výrazu tváře Harryho, který je vyděšen. Poslední řečová bublina je odpovědí na otázku, kterou mu Smrt na začátku položila, Harry odpovídá: „*YEAH, I KNOW WHO YOU ARE.*” Řeč v poslední bublině je o poznání méně dramatická, text je menší, jeho promluva je klidnější a tižší. Neobsahuje žádná zvýrazněná slova, Harry nyní již přijal svůj osud, ví, že jej čeká smrt a nic s tím nezmůže. Poslední bublině opět odpovídá výraz klidné Harryho tváře s přivřenými víčky.

9.4 Smrt Pána snů



Ilustrace 6: Smrt Pána snů

Neil Gaiman (*The Sandman Vol. 7: Brief Lives*. #69)

V devátém díle komiksové série *Sandman* (9# *The Kindly Ones*) vyvrcholí příběh, když Pánu snů dojdou veškeré možnosti, jak zachránit svou zemi snění. Sedí na vysoké ostré skále, nazvané Hrance noční můry (*Borders of Nightmare*), posílá svého věrného přítele havrana Matthewa, aby odnesl jeho symboly moci, helmu a sáček s pískem zpět do hradu a zavolal jeho sestru Smrt. Scéna na čtvrtém analyzovaném obrázku se tak velmi podobá prvnímu příběhu, kdy byla představena Smrt. Přichází jako někdo, kdo dokáže vyřešit problémy, pokud ostatní možnosti selhaly. A Pán snů, zde již žádnou jinou možnost opravdu nemá, jeho říše má být zničena, neboť prolil rodinou krev a poštvál proti sobě tři sestry, co jsou jedna. V řecké mytologii jsou to bohyně pomsty Erínye, v římské mytologii jim odpovídají postavy Furie. Ty se řídí nelítostnými zákony a trestají vraždy především mezi členy rodiny. Sen, který zabil svého syna, i když to bylo na jeho přání, se tak

dopustil přestupku a jeho říše má nyní zaniknout. Zavolá tak naposledy na pomoc svou sestru a dříve než Erínye ukončí dobrovolně svůj život, aby zachránil ostatní obyvatele své říše, kteří spadali pod jeho vládu.

9.4.1 Barva

Čtvrtý analyzovaný obraz, kde umírá Pán snů, obsahuje velmi chladnou paletu monochromatických odstínů. Tuto barevnou diferenciaci popsal také Kress (2006, 160-162) a můžeme v ní nalézt následující význam. Postupně, jak čteme děj zleva doprava, se v obraze objevuje větší množství světlých barev, barva zde odkazuje na vývoj děje od truchlivé scény až po konečnou naději. První panel začíná nejtmaěji, Morfeus sedí na pokraji skály Hranice noční můry, celý obraz je ponořen do temnoty, světlý je pouze obličej Smrti, kůže Snu, řečové bubliny Smrti a padající kapky deště. Druhý panel ukazuje bledou tvář sestry Smrti, která je do poloviny tradičně zahalena černými vlasy. Drobný, světle modrý odlesk na spodním rtu a v oku Smrti jsou prvními modrými body v obraze. Třetí panel, kde se sourozenci dotýkají prsty, je pozadí již zalité nebesky modrou barvou a uprostřed obrazu září bledě modré světlo. Toto světlo v následujících dvou panelech sílí až do bílé barvy a následně překrývá většinu panelu. Využití černé, bílé a modré působí na obrázku klidně, ale také velmi ponuře a chladně, podporuje tak emocionální náladu současného děje. Akt sebevraždy je zde zobrazen jako nejvyšší oběť, kterou Sen pro záchranu své říše udělá. Takový čin je samozřejmě doprovázen depresivní náladou, kterou zde barvy (společně i s dalšími prvky) výborně podporují. Celý obraz je zasazen do tmavě šedého okraje, který umocňuje onu zarmoucenou náladu. Jediné teplé tony jsou použity ve třetím panelu v pozadí hor. Pán snů touží zachránit svým činem část své říše, existuje zde možnost, že jeho sebevražda nebude zbytečná, a teplá barva v pozadí může odkazovat na tuto naději záchrany jeho říše. Celý obraz působí jako stupnice od nejtmaší, přes modrou, k bílé, zároveň jako průběh děje, kdy z deprese přes smrt dojde Pán snů k naději, že za sebou zanechá říši snů jako odkaz pro svého nástupce. V celém obraze jsou barvy použity jako výrazné symboly emocí, jež se těmito znaky snaží autor přenést na čtenáře.

9.4.2 Perspektiva a rámování

Obraz je rozdělen do pěti pravidelných panelů, které pokrývají celou jednu dvoustranu komiksu, jejich podlouhlý obdélníkový tvar zdůrazňuje rozložení informací nahoře a dole. První panel, podobně jako první analyzovaný obrázek, zobrazuje Smrt, která stojí nad svým smutným bratrem, vidíme zde různé hodnoty objektů umístěných nahoře a dole. Podle teorie Lakoffa a Johnsona (Metafory, kterými žijeme, 2002), jíž se věnovala teoretická část, můžeme tomuto rozložení přiřadit následující poznatky. Smrt odpovídá hodnotám, které přidělujeme metafoře NAHOŘE. Představuje

božskou moc, s níž přišla vykonat poslední přání svého bratra, jenž je opakem, jeho tělo se nachází DOLE, představuje hodnoty reálné, uvědomuje si budoucí následky svých činů, jeho smrt je mu na dosah. Přesto je tato dvojice posunuta nad polovinou celkového panelu, je tím zdůrazněna propast pod vysokou skálou, na níž se dvojice nachází. Čtenář pozoruje scénu z větší dálky než na zbytku panelů, je tak uváděn do děje s odstupem. Druhý panel ukazuje detail známé tváře Smrti, čtenář na ni hledí přímo, stává se v tomto panelu samotným Pánem snů, který jí musí čelit. Pozice čtenáře se tímto detailem posunuje okamžitě do děje, postupně až k panelu uprostřed obrazu, kde je zobrazen dotyk rukou. Od tohoto klíčového momentu se záběr opět oddaluje a čtenář vidí pouze velké zářící světlo z dálky. Autor zde perspektivou a změnou záběrů čtenáři ukazuje důležitost jednotlivých panelů a pomoci nich graduje děj.

Na druhém panelu je zobrazena část tváře Smrti, tradičně vidíme pouze pravé oko, levá strana je zakryta temnými vlasy, i v tomto detailu obličej je opět možné najít hodnoty v umístění VPRAVO/VLEVO, kterou překládá kniha *Reading images* (Kress, 2006: 181). Vlevo je nám prezentována informace známá – je tu postava Smrti, kterou již známe. Vpravo je nová informace – hlavního hrdinu čeká smrt, kterou nikdo živý nezná, dokud jej sama nenavštíví.

Třetí panel zobrazuje další detail, a to dotyk rukou sourozenců. Vidíme ruku Smrti, kterou poznáme podle černého rukávu a nalakovaných nehtů, jak se natahuje směrem dolů k sedícímu Snu, z druhé strany natažená ruka Snu, ukazováčkem se oba jemně dotýkají. Střed dotyku je současně středem záře, která je za nimi, a zároveň středem samotného panelu i celého obrazu dvoustrany. Více než kdy jindy, zde čtenář pociťuje absolutní rovnováhu. Další dva panely s postupně sílícím světlem v této rovnováze středů pokračují.

9.4.3 Procesy

První panel obsahuje hned několik procesů. Postava Smrti stojící klidně, má mírně sklopenou hlavou a hledí dolů, její vlasy však poletují ve větru, takové zobrazení lze považovat za index přítomnosti větru. Na konci její pomyslné linie pohledu najdeme Pána snů, jehož tvář nenavazuje žádný oční kontakt a hledí do dálky. Jeho pohled ve směru doprava lze chápat jako pohled do budoucnosti. Podle rozdělení VPRAVO/VLEVO předpokládáme, že budoucnost je umístěna na obraze vpravo, kam směřuje i pohled našeho hrdiny. Přes první i druhý panel vidíme přerušované čáry deště, které přímo vyobrazují déšť, jsou tedy jeho ikónem. Šikmý směr těchto čar značí přítomnost větru, v tomto směru jsou čáry zároveň indexem. Třetí výrazný proces zde tvoří zářící světlo. Jeho drobný odraz lze vidět již na druhém panelu v oku Smrti a od třetího panelu vidíme jeho rostoucí sílu. Záření světla je zde zobrazeno světle modrým zdrojem s mnohočetnými ostrými

trojúhelníky, které se snaží napodobit skutečný záblesk světla. Ve skutečném světě takové přesně ohraničené světelné útvary neexistují, zde jsou zobrazeny ustáleným způsobem, který často komiks využívá, podobně jako impaktní hvězdy nárazu. Zároveň však světlo, jež doprovází v těchto komiksech akt Smrti, podobně jako na obrázku č. 3, lze chápat jako charakteristický znak jejího konání. První dva panely také obsahují procesy řečové, které opět spojují postavy s jejich promluvami.

9.4.4 Gesta

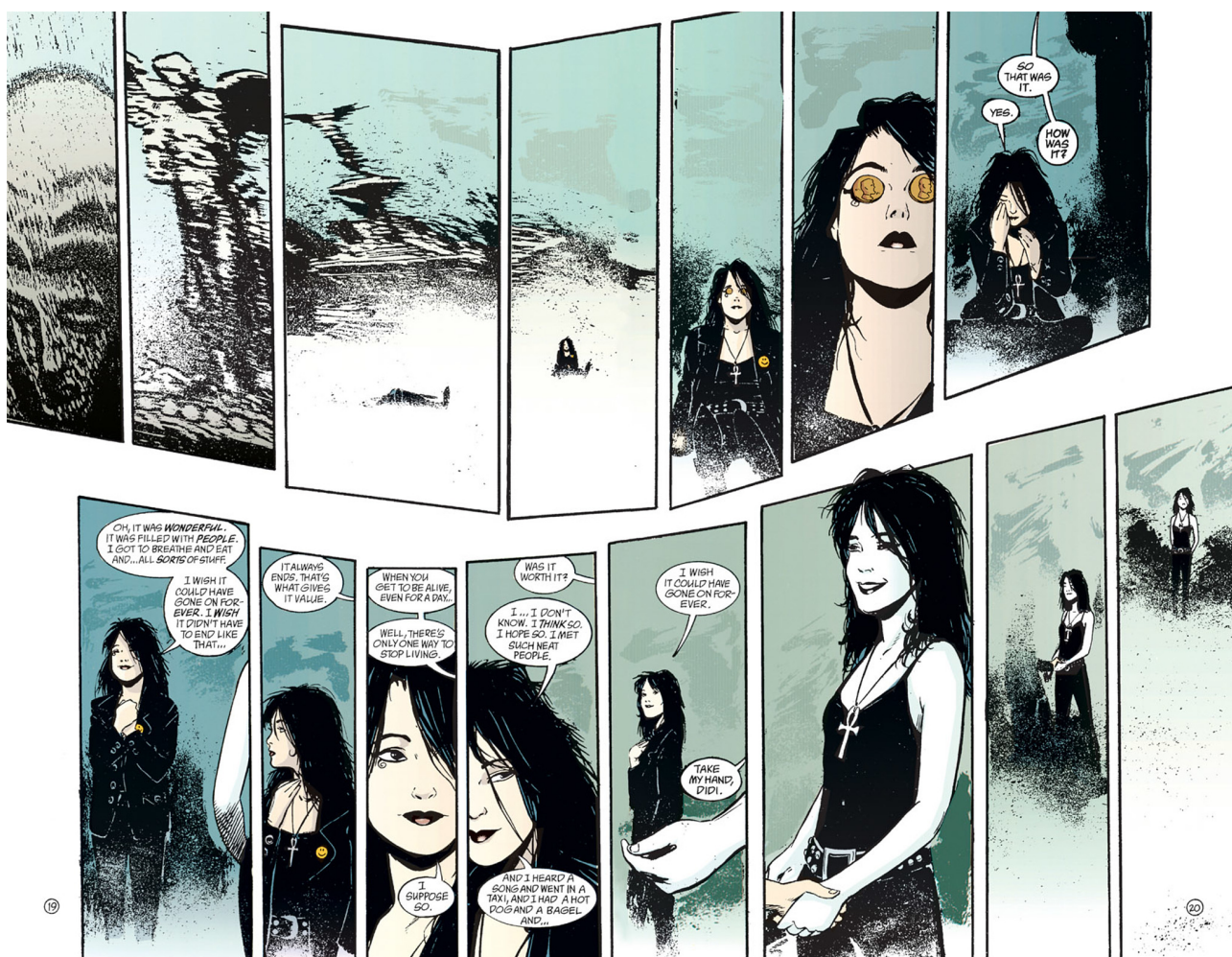
S postavou vzpřímené Smrti a smutného schouleného Snu jsme se setkali již na prvním obraze. I zde, při jejich posledním setkání, se jejich pozice opakuje, nyní je však situace vážnější. Z rozhovoru v prvním panelu mezi Smrtí a Snem, který je jejich poslední, se dozvídáme, že říše Pána snů bude brzy zničena. Sen provedl všechny přípravy k tomu, aby mohla dále existovat i bez něj – informoval své přátele, odložil své symboly moci, a dokonce i svůj plášť. Poprvé v komiksu jej vidíme polonahého, toto gesto lze chápat jako zřeknutí se ochrany, které mu mocné symboly poskytovaly. Další panel obsahuje známou tvář postavy Smrti. Nejvýraznějším gestem celé dvoustrany je dotyk rukou. Sestra Smrt natahuje svou ruku zeshora, Sen naopak ze své sedící pozice zdola. Nelze pominout vizuální podobnost s obrazem Stvoření Adama (Michelangelo Buonarroti). Na obou těchto obrazech působí nadpřirozená bytost, která vykonává svou práci a která pomocí pouhého dotyku dokáže začít/ukončit život. U Stvoření Adama, známého obrazu ze stropu Sixtinské kaple, který se stal samotným symbolem zrození a vztahu člověka s vyšší mocí, se postava Boha nachází nad úrovní Adama, jeho ruka se natahuje směrem dolů, podobně jako Smrt. Obraz v komiksu je však opakem procesu stvoření, Smrt zde život bere. Opačná je i pozice postav, Smrt je zobrazena na levé straně, Bůh v obraze Michelangela vpravo. Ve třetím panelu Smrt bere Snu jeho život, který mu kdysi dala, jeho postava je nyní v rovnováze. Symbol světla umocňuje dramatické gesto rukou, všechny symboly naráz v jednom okamžiku poukazují na rovnováhu života a smrti v jednom jediném panelu uprostřed dvoustrany.

9.4.5 Text

Podobně, jako byly popsány řečové bubliny v obrázku č. 2, i zde se setkáváme s promluvou sourozenců a s jejich charakteristickými řečovými bublinami. Proto i zde platí jejich vlastnosti a významy popsané výše a věnovat se budeme dalším prvkům analýzy. První řečová bublina náleží Smrti a jako jediná na stránce je připojena k hornímu okraji panelu, uvádí tak celý panel z levého horního rohu, následující řečové bubliny navazují na její polohu a celá síť bublin v prvním panelu tvoří provázanou linii.

Sen, který celý život bojoval, aby zachránil své symboly moci, svou říši a postavení, se nyní hrdinsky vzdává, přijímá svůj konec, poddává se své setře Smrti, rovnováha mezi životem a smrtí se opět opakuje. Sen promlouvá smířeně ke Smrti a ujišťuje sám sebe, že udělal všechny nezbytné přípravy proto, aby mohl opustit svou říši. Jeho sestra mu však připomene, že nezáleží jen na posledních okamžicích před smrtí, ale že Smrt bere v úvahu všechny jeho činy. V druhém panelu vidíme soustředěnou tvář Smrti, která již vyzývá svého bratra k poslednímu činu: „*DREAM?*” a v následující bublině: „*GIVE ME YOUR HAND.*” Promluva Smrti v druhém panelu by jistě mohla být obsažena v jediné řečové bublině. Autor ji však rozdělil a naznačil tak časovou pomlku, která zvýší dramatickosti scény. Smrt je Morfeova starší sestra, která o něj měla vždy starost, ale zároveň je jediná, kdo může tento čin vykonat. Časová pomlka může naznačovat mimo jiné i její odhodlávání se. V tomto okamžiku je ukončen veškerý řečový doprovod a ostatní děj je představen pouze v obrazech.

9.5 Smrt Didi



Ilustrace 7: Smrt Didi

Neil Gaiman (*Death: The High Cost of Living*, s. 19-20)

Jak bylo již zmíněno, autor věnoval dvě samostatné knihy postavě Smrti – *Death: The High Cost of Living* (1993), *Death: The Time of Your Life* (1996). Poslední analyzovaný obraz je z první zmíněné knihy. Příběh popisuje jeden den, kdy na sebe Smrt bere lidskou podobu, v příběhu je pojmenovaná jako dívka Didi a prožívá obyčejný život mezi smrtelníky. Činí tak jednou za sto let, aby si připomněla, co vše mohou pociťovat lidé – radost, zalíbení, všemožné chutě, strach, bolest. Její den však končí tou nejvyšší možnou zkouškou, sama Smrt musí také zemřít. Obrázek č. 5 následuje těsně po okamžiku, kdy jako smrtelná stála na kraji kamenné kašny v momentě, kdy jí vypršel čas. Její tělo upadlo do vody a následující dvoustrana popisuje její poznatky z lidského života a její následný odchod do říše mrtvých.

9.5.1 Barva

Poslední obraz, který ukazuje smrt samotné Smrti v její lidské podobě, obsahuje několik významných barev. Jak má autor zvykem, postava Smrt má velmi světlou pleť, černé vlasy, černé šaty a na krku přívěsek a to v obou svých podobách. Aby však bylo možné rozpoznat Smrt/Didi/člověka a Smrt/bohyni, je u postavy Didi použita velmi jemně zabarvená pleť, bohyně má pleť sněhově bílou. Další rozdíl najdeme v oblečení, Didi je více zahalená, má oblečenou černou bundu a na ní připnutý žlutý odznak. Na první pohled se může zdát, že dvoustrana zobrazuje pouze jednu a tutéž postavu, malé detaily však upozorní na to, že tomu tak není. Z příběhu, který dvojstraně předcházela, víme že Didi upadla do kašny s vodou a po probuzení, které zobrazuje obraz č. 5, se již neocitá v městském prostředí, ale kdesi na druhé straně, kde na ni čeká její božská podoba. Celá dvoustrana je ponořena do pozadí v odstínech světle tyrkysové barvy, která připomíná oblohu prolínající se s vodní hladinou. Dalším teplým odstínem v obraze, kromě velmi jemné žltorůžové pleti Didi, je žlutý odznak na její bundě a dvě mince, které si sama přiložila na oči těsně před tím, než zemřela. Žlutý smajlík na jejím odznaku je všem uživatelům sociálních sítí dobře známým obrázkem. Je tvořen typicky žlutou barva a zjednodušenou formou tváře. Smajlík je ikonem, který napodobuje lidskou tvář. Smyslem smajlíku je však napodobit skutečnou lidskou emoci a promítnout ji do jednoduchého znaku. Zahnutý tvar úst značí radost, zamračený tvar značí smutek apod., v tomto případě jde o index. V současné době však smajlíky užíváme jako symboly, a to díky kultuře, která je přijala a rozumí jejich významům.

Netradiční je zde však spojení veselé emoce a postavy Smrti, kterou tradičně pozitivní emoce neprovázejí, což také dokazuje naši hypotézu, že Gaiman pojímá Smrt velmi odlišně, než je tomu u současných obrazů západních kultur. Tento kontrast také poukazuje na sympatický charakter Didi, která očekává svou Smrt, ale postaví se svému osudu odvážně s malým pozitivním symbolem připnutým na hrudi na místě srdce. Další dva žluté prvky, které lze rozeznat od pátého panelu, jsou zlaté mince na víčkách lidské Smrti, obě mince jsou stejné barvy a obsahují stejný ikon ve tvaru lidské busty. Příběhy řecké mytologie popisují obol mrtvých jako minci, které se ukládá k mrtvým ve víře, že je potřeba zaplatit Cháronovi, aby převezl mrtvého po řece Styx do podsvětí. Mince jsou zde ikony, protože svým tvarem, barvou a malým obrázkem v nich připomínají reálné mince, a zároveň symboly, protože odkazují k příběhu z řecké mytologie.

9.5.2 Panel a rámování

Obraz celé dvoustrany je rozdělen na několika úrovních a ohraničen bílým prostorem. První výrazné dělení je podélné, kdy je obraz rozdělen na dvě části vlnitou linií připomínající hladinu

vody. Druhé dělení, na úrovni panelů, rozděluje oba pruhy na sedm a osm různých samostatných rovnoběžníků. Takové rozdělení panelů není příliš běžné, v ostatních popisovaných obrazech jsme se setkali pouze s pravidelnou mřížkou, proto se zaměříme na to, jaký byl záměr takového dělení. Často se opakující tvář smrti z různých úhlů a panely takto poskládané za sebou mohou vizuálně připomínat zrcadlové bludiště, v němž se člověk vidí hned několikrát, bludiště zde může symbolizovat uzavřený kruh života, prostor s danými pravidly, místo kde se lidé mohou ztratit, ale i místo, kde na sebe pohlížíme hned několikrát. Začátek i konec panelů nejsou ohraničené černou linkou, ale zasahují až po okraj stránky, jejich omezením je samotný formát papíru. Do tohoto okraje zasahuje i pravý horní roh a celý spodní okraj stránky. Obraz působí neuchopitelně, vždy nějaká část uniká.

9.5.3 Perspektiva

Úvodní panel zobrazuje tvář sochy stojící na vrcholu kašny, detailní záběr upozorňuje na emoce a podrobnosti v panelu, čtenář je tak vystaven emocím sochy anděla. Druhý obraz již zobrazuje celou postavu sochy a pomalu tak uvádí děj do dalšího panelu, kde v bílé mlze vznášející se těsně nad zemí nebo hladinou vidíme ležící tělo. Postupem panelů získáváme detailnější informace o Didi a záběr se přibližuje k její tváři. Poslední panel první poloviny uzavírá pruh černé barvy, který patří další osobě, jež zde poprvé promlouvá. Spodní polovina celku pokračuje v rozhovoru a ukazuje různé úhly Didi. V polovině spodní části obrazu nejprve vidíme ruku Smrti, kterou natahuje směrem k Didi, a následně její postavu, která je na stránce nejvýraznější, neboť jako jediná přesahuje nad úroveň hranice svého panelu a vyčnívá tak na ploše celé dvojstrany. Poslední dva záběry se opět vzdalují a postava Smrti pomalu stoupá směrem vzhůru podobně jako okraj těchto panelů. Vnitřní perspektiva panelů celé dvojstrany tak kopíruje tvar oblouku bílého horizontálního dělení, čímž je podpořena plynulost a harmonie vnitřního obsahu.

9.5.4 Procesy a gesta

Obraz obsahuje velké množství tváří, které mají za úkol přenášet emocionální informaci na čtenáře, z tohoto důvodu bude vhodné spojit téma procesů i gest, neboť se jejich funkce prolínají. Obraz začíná uvedením sochy, její tvář i postava jsou v prvních panelech rozostřené, jako bychom sochu viděli v pohybu nebo pod hladinou vody. Rozostření také připomíná prachové částičky, které ze sochy odfoukává vítr a ona se postupně rozpadává, jde tedy o ikón. Obě přirovnání by odpovídala příběhu, v němž se Didi topí a umírá, vizuální zobrazení sochy, ať už připomíná pohyblivou vodu, nebo letící prach, zastupuje nestálost. Ve třetím panelu se socha naklání, ve čtvrtém z ní zbyl už pouze prach. Na tomto panelu se také probouzí Didi, která hledí ve směru diváka, v bližším záběru

zjistíme, že její pohled zakrývají dvě mince, které si následně gestem zdvižené ruky sundává. V této chvíli se v pravém rohu záběru objevuje Smrt, její přítomnost je potvrzena řečovými bublinami, které ukazují mimo panel ve směru, kde by měla mít ústa. K tomuto místu směřuje i pomyslný vektor, který tvoří postava Didi od třetího do šestého panelu, vektor, který kopíruje spodní hranici těchto panelů a podporuje soudržnost vnitřní i vnější části panelů. Ve spodní polovině obrazu nejprve vidíme Didi, její pohled nesměruje na Smrt, jak by se při rozhovoru dalo očekávat, ale směrem vlevo, pryč z panelu, ve směru, kde se nacházejí dřívější strany komiksu. Obě ruce má spojené na prsou, zřejmě drží své dvě mince, a lehce se usmívá. Její promluva odpovídá emocím, které předává obraz, Didi vzpomíná na příjemnou minulost, přeje si, aby její den nikdy neskončil. Nejprve má oči zasněně zavřené, na druhém se již přímo dívá vlevo. Její pohled proto směřuje do minulosti, takové zobrazení lze přiřazovat k horizontálnímu rozložení v obraze VLEVO/VPRAVO, které jsou popsány v knize *Reading images* (Kress, 2006: 181). Věci nalevo jsou prezentovány jako dané, známé, které divák zná. Didi tak hledí do minulosti, na události celého dne, kdy byla smrtelná a prožívala obyčejný lidský život. Na třetím panelu spodní strany se její pohled otočí, pohled vpravo, směrem na Smrt, odpovídá vlastnostem věcí, které uvedl Kress pro věci vpravo. Didi nyní hledí do budoucnosti, hledí na Smrt. Poslední detail na její tvář ukazuje mírně sklopenou hlavu a přivřená víčka, podobně jako na obrázku č. 2 i zde Didi klopí svůj zrak a něžně se usmívá, nemá zřejmě strach ze svojí smrti, prožila krásný den, popisuje zážitky, které na ni udělaly dojem. Nyní Smrt, poté, co si vyslechla dojmy, podává Didi svou levou ruku. Didi stojí opodál, své paže má stále přitisknuté na hrudi, jako by si chtěla ještě chvíli udržet své vzpomínky, na dalším panelu jí již gesto natažené ruky opětuje. Zde poprvé vidíme Smrt, je milá, usměvavá, stojí sebejistě zpříma. Její pohled směřuje na Didi, která je mimo panel, od této chvíle je Smrt výrazdější postavou. Poslední dva panely, jejichž záběry se oddálily, ukazují celou postavu Smrti, stále má nataženou ruku jako v předchozím panelu, ale z postavy Didi se postupně stává prach, černé tečky, které mírně kopírují tvar podstavy. Na posledním panelu tato silueta zcela mizí a vidíme pouze neuspořádaný oblak v prostoru, podobně, jako se rozpadla socha v úvodu obrazu. Smrt nyní hledí na čtenáře, jako by chtěla předat myšlenku celého příběhu ruce má nyní za zády. Tímto gestem prozatím ukončila svou práci.

9.5.5 Text a bubliny

Řečové bubliny se v obrázku objevují až na konci první poloviny. Zatímco si Didi sundává mince z očí, objevuje se na pravé straně panelu černý stín, cíp první řečové bubliny určuje, že se jedná o postavu mimo záběr. Bublina má zde funkci rámovací a také usměrňující, potvrzuje existenci další osoby. Smrt tak, jak je čtenář u její postavy zvyklý, chce slyšet pocity druhé osoby, zjistíme tak, že

Smrt a Didi jsou zatím dvě rozdělené entity, i když vizuální styl jejich řečových bublin je stejný. Didi se zasněnými očima a spojenými dlaněmi na prsou popisuje svůj krásný zážitek. V její promluvě autor zdůraznil tučně pět slov – WONDERFUL, PEOPLE, SORTS, EVER, WISH. Didi představuje čisté upřímné potěšení ze života, měla radost z toho, že mohla dýchat nebo jíst, z obyčejných věcí, které někteří lidé často neocení. Svoji promluvu ukončuje přáním, aby to trvalo na věky. Tímto potvrdila další z jevů, jichž jsme se dotkli v úvodu o smrti. Lidé se smrti vyhýbají. Mladý člověk, jak jej zde zastupuje Didi, přirozeně nechce svůj život ukončit, smrt si nechce připouštět. Didi vysvětluje, že právě smrt dává životu hodnotu. Smrt pokládá Didi otázku, jestli jí to za to stálo. Didi chvíli přemýšlí, což vyjadřují tři tečky za písmenem I (JÁ) na začátku její promluvy, a zvýrazněné slovo THINK. Není si jistá, ale doufá v to. Znovu začíná popisovat své prosté zážitky: potkala příjemné nové lidi, slyšela píseň, jela taxíkem, dala si dobré jídlo. Didi opět poukazuje na to, jak důležité je radovat se z obyčejných věcí, z druhých lidí a vážit si našich zdravých těl, která nám zprostředkovávají obrazy, chutě a zvuky. Smrt vyslechla pocity, které si z reálného světa přinesla Didi jako její lidská podoba, poté nastává čas, kdy Smrt vyzývá Didi, aby jí podala svou ruku. V třetím panelu od konce se tak děje, vidíme milou Smrt dotýkat se Didi, jejíž prach postupně rozfouká vítr a její podstata se vrací do božské postavy Smrti. Tímto obrazem je zakončen příběh v samostatné knize, kterou autor věnoval Smrti (Death: The High Cost of Living, 1993).

9.6 Výsledek analýzy obrazů

Obrazy byly zkoumány po jednotlivých elementech vizuálních i textových, které byly obecně popsány v teoretické části vizuální gramatiky. Popsán byl nejprve jejich formát reprezentace, následně význam a vztahy mezi jednotlivými znaky. Pomocí Peircovy klasifikace bylo možné rozlišit jednotlivé komiksové znaky na základě jejich vztahu mezi representamenem a objektem na ikon, index a symbol (Peirce: 2.247 -2.249).

Komiks jako vizuální médium zprostředkovává své významy ve formě obrazů, které jsou poskládány z jednotlivých znaků. Nejčastěji je to podle Peircovy klasifikace přirozeně ikon, který spojuje svůj znak a objekt na základě podobnosti. Díky ikonům bylo možné rozpoznat základní informace o postavě Smrti. Smrt v Gaimanově podání je mladá žena v černém oblečení s černými vlasy a přívěskem na krku. Takové informace získáme díky znalostem vzhledu těchto věcí v reálném světě. Komiksový jazyk však používá i mnoho indexových znaků, jejichž representamen je spojen se svým objektem na základě existenciálního vztahu. Nalezené indexové znaky, které pomohly určit postavu Smrti nebo se vztahují k jejímu působení uvádí tabulka č. 2.

Zobrazení	Význam
Cíp řečových bublin	Určuje svého řečníka
Hladká linie bubliny	Plynulá promluva, libý tón hlasu
Změna odstínu kůže u muže	Umírání
Poletující vlasy	Přítomnost větru
Směr čar deště	Přítomnost větru
Žlutá barva v okně	Přítomnost světla
Tvar úst smajlíka	Veselost

Tabulka 2: Indexy smrti

Nejsložitějším bodem pro určování významů jsou znaky ve formě symbolů. Jak bylo již popsáno, symbol je znak, který je potřeba interpretovat na základě dané konvence. Symbolem se může stát jakákoliv věc, která má za úkol zastupovat věc jinou. Tato práce se věnovala popisu komiksových znaků v díle Sandman od britského autora, kterou řadíme do (naší) západní kultury. Tato kultura získává informace pomocí kódů, jež se všichni členové dané společnosti a kultury učí. Cílem výzkumu tak bylo představit některé možné významy spojované se smrtí, diskutovat o těchto významech, které nemusí být lidem zřejmé, a ukázat, jak jsou sdělovány. Tabulka č. 3 představuje nalezené symboly ve výše analyzovaných obrazech a jejich významy v daných situacích.

Zobrazení	Význam
Černá barva oblečení	Oblečení na pohřeb bývá podle tradice většinou černé. Černá barva symbolizuje temnotu a neznámé prostředí. Neobsahuje žádnou barvu, nebo naopak pohlcuje všechny do sebe, symbolizuje také prázdnotu.
Světlá pleť	Dříve byla znakem urozenosti a bohatství. Na Smrt nepůsobí běžné sluneční paprsky jako na smrtelníky, má nadpřirozenou moc
Anch	Symbol věčného života, narození a nesmrtelnosti, spojení boha a člověka.
Vedžat	Symbol uzdravení, celistvosti, světlo v temnotě.
Bublina s textem	Text v ní obsažený je promluvou nebo vnitřní řečí postavy.
Text	Přirozená řeč je nejrozšířenějším znakovým systémem. Slova mají z Peircova hlediska v téměř naprosté většině povahu symbolů.
Žlutá barva v pozadí	Symbol Slunce, tepla a energie, ale také osvětlení nebo přítomnost nadpřirozené postavy.
Dotyk ruky	Přenesení smrtelníka do říše Smrti
Zavřené oči	Umírání / smrt
Mince na očích	Zvyk spojený se smrtí, např. z řecké mytologie
Smajlík	Jeho tvar je ikonem lidské tváře, ale společnost jej přijala jako symbol a používá se k vyjádření samotné emoce.

Tabulka 3: Symboly smrti

K nalezení významů, jež autor Smrti/smrti přiřadil, napomůže i určení protikladů, které vytváří binární opozice. Tyto protiklady vytvářejí vztahy mezi danými znaky a udávají tak jejich hodnoty. V komiksu lze najít dvě ústřední opozice, tabulka č. 4 porovnává protiklady mezi postavou Smrti a hlavní postavou Snem. Tabulka č. 5 pak porovnává Gaimanovu postavu Smrt se smrtí, již zobrazují západní kultury.

Smrt	Sen
Žena	Muž
Bílá řečová bublina	Černá řečová bublina
Hladký okraj bubliny	Vlnitý okraj bubliny
Text ve verzálcích	Text v minuskách
Veselá	Melancholický
Říše mrtvých	Říše snění ¹⁷

Tabulka 4: Binární opozice Smrti a Snu

Gaimanova Smrt	Smrt v západním folklóru
Krásná	Ošklivá
Mladá	Stařena/kostra
Moderní oblečení	Nemoderní hábit
Lidé se do ní zamilují.	Lidé ji nemají rádi.
Ukončuje život citlivým dotykem ruky.	Ukončuje život kosou nebo jiným předmětem.

Tabulka 5: Binární opozice Gaimanovy Smrti a současné smrti západních kultur

Opozice mezi Smrtí a Snem v komiksech Sandman poukazují na hodnoty, které odlišují tyto dva sourozence v jejich charakterových vlastnostech. V obrazové analýze byl popsán vzhled obou postav, který je velmi podobný. Oba jsou velmi štíhlé postavy, mají světlou pleť a nosí tmavé oblečení, na první pohled a ve srovnání se smrtelníky v komiksu lze poznat, že mezi nimi bude určitý vztah. Naopak vzhled i obsah řečových bublin, gesta a celkové chování postav upozorňuje na významné rozdíly, které je určují. Tabulka opozic mezi Gaimanovou Smrtí a smrtí západních kultur poukazuje na jejich velmi odlišný vzhled i na to, jak je jejich okolí vnímá. Potvrzuje také úvahy v teoretické části práci, kdy byla smrt západních kultur popsána jako něco, čeho se lidé děsí.

¹⁷ Tyto říše nejsou pravými opaky, ale některé jejich vlastnosti jsou popsány jako protikladné. Např. v osmé kapitole 1. knihy, tedy tam, kde se poprvé čtenář setkává se Smrtí, bere Smrt svého bratra na procházku a současně vykonává svou práci. Sen uvažuje nad darem své sestry a srovnává její svět se svým. Do říše Snu vstupují lidé rádi a dobrovolně, je to místo, kde lze splnit všechna přání. Naopak návštěva říše Smrti je (ve většině případů) nedobrovolná, lidé se jí děsí.

Závěr

Cílem této studie bylo nalézt a popsat způsoby, kterými je téma smrti zprostředkováno v komiksu Sandman. Teoretická část nejprve určila definici samotného komiksu, popsala některé proudy sémiotiky, které byly zvoleny za vhodné k použití k výzkumu komiksu, a nakonec charakterizovala jednotlivé prvky vizuálního jazyka, díky nimž je možné informacím v komiksu rozumět.

Praktická část této práce popsala komiks Sandman a jeho autora, zjistila tak některé důležité myšlenky, které stály při zrodu komiksových knih Sandman a tím i postavy Smrti, která je hlavní postavou ve zkoumaném tématu. Sám autor komiksu poznamenal, že se často nechává inspirovat mytologií, pohádkami a příběhy, z tohoto důvodu předcházela hlavní analýze obrazů výzkum, kde byly nalezeny různé postavy zobrazující smrt a to v řecké, římské, severské a staroegyptské mytologii. Tento výzkum pomohl při analyzování některých znaků, které autor použil i pro svou postavu Smrti. Druhá část výzkumu obsahuje analýzu obrazů, na kterých je zobrazena postava Smrti. V jednotlivých obrazech byly určeny důležité znaky a jejich významy, které autor využil a které za předpokladu znalosti systému komiksové řeči mohl čtenář nalézt. V obrazech byly nalezeny a popsány znaky v jejich různých módech. Určeny a interpretovány byly významné znaky obrazů a textů, gest, výrazů obličeje, barev, ale také perspektivy nebo rámování panelů. Tabulky v poslední části praktické analýzy shrnují poznatky, které byly stěžejní ve vybraných obrazech a které napomohly při hledání významů Smrti. Semiotická analýza vybraných obrazů důkladně prozkoumala možné významy znaků, které autor použil při představení postavy Smrti ve svých komiksech.

Tato práce také potvrdila předpoklad, že Gaiman pojal postavu Smrti a její činnost jinak, než bývá zvykem u současných komerčních obrazů, ať už se jedná o postavy v komiksech nebo filmech apod. Neil Gaiman představuje originální obraz Smrti - milou, krásnou a velmi empatickou postavu. Pro dnešního čtenáře, který ze strachu vytěšňuje smrt ze svého běžného života, který se smrti bojí, je jeho alternativa zajímavým odklonem od záporného vnímání ke kladnému a možným podnětem k úvahám, co pozitivního lze na smrti nalézt

Summary

The aim of this thesis was to find and describe the ways in which the topic of death is mediated in the Sandman comics. The theoretical part first determined the definition of the comic itself, described some trends of semiotics that were chosen to be used for comic book research, and finally characterized the individual elements of visual language that make it possible to understand the

information in the comic.

The practical part of this work described the Sandman comics and its author, thus finding out some important ideas that stood at the beginning of the Sandman comic books as well as the character of Death, who is the main character in the researched topic. The author of the comic himself noted that he is often inspired by mythology, fairy tales and stories, for this reason the main analysis of paintings was preceded by research where various figures depicting death were found in Greek, Roman, Nordic and ancient Egyptian mythology. This research helped to analyze some of the characters that the author used for his character of Death. The second part of the research contains an analysis of the images depicting the Death. In the individual paintings, important signs and their meanings were determined, which the author used and which the reader could find, provided that the system of comic speech was known. The signs in their various modes were found and described in the paintings. Significant features of images and texts, gestures, facial expressions, colors, but also perspective or framing of panels were identified and interpreted. The tables in the last part of the practical analysis summarize the findings that were crucial to the selected images and which helped in the search for the meanings of Death. The semiotic analysis of selected paintings thoroughly examined the possible meanings of the characters that the author used to present the character of Death in his comics.

This thesis also confirmed the assumption that Gaiman conceived the character of Death and its activities differently than usual in contemporary commercial images, whether they are characters in comics or movies, etc. Neil Gaiman represents the original image of Death - a nice, beautiful and very empathetic character. For today's reader, who out of fear pushes death out of his ordinary life, who is afraid of death, Gaiman's alternative is an interesting deflection from negative perception to positive and possible incentive to consider what is positive about death

Použitá literatura

ARIÉS, Philippe. *Dějiny smrti I.* Přeložila Danuše NAVRÁTILOVÁ. 1. vyd. Praha: Agro, 2000. 359 s. ISBN: 80-7203-286-0.

ARIÉS, Philippe. *Dějiny smrti II.* Přeložila Danuše NAVRÁTILOVÁ. 1. vyd. Praha: Agro, 2000. 412 s. ISBN: 80-7203-293-3.

BENDER, Hy a Neil Gaiman. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series.* 1. vyd. New York: DC Comics. 1999. 273 s. ISBN: 1-56389-644-3.

BERANOVÁ, Lenka. *Umírání a smrt jako sociologický problém.* Praha. 2007. 70 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Filozofická fakulta. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Jiří Šubrt, Csc.

CARL, Kraus a Victoria CHARLES. *Baroque Art.* New York: Parkstone Press. 2009. 199 s. ISBN: 978-1-78042-796-6.

COHN, Neil. *The Visual Language of Comics.* 1. vyd. Londýn, New York: Bloomsbury Academic. 2013. 221s. ISBN: 978-1-4411-7451-2.

DITTMER, Jason. *Serialization and Displacement in Graphic Narrative.* In: Rob Allen – Thijs van den Berg (edd.), *Serialization in Popular Culture*, New York: Routledge. 2014. s. 125-140, ISBN: 978-0-203-76215-8.

ECO, Umberto. *A Theory of Semiotics.* Bloomington, Londýn: Indiana University Press. 1976. 354 s. ISBN: 0-253-35955-4.

EISNER, Will. *Comics & sequential art: [principles & practice of the world's most popular art form].* Tamarac, Fla.: Poorhouse Press, 1985. 158 s. ISBN: 0-9614728-1-2.

FORET, Martin, ed. *Studia komiksu: možnosti a perspektivy.* 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě, 2012. 500 s. ISBN: 978-80-244-3327-1.

GAIMAN, Neil. *Death: The High Cost of Living.* New York: DC Comics. 1994. 104 s. ISBN: 1563891328.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 1: Preludes & Nocturnes.* New York: DC Comics. 1998. 233 s. ISBN: 1563890119.

GAIMAN, Neil. *The Sandman Vol. 7: Brief Lives*. New York: DC Comics. 1999. 256 s. ISBN: 1563891379.

GAVALER, Chris. *Superhero Comics*. 1. vyd. Londýn, New York: Bloomsbury Academic. 2018. 357 s. ISBN: 978-1-4742-2637-0.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora ANTONOVÁ. 1. vyd. Brno: Host, 2005. 220 s. Studium (Host). ISBN: 80-7294-141-0.

GROENSTEEN, Thierry. *The System of comics*. 1: vyd. University Press of Mississippi. 2007. 188 s. ISBN 13: 978-1-57806-925-5.

HATFIELD, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. 1. vyd. University Press of Mississippi. 2005. 277 s. ISBN: 1-57806-719-7.

JAPPY, Tony. *Introduction to Peircean Visual Semiotics*. 1. vyd. Londýn, New York: Bloomsbury Academic. 2013. 265 s. ISBN: 978-1-4411-5626-6.

KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. 1. vyd. Praha: Akropolis, 2015. 456 s. ISBN: 978-80-7470-113-9.

KRESS, Gunther a van LEEUWEN, Theo. *Reading images : the grammar of visual design*. 2. vyd. Londýn New York: Routledge. 2006. 312 s. ISBN 13: 978-0415319157.

KRESS, Gunther. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. 1. vyd. Londýn: Routledge. 2010. 212 s. ISBN 13: 978-0-415-32061-0.

KUNZLE, David. *The Early Comics Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*. 1. vyd. University of California Press. 1973. 471 s. ISBN 13: 978-05200-18655.

MAGNUSSEN, Anne. *The Semiotics of C.S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics*. Conference, Comics & culture; analytical and theoretical approaches to comics. 1998; Copenhagen. Museum Tusulanum Press. 2000. 16 s. ISBN: 8772895802

MCCLLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperPerennial, 1994. 216 s. ISBN: 0-06-097625-x.

LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metaforý, kterými žijeme*. Přeložil Mirek Čejka. 1. vyd. Brno: Host. 2002. 280 s. ISBN: 8072940716.

PALEK, Bohumil, C. K. OGDEN, Charles Sanders PEIRCE, I. A. RICHARDS a Haskell Brooks CURRY. *Sémiotika*. 2. přeprac. vyd. Praha: Karolinum, 1997. 335 s. ISBN: 80-7184-356-3.

PEIRCE, Charles Sanders. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Electronic Edition. Vols. I-VI ed. Charles Hartshorne and Paul Weiss (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1935), Vols. VII-VIII ed. Arthur W. Burks (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1958) Dostupné z <https://colorysemiotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf>

PETERSEN, S. Robert. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, CA: Praeger. 2011. 298 s. ISBN: 978-0-313-36330-6.

PINCH, Geraldine. *Handbook of Egyptian Mythology*. 2. vyd. Santa Barbara, Denver, Oxford: ABC-CLIO, Inc. 2002. 257 s. ISBN: 1-57607-763-2.

PŘIBYLÁKOVÁ, Martina. *Principy sémiotické analýzy komiksu*. Praha. 2007. 138 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta. Ústav lingvistiky a ugrofinistiky. Vedoucí práce prof. PhDr. Bohumil Palek, DrSc.

RAUCH, Stephen. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Holicong: Wildside, 2003. 156 s. ISBN-13: 978-1587157899.

RUIZ, Ana. *The Spirit of Ancient Egypt*. New York: Algora Publishing, 2001. 284. ISBN: 1-892941-69-4

SEBEOK, Thomas. A. *Signs: An Introduction to Semiotics*. 2. vyd. University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division. 2001. 193 s. ISBN: 0-8020-8472-9.

VAN LEEUWEN, Theo a Carey JEWITT. *Handbook of visual analysis*. Thousand Oaks [Calif.]: Londýn, Thousand Oaks, Nové Dillí: SAGE Publications Ltd., 2001. 210 s. ISBN 0761964770.

INTERNETOVÉ ZDROJE

ATKIN, Albert, "Peirce's Theory of Signs", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.). [cit. 02/ 2020] Dostupné z <https://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics/>

STEVENSON, John. *The Fourth Wall and the Third Space*. 2010. [cit. 02/ 2020] s. 4. Dostupné z: http://playbacktheatre.org/wp-content/uploads/2010/04/Stevenson_Fourth.pdf

Zákazové značky. *Bezpečné cesty.cz* [online]. Copyright © 2014 [cit. 2/ 2020]. Dostupné z: <https://www.bezpecnecesty.cz/cz/autoskola/dopravni-znacky/zakazove-znacky/b-15-zakaz-vjezdu-vozidel-jejichz-sirka-presahuje-vyznacenu-mez>

Teze Diplomové práce

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: Jedličková Barbora	Razítko podatelny:
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2016	
E-mail diplomantky/diplomanta: 86229491@fsv.cuni.cz	
Studijní obor/forma studia: MSP (7202T012)/prezenční	
Předpokládaný název práce v češtině: Způsoby zobrazení smrti v komiksovém díle Sandman	
Předpokládaný název práce v angličtině: Methods of displaying death in the Sandman comic books	
Předpokládaný termín dokončení: ZS 2019/2020	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování: Postoj společnosti ke smrti je v určitém smyslu jedním z určujících rysů její povahy a mentality. V současné době, době masových médií a nových médií je motiv smrti velmi běžnou součástí mediálních obsahů, přesto však bývá v určitém ohledu odsouván stranou, tabuizován či marginalizován, ať už co do obsahu, tak do způsobu zobrazení. Nezaměňujeme přitom motiv smrti s motivem násilí – zobrazování násilí je v tomto ohledu věnována značná pozornost (a je i legislativně ošetřeno). Média nám zprostředkovávají motiv smrti a umírání pomocí mnoha forem a žánrů, aniž bychom se se smrtí sami setkali. Značná přítomnost smrti, utrpení a projevy obrazů násilí z celého světa, ať už skutečného či fiktivního, které se čtenáře nemusí přímo týkat, spojuje svět a jeho společnost v časově i prostorově zanedbatelném měřítku. Právě toto téma se stává zajímavým námětem pro výzkumy mnoha oblastí. Od počátku 60. let 20. století vzrostla vlna zájmu o téma smrti a akademičtí autoři různých odvětví vnímají téma smrti v moderní společnosti jako tabu, životní nejistotu a strach a její následné vytěsnění do mediálního prostoru. Výborně to vystihuje kniha Mediating and Remediating Death, soubor případových studií výzkumů mediálního zprostředkování smrti, která přináší široký pohled na tematiku smrti zobrazenou v různých médiích. Autoři se neomezují pouze na žurnalistické zobrazování smrti, ale místo toho zkoumají oblast sociálních médií ve své široké podobě. V době současného rozvoje médií se motiv smrti v médiích stává čímsi částečně nereálným, virtuálním (odkážeme-li na Baudrillarda); proto práce zkoumá komiks coby formu s velmi širokými výrazovými možnostmi a konkrétně komiks Sandman, který je jednak fantaskní, tedy nepřilíš vázaný k realitám, zároveň tam motiv smrti hraje významnou, a přeci ne primární roli.	
Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy: Cílem práce je prozkoumat zobrazení tématu smrti v komiksových knihách Sandman a zanalyzovat způsoby zobrazení smrti v jednotlivých módech (obraz, text, layout) a jejich vzájemné propojení a především rozličné významy, které smrt v jednotlivých případech získává.	
Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu): ÚVOD ZÁKLADNÍ POJMY A PŘÍSTUPY Fenomén smrti Komiks jako médium	

Obraz

Písmo

Komiksový znak

Komiks pohledem semiotiky

Peircovská vizuální sémiotika

Sociální semiotika a multimodalita

METODOLOGIE

ANALÝZA

Způsoby zobrazení smrti

Významy spojované se smrtí

ZÁVĚR

POUŽITÁ LITERATURA

Vymezení podkladového materiálu :

Výchozím pro výzkum bude výběr z komiksových knih Sandman od britského autora Neila Gaimana; viz tabulka:

	Originální název	Český název	Vydáno v USA	Vydáno v ČR
1	Preludes and Nocturnes	Preludia a Nokturna	1988 - 1989	2002
2	Doll's House	Domeček pro panenky	1989-1990	2003
3	Dream Country	Krajina snů	1990	2005
4	Season of Mists	Údobí mlh	1990-1991	2005
5	A Game of You	Hra o tebe	1991-1992	2006
6	Fables and Reflections	Báje a odlesky	1991-1993	2008
7	Brief Lives	Krátké životy	1992-1993	2009
8	World's End	Konec světů	1993	2010
9	The Kindly Ones	Blahovolné	1994-1995	2011
10	The Wake	Tryzna	1995-1996	2012
11	Endless Nights	Věčné noci	2003	2013
0	Overture	Předehra	2016	2016

(Vzhledem k povaze zvolené metody nebudou zkoumány všechny knihy, ale jen ty knihy či příběhy, které jsou pro téma smrti nejrelevantnější, k čemuž bude proveden předvýzkum.)

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Analýza bude probíhat tak, že v jednotlivých příbězích určíme místa s výskytem motivu smrti a zaneseme je do kódovací tabulky. Zkoumat budeme, v jakém módu (obraz, text, jiné) je motiv vyjádřen, zda se ve stejném místě nachází smrt vyjádřená i jiným módem a také, jaký je přesný význam motivu smrti (denotace, konotace) a způsob zobrazení (metafora a jiné figury). Po prozkoumání celého vzorku výsledky kategorizujeme a zobecníme.

Základními metodologickými východisky budou multimodální teorie a peircovská vizuální sémiotika; viz Základní literatura.

Základní literatura:

COHN Neil. (2013). The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images.

Na základě současných teorií z lingvistiky a kognitivní psychologie autor představuje teorii o porozumění sekvenčních obrazů v komiksu pomocí struktury podobné k jazyku, která využívá systematických vzorců uložených v paměti. Kniha zkoumá také způsoby, jakými byly komiksy používány jako nástroje komunikace a sebevyjádření v

různých kulturních kontextech.

CHRISTENSEN, D. R & K. SANDVIK, eds. (2014) Mediating and Remediating Death.

Soubor empirických případových studií a terénních prací ukazuje, jak různé formy médií přispívají k formování a transformaci různých forem smrti a uctívání památky zesnulých, z hlediska rozsahu i dělení, jejich vztahu k uživatelům nebo jejich rolí při vytváření a udržování komunit. Zkoumá i použití médií při překonávání tradičních hranic praktikovaných v souvislosti se smrtí a vytváření nových kulturních skutečností. Sbor zkoumá, jak se lidé, skupiny a instituce zabývají smrtí prostřednictvím různých procesů zprostředkování a medializace.

JAPPY, Tony. (2013). Introduction to Peircean Visual Semiotics

Kniha zkoumá komunikaci obrazových a multimodálních materiálů (komiskové stripy, fotografie, reklamní kampaně, plakáty), které utváří současnou vizuální kulturu, pomocí sémiotiky Charlese S. Peirce a rozvíjí jeho teorii znaků.

KOŘÍNEK, Pavel. (2015). V panelech a bublinách. Praha: Akropolis.

Kniha pojednává o různých konceptech a přístupech, jimiž lze komiksové texty číst a zkoumat. Pozornost věnuje vztahům komiksu k různě charakterizačně-stratifikačním systémům (komiks jako médium, žánr i umění), dekódováním komiskových prvků a způsobů vyprávění. Věnuje se vnímání z pohledu autorů i čtenářů.

KRESS, Gunther. (2010). Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication. London: Routledge.

Sociální semiotický přístup k současné komunikaci. V knize prezentuje Gunther Kress moderní, výrazný a široce aplikovatelný přístup ke studiu komunikace využitím multimodality. Poskytuje rámec nezbytný pro pochopení snahy spojit všechny způsoby vytváření smyslu dohromady pod jednou jednotnou teoretickou střešou.

KRESS, Gunther a Theo VAN LEEUWEN. (2006). Reading images: the grammar of visual design. London: Routledge.

Komplexní popis gramatiky a struktury virtuálního designu – barva, perspektiva, rámování, kompozice.

MAGNUSSEN, Anne. (2000). The Semiotics of C.S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics.

Autorka aplikuje principy sémiotiky podle Charlese S. Peirce na médium komiksu, zaměřuje se především na ikony, indexy a symboly a na specifickou interakci obrazu a textu v komiksu.

Diplomové a disertační práce k tématu:

PŘIBYLÁKOVÁ Martina. (2009). Principy sémiotické analýzy komiksu. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta.

Datum / Podpis studenta/ky

.....