

**Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta
Ústav lingvistiky a ugrofinistiky**

Diplomová práce

Martina Přibyláková

**PRINCIPY SÉMOTICKÉ ANALÝZY KOMIKSU
Principles of Semiotic Analysis of Comics**

Vedoucí práce: prof. PhDr. Bohumil Palek, DrSc.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla veškerou citovanou literaturu a prameny i kompletní výchozí výběr primárních zdrojů komiksových.

V Praze v srpnu 2009

Martina Příbylaková



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

Poděkování p. prof. Palkovi za trpělivé a shovívavé vedení práce, Richardu Klíčnickovi za zapůjčené komiksy, Radimu Krupičkovi za technickou pomoc a poskytnutí skeneru, Rostislavu Taudovi za kooperativní kolegiální výpomoc s některými důležitými materiály a blízkému i vzdálenému personálnímu okolí za psychickou podporu.

Obsah

Obsah.....	5
Záměr	7
1. oddíl: Teorie o komiksu	9
1.1 Úvod.....	10
1.1.1 Kam s komiksem.....	10
1.1.2 Pole působnosti	10
1.1.3 Specifikace definice	11
1.2 Komiksově prostředky	13
1.2.1 Schéma prototypického komiksu	13
1.2.2 Grafický prostor komiksu.....	16
1.2.2.1 Multidimenzionalita grafického prostoru	16
1.2.2.2 Grafický komiksový prostor jako dialogický prostor malířského plátna aneb skrytá rovina reprezentace.....	17
1.2.3 Ke komiksovému znaku	18
1.2.3.1 Dvojí komiksová intermedialita.....	18
1.2.3.2 Komiksový znak	19
1.2.4 Za komiksovým slovem	22
Obraz a písmo aneb komiksově písmo jako obraz	28
Verbálně-obrazová transformovatelnost	30
1.2.5 Ke komiksovému obrazu.....	31
1.2.5.1 Prolegomena: Fragmentárnost aneb iluze o komiksu	31
1.2.5.2 K vnější komiksově intermedialitě: komiks a film – úvodní srovnání	33
1.2.5.3 Sémiotika filmu – interface filmu a komiksu.....	35
1.2.5.4 Komiksový obraz prizmatem teorií obrazové sémiotiky	37
1.2.5.4.1 Ecovy obrazové kontextové pseudojednotky	37
1.2.5.4.2 Goodmanovy syntakticky husté, neartikulovatelné autografické symbolické systémy	38
1.2.5.4.3 Sønessonovy konfigurační, kódotvorné obrazové rysy	39
1.2.5.4.4 Peircova triáda	41
1.2.5.4.5 Interpretace figury v komiksovém obrazu.....	42
1.2.5.5 Komiksový obraz	42
1.2.5.5.1 Dimenze komiksového obrazu a jejich vektorizace	42
1.2.5.5.2 Čas v komiksu – komiksový čas.....	44

1.2.5.5.3	Komiksový panel.....	48
1.2.5.5.4	Cohnův vizuální jazyk a vizuální lexikon komiksu.....	49
1.2.5.5.5	Deiktické a modalitní charakteristiky aneb co komiksový obraz nemůže 50	
1.2.5.5.6	Hierarchie multirámce: komiksový dvoj/arch, k. strip, přechody mezi panely 51	
1.2.5.5.7	V panelovém rámu – bublina, recitativ	54
1.2.5.5.8	Funkce verbálu	56
1.2.5.5.9	Vztah obrazového a verbálového v komiksovém panelu	57
	Závěrem.....	59
2	oddíl: Sémiotizující komparativní analýza vybraných rysů RŠ a moderního komiksu....	60
2.1	Obálka	61
2.2	Grafický prostor komiksu.....	65
2.3	Komiksový čas	77
2.4	Interiorizace exteriéru – exteriorizace interiéru	78
2.5	Chromatické kódování	79
2.6	Intermediální interakce obrazových a verbálových aspektů	83
2.7	Postava	92
2.8	Situace	103
2.9	Vnitřní svět postav	121
	Závěr: Znaková a neznaková funkce komiksových jevů	130
	Citovaná a odkazovaná literatura	133
	Seznam primárních zdrojů	135
	Komiks anglo-americké provenience.....	135
	Komiks francouzské provenience	136
	Komiks indické provenience.....	136
	Komiks švédské a norské provenience.....	136
	Komiks české provenience.....	136

Záměr

První oddíl práce tvoří teoretická, v širokém smyslu sémiotická úvaha o komiksu¹: úvod s rektifikujícím teoretickým zařazením, dále pojednání o konstitutivních prostředcích komiksové struktury a principech jejich fungování (stanovení prototypického komiksového schématu, specifický grafický k.² prostor, komiksový znak, k. slovo, k. obraz v jeho instanciacích/konkretizacích) s důrazem na jejich dynamičnost a interaktivitu, intermedialitu³ a vícedimenzionálnost. Záměrem tedy je pokusit se vysvětlit fungování základních komiksových fenoménů aplikací sémiotických teorií (např. obrazové sémiotiky) a užitím některých sémiotických a sémiologických termínů (zvl. z obl. sémiotiky filmu, z teorie Peircovy a Saussurovy) a zároveň tyto fenomény postihnout v jejich specifičnosti, která se striktním sémiologickým koncepcím vymyká.

Záměrem druhého oddílu je na základě sémiotické srovnávací analýzy vybraných k. prvků a způsobů jejich kombinace, postupů a principů užívaných v *Rychlých šípech* (RŠ) Jaroslava Foglara⁴ (pokládáných za starší český komiks pro mládež), a k. prvků v současném moderním komiksu pro dospělé převážně světovém (západním než východním (manga), kterého se spíše jen dotkneme) charakterizovat proměny komiksu jako dynamicky se proměňujícího média – poukážeme na případy odchylování k. prvků užívaných v moderním komiksu pro dospělé od prototypického komiksového schématu, na diferenční/negativní realizace tohoto schématu. Z bohatnoucího a diferencujícího se spektra komiksové produkce pro dospělé čtenáře-diváky⁵ se soustředíme na vybrané rysy a prvky komiksů (korpor komiksových děl viz Seznam primárních zdrojů) odpovídající devíti zavedeným srovnávacím parametrům (viz dále v této kapitole).

Závěr nabízí shrnující komparativní syntézu výsledků předchozích analýz a postihnoutí povahy proměn funkčních principů a způsobů signifikace v moderním komiksu.

Předem upozorňujeme, že sekundárním záměrem této práce není zdiskreditovat *Rychlé šípy* jako komiks. Jsme si vědomi jisté jejich „pionýrskosti“ (první nejdelší komiksový seriál u nás) a k tomu se vážící „komiksové neuvědomělosti“ vyplývající především z chabé komiksové tradice u nás a absence kontaktu se zahraničním komiksovým děním (stav, k jehož změně dochází po několika neúspěšných pokusech v intenzivnější míře až dnes), a ovšem i z toho, že nejsou komiksem určeným primárně dospělým. Vybírali a volili jsme zcela záměrně tak, aby výsledky analýz proměn komiksových prostředků a způsobů jejich užívání, čímž i posuny ve vymezení konceptu média komiksu, byly jasné, průkazné, legitimní, a instruktivní⁶. Relativní absence mnoha k. jevů a procesů v k. struktuře RŠ tak posloužila jako výhodná kontrastivní srovnávací platforma (i vzor pro definici výchozí prototypické komiksové struktury).

¹ „Komiks“ v této práci užíváme v několikerém smyslu: 1) obecně, komiks jako komiksový fenomén, 2) komiks jako médium (specifický pseudo-invariant), 3) komiks jako konkrétní realizované komiksové dílo, artefakt smyslově vnímatelný, různých formátů, album nebo sešit, dílo-věc. Webkomiks upozadujeme.

² „K.“ zde i v následujícím textu používáme jako zkratku různých tvarů atributu „komiksový“.

³ Termín „intermedialita“ definujeme na příslušném místě, viz kap. 1.2.3.1.

⁴ J. Foglar coby vysoce angažovaný člen skautského hnutí, organizátor mnohých programů a aktivit, spisovatel literatury, tvůrce komiksových libret aj. pro děti a mládež. Ideje i ideály skautingu se do RŠ výrazně promítají, v jistém smyslu jsou jejich duchovním konstitutivním rysem.

⁵ Pojem „divák-čtenář“ (bi-pojem) užíváme akcentující aktualizovanou vícerozměrnou, minimálně podvojnou povahu komiksových recepčních aktivit, která je důsledkem simultánního působení dvou nejmarkantnějších zdrojových sémiotických systémů, které komiks konstituují, vizuálního a diskurzivního, a v jehož struktuře se vzájemně transformují (viz níže). Pořadí členů v tomto bi-pojmu se průběžně mění v závislosti na důrazu, který v textu klademe na první, resp. druhý aspekt recepčního aktu (tj. proces *čtení* nebo *divání se*).

⁶ Porovnat komiksy z téže doby, týchž žánrů, jejich tuzemská komiksová specifika oproti mezinárodnímu kontextu by mohly být náměty na další práce.

V anticipaci uvádíme, že srovnávací analýza v druhém oddílu této práce vyjde ze způsobů realizace jistých k. parametrů (*spíše*) technických a parametrů (*spíše*) obsahových, zvolených pro jejich obecný výskyt v narativních strukturách, a tudíž očekávatelný/predikovatelný i v komiksech postavených na příběhu (ačkoli nejsou jediné, zdaleka převládají, a lze je proto pokládat za *normální*). Jedná se o tyto parametry (a názvy příslušných kapitol v druhém oddílu):

- 1) Obálka (kap. 2.1)
- 2) Grafický prostor komiksu (kap. 2.2)
- 3) Komiksový čas (kap. 2.3)
- 4) Interiorizace exteriéru – exteriorizace interiéru (kap. 2.4)
- 5) Chromatické kódování (kap. 2.5)
- 6) Intermediální interakce obrazových a verbálních⁷ aspektů (kap. 2.6)
- 7) Postava (kap. 2.7)
- 8) Situace (kap. 2.8)
- 9) Vnitřní svět postav (kap. 2.9)

V rámci prvního bodu se zabýváme statutem obrazu a psaného verbálního textu v prostoru komiksové obálky a naznačíme charakter proměn v zobrazovacích způsobech v tomto prostoru. Body dvě a tři se výrazně týkají způsobů a principů organizace komiksové struktury („formy“), bod čtyři je v tomto smyslu možno pokládat za přechodovou zónu mezi „formou“ a „obsahem“. Vzhledem k způsobům použití bod pět už výrazně přináší ke „sféře obsahu“ (svět diegeze) akcentované ve skupině tří bodů sedm až devět. Šestý bod je speciální, řeší interakci dvou odlišných reprezentačních režimů, vizuálního a diskursivního, kooperaci jejich k. výrazových modalit; komiksový verbální text (verbál) se již výslovně vztahuje k postavě (bod sedm).

Problematika jednotlivých, takto vymezených parametrů se ovšem různě a na různých úrovních prolíná. Jak konkrétně uvidíme níže, jednoznačně oddělovat u moderního komiksu pro dospělě *formální* od *obsahového* v podstatě není možné a vymezení oblastí „formálních“ a „obsahových“ parametrů je především záležitostí funkčních akcentů v rámci celistvé k. struktury, nikoli jejich jednoznačného určení (tzn. na rozdíl od *RŠ* je „forma“ relevantním spolukonstituentem „obsahu“ díla).

Nabídnuté pořadí parametrů není „závazné“, nýbrž preferované a takto se jeví jako výhodné.

Řadu pojmů dovysvětlujeme v poznámkách.

⁷ Prozatím budeme výraz verbál užívat jako komiksový verbální text, detailnější vymezení viz kap. 1.2.4.

1. oddíl: Teorie o komiksu

1.1 Úvod

1.1.1 Kam s komiksem

S komiksem bývá potíž v tom, že ho někteří ještě stále pokládají za subverzivní infantilní zábavu pro lenochy, kterým se nechce číst řádná literatura. Tento postoj jako projev vertikální a hierarchizované struktury vztahů mezi médii za prvé je důsledkem moralizující rétoriky legitimizované kulturně zakořeněným naivním přesvědčením o nadřazenosti literatury⁸ nad vizuálním uměním (čímž se opomíjí mnoho teoretických přehodnocení významové polarizace vztahu mezi slovem a obrazem⁹; z toho vyplývá, za druhé, nešťastné, neboť mylné škatulkování komiksu na pokleslou periferii kategorie literatury jako „nějakého žánru“¹⁰. Avšak tento projev hegemonie logocentricky orientovaných přístupů v dnešní vizuálněkulturní, multimediální, digitalizované době ztrácí na síle, výzvou je tzv. obrazový obrát¹¹.

Především tedy specifickými způsoby, jakými zachází s prostředky, jichž užívá, si komiks utváří svou vlastní, svébytnou kategorii, podobně jako výtvarné, filmové nebo dramatické umění, tanec či právě literatura. Komiks je také, zásadně, výsostným postmoderním experimentálním médiem (se starodávnými kořeny) disponujícím paletou intermedialních výrazových prostředků, „fenomémem 21. století“¹², vyhovujícím především svou „krátkostí, výstižností, klipovitostí a instantností“¹². Jak zároveň podotýká Carrier (2000), komiks nebyl esteticky řádně studován, neboť ještě nebyly identifikovány základní sporné filosofické otázky a prostředky, s kterými pracuje. Se zvětšováním praktického i teoretického zájmu o něj se situace průběžně, leč nijak zvlášť systematizovaně mění – zatím nevíme, co komiks je¹³ a „čeho všeho je schopen“.

1.1.2 Pole působnosti

V úvodu své *Stavby komiksu* Groensteen (2005 [1999]) zmiňuje dvě převládající iluze, jichž je třeba se při sémiotické analýze komiksu zbavit. Těmito iluzemi jsou:

1) „Studium komiksu, stejně jako kteréhokoli jiného sémiotického systému, by mělo spočívat v rozložení na základní konstitutivní jednotky“ (Groensteen 2005 [1999]: 13). Groensteen pod vlajkou tvrzení „zbytečného dohadování o označujících jednotkách“ (když navíc přítomnost *jednotek* v obraze je kontroverzní) trvá na tom, „že tato metoda nemůže odhalit nic, co by pro jazyk komiksu bylo skutečně specifické“ a studuje komiks především jako „originální soubor mechanismů produkujících smysl“ (tamtéž: 12). Nicméně v rámci zahrnutí přístupu obrazové sémiotiky se my komiksovým obrazovým pseudojednotkám věnujeme v příslušné části této práce.

2) Komiks je „ze své podstaty směsicí textu a obrazu, specifickou kombinací lingvistických a vizuálních kódů, místem setkání dvou „substancí výrazu“ (v duchu lingvisty Louise Hjelmsleva)“. V protikladu k této koncepci Groensteen prokazuje prvořadost obrazu „a z ní

⁸ „Románová literatura je téměř všude a všemi považována za pravzor jakékoli narativní formy /.../ Fakt, že psaná literatura /.../ o několik tisíciletí předstihla takřka simultánní nástup kinematografie a moderního komiksu, jí nepřisuzuje žádný monopol nebo přednostní právo, ale právě jen faktickou předčasnost. /.../ nemůžeme směřovat narativní žánr a literaturu, vystavené, stejně jako my, škále médií, jež se všechna víceméně uchylují ke strukturám vyprávění“ (Groensteen 2005 [1999]: 19).

⁹ Srov. Česálková, L.: *Adaptace*. In <http://www.cinepur.cz/article.php?article=936>.

¹⁰ Dle Tauda (2008: 8) toto chování pramení především ze tří příčin: tematická příbuznost, přítomnost verbálního textu a existence libreta (scénáře). Komiks využívá různých žánrů.

¹¹ Srov. Filipová, M.: Úvod. In *Možnosti vizuálních studií*.

¹² Viz moderátor Karel Svoboda v komentáři pražského *Komiksfestu 2008*. In <http://www.ceskatelevize.cz/vysilani/10159848614-udalosti-v-kulture/208411058081103-03.11.2008-21:30.html>

¹³ Srov. Taud 2008: 5.

plynoucí nutnost přisoudit teoretické přednostní právo tomu, co provizorně zařadím pod obecný název „vizuální kódy“ (obojí tamtéž: 13).

Jako si praxe teorii s jejími vykonstruovanými modely vždy nějak přizpůsobí, je třeba počítat s tím, že ani v případě sémiotiky komiksu tomu nebude jinak. A i podoba znaku, který nazveme komiksový, bude znkem specifickým a svého druhu (definice viz kap. 1.2.3).

Groensteen (2005 [1999]: 24) tedy vyhláší komiks „narativním druhem s vizuální dominantou“. Přisuzuje význačnější status obrazu („vizuálním kódům“) a tvrdí, že „jeho převaha uvnitř komiksového systému vyplývá z toho, že se skrze něj produkuje smysl“ (tamtéž: 20).

Naše dodatky: 1) Nesouhlasíme s konstitutivností rysu *narativity*, srov. např. též Taud (2008: 23): „Narativita není nutnou podmínkou existence komiksu, stejně jako není nutnou podmínkou existence literatury, filmu nebo třeba velryby“.

2) Souhlasíme s obecností této definice pro širokou rozmanitost a progresivnost definovaného pole. Nicméně s touto obecností se vyrovnáváme stanovením prototypického komiksového schématu, viz kap. 1.2.1.

3) Vizuální dominantou, skrze niž se produkuje smysl, (tj. co zřejmě Groensteen míní „vizuálními kódy“) rozumíme obrazovost jako určitý (vizuální) režim podání, abstraktní schéma, jehož je obraz jednou z konkrétních modalit.

1.1.3 Specifikace definice

Jako je tomu i u jiných médií, prostředky bezvýhradně náležející pouze komiksu zřejmě neexistují (výjimkou je k. bublina, viz kap. 1.2.5.5.7). Co nakonec dělá z komiksu komiks, jsou specifické způsoby kombinací prostředků, jež má k dispozici, čímž (se) zakládá něco, co nazveme *komiksovým kódem*. Opět Groensteen (tamtéž: 17), pro tuto oblast vymezení a definování naše referenční komiksologická autorita, hovoří o simultánní mobilizaci kódů vizuálních a diskursivních a zároveň o skutečnosti, že tyto kódy „se specifikují, jakmile jsou aplikovány na jistou, velmi přesně určenou „substanci výrazu“, již je obraz. Jejich „účinnost“ se tím stává pozoruhodně odlišnou“. Komiks tedy dle Groensteena je originální kombinatorikou dvou simultánně působících substancí výrazu, obrazu a písma, a kódů vizuálních a diskursivních. A abychom akcentovali celistvost a nerozložitelnost amalgámu komiksového znaku, místo výrazu „kombinatorika“ můžeme použít výraz nebo ještě lépe „intermediální struktura“ (k intermedialitě viz kap. 1.2.3.1).

Jelikož užší vymezení média tak variabilního, progresivního a s tak širokým polem působnosti je v podstatě nemožné, ustavujícím principem stanovuje Groensteen ikonickou soudržnost¹⁴, tj. obrázky v nějakém sledu; z toho vyplývá, že 1) jsou *separované* (nejedná se o jedinečné obrazy s hojností motivů), 2) faktem své *syntagmatické ko-existence* (souvýskytu *in praesentia*) jsou syntakticky i sémanticky určené, organizované, „vektorizované“ (k vektorizaci viz kap. 1.2.5.5.1).

Další ustavující princip, který dodáváme, je obrazově-verbálová intermedialita konstituující komiksový znak. Komiksy kategoriálně centrální tento princip realizují na povrchové (vizuálně vnímatelné) i v hloubkové (významové) struktuře komiksového znaku, komiksy v tomto smyslu periferizující pouze v struktuře hloubkové, případně vůbec, což je sporné, nicméně kategoricky tuto možnost zamítnout by k ničemu nebylo. Z toho mimo jiné vyplývá, že za *normální*, primární pokládáme komiksy s plně realizovaným obrazově-verbálovým komiksovým znkem; komiksy tzv. němé nebo jinak od této normy na povrchové rovině odchylné jsou vytvořené sekundárně, tj. procesy vzhledem k jednomu z aspektů, který

¹⁴ Vzhledem k nežádoucím konotacím s peircovým termínem „ikon“ hovoříme o soudržnosti obrazové.

„původně (nějak) přítomný byl“, eliminačními, tzn. vymýšlejí se speciální vizuálně obrazové strategie (kam patří i mnohé konvencionalizované symboly), jak suplovat funkce původně verbální tak, aby se minimalizovala možnost komunikačních šumů. Významová ambivalence na některých obsahových rovinách nicméně může být (a bývá) součástí tvůrčího záměru, což není s ničím v rozporu.

Tento přístup není úlitbou logocentrismu ani grafocentrismu, nýbrž zcela pragmatickým stanoviskem vycházejícím z každodenní praxe diváků-čtenářů (nejen) komiksů běžně exponovaných produktům bimodálního (vizuálního a verbálního) kódování, v širokém smyslu multimediálním a transmediálním i intermediálním (a to ve zvyšující se a stále se zrychlující míře)¹⁵.

Dle Gaudreaulta (2004 [2000]: 447) je komiks specifické „sémiotické seskupení obrazů a [verbálních] textů organizovaných podle sekvenčního dispozitivu“.

Syntaktickou a sémantickou¹⁶ rovinu naší (prozatím) relativně slabé definice doplníme poněkud subverzivní rovinou pragmatickou. Autoritou v této oblasti nám je J. Macek (2006). Jádrem komiksového publika, fandomu¹⁷, se dle něj projevuje rysy organizované, komunikující, tvůrčí subkultury (souborem svébytných kulturních praxí). Fandom, subkultura textu (jeho produkce, konzumace i distribuce), je založen na vysoce aktivním vztahu *fana* k mediálnímu textu (i k různým komunikačním instancím celé subkulturní sítě), který stojí ve středu fandomu. Mediální text je centrem komunitních aktivit, kam patří (včetně tvorby skupinové image) skupinová reflexe textu na základě kolektivních, víceméně konvencionalizovaných módů recepce a její sdílení a z toho vyplývající formování skupinového kánonu (centra reference), na jehož základě se buduje identita daného mediálního druhu (komiksu). Sami tvůrci fandomových textů vzcházejí z fandomu, který, jsa interaktivní, se na produkci textů podílí. Vzhledem k minimalizaci rozdílu mezi emitorem textu („autorem“) a jeho čtenářem/příjemcem lze hovořit o jisté formě kolektivního autorství. V konečném důsledku je to tedy především jakási seberegulující kolektivní smlouva, která rozhoduje o tom, které texty splňují (komiksová) subkulturní kritéria, tj. *které texty jsou komiksy*, resp. které texty jsou jako komiksy přijatelné ještě, a jsou inkorporovány, a které už přijatelné nejsou.

Zřetězení kapitol této práce, jak je nyní předkládáme, je prozatímním výsledkem úvah, jak sekvencovat obsahově se prolínající, místy vysoce kohezní tematické celky. Prolínáním a anticipacím, jak jsme se s nimi již setkali (kdy některých termínů musíme užít „již teď“, avšak řádnou definici umožní témata a termíny „až pak“), zcela zabránit asi nelze (nejen proto, že za daných podmínek nemůžeme nabídnout intersémiotické simultánní postupy v pravdě komiksově). Snažili jsme se tedy alespoň optimalizovat tuto sekvenci tak, aby linearizace toho, co je jinak obsahově paralelní a simultánní, byla „bolestná“ co nejméně. Např. pojednávat komiksový znak před komiksovým obrazem jistě skýtá nevýhody, nicméně z hlediska celku se tato alternativa jeví jako méně nevýhodná než alternativy jiné, a je v tomto smyslu žádoucí vzít v úvahu zmíněné přesahy (i opakování), které z nutnosti takové volby plynou.

¹⁵ Viz Cohn (2003: 2): „this bimodal type of production is merely symptomatic of a larger issue: humans use a variety of modes to communicate. Linguistically, we can identify three such natural modalities: aural (spoken), manual (sign), and visual languages“.

¹⁶ Prozatím tedy zůstaneme u toho, že komiks je médium schopné vyjádřit jakékoli obsahy.

¹⁷ Kompozitum anglického *fan* „fanoušek, nadšený přívrženec“ a *dominion* „území, samosprávná kolonie“.

1.2 Komiksové prostředky

1.2.1 Schéma prototypického komiksu

„Ideje mě nezajímají tolik jako tvar idejí.“ (Jean Genêt in Monaco 2004 [2000]: 44)

S ohledem na tři úrovně definice ve specifikaci pokročíme ještě dál: komiks jako kategorie má své centrum a svou periferii. Komiksy centrálně reprezentativní disponují větším množstvím charakteristických komiksových rysů (syntagmatická koexistence obrazů, obrazově-verbálový amalgám, viz předchozí kapitoly), útvary periferní jich mají méně a zvažuje se jejich příslušnost (též) k jiným mediálním kategoriím (některé se *ještě* za komiksy pokládají (novinový strip, cartoon), u jiných způsob zacházení s nimi vykazuje jen jisté komiksové rysy tak, že za komiksy *už* pokládány nejsou).

Existuje jisté povědomí čtenářů-diváků o tom, co je komiks, tj. o reprezentativních komiksových rysech, z nichž lze vytvořit manipulovatelnou množinu – poskládat útvar, který můžeme pokládat za centrálního, prototypického zástupce komiksové kategorie. Prototypický komiks je krokem k stanovení operativní komiksové normy, tj. normy reprezentace komiksových rysů, ve smyslu abstraktního (hloubkového) referenčního komiksového pseudo-invariantu¹⁸. Je to norma postavená na rysech, které se časem ukotvily v uživatelském povědomí jako typicky komiksové¹⁹.

K tomu, co je/má být komiks, tedy čtenář-divák přistupuje s předvytvořeným (očekávajícím, prediktivním) porozuměním – povědomím o komiksové normě, tzn. o určitém způsobu reprezentace prototypických komiksových rysů. Takto vzdělanému publiku lze předložit komiks nejen s (hloubkovou) komiksovou normou pozitivně realizovanou (povrchově), nýbrž i s různými negativními aktualizacemi této normy na povrchové, vizuálně vnímatelné rovině. Tyto odchylky od k. normy čtenář-divák takto diagnostikuje právě na základě vědomé reference k víceméně sdílenému hloubkovému normativnímu standardu (třebas i u něj nijak zvlášť inteligibilně strukturovanému a systematizovanému). K dané komiksové normě (pseudo-invariantu) se komiks vztahuje pozitivními a/nebo negativními realizacemi jejich rysů.

Komiksovými rysy v tomto případě rozumíme konkrétní komiksové prostředky (panely bubliny aj.) i funkční komiksové principy (obrazová soudržnost, sekvenčnost, vektorizace aj.).

Idea (schématu) prototypické komiksové struktury (a odchylek od tohoto schématu) je inherentní součástí našich úvah. Pojednáváme-li o komiksu ve smyslu komiksového pseudo-invariantu, prototypickým komiksovým schématem míníme abstraktní komiksovou strukturu („kostru“) charakterizovanou následujícími *registrem komiksových prostředků* [v následujících třech odstavcích značeny kurzívou] a těmito vztahy mezi nimi (definice pojmů, jejichž vymezení nepodáváme explicitně, jednoznačně vyplývá ze způsobu jejich užití a nepokládáme za nutné je proto konkretizovat; jiný je případ pojmů jako „komiksový znak“, „vektorizace“ nebo „Z-path“, jimž se věnujeme na příslušných místech níže, viz kap. 1.2.3, 1.2.5.5.1):

Schéma prototypického komiksového syntagmatu: *Komiksový panel* je na pozadí *grafické plochy* vizuálně jednoznačně vymezenou jednotkou o konstantních obdélníkových rozměrech

¹⁸ Invariant je definován množinou distinktivních rysů konstantních při všech užitích určitého jevu (viz ESČ 2002). *Pseudo-invariant* proto, že nejde jen o pozitivní reprezentace rysů komiksové normy na povrchové rovině, nýbrž i o negativní povrchové reprezentace jisté komiksové normy v hloubkové struktuře.

¹⁹ M.P. provedla v letech 2007 a 2008 korespondenční mikrovýzkum na téma „Co si představíte, když se řekne komiks“. Publikování jeho výsledků není předmětem této práce, nicméně k tomuto improvizovanému pseudovýzkumu skutečně došlo. Nechť je tedy důvěryhodnost tohoto tvrzení alespoň předmětem víry čtenáře této práce, který sám jistě disponuje vlastní zkušeností s komiksem a na základě toho utvořenou představou o tomto médiu a jeho reprezentativních rysech.

a privilegovaným místem realizace *komiksového znaku*. *Sekvence panelů* se v *komiksovém dvoj/archu* organizují do rytmicky uspořádaných sítí realizujících určité standardizované metrum [např. 4 × 3 panely na arch, tj. čtyři horizontální *komiksové stripy* po třech panelech v každém z nich]. Panely propojené vzájemnými vztahy principem *obrazové soudržnosti* jsou uspořádány v prostoru *komiksového dvoj/archu*²⁰, což je *grafická komiksová plocha* „zaměstnávající“ tuto syntakticko-sémanticky propojenou *sít' komiksových panelů*, přičemž tato plocha do jednoznačně vydělených panelů nezasahuje (ani jinak nenarušuje panelové hranice, vizuálně jasně dané *rámečky*). Více panelů, strip, (půlarch) arch, dvojarch, album představují různé instance *multirámce*²¹. Panely se tedy vzájemně neprolínají, jsou jasně oddělené *mezipanelovými prostory (gutters)*, jejich četba je *vektORIZOVÁNA* ve směru horizontálním levoprávním (recepce archu kopíruje velmi hrubě stanovenou šablonu, tzv. trajektorii *Z-path*). Tento prostor sítě panelů a mezipanelových prostorů vyděluje tzv. *hyperrámec* vzhledem k *okraji* stránky nosiče (hyperrámec – vnější linie panelového archu kopírující obdélníkový tvar okrajových panelů). Barva okraje a mezipanelových prostorů prosvítající z grafické plochy je neutrální, standardní a normální stránková bílá.

V prostoru komiksového panelu, místa pro *komiksový obraz druhé instance*²², se vyděluje odlišný druh komiksového prostoru, *komiksová bublina*, taktéž neutrální stránkové barvy, určená speciálně pro *verbál* promluv nebo myšlenek komiksových postav (či jiných promlouvajících/myslících subjektů). Bublina nepřesahuje do mezipanelového prostoru. Verbálovým a grafickým charakterem podobným bublině je *recitativ*, prostor obvykle v levém horním rohu panelu sloužící k upřesnění okolností děje, explicitně reprezentuje „hlas“ textové instance komiksového vypravěče. Některé verbálové prvky se mohou nacházet bez ohraničení přímo v prostoru panelového obrázku (např. onomatopoeia, známé komiksové *sound-effects/SFX*).

Obrazové a verbálové aspekty komiksového znaku v grafickém prostoru velmi úzce kooperují, vzájemně na sebe poukazují, reflektují se, ozřejmují, prolínají – vzájemná interaktivita těchto aspektů je prostředím pro vznik komiksového kódu. Komiksový kód zakládá metaforizovanou komiksovou strukturu, intermedializovaný amalgám, v němž se prostupují, vzájemně na sebe poukazují, režimy vizuální a diskursivní v různých výrazových formách (zde již koncept schématu překračujeme).

Takto definovaný komiksový konstrukt tedy částečně vychází z uživatelsky zakořeněné představy o reprezentativních komiksových rysech, tzn. naše syntaktická definice prototypického komiksového schématu do jisté míry vychází z pragmatické intuice. Technicky je tato definice stanovena s cílem vytvořit schéma, které lze pokládat za bezpříznakové, tj. maximálně jednoduché, s minimálním množstvím komiksových triků a her, s jednotlivými prostředky relativně jednoznačně oddělenými a vydělenými z relativně neaktivizovaného grafického pozadí. I proto se k pólu exemplárního zástupce prototypického komiksu z technického hlediska tak, jak jej zde stanovujeme, blíží právě *Rychlé šípy*, z moderního komiksu např. *Z pekla*, *Liga výjimečných*, *V jako vendeta* nebo *Strážci*.

Nicméně obrazově-verbálové interakce v prototypickém komiksu jsou stanoveny na základě vysoce pokročilých reprezentací v moderním komiksu pro dospělé, pro něž *RŠ* nedisponují

²⁰ Pojmeme „dvoj/arch“ akcentujeme funkční jednotu obou „křidel“ komiksového alba/sešitu. Za základní výchozí jednotku obsahovou, estetickou, technickou bývá sice pokládán arch, nicméně spousta vztahů strukturních, obsahových, estetických, rytmických (srov. nejen panelové, ale též archové rýmování, více k tomu viz např. druhý oddíl této práce) se projevují právě až na úrovni dvojarchu. Tuto „dvojdomost“ má náš pojem vyjádřit a v jistých kontextech aktualizovat.

²¹ Multirámec Groensteen (2005 [1999]: 197) definuje jako systém více panelů: „strip, arch, dvoustránka [správně dvojarch] a album. Prostý multirámec sdružuje několik vinět [panelů] (strip, půlarch), arch se většinou skládá z několika prostých multirámeců (stripů), album tvoří listový multirámec.“

²² Za obraz první instance zde pokládáme grafický komiksový prostor/pozadí s vlastnostmi à la malířské plátno, viz kap. 1.2.2.

adekvátními prostředky (srov. zvl. druhý oddíl této práce). Způsob interakce obrazových a verbálních aspektů v tomto komiksu je komiksově zcela nereprezentativní. Zásadní rozdíl je především v tom, že procesu (diegetické) signifikace se v rámci vysoce aktivovaného grafického prostoru v moderním komiksu aktivně (tedy „od původu“²³) účastní kterákoli část prostoru dvoj/archu, tudíž i aspekty, které nazýváme technické („formální“), zatímco v *RŠ* to jsou vlastně pouze některé prvky v obrazu uvnitř panelu (viz průběžně další kapitoly a zvl. druhý oddíl této práce). Prostředky s funkcí technickou a s funkcí sémantickou v *RŠ* poměrně jednoznačně oddělené v moderním komiksu splývají. Za komiksově bezpříznakovou pokládáme právě tuto aktivovanost grafického prostoru, s níž jdou koherentní obrazově-verbálové interakce ruku v ruce.

Rozpor ve způsobech reprezentace popsaných v předchozích dvou odstavcích není teoreticky nepřekonatelný zavedením dvojúrovňové definice prototypického komiksu. Reprezentaci na první, technické (schematické) úrovni je možno přehledně vizuálně, druhá úroveň vyžaduje hloubkovou analýzu míry sémantické zapojenosti technických aspektů a kooperace aspektů obrazových a verbálních. Realizaci na technické a obrazově-verbálové úrovni si lze představit jako dva krajní póly téže škály. Moderní komiksy pro dospělé vykazují tendenci přibližovat se negativní aktualizací normy pólu technického k pozitivnímu naplňování normy pólu obrazově-verbálového, resp. pólu komplexně sémanticky aktivované struktury (zhruba řečeno: čím více umných nepravidelostí vzhledem k technické rovině prototypického komiksu, tím silněji aktivovaný grafický prostor v procesu signifikace). Výjimkou je případ maximalizovaného využití možností pravidelnosti, kterou skýtá technická rovina prototypického komiksu: „maximální“ pozitivní naplnění normy pólu technického může vést k významnému pozitivnímu naplňování normy pólu komplexní sémantické aktivovanosti, viz např. *Watchmen* A. Moora zvl. v druhém oddílu.

První, technickou úroveň definice moderní komiksy často realizují negativně, tzn. různými způsoby negativních aktualizací normy prototypického komiksu, zatímco druhou úroveň různými způsoby pozitivně naplňují. U komiksů à la *RŠ* je tomu obráceně. Negativní i pozitivní aktualizace, modifikace a variace, prototypického schématu různých druhů, deviace od dané vztažné soustavy a kombinační hry s různými komiksovými rysy na různých rovinách komiksové struktury mohou být v podání některých tvůrců ukázkou vrcholné (prozatím) komiksové invence, a to s nemalou hodnotou, ve svém oboru vysoce uměleckou. Moderní komiks pro dospělé tak po svých divácích-čtenářích vyžaduje ve zvyšující se míře určitou vizuální gramotnost i recepční invenci při řešení rébusů komiksových znaků (komiksový znak jako rébus viz níže kap. *Obraz a písmo* aneb *komiksové písmo jako obraz*) pomocí pravidel/kódů, které do určité míry nejsou dány předem.

Centrálními konstitutivními prostředky a aspekty jejich fungování, jimiž se budeme teoreticky zabírat, jsou: grafický prostor a v něm se realizující komiksový znak, komiksová intermedialita, komiksové slovo (verbál), komiksový obraz; na konkrétnějších rovinách komiksových struktur je to především panel (a některé intrapanelové figury), přechody mezi panely, strip, dvoj/arch.

²³ Tzn. s technickými prostředky jako nositeli významu se pracovalo již ve stádiu kreace komiksu. V procesu recepce se s nimi nakládá jako s plně angažovanými významovými činiteli.

1.2.2 Grafický prostor komiksu

1.2.2.1 Multidimenzionalita grafického prostoru

V interakci dnešního průměrného západního diváka-čtenáře-aktéra-pisatele²⁴ s bílou, tj. (zdánlivě) bezpříznakovou plochou (papíru, zdi aj.) je už její *prázdnota* projevem/důsledkem určitých přijatých, naučených způsobů vidění, a obecněji určitých poznávacích systémů (skriptů, rámců, scénářů), které určují, co může být předmětem zkušenosti, a co ne.

Príslušník západní kultury²⁵ má zkušenost být *divákem* všerůzných obrazů, show, spektaklů, reklam, filmů v kinech i na DVD, pořadů v televizi – tyto fenomény formují jeho vizuální zkušenost²⁶. Výrazným rysem charakterizujícím proměny současné vizuality a vizuálních technik je vzrůstající technologizace, abstrakce vidění a rychlost v podání vizuální informace. Náš pohled na svět je formován stroji, vystavujeme se jimi předzpracovaným, manipulovaným obrazům; počítačové animace, matematické modelování objektů, digitální obraz, který pro tvorbu svého virtuálního světa již, oproti „klasickým analogovým médiím“ fotografii a filmu, ani nepotřebuje reálný prostor²⁷.

Príslušník západní kultury je taky *čtenářem* nápisů, hesel a sloganů, etiket, inzerátů, časopisů, článků, beletristických knih, pohádek aj., tzn. textů odpovídajících určitým předem daným šablonám a vzorcům stanovujícím pravidla jejich konkretizace. Prostřednictvím psaného slova je čtenář konfrontován s mnohými *nepřítomnými* verzemi světa, fyzickými či mentálními, „skutečnými“ či „fikčními“.



Obr. 1 (David B.: *Padoucnice 6*)
Ilustrace k tématu o povaze komiksového grafického prostoru.

Je *pisatelem* (komponistou, emitorem, produktozem) verbálních textů různé povahy, různě dlouhých a složitých: sms, e-mailů, školních slohových prací a referátů, článků, úvah, básní, deníků atd.

V tom všem je *aktérem* různých rolí, které si více či méně uvědomuje, rolí sociálních nebo imitujících performance jiných aktérů-herců; nositelem určité kultury, jejím živým nástrojem. Stále častěji už to však není *fikce*, která imituje *realitu*, nýbrž *realita* imitující *fikci* – filmovou, knižní či jinou. Snad nikdy v dějinách nebyly podmínky pro prostupnost hranic mezi těmito verzemi reality tak příznivé jako dnes (srov. Baudrillardovu koncepci simulakra).

Bílá plocha je *prázdna*, protože na ní *chybí* písmena, vzápětí obrázky (statické i pohyblivé, třeba filmové), řidčeji tabulky, schémata, diagramy, vzorce atd. a, pro dnešní dobu standardně stále víc, nedisponuje možností aktivních virtuálních hypertextových interakcí s jinými vzdálenými plochami. Takové způsoby dívání se/vidění jsou psychologicky, ontogeneticky i fylogeneticky velmi závažné fenomény.

Bílý list se nám tak v důsledku neustálého, více či méně dobrovolného, exponování sebe vnějším multimediálním,

²⁴ Každý z těchto atributů odkazuje na stále více samozřejmé dovednosti, které si v běhu historických změn v sociální, psychologické, vzdělávací, politické, ekonomické aj. sféře v procesu socializace osvojil *kulturní člověk*.

²⁵ Kultura ve smyslu sdíleného sémiotického potenciálu, tj. kultura jako soubor znaků a symbolů zvýznamňujících a podkládajících jakékoli lidské jednání v určité společnosti (srov. Macek 2006: 10).

²⁶ Dle Ivana Illicha (in Kesner ml. 2000: 97), který rozlišuje v lidských dějinách čtyři základní periody vývoje vizuality, jež se nekryjí s běžně definovanými dějinnými epochami dle faktorů politických, ekonomických či sociálních, se nyní nacházíme ve čtvrté, věku podívané (show).

²⁷ Srov. Kesner ml. 2000.

intersémiotickým interakcím a distrakcím jeví spíše jako bílá stránka a bílá plocha spíše jako plocha potenciálně aktivní – část filmu (pohyblivé obrazy) nebo kus „čistého“ kreslířského/malířského plátna před zaplněním hmotou myšlenek bodů, linií, čar, tvarů a barevných skvrn. Nejsou tyto světy ničím konečným či ukončeným, světy pro sebe, ale vždy součástí (indexem) něčeho většího a komplexnějšího než ony samy, intertextem, palimpsestem, zpřítomněním nepřítomného (Obr. 1).

Pokusili jsme se nastínit charakter grafického prostoru, v němž funguje moderní komiks. I on si jej přivlastňuje, transformuje jej a znovukonstituuje pomocí prostředků a způsobů vlastních svému druhu (srov. na kontextu založenou integrační sémiologii (*integrational semiology*) R. Harrise (1995)).

1.2.2.2 Grafický komiksový prostor jako dialogický prostor malířského plátna aneb skrytá rovina reprezentace

Oproti relativně pasivní platformě běžného psaného verbálního textu (viz kap. 1.2.4) je grafický prostor komiksu platformou inter/aktivní zapojující se do „dění komiksového smyslu“ všemi svými složkami, i formátem a materiálem fyzického nosiče (proces funkční resémiotizace, viz dále). Obsah běžného psaného verbálního textu není funkcí vlastností nosiče – v závislosti na nosiči nedochází k jeho [obsahu] změně, nezáleží tedy na tom, jestli je forma psaného textu diktována formátem (a materiálem) běžné knihy či papyrového svitku nebo věžeňského toaletního papíru. Jiná je situace v případě poezie nebo komiksu (tato paralela není náhodná, srov. např. kap. 1.2.4).

V literatuře je dílem samotný znak, neboli literárním dílem je samotný text a „všechny zápisy a zvukové realizace textu /.../ jsou případem díla [okolnosti konkretizace díla jsou proměnlivé]. Totožnost díla případ od případu zaručuje skutečnost, že text je znakem v notačním schématu – ve slovníku syntakticky oddělených a rozlišitelných symbolů [alografický systém]“ (Goodman 2007 [1976]: 164-5). Zničíme-li knihu, ale zachováme opis jejího textu, máme totéž dílo. Na rozdíl od toho komiksový text náleží k autografickému systému a dílem je jednotlivý objekt (či „zápis“), od něhož maximálně můžeme pořizovat více či méně zdařilé kopie. Zničíme-li komiksové album, zničíme samotné dílo (k tomu i k specifickému dvoufázovému postupu výroby komiksu jako jednomu z jeho definičních rysů srov. Taud 2008).

Grafický k. prostor tak můžeme připodobnit k malířskému plátnu: jakýkoli objekt do něj umístěný, namalovaný či nakreslený (ručně a/nebo digitálně), získá tento objekt status (části) komiksového obrazu první instance, status figury komiksového obrazu. Nikoli již v ploše stránky, nýbrž v prostoru k. archu je objekt k. panelu především k. obrazem-figurou k. *panelu*, objekt k. bubliny k. obrazem-figurou k. *bublina* a objekt k. postavy k. obrazem-figurou k. *postavy* v prostoru k. obrazu-panelu. A objekty-k. písmena jsou k. obrazy-figury k. *písmen*. Objekty v heterogenním²⁸ grafickém k. prostoru jsou na této bazální rovině (k. obraz první instance) z hlediska funkce sémioticky normalizovány právě jako figury komiksového obrazu – všechny jsou komiksovými obrazy-figurami stejně; bez ohledu na to, zda jejich primární representamen (Peircova terminologie viz kap. 1.2.3.2 a 1.2.5.4.4) je původu diskursivního či vizuálního. Tato základová rovina komiksové reprezentace je strukturně implicitní, uživatelsky neuvědomovaná, není explicitně reprezentována zvláštními vizuálními prostředky.

Ještě bychom měli upřesnit, co se míní výrazy psanými kurzívou (jevy k. *panel*, k. *bublina*, k. *postava* nebo k. *obrázek knížky*). Při recepci komiksového obrazu není divák-čtenář

²⁸ Heterogenní je prostor z hlediska vizuálního/syntaktického (v archu jsou různé objekty), sémantického (každý objekt má jiný význam), rytmického (tyto objekty člení prostor archu), distribuce recepční energie aj.

vystaven působení knížky, ani obrazu knížky, nýbrž určitému kulturnímu produktu kulturně utvořeného konceptu komiksového obrazu kulturně vytvořeného konceptu knížky²⁹, tzn. jde o aplikaci určitých kulturních/ideologických schémat o tom, co je a jak vypadá „obraz“, na určitá kulturní schémata, co je a jak vypadá „knížka“³⁰, to všechno zabaleno do konceptu „komiksovosti“, čili konceptu, co je a jak vypadá (jaké má rysy) „komiksový obraz“³¹, a to vše zabaleno v individualizovaném autorském podání (signatura). Jednotlivé „obaly“ takto jednoznačně a sekvenčně ovšem vymezujeme pouze teoreticky. V případě obrazu-figury k. písma je situace stejná jako u vlastního k. zobrazení co do konceptu komiksovosti (komiksového řešení figury písma) a signatury, odlišná na syntaktické rovině v tom, že k. písmeno se stejně jako písmeno realizuje primárně dle předem přísně daného, artikulovatelného *typu* [protějšek k *token*]. Na rozdíl od zobrazení, které náleží k syntakticky hustému symbolickému systému a žádný takový artikulovatelný typ nemá. (Ke konceptu ikončnosti a teorii N. Goodmana, jehož terminologii jsme zde použili, viz kap. 1.2.5.4.2.)

Na tomto místě úvahy o povaze grafického prostoru a komiksových figurách přerušíme. Abychom zase mohli navázat o něco níže, je třeba uvést na světlo problematiku dalších komiksových jevů.

1.2.3 Ke komiksovému znaku³²

*„Introvertní semióza, sdělení, jež označuje samo sebe, je nerozlučně spjata s estetickou funkcí znakových systémů.“
(Jakobson in Hawkes 1999: 117).*

1.2.3.1 Dvojitá komiksová intermedialita

Konstitutivní vlastností komiksového znaku je jev zvaný *intermedialita*. Pro komiks je charakteristická intermedialita dvojitá: 1) vnější – vzhledem k jiným médiím, 2) vnitřní – proces, k němuž dochází interakcí aspektů konstituujících komiksový znak: aspekty rázu vizuálního a aspekty rázu diskurzivního.

Ad 1: Komiks se rozkládá v široce interdisciplinárním prostoru utvářeném interakcemi oblastí výtvarného, filmového i divadelního umění, sémiotiky, teorií vizuální kultury, vizuálních studií (či teorie (nových) medií), teorií populární kultury, kulturní antropologie, literární vědy, estetiky, kognitivních věd, filosofie, psychologie, sociologie a jiných.

Ad 2: Charakteristické rysy intermediality vnitřní (tj. na úrovni vzájemné interakce komiksových prostředků) pro naše účely dostatečně postihl P. Szczepanik³³. Zásadní, ve

²⁹ Produkt kulturního (konceptu (komiksového (obrazu (konceptu knížky))).

³⁰ Ke konceptu ikončnosti viz kap. 1.2.5.4.1 i 1.2.5.4.3.

³¹ Jedná se o teoretický konstrukt: komiksovost jako určité uspořádání a vizuální podoba grafických rysů, které recipient identifikuje jako komiksově.

³² Komiksový znak zde pojednáváme spíše jako komiksový princip, nikoli jako přesně definovanou, jasně vymežitelnou, digitální jednotku komiksové struktury.

³³ „Pro potřeby teorie a dějin filmu je výhodnější intermedialitu chápat nikoli jako program experimentálního umění, nýbrž jako neutrální pojem. Jeho ekvivalentem je do značné míry pojem intertextualita zavedený v literární vědě, přičemž intermedialita vzhledem k intertextualitě plní roli kategorie doplňující, nikoli konkurenční. Protože se intermedialita může projevovat jednak jako nereflektovaný proces míšení v historických procesech a jednak jako reflektovaný estetický program, rozdělíme si její definici do dvou rovin: širší a užší. Intermedialita v širším vymezení je projevem vztahů dvou či více mediálních forem, které vstupují do takové vzájemné konceptuální fúze (sloučení), v níž obě interagující média již nelze od sebe oddělit a vrátit jim původní koherenci. Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí strukturální rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové. Intermediální vztahy se mohou objevovat v rovině obrazu nebo narativní struktury jako vztahy mezi různými formálními principy; uvnitř diegeze (tj. světa

zkratce, je především to, že mediální formy vstupující do vzájemné konceptuální fúze již nelze oddělit a vrátit jim původní koherenci, neboť se zevnitř vzájemně transformují za vzniku nové hybridní formy média vykazující kromě těch původních kvality nové, vzniklé intermediální vzájemností. Intermediální formy dle Szczepanika nejsou bezproblémovým součtem prvků, nýbrž výsledkem své hluboké transformace.

1.2.3.2 Komiksový znak

Autoritativní znakové systémy jsou dva: Saussurův sémiologický, v zásadě jazykový; Peircův sémiotický, v zásadě logický, komplexně filozofický. Základní principy jejich fungování zde stručně nastíníme, z obou pak akcentujeme to, co je aktuální pro naši teorii komiksového znaku. Principy fungování obou znakových systémů se prolínají celou touto prací.

V Saussurově sémiologii (jazykový) znak/znaková funkce ustavuje vztah mezi signifiant (akustickým/psaným obrazem) a signifié (psychickým pojmem) v rámci systému vztahů mezi signifiant a signifié (znakovými funkcemi) celé struktury. Signifié nějakého signifiant je hodnotou relativně k ostatním signifié v systému, resp. dané signifié je tím, čím jiná signifié nejsou; stejně i hodnota signifiant. Znak je protikladový, negativní a diferenční. Vztah mezi signifiant a signifié je arbitrární (konvenční a nemotivovaný), tedy plně nezávislý na prostředku přenosu. Jazyk jako systém normovaných znakových vztahů tak funguje jako systém klasifikace mezi souvislou vrstvou fónické matérie a mlhavou, amorfni a nezřetelnou masou myšlení. Systémové vztahy mezi znaky jsou syntagmatické (*in praesentia*) a paradigmatické (*in absentia*) (srov. Saussure 1996 [1972]).

Síla Peircovy sémiotiky (jakožto uceleného filozofického systému) spočívá v tom, že o znaku uvažuje na základě obrazů a jejich kombinací, nikoli ve funkci jazykových určení (srov. Deleuze 2006 [1985]: 41). Podle něj je *znakem něco* [representamen, vehikulum, znak], *co zastupuje něco jiného* [objekt, Morrisovo designatum] *vzhledem k něčemu dalšímu* [interpretans]; znakové schéma obsahuje tři body a dva vztahy. „Filosofická koncepce Peircova je založena na vše pronikajícím principu kategorií Prvosti, Druhosti, Třetosti, které po řadě odpovídají ideji, či kvalitě sama o sobě (chápané jako možnost), existenci, resp. individuální existenci *hic et nunc* (jde o fakt, kladoucí odpor našemu vnímání) a konečně světu obecných pojmů řízených nějakým zákonem, pravidelností“ (Palek 1997 [1970]: 11). Základem Peircova východiska pro posouzení znaku je pojem „phaneron“, „jakýsi celek toho, co je v nějakém smyslu přítomno v mysli bez ohledu na to, zda to odpovídá reálné věci či ne /.../ Ve faneronu jsou určitým způsobem přítomny i tři uvedené kategorie“ (tamtéž: 11).³⁴

vytvářeného příběhem) jako střet a transformace postav či sil metaforizujících různá média; v rovině technologických, průmyslových, ekonomických aj. fúzí mezi aparáty obou médií; v rovině míšení percepčních návyků a horizontů (či kompetencí) příslušejících dispozitivům (čili širšímu technokulturnímu kontextu produkce a recepce) obou médií. /.../ Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze – na rozdíl od síťové propojenosti (hypermédia), přenosů (transmedialita), juxtapozic (multimédia) či kombinací (mixed-media). Intermediální formy nejsou bezproblémovým součtem či sousedstvím cizorodých prvků, nýbrž výsledkem jejich hluboké transformace. V intermedialitě nejde o hranice mezi obrazy, ale o obrazy těchto hranic.“ (Szczepanik, P.: *Intermedialita*. In <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>.)

³⁴ Výsledek Peircova dělení na základě tří trichotomií/kategorií korelačních vztahů a tří aspektů/korelátů znaku do devíti prvků znaku a zároveň východisko pro další trichotomické dělení triadických vztahů do deseti znakových tříd (jeden znak jako klastro tří prvků – z jednoho řádku vždy jeden prvek, výsledkem je např. znak s rysy: rématický, (současně) ikonický, (současně) kvalisignový, nebo rématický, indexální, legisignový) můžeme zaznamenat i formou Tabulky i (dle Deleuze 2006 [1985]: 42):

„V termínech tří členů tříčlenné relace semióze (znakové vehikulum, designátum, interpret) lze /.../ vyabstrahovat řadu dvojčlenných relací“ (Palek 1997 [1970]: 204). Relace mezi znaky a objekty, o nichž jsou znaky použitelné, se nazývá sémantická dimenze semióze, zkoumání této dimenze se nazývá sémantika. Relace mezi znaky a interprety se nazývá pragmatická dimenze semióze; zkoumání této dimenze se věnuje pragmatika. Třetí, syntaktická dimenze semióze obnáší vztahy znaků k dalším znakům; studium této dimenze se nazývá syntaktika.

Při objasňování našeho pojetí komiksového znaku se pohybujeme v rámci bázové roviny k. grafického prostoru (malířského plátna komiksu, k. obrazu první instance).

Prostředky s jednoznačně identifikovatelnými rysy pouze kódu diskursivního (písmo, *A-Autonomous*³⁵) a prostředky s jednoznačně identifikovatelnými rysy pouze kódu vizuálního (obrazy, *V-Autonomous*) představují dvě, pouze teoretické, v komiksu nedosažitelné krajnosti v možnostech užití komiksových prostředků. Možná jednoznačná vizuální diferenciací prostředků vizuálních a diskursivních se týká právě pouze vizuální, povrchové roviny, nikoli hloubkové struktury. Nic takového jako *(čistě) verbální* (verbálová) či *(čistě) obrazová složka* komiksu neexistuje.³⁶ Znamená to, že prostředky *jednoho kódu* nemohou být hloubkově nepřítomné v případech vizuálně maximalizovaného („autonomního“) užití prostředků *kódu druhého*. V médiu s obrazovým (vizuálním) zacházením s verbálním textem (v rámci „malířského“ grafického prostoru, více viz kap. 1.2.2) a vektorizovaným obrazem (diskursivní zacházení) přítomnost *jednoho kódu za nepřítomnosti druhého* prostě vůbec ani není možná. Pojednávat o písmu a obrazu jako simultánně působících substancích výrazu lze jen se značnou licencí a stálým vědomím toho, že to je možné pouze v povrchové struktuře komiksového amalgámu. Proto hovoříme o obrazových a verbálových *aspektech* k. struktury (komiksového znaku), nikoli složkách, neboť u komiksového znaku jde v závislosti na probírané komiksové oblasti především o přenášení strukturních akcentů, nikoli o pohyby mezi vzájemně víceméně oddělenými (autonomními – bez uvozovek) kategoriemi obrazovou a verbální.

Vztah intermedializujících se, vzájemně *jen zčásti* přeložitelných symbolických systémů³⁷, verbálního a obrazového, za vzniku intersémiotického, ne zcela analyzovatelného amalgámu se realizuje v rámci komiksového znaku na půdě poskytované primárně komiksovým panelem (obraz druhé instance), v širším smyslu pak na půdě komiksového dvoj/archu v celém grafickém prostoru (obraz první instance). Co je v komiksu diskrétní a spočetné, jsou komiksové panely, stripy a dvoj/archy (různé roviny multirámce), nikoli komiksový znak. Jednotlivé panely a jiné syntakticky a sémanticky funkční části archu (hyperrámce, bubliny, stripy aj.) představují různé instanciací komiksového znaku.

Koexistence a dynamický, vzájemně intermedializující vztah prostředků vizuálního a diskursivního kódování v rámci komiksového znaku jsou v zásadě metaforické povahy (více viz kap. Verbálně-obrazová transformovatelnost). Pokud tato procesualita v rovině diegeze není náležitě realizována, nedochází ke konstituování komiksového znaku a je v případě

Tab. i	První	Druhý	Třetí
Reprezentamen	Kvalisignum	Sinsignum	Legisignum
Objekt	Ikon	Index	Symbol
Interpretans	Rhema	Dicisignum	Argument

³⁵ *A-Autonomous* „zvukově autonomní“ a *V-Autonomous* „vizuálně autonomní“ – dva krajní póly reprezentace v Cohnově klasifikaci vztahu mezi vizuálním a diskursivním kódem v komiksu, podrobněji viz kap. 1.2.5.5.9.

³⁶ Srov. též Ch. Metz in Groensteen (2005 [1999]): „Přejít od jednoho obrazu ke dvěma obrazům znamená přejít od obrazu k jazyku“.

³⁷ Srov. např. Groensteen (2005 [1999]), dle něhož je k. obraz nejen interpretovatelný a popsatelný, ale i vypověditelný.

daného komiksu pojednávat spíše o dvou paralelních, statických, relativně samostatných, jaksi intaktních diegetických vrstvách, obrazové a verbálové, spíše než o dynamické amalgámové struktuře-konstelaci obrazově-verbálové. K tomuto způsobu existence se blíží právě RŠ, jak uvidíme v analýze ve druhém oddílu.

Zavedení abstraktní kategorie komiksového znaku je způsob, jak se teoreticky vyrovnat s intermedializací několikerého kódování za vzniku jedinečné amalgámové komiksové struktury (hloubkové i povrchové), v jejímž rámci dochází v procesu recepce ke kmitavému akcentování aspektu toho a onoho a zároveň je tato recepční aktivita povahy nerozlišující, syntetické, metaforické; přičemž procesy tohoto druhu jsou pro komiksové médium typické³⁸.

I na komiksový znak se vztahuje Ecův (2006 [1964]: 194) koncept sémantické zvrtnosti symbolu: podobně jako básnický symbol (jeho materiální podoba) je komiksový znak částí toho, co znamená. Z. Mathauser a N. Hartmann (in Zuska 1994: 13) umísťují [komiksový] estetický objekt na spojnici znak – význam, nikoli pouze do oblasti významu, tzn. znak se neanuluje ve významu.

Jelikož znak druhu estetického/poetického (srov. komiks jako deváté umění), je komiksový znak znakem *sui generis* a zakládá, jak již bylo řečeno výše, vlastní kódovací systém. V rámci sémiotické estetiky Ch. Morrise je estetický znak „znakem, jehož *designatum* [objekt] představuje určitou hodnotu“ (Dorfles 1976 [1967]: 28). Signifikantním estetickým činitelem této hodnoty je ambivalence, dvojznačnost, jejíž samozřejmá přítomnost je v komiksovém znaku zajištěna díky jeho podvojně intersémiotické povaze.

Podstatou jazykového znaku je nepřítomnost (rozdíl, diference), resp. vzdálenost mezi signifiant a signifié, a taktéž (nepojmenovaný) obrazový znak zůstává relativně nekonkrétní, sekvenční komiksový obraz v konfiguraci (a v koreferenčním vztahu) se svým verbálem se metaforicky vzájemně konkretizují. Podobu daného fikčního světa recipient „tady a teď“ díky ostentativní prezentaci, jejímž „původcem“ je textový komiksový produktor, konstruuje/zpřítomňuje v dynamických, několikaúrovňových cyklických (kmitavých) interpretačních procesech, kdy znak (jistý „informační stav“) se opakovaně stává signifikátem pro další proces signifikace. Co je ve světě pouhého verbálního, nebo pouhého obrazového znaku potenciální a/nebo nekonkretizova(tel)né, může komiksový znak svou expresivní *interplay* konkretizovat a dourčit³⁹.

Tuto „přítomnost“ (třebaže synekdochickou) můžeme nahlédnout prizmatem výše zmíněné ostenze⁴⁰. „Ukázat něco druhému [interpretovi k. znaku] znamená /.../ vytvořit pro něho situaci přítomného /.../ originálu [určité instance k. znaku] /.../, aby ukazované mohlo být rozpoznáno a identifikováno“ (Osolsobě 1974: 26). V termínech ostenze lze přímé poznání originálu popsat jako ostenzi sobě samému. Obrazový, obrazově-verbálový komiksový znak, nositel jakobsonovské estetické funkce, odkazuje k sobě, na i do sebe. Nejde však jen o ostenzi sebe. Vnitřní situace komiksového znaku je i ostenzí sobě samému: v případě obrazově-verbálové interakce odkazuje verbál na obraz a obraz je metaforickým verbálovým

³⁸ Otázkou je, zda tomu v rámci „zavedeného způsobu existence založeného na interpretaci“ s danou mentální/duševní lidskou výbavou na této planetě může vůbec kdy být jinak. V případě komiksu však tyto intermediační a intermedializující procesy jsou přímo předmětem jeho *modu vivendi*.

³⁹ Byla by ovšem iluze se domnívat, jak tomu bohužel často bývá, že komiksový recipient „to má před nose“m. Podobně jako při četbě literatury, sledování filmu, baletu nebo divadla či poslechu hudby, chce-li porozumět, interpretovat musí. (Interpretace je způsob chápání obsahu, tzn. způsob *konstruování* významu/smyslu, a to *nutně* i v případě obrazu.) Další iluzí by bylo se domnívat, že vztah mezi obrazem a verbálem je komplementární, tudíž že „náležitou“ interpretací zaniknou všechna místa nedourčenosti – samozřejmě nezaniknou. O vztahu mezi obrazem a verbálem viz níže.

⁴⁰ „Sdělování pomocí originálu je UKAZOVÁNÍ, PREZENTACE neboli OSTENZE, jinak řečeno sdělování OSTENZÍVNÍ. Je to sdělování o věci pomocí věci samé, sdělování o události pomocí události samé, sdělování nezprostředkované zprávou, jinak řečeno sdělování, kde funkci zprávy obstarává sama prezentovaná skutečnost, sám originál.“ (Osolsobě 1974: 21).

zpřítomněním. Komiksový znak je 1) na jedné rovině [exokomiksový, vzhledem k interpretovi] v permanentní situaci ostENZE původcem⁴¹ svého vlastního originálu (sebe samého), 2) na jiné rovině [endokomiksový, vzhledem k sobě v procesu verbálně-obrazové interakce] příjemcem svého vlastního originálu (srov. tamtéž: 28-29) i jeho původcem.

Naše pojetí k. znaku tedy není statické, nýbrž procesuální. K. znak je cyklická událost (nekonečná semióza bez začátku a bez konce) neustálého vzájemného vztahování (se) obrazových a verbálových aspektů (prostředků kódu vizuálního a diskursivního), aktivizovaného interpretačním aktem, na ose syntagmatické (sledy multirámců) i paradigmatické. Jelikož prvotní signifiant/representamin není dáno (aspekt obrazový nebo verbálový), interpretační proces určité dvoj/archové struktury může po otočení listu začít prakticky odkudkoli. Pohled komiksového diváka-čtenáře třebaže primárně vektorizován (centralizován) sekvencí panelů a verbálovým řetězcem, periferně těká po rytmicky (struktura povrchová) i významově⁴² (struktura hloubková) strukturovaném prostoru obrazu celého dvoj/archu. Recipient anticipuje a vytváří rámcové pracovní hypotézy toho, co následně v procesu recepce obsahově konkretizuje a hierarchizuje.

1.2.4 Za komiksovým slovem

Rozšiřování intermediálních, multimediálních, hypermediálních, transmediálních způsobů komunikace, mezi něž lze zařadit i „komunikační způsob komiksový“, je zasazeno do změn odehrávajících se v celém kontextu *sémiotické krajiny* (*semiotic landscape*): mění se postavení jazyka ve veřejné komunikaci. Pohybuje se ze své bývalé pozice *toho* média komunikace do role *jednoho* z médií komunikace, snad do role média komentujícího, vysvětlujícího, opoznámkujícího (*the medium of comment*), třebaže v některých oblastech více a v některých rychleji než v jiných. Přestože je tento fenomén relativně nový v komunikaci veřejné, pro děti je tento stav zcela „přirozený“ (srov. Kress – Leeuwen 2006: 120). Proces komunikace se neděje jako statická výměna dle klasického jakobsonovského modelu, ale jako síť sémiotických možností. V následující části se detailněji věnujeme postihnutí povahy textového slova a charakterizujeme slovo komiksově 1) konfrontačně k slovu textovému, 2) jako vyústění (jednu z konkretizací) procesu redefinování vzájemné komunikační pozice (zjednodušeně řečeno) slova, obrazu a gesta; čtení vs. psaní (písmo) vs. mluvení (mluva) vs. ukazování (*gesto*) vs. vidění (dívání se).

Téměř o jakýkoli druh verbálního textu (stylistický útvar nebo žánr) se jednalo, „starší“ generace vyrostly na tom, že se grafické jednotky písmen objevují především v hierarchicky strukturovaných masách v levopřavě orientovaných horizontálních řádcích umístěných v ploše, v komplexních seskupeních různě dlouhých a „mohutných“ významových řetězců – slovních jednotek, a ještě komplexnějších sou/větných konstrukcí, a textů. Každá z těchto hierarchických, jasně vydělitelných jednotek je výstupem umožněným vzájemně kooperujícími strukturními (trans/formačními) pravidly. Nejstriktnější jsou tato pravidla na nejnižších rovinách kombinace základních, fonologických jednotek (*figur*), které nenesou význam (rovina druhé martinetské artikulace); v tomto smyslu nejméně striktní, avšak též kombinační (formační) normy odlišného charakteru (stylistické, žánrové aj. odpovídající komunikačním normám, resp. normám chování v dané komunikační situaci) jsou na rovinách

⁴¹ Zcela přesně je původcem textový konstrukt komiksového produktora.

⁴² Srov. Groensteenova koncepce 1) artoologie a 2) splétání: ad 1) disciplína zkoumající různé typy vztahů mezi komiksovými obrázky, ad 2) operace přemostění mezi panely ve vztahu kontaktním (v podstatě v rámci dvoj/archu) i distančním (v rámci celého alba/sešitu), většinou jde o opakování jisté výrazné obrazové kvality, viz i panelové rýmování.

nejvyšších, stylu celého textu. (Komiks nedisponuje jasně vymežitelnými jednotkami podléhajícími martiniovské dvojí artikulaci.)

Textová slova jsou realizována prostřednictvím *tokens* jistých abstraktních grafémických *typů*, k jejichž základním charakteristikám patří, že mají jednoduchou formu, jsou diskrétní, spočetné, sledují logiku kumulace. Nejsou definována svou materiální formou (jde především o rozdíl, jakým se liší od jiných materiálních forem téhož řádu), nýbrž svou sémantickou funkcí; není primárním zájmem je blíže specifikovat, jejich fungování se blíží úzeji nspecifikovaným proměnným (srov. Harris 1995). „Slova se vytvářejí z jednotek (liter), které již existují jako jednotky ještě předtím, než vzniknou slova, která tvoří“ (Ong 2006: 136-37). (Komiks nedisponuje předvytvořenými strukturami.)

Pro srozumitelnost organizovaných řetězců grafémů ve verbálních textech je signifikantní kontrast přítomnosti a nepřítomnosti: daný text jsme schopni číst díky střídání míst s odlišně aktualizovanými grafickými rysy. Lze si to představit i tak, že každý grafém v podkladové ploše nosiče může zaujmout určité stanovené obdélníkové pole. V tomto poli se aktualizují pouze určité pixely, aby mohl v kontrastu s těmi neaktualizovanými pixely vzniknout právě tento grafém, a ne jiný. Plocha s nevykreslenými pixely v šíři jednoho obdélníku značí mezeru. Vynecháme-li okraje a „nepřítomnost“ danou členěním do odstavců (tj. uvažujeme-li idealizovaný konstrukt „maximálního psaného verbálního textu“), každý obdélník (každé místo stránky) disponuje určitým omezeným počtem programů stanovujících, jaký útvar v něm vykreslující se pixely mohou zaujmout, a lze mu tak přisoudit stejnou systémovou hodnotu danou jeho vypočitatelností (predikovatelností) a digitálním charakterem. (Grafický prostor komiksu se nevyděluje do abstraktních předprogramovaných ploch.)

Bílý podklad stránky zaplněný nediferencovanou masou opakujících se předvídatelných grafických symbolů kvantitativně omezeného inventáře je vizuálně homogenizovaný. Starodávný způsob zamístitování grafických jednotek na plochu stylem „co se na ni vejde“, aniž by docházelo k zvláštním interakcím mezi těmito jednotkami a plochou, která tak sloužila jako poněkud inertní podklad⁴³ (prostředek realizace a konzervace textu), se postupně proměňoval ve smyslu funkční dynamizace vztahu mezi podkladovou plochou a grafickými složkami textu. Tzn. aktivoval se podíl podkladové plochy na významové strukturaci grafického materiálu, která [plocha] se tímto procesem stala opravdu *grafickou*. Místa graficky neobsazená (vzniklá členěním do odstavců a jiných významových celků, např. „bílé řádky“ vymežující plochu kolem titulu, okraje atp.) nejsou prázdná, ale mody reprezentace významu grafického textu, na jehož tvorbě se tím tato místa podílejí. Orientaci v obsahu rozprostraněné grafické struktury textu určují jeho vizuální modifikace. Macurová (1992: 16) se v souvislosti s rozprostraněností a trváním textu zmiňuje o sférách funkčnosti a sémantizace „kategorií času a prostoru textu jako útvaru určeného k vnímání“. Dle Vachka (in Macurová 1992: 16-17) „text [v rozvinuté tradici psaní] zapsaný konvenčním způsobem jeví silnou, jasnou tendenci stát se znakem řádu ne už druhého (jako je tomu u fonetické transkripce), ale prvního, jinými slovy nebýt už znakem znaku věci, ale už přímo znakem věci“. (Ve stále probíhajícím procesu zvyšující se dynamizace, aktivovanosti vztahu mezi grafickou plochou a grafickým textem lze komiks v tomto procesu nahlédnout jako dosažení jisté míry aktivace. Dále uvidíme, že vzhledem ke spaciotopickým⁴⁴, časovým, chromatickým aj. významově relevantním charakteristikám v k. struktuře komiksové písmo (verbál) je znakem věci.)

⁴³ Srov. Buchwald, D. (1999 [1995]: 28): ideální písmo žádné pozadí nepotřebuje, neboť nevytváří s určitým podkladovým prostorem (zde stránka) vztah figury a pozadí.

⁴⁴ Spaciotopiku Groensteen (2005 [1999]) definuje jako disciplínu sjednocující koncept prostoru a místa v komiksovém dvoj/archu. Spaciotopické parametry bývají popisovány v termínech geometrie: tvar, plocha, poloha. Je součástí artologie (zkoumá různé typy vztahů obrázků v komiksu).

Na dané úrovni interaktivity uvnitř masy běžného psaného verbálního textu se neřeší relativní umístění slova vzhledem ke grafické ploše stránky (jeho spaciotopické parametry), uvnitř onoho množství na něm nezáleží. Slova (obvykle) fungují především jako stejnocenné, záměrně výrazem pozornost k sobě nepoutající indikátory změny v obsahové struktuře textu. V tomto smyslu je lze označit jako grafické jednotky, mezerami vydělitelné celky lineárních řetězců⁴⁵ neboli *textová slova*.

K pozitivní definici této grafické jednotky, *takového* slova, které konstituuje *takové* homogenní objekty-texty-celky řetězců, by tedy patřilo, že nikoli slovo, ale *textové slovo* tvoří stavební jednotku jednu mezi mnoha, nehraje roli jeho specifické umístění/pozice v mase ostatních, ani poloha v rámci grafické plochy stránky, pouze jeho zařazení ve významovém syntagmatu. Vizuální podoba ideálního textového slova není součástí jeho významu, neboli forma textového slova nehraje roli ve stanovování jeho významu. Účel textového slova v rámci (ideálního) syntagmatu je především diferenční a negativní, tj. svou přítomností odkazuje na přítomnost dalších jednotek struktury a je tím, čím je, protože v rámci daného významového syntagmatu není něčím jiným, a jak již řečeno výše, obvykle indikuje posun v (informačním) stavu obsahu – posunuje, odkládá, aniž by pozitivně stanovoval. Trochu postmodernisticky lze říct, že „celý proces označování není než nastávání v procesu nekonečné semiózy“. Míra významové a grafické interakce psaného verbálního textu s grafickým pozadím je vzhledem ke komiksu nízká: účel plochy (resp. této interakce) v ideálním případě spočívá především v tom, že toto zřetězení syntagmat umožňuje. Nedochází k vzniku relace figura – pozadí.

Patří již k nepřímé úměře ekonomie či distribuce lidské pozornosti, že od určité hranice čím více jeví ke sledování, tím méně energie každému jednomu věnované. Srov. forma souvislého, např. prozaického textu vs. forma básnická, v níž se klade prostorový, časový, významový, strukturní aj. důraz na každé jedno textové(?) slovo⁴⁶. „Básnickost“ není dána primárně tématem (obsahem) ani užitým slovníkem. Báseň rozpoznáme právě tak, že 1) „řádky grafických jednotek obvykle nedosahují konce stránky a lámou se dřív, než musí“ (kritérium grafické), a že text je specifickým způsobem rytmizován, tj. díky charakteristickému způsobu grafické a zvukové rytmizace (což je komiksový verbál taktéž, třebaže zvukový aspekt v komiksu je vizuální povahy). Graf(ém)icky neobsazeného bílého prostoru stránky bývá relativně mnohem víc a básnický útvar (amplifikuje svou existenční základnu na spolupráci s jinými médii, výtvarným uměním i hudbou) s tímto prostorem interaguje, aktivuje jej a osmyslňuje, a využívá jeho potenciálu (např. kaligramy, experimentální, vizuální poezie; ale i figury jako apoziopeze, pomlka aj.).

S tím, jak (na stránce v textu)⁴⁷

VZRŮSTÁ význam

⁴⁵ Užitím pojmu „slovo“ aktualizujeme spojitost stránky grafické a významové; užitím pojmu „grafická jednotka“ akcentujeme z okolí vydělitelnou grafickou podobu výrazu; užitím „mezerami vydělitelného“, „lineárního“ a „řetězce“ poukazujeme na utvářenost grafické podoby výrazů ze syntagmat jednotek nižšího řádu. Determinant „textový“ v tomto případě samozřejmě znamená text v úzkém smyslu verbální. *Celek* je zde především kvůli pragmatickému hledisku procesu čtenářovy-divákovy recepce verbálního textu: neprobíhá přísně lineárně tak, že by čtenář postupně dekodoval jednotlivé minimální grafické znaky grafémických jednotek, nýbrž úsekovitě, trhaně, jaksi abruptně recipuje celé útvary grafických/grafémických řetězců nebo jejich menší části (princip Gestalt).

⁴⁶ S jistotou nadsázkou lze říct, že některé vědecké texty čteme jako báseň.

⁴⁷ Následující metatext ikonicky ztvárňuje výše naznačený obsah.

singulární grafické jednotky

tzn. **časoprostorová pozornost** jí jakožto textovému(?) slovu věnovaná čtenářem-**divákem**, k čemuž ho má zohlednění grafické singularity výrazu dané jednotky na stránce relativně k ploše této stránky i vzhledem k ostatním jednotkám,

roste i role grafičnosti
(ZPŮSOBU GRAFICKÉHO PROVEDENÍ)

a metaforického (**obrazného**) potenciálu grafické jednotky-slova v rovině vizuální, tedy – její vizuální stránka vzhledem určité ploše se sémantizuje.

KONSTITUUJE SE VZTAH FIGURA – POZADÍ.

Čím méně grafických jednotek- slov v ploše o konstantních rozměrech, tím **VÍCE PROSTORU** každé/mu jedné/jednomu věnovaného.

Tento proces je vlastně procesem

„vysvobozování“ (a osamostatňování)

grafické jednotky-textového slova

od jejího-jeho *prostého napsání* ve smyslu *zařazení* do masy mezi ostatní směrem k *určitému způsobu ztvárnění, výrazu, expresi i expresivitě, obrazovosti a obraznosti*. Tedy způsob ztvárnění blíží se ztvárnění ve smyslu obrazu, slova jako obrazu, slova-obrazu (až obrazu-slova, srov. komiksové figury).

Statut *komiksového slova* se významně liší od statutu *slova textového*, spíše se blíží statutu *slova básnického*.⁴⁸ Vzhledem k slovu textovému je slovo komiksové bytující v komiksovém plátně sémioticky přehodnocené. Především u **komiksového slova neboli verbálu** záleží:

1) na způsobu jeho provedení – jeho grafická podoba spoluutváří významovou strukturu komiksu;

2) na jeho umístění v kontextu ostatních komiksových slov – utvářejí různě vektorizované sítě „parcelů“ (speciálních verbálových prostorů), nikoli vrstvy jednoznačně horizontalizovaných vláken;

3) na jeho umístění v rámci obsahově aktivizovaného grafického prostoru dvoj/archu (plocha nabývá dalšího rozměru), který je na umístění figury komiksového slova citlivý (spaciotopické parametry); je nikoli indiferentním, ale aktivním, funkčním, konstitutivním prvkem globální estetiky archu;

4) na jeho funkci vzhledem k ostatním komiksovým figurám v obrazovém grafickém prostoru. **Na grafických vztazích vzhledem k ostatním k. figurám**

Tyto verbálové rysy jsou nositeli znakové funkce, tj. jsou konstitutivní pro syntaktickou, sémantickou i pragmatickou strukturu komiksu.

Komiksové slovo je součástí specifického, zvýrazněného prostoru bubliny nebo recitativu či vlastního obrazového prostoru (většinou onomatopoeia) v panelu anebo se z extrapanelového prostoru k obsahu panelu (resp. k síti panelů a síti bublin v dvoj/archu) nějak vztahuje. Zhruba řečeno: multiplikace/rytmizace v různých variacích úkonu nakreslení čáry, vymezující *jiný prostor* v grafické ploše, do něhož se pak umístí různá uskupení jiných čar (spojité obrazy nebo nespojitá písmena), je vlastně základním komiksotvorným aktem.

Již víme, že umístění slova v komiksovém archu je obrazovou záležitostí: prostory s verbálem se umísťují do pozicí signifikantních z hlediska strategických požadavků výrazového plánu. Globální vizuální estetika a rytmus komiksu dominují časoprostorovosti rozprostraněnosti komiksového slova a jeho grafickému charakteru; levopravě orientovaným směrem četby zase verbál komiksový obraz usměřuje, vektorizuje⁴⁹ a dodává mu další dimenzi časovosti (rytmus) a prostorovosti. Verbální text v obraze vnímáme jinak než psaný text sám o sobě⁵⁰.

Komiksové písmo lze charakterizovat s Ulrichem Ernstem (Harris 1995: 118) jako grafickou figuru, „která má ve vztahu k verbální výpovědi funkci jak mimetickou, tak symbolickou. Jde o případ sémiologického synkretismu, kdy rozhodnutí v selekci psané formy a vizuálních obrazů je vzájemně závislé [*interdependent*], přičemž tato vzájemnost přispívá k významu celku“⁵¹. Čtenář počítá s možností, že znaky fungují simultánně jako typy i *tokens*. Znaky této povahy Ulrich nazývá *polygrafy (polygraphs)*, např. LoUiSiAna.

Navazující na citaci Vachka Macurové (srov. výše) o silné tendenci textu být přímo znakem věci můžeme pokračovat takto: Macurová (1992: 16-17):

„Vlastnosti „být už přímo znakem věci“ pak nabývají grafické znaky v širokém slova smyslu vždy, když dochází k přehodnocení jejich primární (nepříznakové, normované, systémové) funkce,

⁴⁸ V pojednání o statutu komiksového slova navazujeme na to, čím jsme začali již v kapitole o grafickém komiksovém prostoru.

⁴⁹ Prozatím stále necháváme porozumění tomuto pojmu na čtenářově intuici, definice viz kap. 1.2.5.5.1.

⁵⁰ Srov. např. Foucault, M.: *Toto nie je fajka*.

⁵¹ Přeložila M.P.

a to k přehodnocení danému různými posuny směrem k pólu „nesystémové“, „příznakové“, „nenormované“. (Jde v podstatě zejména o (příznakovost, nesystémovost, nenormovanost) využití podoby grafemů a/nebo jejich řazení a/nebo (i) plochy textu. /.../ Do popředí pak vystupuje kategorie textu označovaná obvykle jako optičnost (Vachek, 1936) nebo vizuálnost (Weselowski, 1980; Mistrík, 1985), srov. např. obrazové básně, konkrétní vizuální poezii aj.“

Koncept nesystémovosti, nenormovanosti a příznakovosti platí i pro verbál. V komiksu však je jeho užití vysoce systémové, a koherentní.

V důsledku se tedy slova komiksová a textová liší i ve způsobu, jakým jsou recipována, tzn. syntakticky totožná syntagmata komiksových a textových slov (týchž typů) na tomtéž místě v grafické ploše (a už toto je kritérium komiksově) se liší sémanticky a pragmaticky v závislosti na kontextu svého výskytu, tedy komiksovém, resp. textovém okolí. Recipuje-li čtenář-divák pouze slova textová, volí pro jejich dekódování odlišné mechanismy, než při recepci verbálu v heterogenním okolí (viz kap. 1.2.3) spojitého, hustého, neartikulovatelného zobrazení, u něž nejdříve recipuje tzv. *master item* (vedoucí informaci), získává rámcový obsahový dojem a následně doplňuje detaily⁵².

Zvuková stránka verbálu: potenciálním zdrojem zvuku v komiksu nejsou grafické znaky fonémů (fonogramy), cele odkazující zvukové kvality označovanému/signifíe, nýbrž sémioticky heterogenní polygrafy kódující již v rovině signifikátu i odstíny barvy, intenzity, modalitativy zvuku (komiksově synestetické vnímání zvuku): *čtenář vidí/čte barevný obraz zvuku*, jeho podobu, tvar, výraznost, velikost; vidí i grafickou podobu proporce této figury vzhledem k jiným figurám povahy zvukové i nezvukové.

Konkrétní, viditelné objekty mají na syntaktické rovině v k. archu status komiksového zobrazení (figur) stejně, jako mají status k. zobrazení jevy běžně nezobrazované, abstraktní, např. paralingvální (melodie, intenzita). V tomto smyslu se v komiksu mezi kategoriemi abstrakt a konkrétní smývá pomyslná hranice, resp. dochází k ustalování nové dynamické (komiksově) rovnováhy v přehodnoceném vztahu metaforické povahy mezi *abstraktním* a *konkrétním*.

Těž během recipování komiksu němého (zhruba komiks bez verbálu) se zřejmě aktivují i „pro-verbální“ složky mentálních struktur.⁵³ Správně se však jedná o hluchotu, spíše než o němotu. I bez explicitní přítomnosti verbálu totiž postavy obvykle vykazují očekávatelné rysy běžného řečového chování, tudíž němé nejsou (srov. Deleuze 2006 [1985]). Recipient vidí, že/jak postavy komunikují a vyluzují hlasy (např. mají otevřená ústa), nicméně je neslyší. Lze tedy předpokládat, že v rovině diegeze spolu postavy komunikují *svou řečí*, která „jen“ vzhledem k divákovi-čtenáři není vizuálně reprezentována zvláštními prostředky (eliminace exodiegetické vizuální reprezentace zvukové dimenze). Vzhledem k divákovi-čtenáři vzniká efekt ne-slyšení, jakési hluchoty. Tak jako tak se komiksy tzv. němé vzhledem k většinové produkci vždy liší, jsou příznakové, „komiksovým ozvláštňením“. Vzhledem k tomuto přístupu a pojetí kategorie komiksu ve smyslu centra a periferie pro nás zařazení hluchých komiksů mezi komiksy i pod kritériem obrazově-verbálové povahy komiksového znaku

⁵² Obecný popis interpretace grafického zobrazení podal Tondl (2006: 58): „Textu porozumíme, tj. jsme schopni ho interpretovat, můžeme-li jej číst od první věty k poslední, resp. od první strany k poslední. Přitom nevíme, ve které větě nebo na které straně je nejdůležitější obsah nebo jádro sdělení. U obrazové nebo grafické reprezentace vnímáme nejdříve celek, tj. daný grafický tvar a ten komplex, který je zobrazován. Teprve potom přecházíme k dalším detailům, které doplňují to, co jsme si uvědomili při vnímání celku.“

⁵³ Bylo by zajímavé experimentálně zjistit rozdíl v aktivaci neuronálních, resp. mentálních struktur diváka-čtenáře při recepci běžné knihy, komiksu bez verbálu a komiksu s verbálem. A též zaměřit se na výzkum rozdílů ve způsobech obrazové reprezentace v komiksu s kompletně realizovaným potenciálem komiksového znaku a v komiksu tzv. němém.

nepředstavuje takový problém jako pro jiné komiksology (k hloubkové a povrchové struktuře němého komiksu viz též kap. 1.1.3).

Shrnutí

Uvažujeme-li význam slova jako způsob jeho užití, pak jedním z důsledků je, že slova, s jakými je čtenář konfrontován na stránkách klasického verbálního textu, nejsou táz jako ta, s nimiž je konfrontován čtenář-divák v komiksových arších. Ač stejný výchozí grafémický základ, zakládají odlišné vztahy mezi typy a *tokens*, liší se motivací a způsobem užití (odlišné vztahy v dimenzi syntaktické, sémantické a pragmatické), tj. celkovou sémiotickou hodnotou. Obrazovým způsobem užívaná slova komiksová (verbál) se nacházejí v kontextu intersémiotickém, mají pozměněné konotace a konkretizované denotace. Komiksový kontext není okolím primárně jednosměrně linearizovaným ani dvojrozměrným víceméně homogenním útvarem, verbálním textem s diskretními, spočetnými jednotkami, nýbrž vektorizova(tel)ným okolím spojených, neartikulovatelných, nekvantifikovatelných znaků, jejichž způsob provedení a spaciotopické parametry nesou znakové funkce.

Pokud Daneš (1999: 12) konstatuje, že: „přijmeme-li autonomii psaného jazyka, pak ovšem musíme pokládat jazykový znak psaný a jemu odpovídající jazykový znak mluvený za dva různé znaky (mají rozdílné signifiant, na sobě přímo nezávislé)“, pak v komiksu se u komiksových slov relativně k textovým modifikuje i jejich signifié.⁵⁴

V následující části práce se od komiksového znaku a akcentu na verbálové aspekty přesuneme přes přemostující kapitoly o vztahu písma a obrazu a verbálně-obrazových transformacích ke kapitolám akcentujícím aspekty obrazové.

Obraz a písmo aneb komiksově písmo jako obraz

Provázanost obrazu a písma je stará „jako lidstvo samo“ a určit hranice mezi nimi nemusí být vždy samozřejmé. Původně se verbální složka sdělení v psané podobě vyjadřovala obrazem (piktogramy⁵⁵, ideogramy⁵⁶, logogramy⁵⁷). Zjednodušeně řečeno, písmo jako

⁵⁴ *Autonomní psanou a autonomní mluvenou* modalitu jazyka v našich kulturních podmínkách není možné realizovat do všech důsledků. Oba mody jazykové existence se vzájemně reflektují, ovlivňují a prolínají tak, že si jevy psanosti v mluvenosti uživatelé jazyka vůbec neuvědomují. Autonomie tedy pouze do jisté míry a v závislosti na komunikační situaci. Srov. např. Ong in *Technologizace slova* v rámci argumentu, jak psaní jakožto technologie mění strukturu vědomí, podává soupis některých psychodynamických rysů orality (zjevných v orálních kulturách (tj. s orálně založeným myšlením a vyjadřováním)) oproti rysům chirografickým, resp. typografickým: např. spíše aditivnost než podřazování, spíše kumulativnost než analýza, redundantnost či „mnohomluvnost“, konzervativnost či tradicionalismus, blízkost přirozenému světu, agonistický tón, spíše empatie a účastenství než objektivní odstup, homeostáza, spíše situačnost než abstraktnost.

⁵⁵ Piktogram je grafický symbol, který vyjadřuje svůj význam prostřednictvím své obrazové podobnosti fyzickému objektu. Mezi nejstarší příklady patří pravěké malby a kresby na stěnách či kamenech. Používají se v psacích a grafických systémech, v nichž písmena mají do značné míry piktorální vzezření. Mezi piktogramy se řadí i dopravní značení či jiná značení tohoto druhu, u něhož se předpokládá, že bude pochopitelné téměř každým. Srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Pictogram>.

⁵⁶ Ideogram je grafický symbol reprezentující ideu či pojem. Některé ideogramy jsou srozumitelné pouze na základě obeznámenosti s předem danými pravidly užívání; jiné vyjadřují význam prostřednictvím piktorální podobnosti k fyzickým objektům (srov. piktogramy). Příklady ideogramů: znaky ukazující cesty např. na letištech a v místech takových, kde se předpokládá, že lidé nebudou znát místní jazyk; arabské číslice; formální jazyky (matematická a logická notace, UML – jsou užívány celosvětově bez ohledu na svou jazykově specifickou podobu. Srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Ideogram>. Srov. Eco (2002 [1985]: 90): „./..../ ideogramy od začátku neimitují podobu věci, ale rysy týkající se mentálního pojetí věci“ [kulturalizovaného, Eco viz níže]. Palek (1997: 59) hieroglyfy (podobně jako rysy, které se objevují v každém primitivním písmu) řadí k ikonům non-logického druhu.

záznam řeči vznikalo postupnou úpravou kvalit obrazových zaznamenávajících význam. V tomto smyslu lze písmo pojmout jako vysoce stylizované, abstraktní, racionalizované, fixované, konvencionalizované, standardizované užití obrazu (ať už zaznamenávající význam nebo zvuk), jakýsi radikální obraz.

Obraz a písmo se spojují v gestu. Velká důležitost se gestu připisovala při studiu „geneze symbolična“ (zvl. písma). Umocněný potenciál gest s sebou nese hodnota písma řešeného tvůrčím způsobem (viz komiks). Kristeva (1999 [1981]: 36) se zmiňuje o hodnotě gesta jako „primordiálního aktu označování /.../ procesu, v němž se označování *rodí*, dříve než je *zafixováno* ve slově“. Gesto „se zdá být primordiálním náznakem *označujícího procesu* (*signifikace*), aniž by bylo *signifikací*“ (tamtéž: 37), hovoří o esenciální vlastnosti gestuální praxe, „totiž vlastnost být samotným prostorem, v němž *klíčí* *signifikace*“ (tamtéž: 37). Účinek gest, stejně jako účinek obrazů, se běžně popisuje z hlediska působivosti, pocitů a energičnosti, tj. „iracionálních“ složek lidské psychy. Gesto (obraz⁵⁸) působí na představitost s větší prudkostí a dává vzniknout trvalejšímu dojmu. Mimická řeč je „jednáním a participací na jednání a dokonce i na věcech“ (Oléron in Kristeva 1999 [1981]: 38).

Písmu v komiksu je předmětem estetizace. Bez nadsázky lze pole komiksového letteringu pokládat za svého druhu novodobý výraz (komiksového) písmomalířství, latinkové kaligrafie (klidně srovnatelného s lettristickými výtvarnými experimenty). Náhodná není ani podobnost komiksového písma s graffiti a street-artem⁵⁹.

Vraťme se ještě k logogramům. Všechna logografická písma, která se kdy používala pro přirozené jazyky, využívají pro rozšíření relativně limitovaného souboru logogramů *princip rébusu*: jistá část znaků se užívá k vyznačení fonetických kvalit, konsonantických či vokálních⁶⁰. Eco (2002 [1985]: 91) nastiňuje princip fungování egyptských hieroglyfů (analyticky nerozložitelných jednotek) na hliněných destičkách, které dle něj mimo jiné ukazují: „že číst od těch dob je vždy interpretovat, protože bylo třeba rozhodnout podle kontextu, jak má být daný výraz vztažen ke svému významu a jakým směrem se má pokračovat v četbě. Bylo třeba jako v rébusu rozhodnout, co číst nejdříve, zda fonetický znak nebo znak piktografický“. Skoro jako bychom četli o principu fungování komiksového znaku. V hieroglyfickém grafickém záznamu našel Ejzenštejn princip montáže, resp. spojování elementů, přičemž „každý izolovaný element má smysl jen v kontextuální kombinatorice a v závislosti na svém místě ve struktuře“ (Kristeva 1999 [1981]: 47), ke kontextuálnímu významu obrazových pseudo-jednotek viz Eco a Sønesson kap. 1.2.5.4.1 a 1.2.5.4.3.

Na komiksový znak se můžeme podívat i jako na svého druhu „něco mezi piktogramem, ideogramem a hieroglyfem“, novodobý znak-rébus ideografického charakteru, znak-rébus post/moderní, alfabetizované, typografické, multimediální, interdisciplinární, digitální,

⁵⁷ Logogram je grafický znak (grafém) reprezentující slovo nebo morfém (nejmenší jednotka jazyka nesoucí význam). To je v opozici k fonogramům, které reprezentují fonémy (řečové zvuky) nebo kombinace fonémů, a determinativům, které označují sémantické kategorie. Původ v logogramech mají např. hieroglyfy, určitou formu logografického psacího systému užívaly civilizace Blízkého Východu, v Číně, ve Střední Americe. Srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Logogram>.

⁵⁸ Atributy spojované s recepcí obrazů jsou např. tělesný, smyslný [*carnal* „pozemský“ od *carno* „maso“], taktilní, atavistický, primordiální, názorný, bezprostřední, emocionálně působivý, obrazům se přisuzuje magická moc.

⁵⁹ Graffiti obecně je druh výtvarného projevu pracující ve veřejném prostoru technikou nanášení barev, často ve formě spreje nebo fixy, případně škrábání, leptání (srov. některé komiksové techniky; z těch speciálních např. T. Ott, který ve svých komiksech (např. *Tales of Error* nebo *La bete a cinq doigts*) užívá tzv. *scratchingu*, neboli škrábání tvarů ve zčeřené plochy). Název pochází z původního řeckého slovesa γραφειν (*grafein*) „psát“. Graffiti se stalo jedním z původních pilířů hip hopu, označovaného za kulturu protestu. Bez zřetele k hip hopu lze graffiti vnímat jako městský folklór ulice. V pozdější době je obohaceno o další techniky vyjadřování a stává se streetartem. Srov. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Graffiti>.

⁶⁰ Srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Logogram>.

vizuální kultury, aktualizující své primordiální kořeny obrazových-písmových gest k vyjádření aktuální reflexe (sebe, světa, komiksu atd.).

Verbálně-obrazová transformovatelnost

„Pokud je však toto tvrzení pravdivé, proč se musí vyjadřovat řečí? Jde totiž o to, že obraz vydá za tisíc slov pouze za určitých zvláštních podmínek. A tyto podmínky obvykle zahrnují i slovní kontext, v němž je obraz zasazen.“ (Ong 2006: 15).

„Mluvené slovo je vždycky modifikací nějaké celkové situace, která není jen verbální. Nikdy se neobjevuje samostatně, pouze v kontextu /.../.“ (Ong 2006: 119).

Vizuální schémata a stereotypy promítající se v konstrukci zobrazení, zaznamenávání písmem v typografické kultuře, způsoby/pravidla klasifikace světa prostřednictvím jazyka (jazykový obraz světa, jazyk jako předvytvořená forma struktury)⁶¹ spoluorganizují naše vnímání světa. Různým fenoménům žité skutečnosti („svému světu“) obecně rozumíme (určitým formám přisuzujeme určité významy) na základě multidimenzionálního sémiotického systému institucionálního charakteru, který naši zkušenost tohoto světa prostupuje a pořádá a do značné míry i utváří (jakýsi univerzální systém signifikace). Organizační principy našeho pojmového aparátu podobně jako procesy lidského myšlení mají do značné míry metaforickou (tedy synestetickou) povahu, tzn. určité jevy chápeme prostřednictvím jiných jevů⁶²; v procesu rozumění dochází k několikerému a několikaúrovňovému transponování obsahů rozumění, k translacím/transpozicím mezi různými formami reprezentace.⁶³ „Označení nefunguje izolovaně, ale jakožto člen určité rodiny. Kategorie tvoříme pomocí souborů alternativ [z různých symbolických systémů]“ (Goodman 2007 [1968]: 69). „Formy a cítění [např.] v hudbě se v žádném případě neomezují jen na zvuk; řada struktur, schémat, emocí, tvarů, kontrastů, rytmů a rýmů je společná pro auditivní i vizuální a mnohdy rovněž pro taktilní a kinestetickou sféru. Báseň, obraz i klavírní sonáta mohou doslovně a metaforicky exemplifikovat některé ze stejných společných rysů a kterékoli z těchto děl může tak transcendovat vlastní médium. /.../ hudba ovlivňuje vidění, /.../ obrazy ovlivňují slyšení, /.../ oba druhy vnímání ovlivňují a jsou ovlivňovány tanečním pohybem. Všechny se vzájemně pronikají při světátvorbě.“ (Goodman 1996 [1978]: 118). „Literatura, malířství a vizuální umění tedy v okruhu dané kultury neexistují izolovaně, nýbrž jako homologické kulturní „texty““ (Sławińska 2002 [1990]: 251). Smysl jevů, s nimiž jsme konfrontováni, je tak „konstruován v komplexu výměn mezi různými registry reprezentací“ (Divišková 2005: 12), zvl. mezi registrem vizuálním a verbálním. Jinými slovy: abychom

⁶¹ Gramatika určitého jazyka jako permanentní mentální stav, který je u člověka navozen jako výsledek procesu osvojování jazyka (srov. Schwarzová 2009 [1996]).

⁶² Srov. metafora jako způsob, „jímž zapojujeme naše pojmy do vícenásobných /.../ služeb“ (Goodman 1996 [1978]: 116).

⁶³ Z komentáře M. Ajvaze (1997: 87-88) k Foucaultově meditaci nad Magrittovou kresbou in *Toto nie je fajka*: „Foucault nachází mezi viděním a jazykem souvislost, která není ani souvislostí původní zkušenosti a její reprezentace, ani souvislostí bez tvaru a vnější formy, jež se do ní otiskuje. Je to souvislost daná tím, že slova, obrazy i věci vystávají jako součást sítě, kterou všemi směry probíhá podobnost, přičemž nelze žádnou z částí sítě osamostatnit a žádná část není ve vztahu k jiným částem původnější. Jazyk má povahu organizujícího dění, které vystává z širšího organizujícího dění, ustavujícího skutečnost vůbec, a které zůstává do tohoto dění stále zapuštěno. /.../ ani vidění není posledním základem, nezávislým na jazyce. Ani vidění nelze vytrhnout ze sítě podobnosti; do rozčlenění i povahy viděného už zasahuje práce jazyka, od níž nelze skutečnost nijak očistit. /.../ Kruh se uzavírá: Jazykové významy vyrůstají z rytmů geneze skutečnosti a zjevují je, ale sama tato skutečnost už do sebe vstřebala významy rozestřené jazykem.“ Foucault rozjímá: „Přide den, keď podobnosť, nekonečne prenášaná v radoch, odoberie identitu samému obrazu i s menom, čo nesie.“ (Foucault 1994 [1973]: 73).

mohli srovnávat/překládat mezi kódem vizuálním a diskursivním, využíváme *tertium comparationis*. Z hlediska sémiotiky kultury „generovanie zmyslu prebieha na všetkých štruktúrnych úrovniach kultúry“, různé produkty kultury (verbální, vizuální, gestické aj.) „sa při všetkej odlišnosti svojej materiálnej povahy vyznačujú štruktúrnym izomorfismom“ (Lotman 1994: 9). Odkazuje na globální sémiotický systém (ozřejmující proces verbálně-obrazové transformovatelnosti/přeložitelnosti) shrnuje Deleuze (2006 [1985]: 37):

„posouzení podobnosti či analogie je podřízeno [obecně sociokulturním] kódům. /.../ analogické výpovědi /.../ odkazují ke specifickým kódům, které již neurčují podobnosti, nýbrž vnitřní strukturu: „To, že vizuální zpráva je částečně zprostředkována jazykem, není jen externí záležitostí /.../, nýbrž také dostatečně záležitostí interní a je to v samotné vizualitě, která je pochopitelná jen proto, že její struktury jsou částečně nevizuální /.../ U ikony není vše ikonické.““

Verbální jazyk ovšem stále zůstává privilegovaným prostředkem myšlení, „je bezpochyby ten nejmocnější sémiotický nástroj, který člověk vynalezl“ (Eco 2004 [1976]: 199). Avšak zcela neuspokojuje požadavek efektivní vyjádřitelnosti, neboť nepokrývá celkový obecný sémantický prostor.

1.2.5 Ke komiksovému obrazu

V úvodu této práce jsme přijali definici komiksu jako intermediálního druhu s vizuální dominantou. Jejím hlavním způsobem vyjádření je v širokém smyslu obraz. V následujících částech nahlédneme různé konkretizace komiksového obrazu druhé instance prizmatem několikero sémiotických přístupů. Pokusíme se komiksový obraz na základě aplikace fundamentálních koncepcí těchto disciplín pojednat jako netriviální vícerovinnou strukturu.

Zřetězení a systematizace kapitol a subkapitol, opět ne neproblematické, se vyjevovalo postupně. Jednotlivá témata představují možnosti, jak lze komiksový obraz specifikovat z hlediska toho, jaký z jeho rysů či vztahů k jiným sémiotickým strukturám akcentujeme; ať už je to úzká vazba komiksu a filmu nebo koncepce obrazové sémiotiky.

1.2.5.1 Prolegomena: Fragmentárnost aneb iluze o komiksu

Komiks dle Groensteena (2005 [1999]: 23) i jiných komiksologů je druh založený na dvojitým zamlčování. Argumentuje tím, že „nejenže nehybné a mlčenlivé obrázky nemají tutéž iluzionistickou sílu obrázků filmových, ale jejich spojení, jež /.../ nevytváří kontinuum napodobující skutečnost, nabízí čtenáři pouze vyprávění zpřetrhané mezerami“. Vzápětí „zmírňuje“ s tím, že ponoří-li se čtenář-divák do fiktivního světa diegeze, který má kontinuální, celistvou povahu, jeho zaujetí zamaskuje překonávání rámečků, které se tím stává mechanickou a velmi nevědomou operací.

1) K iluzi kontinuity: Možnosti lidského psychického aparátu nejsou neomezené – ani jeho vnímání a reflexe světa nejsou nepřetržité ve smyslu určité permanentní hladiny aktivovanosti. Metaforicky vzato má pozornost charakter „vlnění“ a „kvantovosti“ zároveň: energie pozornosti sice pulzuje na více rovinách, nicméně *pulzuje*, tzn. v čase se kmitavě překonfigurovává: v tomtéž okamžiku jsou některé části systému ve stavu aktivovanosti vyšší, jiné ve stavu aktivovanosti nižší, i podprahové. V důsledku toho se energie věnovaná jevům dává: duševní aparát některé jevy vyhodnocuje jako centrální, jiné naopak pozornost „vytěsňuje“ jako periferní. Tedy: ani kontinuu světa, filmu, knihy nebo komiksu, ani vizuálním podnětům, ani čemukoli jinému nejsme schopni věnovat pozornost nepřetržitě. To, co ze světa vnímáme, je výsledkem konstrukce (retrospektivní i prospektivní) závislé na mnoha faktorech momentálních i permanentních (od fyzických dispozic, vzpomínek a minulých zkušeností přes vzdělání po momentální duševní stav a účel, s nímž k něčemu energii svého psychického

aparátu vůbec směřujeme), kdy celé rozsáhlé kontexty i detaily jsou inferovány⁶⁴. Schopnost porozumění tedy není pro lidský duševní aparát věcí nepřetržitosti (obsahu) předkládaného produktu. Při recepci komiksu v podstatě není čtenář-divák vystavován ničemu, čemu by se nevystavoval ve své běžnodenní praxi. Jen v případě média komiksu je tato přetržitost v nepřetržitosti, nespojitost ve spojitosti, diskontinuita v kontinuitě jeho konstitutivním, vizuálně explicitním a tematizovaným rysem.

V důsledku toho ani zdaleka nenarůstá objem informace získané interpretem lineárně (srov. Mukařovského hrubé schéma procesu kumulace významu v povědomí čtenáře⁶⁵). Ve střednědobé a dlouhodobé paměti interpret podrží pouze to, co vyhodnotí jako významově nosné, tzn. některé obsahové prvky eliminuje i zpětně (teorie retrospektivní konstrukce). Recipient nečte písmenka, nevidí obraz, recipuje význam, sleduje významovou linii a prediktivně hledá, co odpovídá jeho předutvořeným rámcovým významovým hypotézám.

2) Celistvě podaný není ani film (viz filmové střihy), ani příběh v knize, celistvá není naše pozornost (viz bod 1)). Celistvost je iluze.

3) Neudržitelná je též domněnka o kontinuálnosti a celistvosti (komiksové) diegeze: třebaže do jisté míry recipientem konkretizovaná a dourčená, spousta míst zůstane nedourčených, významově potenciálních, a to v případě jakéhokoli média. Žádná objektivní diegeze daného díla ovšem neexistuje. Co se obvykle předpokládá a uživatelsky re-konstruuje především, je konzistentní dějová linie (či několikero vzájemně interagujících dějových linií). Celistvá a kontinuální diegeze díla jakéhokoli média je iluze, navíc cele závislá na fragmentárním a často nekonzistentním interpretačním aktu recipienta.

4) Čtenář-divák při recepci nedělá nic na způsob překonávání rámečků. Rámečky jako konstitutivní složku významu dekoduje (recipuje) stejně jako všechny ostatní části komiksové struktury. O komiksu snad lze říci, že je kvůli oddělenosti panelů fragmentární či médiiem fragmentů, nicméně takový je jeho *modus vivendi*, právě tak je toto médium definováno. Komiksová informace nutná pro generování významu/smyslu poskytovaná recipientovi není komplexní, kontinuální nebo celistvá o nic méně, než je tomu u jiných médií. A nikoli fragmentarizovaná – komiks nic nezamlčuje! Resp. zamlčuje tolik, kolik se zamlčovat chce autorské intenci. Samozřejmě že na základě zkušenosti čtenář-divák inferuje, dourčuje a konkretizuje, především však těmito procesy *propojuje*. Fikční svět komiksu má *právě* takovou podobu, jak je prezentována v panelech v archu; *zároveň* lze archy pokládat za určité komiksové modely speciálně vytvořené pro sdělování fikčního světa. Tyto modely však strhávají pozornost k sobě a fungují vlastně jako sdělení samo. Určitý komiks je současně vlastním fikčním světem i modelem tuto fikčnost komunikujícím.

Definovat navíc komiks jako médium fragmentární vzhledem k fragmentárnosti panelů znamená neprávem zohledňovat pouze určitý fragment na úkor estetiky celého strukturního komplexu.

⁶⁴ Definice inference dle ESČ (2002: 179): „Psychické procesy, které člověku umožňují zařadit slyšené nebo čtené texty (stejně jako jiné vnímané jevy) do kontextu jeho vlastních znalostí o světě. Jsou to procesy usuzování, vyvozování nových informací z informací známých, domýšlení, překlenování mezer. Propojují informace verbální a neverbální. Tvoření inferencí způsobuje, že recipient vyrozumí z textu mnohem více, než je v něm explicitně uvedeno, rozumí i formulacím, které nejsou doslovné, obrazným vyjádřením /.../, odkazům k jiným textům /.../, pochopí komunikační záměr autora. Podílí se na nich i představivost recipienta. Jejich tvoření je nezbytnou podmínkou koherence textu /.../. Jsou však vždy do určité míry subjektivní; i proto tomu, co produktor míní, recipient zpravidla nerozumí úplně přesně“.

⁶⁵ Mukařovský (2001: 59): a – b – c – d – e – f

a b c d e

a b c d

a b c

a b

a

5) S tím, že komiksové obrázky nemají tutéž iluzionistickou sílu jako obrazy filmové, prozatím v jistém smyslu souhlasit můžeme. Co však Groensteen mínil kontinuem napodobujícím skutečnost, je záhadou. Kromě toho, že film není (obsahově) nepřetržité kontinuum, není zajisté ani napodobením skutečnosti. Je uměleckým dílem s jistým záměrem prezentovaným způsobem, které umožňuje prezentovat filmový aparát, a to především s ohledem na onen jistý záměr (třebaže z větší míry až během tvorby a tvorbou konkretizovaný). Toto tvrzení ovšem beze zbytku platí i pro aparát komiksový, čímž se dostáváme k „prozatím“ a „jistému smyslu“ v první větě tohoto odstavce: komiksové obrázky mají přesně takovou iluzionistickou sílu, jaká odpovídá povaze komiksového média, což divákovi-čtenáři nemůže zabránit v ponoření do fikčního světa komiksu, jak připouští sám Groensteen. Ba co víc, toto ponoření mu médium komiksu právě umožňuje a právě prostředky, jež si divák-čtenář sám záměrně pro toto ponoření do iluze zvolí (vedle prostředků média filmového, televizního, literárního aj.). Tato iluze má hodnotu zcela srovnatelnou s hodnotou iluze poskytnuté prostředky média filmového (či jiného) – kvalita iluzí závisí především na recepční aktivitě a představivosti recipienta. Že v případě obrazu (filmového nebo komiksového) má divák „vše před nose“ a nemusí uplatňovat svou imaginaci nebo tolik recepční námahy jako např. u verbálního textu literárního díla, je opět jen další iluzí iluze (srov. např. pojem „vizuální gramotnost“!).

6) Že lidské mysli nečiní sebemenší problém spojit v kontinuum objekty v blízkém okolí, ať jsou jejich vlastnosti *jakékoli* (natož obsahově přemostit dva obrazově soudržné panely), prokázaly už mnohé psychologické experimenty (konkrétní případy za všechny viz např. *Záhada vnímání* in Goodman 1996 [1978]).

1.2.5.2 K vnější komiksové intermedialitě: komiks a film – úvodní srovnání⁶⁶

„Nepochybně jsou během uplynulých sto let dějiny umění úzce spjaté s filmovou výzvou.“ (Monaco 2004 [2000]: 35)

Moderní komiks a film se objevily skoro v tomtéž roce. Jejich diskurs, teoretický i praktický, má povahu vzájemného ovlivňování, prolínání. Dějiny komiksovosti sice sahají mnohem dál a hlouběji a vliv komiksu na film v dobách vzniku a rozvoje raného filmu od přelomu devatenáctého a dvacátého století je v dějinách kinematografie zdokumentovaný jednak ve filmové tvorbě, jednak v teorii, avšak ani film se svou zpětnou vazbou nezůstával pozadu. V mnohých aspektech je jejich historický vývoj paralelní⁶⁷. Vývoj komiksového stylu, komiksových praktik, zobrazovacích technik, ale též praxe a vzdělání komiksových tvůrců i publika by bez interakce s filmem (výtvarným uměním aj.) vůbec nebyl v takové míře a takovým způsobem možný (proces vnější intermediality), srov. komiksem přebrané, dle

⁶⁶ Podotýkáme, že relevantní literaturu k tomuto tématu a vůbec zabývající se teorií komiksu u nás zatím (zoufale) postrádáme.

⁶⁷ „Historie kinematografie se přestává jevit jako "monomediální" dějiny filmů, protože v různých historických obdobích film vstřebával a přepracovával principy řady dalších médií a kulturních forem.“ „Americký filmový historik a člen montrealského Centre de recherche sur l'intermedialité Rick Altman ve studii *Co to znamená psát dějiny kinematografie* vypočítává média, se kterými se v raném období "chameleonský" film postupně identifikoval: fotografie (v roce 1906), ilustrovaná hudba (1907), vaudeville (1908), opera (1911), komiks (1916), rozhlas (1922), fonograf (1926), telefon (1929). /.../ S nástupem blockbusterů od 70. let film vystupuje stále častěji jako pouhý dílčí prvek v rámci širšího multimediálního souboru tematicky spřízněných produktů (od hudebních nahrávek přes televizní seriály po počítačové hry a sladkosti). Kromě toho film opakovaně vycházel z kina a rozptyloval se do různých médií, která jej specificky transformovala, například jako vizuální jazyk poskytující počítačovým interfejsům metafory pro zpracovávání dat nebo v symbiózách multikin s nákupními centry, kde se často klasická situace diváka mísí s pozicí nakupujícího nebo s návyky uživatelů novějších médií.“ Szczepanik, P.: *Intermedialita*. In <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>.

vlastních potřeb upravené způsoby zabírání detailů, interiérů a exteriérů, rychlé změny perspektiv navrácené filmem komiksu zpět v inovované podobě aj. Srov. k tomu Eco (2006 [1964]: 146-147): „je pravda, že teprve po experimentech současného malířství a objevech techniků a uměleckých fotografů mohly komiksy díky senzibilitě vytvořené v širším publiku předložit své vlastní grafické konvence“. Na tuto komiksově-filmovou intermediální oblast se nyní zaměříme podrobněji.

V teoriích filmových sémiologů narazíme na několikero možností typologií systematizujících současná audiovizuální média. Následující tabulka čerpá z práce P. Twardowské (1999)⁶⁸, která vychází z typologie audiovizuálních jazyků, které používají podobné vyjadřovací prostředky jako film, Ch. Metz upravené Birekem (in *Komiks a film – pokrewieństwa i związki*). Tabulka ii názorně ukazuje pozici komiksu mezi příbuznými médii [tabulku dle předlohy vytvořila M.P.]:

Tab. ii

OBRAZ		MECHANICKÝ	RUČNÍ*	
	JEDNOTLIVÝ	Fotografie	Realistické malířství	NEHYBNÝ
	ZMNOHONÁSOBNĚNÝ	Fotoromán	Komiks	
		Film zachycující skutečnost	Kreslený film	POHYBLIVÝ

„* Zahnutím kategorizace produktů vzniklých s využitím možností digitálních technologií by došlo ke zkomplikování tabulky, zjemnění/rozdílnění a přehodnocení vztahů /.../.

/.../ Ze schématu není /.../ zřejmé, které audiovizuální formy jsou prvotní a základní a které od nich odvozené /.../. Právě míra a rozsah, jakým **film a komiks ovlivňoval (a nadále ovlivňuje) ostatní členy této skupiny, nám umožňuje považovat právě tato dvě umění za základní.**“

Twardowská se dále zabývá styčnými plochami mezi filmem a komiksem. Pro nás je toto srovnání výhodné, neboť na základě konfrontace shrnuje základní vlastnosti/možnosti fungování některých komiksových prostředků. U filmu existuje kamerou snímáný diegetizovaný svět, viditelný na plátně, předem, kdežto komiksový svět si od základů vytváří jeho autor (autoři) sám⁶⁹. Rám filmového obrazu je pevně dán rámem určeným technickými parametry kamery a plátna či obrazovky, zatímco v rámci komiksového dvojarchu si lze s rámováním panelů jakkoli pohrávat. Plynutí času a rytmus obrazů určuje film, komiksový divák-čtenář sice neurčuje rytmus obrazů, nicméně sám si volí tempo četby-dívání; s dnešními možnostmi videí a DVD-přehrávačů si však může i filmem „listovat“, vracet se, předbíhat, zastavovat a přehrávat jakoukoli scénu dle libosti (vlastnosti knihy, komiksu a filmu se tak v mnohých rysech prolínají). Tzv. mimozáběrových skutečností může komiks vzhledem k filmu využívat v omezené míře. U filmu je kompozice obrazu záležitostí jednoho záběru nebo sledu záběrů několika, komiksová kompozice je věcí jak jednotlivého panelu, tak celého dvoj/archu.

Film dle Twardowské používá dva, resp. tři druhy pohybu: 1) přemísťování snímaných objektů v čase a v prostoru, 2) pohyb kamery, tedy pozorovatele, vzhledem k ukazované realitě, 3) stříh, „sice neodpovídá lidské zkušenosti (porušuje lineárnost prováděné činnosti),

⁶⁸ Twardowká, P.: *Komiks a film*. In <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=940>.

⁶⁹ Tvůrce nevybírání ani nevykrajuje záběry z něčeho již hotového, předem daného (*nezabírá* jako fotografie či právě film, který tok záběrů stíhá), ale stylizuje vkládáním dovnitř rámu. Komiks primárně netransformuje z něčeho do něčeho jiného, ale utváří, zhmotňuje, v jistém smyslu vyrývá (styluje, od řeckého *stylos* „rydlo“) do papírového materiálu svůj komiksový znak. Užíváme-li někde v souvislosti s komiksem výrazu „záběr“, je to s touto odlišností na pozadí. Komiksy animované zde nebereme v úvahu.

ale je natolik zavedeným výrazovým prostředkem filmu, že je přijímán diváky automaticky a bez zábran⁷⁰. Komiks má k dispozici pouze třetí možnost, obdobu filmového střihu⁷¹, a prvek kompozice. Divák-čtenář ovšem nevidí pohyb jako takový, ale obrazy v určitých fázích pohybu, přičemž usouvzážňuje mezi nimi procesy inference.

Film disponuje třemi složkami zvuku, který je tzv. on (versus zvuk off): mluveným slovem, ruchy a hudbou. Tzn. i prostředky pohrávat si s takovou zvukovou složkou, která se nevztahuje k hlavnímu ději a působí spíše jako zcizující element (někdy tak může působit i sám instrumentální, nediegetický hudební doprovod). Komiks svým čtenářům-divákům nabízí kromě psané podoby verbálního textu mluveného i grafické ekvivalenty ruchů (a hrátky s grafickými variacemi jejich potenciálně zvukových podob), tzv. *sound-effects* (SFX), onomatopoeia, jedno z populárních komiksových specifík.

Podobně jako evoluci filmu i komiks významně poznamenává vývoj a možnosti techniky.

Tvůrčí skupiny, v podstatě manufakturní dílny, dávající komiksům vzniknout se svou strukturou a rozdělením funkcí podobají filmovému štábu (scenárista, kreslíř, maketista, inker, kolorista, *lay-out man*, lettrážista, penciller aj.). Řada tvůrců komiksů působí též u filmu (a obráceně) jako kreslíři story-boardů nebo i scenáristi, výtvarní poradci a autoři dekorací či kostýmů, i filmoví režiséři tvoří komiksy a uvádějí je do filmových podob (vznikají adaptace a různé formy transpozic mezi uměními, bohaté, složité propletené intertextuální sítě). Komiks se objevuje ve filmu⁷², podoby filmových herců i aluze na jejich „lidskou tvář“ a filmové spoty v komiksu. Jako svého druhu citace lze nazvat přenášení znaku nebo vlastnosti mezi uměními „věrně“ nebo parodicky, na základě podobnosti situační, žánrové, obrazové nebo celkové atmosféry díla, podobnosti je možné naznačit stylizací či kompozicí scény.

1.2.5.3 Sémiotika filmu – interface filmu a komiksu

V třetí části velkodíla *Jak číst film (Jazyk filmu: Znaky a syntaxe)* J. Monaco uvádí, že „v naší schopnosti pozorovat obrazy, ať už nehybné či pohyblivé, existuje silný prvek, který závisí na učení.“ (Monaco 2004 [2000]: 151). Film dle něj není jazykovým systémem jako angličtina nebo matematika (učíme se je), nicméně se jazyku podobá: jako systém komunikace může být „jazykem“ určitého druhu, je *jako* jazyk^{73,74}.

⁷⁰ Twardowska, P.: *Komiks a film* (3). In <http://komiks.cz/clanek.php?id=950>.

⁷¹ Pojednávat o střihu u komiksu neodpovídá technologii jeho vzniku a jen částečně způsobům jeho fungování, proto dle mnohých komiksologů není vhodné tento termín, charakterizující komiksové postupy, užívat.

⁷² Komiksových technik využívá např. převratný, fenomenální film *Matrix* bratrů Wachowských, kteří si ke spolupráci na filmu pozvali nejednoho komiksového tvůrce. K neznámějším režisérům „komiksů na plátně“ patří Tim Burton nebo Steven Spielberg, v českém prostředí především Václav Vorlíček se svého druhu jedinečným filmem *Kdo chce zabít Jessii?*.

⁷³ Omezenost této metafory si Monaco uvědomuje a nesnaží se film „nacpat“ do jazykových kategorií různé hierarchické úrovně (např. záběr „do“ slova, scénu „do“ věty, sekvenci „do“ odstavce atd.; nutno podotknout, že vymezení jak druhých, tak prvních stran těchto relací je věcí definic, čili proměnlivé a do značné míry arbitrární. Opět narážíme na to, že film jakožto hustý (*dense*), neartikulovatelný symbolický systém nelze rozdělit na tak jednoznačné a „kontrolovatelné“ jednotky jako ty jazykové (filmový „jazyk“ nelze popsat kvantitativně, tzn. nemůžeme identifikovat základní jednotku).

⁷⁴ Deleuze (2006 [1985]: 35) hovoří o *řeči* filmu bez jazyka a vystihuje jádro sémiologického přístupu: „Nahradi-li obraz výpovědi, může a musí na něj aplikovat jistá vymezení, která nepřísluší výlučně jazyku, nýbrž podmiňují výpovědi nějaké řeči, i když tato řeč není verbální a působí nezávisle na jazyku. Princip, podle něhož je lingvistika pouhou součástí sémiologie, se tedy realizuje v definování řeči bez jazyka (*sémies*), což zahrnuje jak film, tak i řeč gest, oděvů nebo dokonce hudby... Neexistuje proto žádný důvod hledat ve filmu rysy, které patří pouze jazyku, jako například dvojí artikulace. Budeme naopak ve filmu nacházet rysy řeči, jež se nutně aplikují na výpovědi, jako jsou pravidla užití v rámci jazyka a mimo něj: syntagma (konjunkce vzájemně souvztažných přítomných jednotek) a paradigma (disjunkce přítomných jednotek a srovnatelných

Vycházejí ze Saussurova pojetí jazykového znaku prezentuje jazykový znak jako složeninu signifiant a signifié, tedy vztah na jedné straně shluku písmen/zvuků a na druhé významu, tedy něčeho jiného. Většina potěšení z poezie dle něj spočívá právě v tanci v rámci velkého rozdílu mezi signifiant a signifié. Ve filmu [komiksu?] jsou však, jak tvrdí, signifiant a signifié „téměř identické“⁷⁵. Jazykové jednotky jakožto signifikační/denotační třídy jsou významově obecné, zatímco obraz je konkrétní: „film nenaznačuje, film prohlašuje“ (tamtéž: 155). Monaco však opomíjí důležitou věc: obecné verbální jednotky sice referenčně naplňujeme konkrétními obrazy/významy/funkcemi až v určité komunikační situaci, avšak nekonkrétní je (sám o sobě) i obraz: konkretizován je až kontextem, tzn. jinými obrazy nebo verbálně (pojmenováním, popisem). A tím, kdo prohlašuje, není film, který ukazuje, nýbrž divák.

U identických signifiant a signifié je důležité slůvko *téměř*, neboť ani schopnost recipovat film/komiks není samozřejmá, univerzální, „vrozená“, ale naučená. Rozvíjením vizuální gramotnosti se člověk učí vědět, co vlastně vidí, resp. učí se vidět, na co se dívá⁷⁶. A nic na tom nezmění, že na recepci (ozvučených pohyblivých obrazů) filmu aplikujeme v podstatě identické percepční mechanismy jako na recepci „ozvučených pohyblivých obrazů žité skutečnosti“.

V sekci slovníku filmové sémiotiky Monaco podává výklad několika lingvistických, literárněpoetických a sémiotických termínů aplikovaných na filmové jevy, aplikovatelných i na komiks: *denotace* (co je zobrazeno) vs. *konotace* (divákem vytvářené významy, které se k danému způsobu denotace pojí); osy významových vztahů: *syntagmatická* (panel srovnáván s těmi, které mu předcházejí a následují ho) vs. *paradigmatická*⁷⁷; (obrazová) *metonymie*, *synekdocha*; *ikon*, *index*, *symbol* (viz zvl. druhý oddíl věnovaný srovnávací analýze).

Určitými nejasně formulovanými pravidly užívání Monaco nazývá filmovou syntax. Tato pravidla jsou výsledkem užívání filmu, nikoli jeho determinantou. Vznikla v důsledku toho, že se určité nástroje praxí osvědčily jako použitelné a užitečné. Pro komiks platí zhruba totéž. Co má navíc s filmem společné oproti užití jazyka: zatímco nemůžeme říkat několik věcí najednou (v běžném textu též čteme pouze po jednotlivých řádcích, lineárně), film i komiks disponují prostředky pro hromadné, simultánní komunikování jevů. K tomu využívá prostředků dvou kategorií: 1) modifikující prostor, *mise-en-scene* (doslova „přinášení na scénu“ [vkládání do grafického prostoru]) a 2) modifikující čas, *montáž/střih* („sestavování dohromady“).

Struktura filmu je definována *kódy*, kritickými konvencemi či systémy logických vztahů, v jejichž rámci struktura filmu operuje a ony operují v ní. Monaco vyděluje kódy 1) kulturní (existují i mimo film, např. jak lidé jedí), 2) sdílené umělecké (film je sdílí s jinými uměními, např. gesto jakožto kód filmu i divadla), a 3) „specificky“ filmové (např. montáž) – specifičnost spočívá v tom, že je film „zdůrazňuje a využívá víc než jiná umění, přitom něco jako montáž vždy existovalo v románu“ (tamtéž: 174). Tyto kódy nalezneme i v komiksu.

Na osách významových vztahů: Podobně jako u filmu, „médiu extenzí a indexů“, i vytváření významové struktury komiksu *můžeme*⁷⁸ nahlédnout tak, že je konstituována procesem „srovnávání toho, co vidíme, s tím, co nevidíme“ (tamtéž: 165). Tzn. zdroje konotačních

jednotek absentních). Sémiologie filmu bude disciplínou, která na obrazy aplikuje řečové modely, především syntagmatické, jakožto složky jednoho z jejich principiálních „kódů“.

⁷⁵ I přes kritizované zjednodušující teoretické pojetí a zacházení s termíny mnohých přístupů k sémiotice filmu se na některé z nich odvoláváme. Nicméně právě s ohledem na toto konstatování.

⁷⁶ „Bylo by tu třeba celé pedagogiky, poněvadž musíme čist vizuální novým způsobem, stejně tak jako poslouchat novým způsobem akt promluvy.“ (Deleuze 2006 [1985]: 293).

⁷⁷ Jak již uvedl Deleuze pro film, ani v komiksu paradigmatickým vztahům příliš pozornosti nevěnujeme.

⁷⁸ Takový přístup předpokládá pokročilou recepci, ne-pouhé-konzumování příběhu bez ohledu na techniky zpracování (fanův (ne nutně *jen* fanův) přístup k textu viz kap. 1.1.3).

významů plynou z kombinace vztahů na ose syntagmatické a paradigmatické. Z hlediska syntagmatiky jsou relevantní kontaktní vztahy komiksových panelů na komiksových dvoj/arších i distanční koreference v hypertextové struktuře celého komiksu. Z hlediska vztahů paradigmatických je jeden každý panel konkretizací výběru z infinitezimálního počtu možností, co a *jak* ztvárnit (otázka volby modifikací časových a prostorových: fáze pohybu, perspektivizace, *point of view*, ztvárnění scény, kompozice panelu atp.).

1.2.5.4 Komiksový obraz prizmatem teorií obrazové sémiotiky⁷⁹

1.2.5.4.1 Ecovy obrazové kontextové pseudojednotky

Jako jeden z nedostatků sémiotických studií Eco (2004 [1976]: 202) spatřuje interpretaci různých znaků na základě lingvistického modelu, „tedy pokus na ně aplikovat něco, co se v přeneseném smyslu podobá parametrům zvuku [jde především o pojem *binárnosti*, spojovaný s absolutní *diskrétností*, jako „matoucí dogma“ určitého fonologického modelu] nebo modelu dvojí artikulace“ a opomíjení modelů vyrovnávajících se s entitami gradačními. Zatímco znaky jazyka jsou *diskrétní, artikulovatelné, tudíž analyzovatelné* na všech jeho hierarchických rovinách (jednotky fonologických rysů, fonologické, morfologické, lexikální, syntaktické), „artikulační“ prvky vizuálních textů jsou těžko rozpoznatelné a lze je dle Eca artikulovat jen do jisté míry, navíc různá „vypodobení koně“ nejsou předvídatelná. Hovoří o jistých *sémantických pseudojednotkách*, které je divák schopen ve snaze o verbalizaci rozpoznat (např. louku s domem), při pokusu o jejich vydělení z celku se však jaksi ztrácí.⁸⁰

Znak nazývaný ikonický a jeho zakládající pseudojednotky Eco tedy vymezuje jako „(a) vizuální text, který (b) *není dále rozložitelný* ani na znaky, ani na figury“⁸¹ (tamtéž: 245). Ikonický znak je *korelovatelný spíše s textem*, „neboť jeho verbální ekvivalent (s výjimkou řídkých případů značné schematizace) není slovo, ale fráze nebo vlastně celý příběh /.../. Jednotky, které vytváří ikonický text, jsou zakládány – pokud vůbec – kontextem [Sønesson srov. níže]. Vně kontextu nejsou tyto takzvané „znaky“ vůbec znaky, poněvadž nejsou kódovány, ani se ničemu nepodobají“ (tamtéž: 245). Jestliže tedy ikonický text (obraz) zakládá kódovou hodnotu znaku, není to kód, kterým je obraz artikulován, ale právě naopak – obrazový text představuje *akt vytváření (vlastního, idiomatického) kódu* (akt kódotvorný). „Pokud je každá komplexní ikonická reprezentace kódem sama o sobě, pak neexistuje *žádný ikonický kód*, ale *mnoho /.../ [avšak] ikonické styly vyhrazené pro neestetické účely se místo toho řídí předvídatelnějšími systémy pravidel [oproti dílům s primárně estetickými ambicemi]; z toho důvodu jsou v masové komunikaci, fotografii, komiksech a filmech rozpoznatelné ikonické kódy“* (tamtéž: 337).

Eco však rovněž podrobuje kritice samotný koncept ikonismu (srov. níže též Goodman a Sønesson) a odmítá dosavadní pojetí ikonických znaků: „*ikonismus není jednotným jevem*, ani vskutku jednoznačně sémiotickým. Je souborem jevů svázaných pod univerzální název /.../ některé z těchto skrytých jevů nemohou být v žádném smyslu nahlíženy jako sémiotické a jiné nejsou ve skutečnosti vůbec ikonické“ (tamtéž: 245-6). Uvádí šest naivních názorů⁸²,

⁷⁹ K odkazovaným autorům k tématu obrazová sémiotika patří např. Barthes, Benveniste, Eco, Floch, Gautieur, Gombrich, Goodman, Marin, Saint-Martin, Schefer, Sønesson, Thürlemann.

⁸⁰ „Univerzum vizuálních komunikací nám připomíná, že komunikujeme jak na základě *pevných* kódů (např. jazyk) nebo *velmi pevných* kódů (např. Morseovka), tak na základě *slabých* kódů, které jsou sotva definovány a které se průběžně mění, a v nichž nad rozhodujícími rysy převládají volné varianty.“ (Eco 2004 [1976]: 243).

⁸¹ Hjelmslevovy jednotky jazyka, které nenesou význam, avšak jejich spojováním vznikají jednotky, které již význam nesou.

⁸² „Těmito názory jsou: (i) že tzv. ikonický znak má *stejně vlastnosti* jako jeho objekt; (ii) že tzv. ikonický znak je *podobný* svému objektu; (iii) že tzv. ikonický znak je *analogický* ke svému objektu; (iv) že tzv. ikonický znak je *motivován* svým objektem. Kritiku těchto předpokladů prostupuje jeden opačný předpoklad, který riskuje, že dospěje ke stejnému dogmatismu, tj.: (v) že tzv. ikonické znaky jsou *arbitrárně* kódovány. Uvidíme, že je možné

kteře zpochybňuje, aby ukázal v podstatě to, že podobnost je věc kulturní konvence: „podobnost se netýká vztahu mezi obrazem a jeho objektem, ale mezi obrazem a obsahem, který byl napřed kulturalizován“ (tamtéž: 232). „Samotný objekt, který se zdál, že má ikonickou funkci, místo toho slouží k zavedení nezbytných prostorových podmínek pro realizaci vnitřně kódovaného aktu“ (tamtéž: 241) – tzn. že lidé pokládali za ikon omylem to, co ve skutečnosti bylo *konstitutivní podmínkou* pro účinek ikonismu.

Komiks dle Ecovy terminologie náleží do skupiny „znaků“, „které pocházejí z korelace neurčité výrazové textury a přenášejí rozsáhlou neanalyzovatelnou část obsahu“ (tamtéž: 246) s tím, že jakožto masový komunikační prostředek (podobně jako fotografie nebo film) vyhrazený pro primárně neestetické účely⁸³, užívá komiks rozpoznatelné „ikonické“ kódy, které jsou zčásti reprezentovatelné/přeložitelné komplexními znaky verbálních textů.

1.2.5.4.2 Goodmanovy syntakticky husté, neartikulovatelné autografické symbolické systémy

Dle Goodmana (2007 [1968]: 175) obraz/zobrazení „nelze definovat žádným z tradičních způsobů“. *Obrazové a verbální* jsou odlišné symbolické systémy/schématata, a to syntakticky husté (nonlingvistické), resp. syntakticky artikulovatelné (nezobrazivé): „Nejazykové systémy od jazyků, /.../ obrazové od verbálního a malby od básní se liší především nedostatkem rozlišitelnosti – tedy hustotou (a z ní plynoucí naprostou absencí artikulace) – symbolického systému“ (tamtéž: 175), konstitutivní aspekty nejsou vymezeny explicitně. Přitom nic není zobrazením (ikonické) samo o sobě, „zda je denotující symbol zobrazením, nezávisí na podobnosti s tím, co denotuje, ale na jeho vztazích s ostatními symboly daného [denotačního] systému“ (tamtéž: 175), tzn. „popisy se neliší od zobrazení tím, že by byly arbitrárnější, nýbrž tím, že patří k artikulovatelným, a nikoli hustým schématům. A slova jsou více konvenční než obrazy, chápeme-li konvenčnost prizmatem rozlišitelnosti, a nikoliv arbitrárnosti“ (tamtéž: 178)⁸⁴. Ikoničnost je tedy jevem arbitrárním, kulturně determinovaným.

Shrme, že ze syntaktického hlediska se liší obrazy od slov v tom, že „obrazy se neskládají z prvků nějaké abecedy, nejsou stejné při měnících se typech písma a vazby, nespojují se s jinými obrazy nebo se slovy do vět“ (Goodman 1996 [1978]: 115). Tzn. v intermediálním procesu umístěním do prostoru obrazu první instance prvek nezobrazivého, artikulovatelného, alografického systému získává v procesu resémiotizace rysy prvku systému zobrazivého, neartikulovatelného, hustého, autografického – obě verze se vzájemně prolínají v metaforické hře symbolických systémů při „světatorbě“ komiksu; třebaže vztah mezi obrazovou a verbálovou „verzí“ komiksového znaku není vztahem snadné převoditelnosti.

tvrdit, že jsou kulturně kódované, aniž by bylo řečeno, že jsou zcela arbitrární, což navrátí kategorii konvencionality flexibilnější význam. Nicméně, až vyřešíme tyto problémy, budeme konfrontováni s posledním možným předpokladem: (vi) že tzv. ikonické znaky, ať již jsou nebo nejsou arbitrární, jsou analyzovatelné na rozhodné kódové jednotky a mohou podléhat vícenásobné *artikulaci*, podobně jako verbální jazyky. /.../ Mohli bychom tedy předpokládat, že tzv. ikonické znaky jsou kulturně kódované, *aniž* by to nutně vedlo k závěru, že jsou arbitrárně korelované se svým obsahem a že jejich výraz je analyzovatelný na diskrétní jednotky.“ (Eco 2004 [1976]: 219)

⁸³ S tím lze sice souhlasit, nicméně poetické (technické) a v širokém smyslu estetické otázky se v moderním komiksu pro dospělě, vědomého si sebe jakožto svěbytného média ve větší míře, aktualizují stále naléhavěji, obzvláště u autorského komiksu. Jeho inovativní, originální kvalita roste, s čímž se zvyšují požadavky na recepční schopnosti diváků-čtenářů. Vztah „komerce a estetiky v komiksu“ jistě není neproblematický, problematizuje se i hovořit o primárně neestetických účelech komiksu obecně. Neodpovídá to skutečnosti.

⁸⁴ „Na vnitřní strukturu symbolu zde vůbec nezáleží, protože to, co v jednom systému popisuje, může v jiném zobrazovat.“ „„Naturalismus“ je mezi obrazovými systémy věcí zvyku, zvyk však nesmaže hranici mezi popisem a zobrazením. /.../ Rozdíl mezi jednoduchým grafickým diagramem a propracovaným portrétem je rozdílem míry, oba však ostře kontrastují s popisem, jakož i se sloupcovým diagramem.“ (tamtéž: 178 a 179).

1.2.5.4.3 Sønessonovy konfigurační, kódotvorné obrazové rysy

Sønesson uznává (i přes argumenty Barhese, Metze a „druhého“ Eca⁸⁵) existenci obrazových rysů (*pictorial features*), které se však od těch jazykových výrazně liší. Jako všechny rysy náležející ke znakům i obrazové rysy musí být definovány alofunkčně (*allo-functionally*), tj. odvozují svou identitu ze vztahu k jinému plánu znaku; a přestože jich zřejmě není málo, sotva to bude nekonečně mnoho. Třebaže obrazové rysy se zdají být samy o sobě kategoriální (*categorical in themselves*), tj. zakládají vlastní kategorie (srov. Eco in kap. 1.2.5.4.1), jejich vztah k jinému plánu znaku je pouze *pravděpodobnostní*. Obrazový znak obsahuje mnoho redundantních vyjádření pro jeden obsah (jakási kvazisynonymie), ale i *kumulaci* obsahů vyjádřených jediným vyjádřením (kvazipolysémie/-homonymie). Jsou-li izolovány, obrazové rysy (*features*) nemají význam, nicméně každý z nich nabývá specifickou signifikaci jakožto součást znakové konfigurace (*signifying configuration*), tj. jejich význam je zakládán kontextem (též Eco (kap. 1.2.5.4.1) ten však neuznává *jednotku* ani v „kontextovém“ případě⁸⁶).

Ani Sønesson (kap. 10: 6-7) v debatě o ikonismu nemlčí. Dle něj, ve zkratce, „znaky v ikonickém vztahu mají nezávisle na sobě určité vlastnosti, které jsou pokládány za podobné, jsou-li nahlíženy z určitého hlediska, nebo mohou být vnímány (*experienced*) jako identické/podobné, přičemž podobnost je pokládána za identitu vnímanou na pozadí odlišnosti“ [přeložila M.P.]⁸⁷.

V sedmé kapitole své *Pictorial Semiotics*⁸⁸ Sønesson popisuje hlavní rysy tří vládnoucích modelů obrazových znaků: 1) the Greimas' school model, 2) the Groupe μ model, 3) Saint-Martin's model. Vzhledem k použitelnosti těchto modelů především pro díla singulární, statická, s primárním záměrem estetickým lze na analýzu komiksového znaku aplikovat pouze minimum. Inspirovat se lze některými principy jejich fungování. Jako výhodná se ukazuje např. parcelace komiksové grafické plochy do stejně velkých ploch (*division blocks*) a jejich porovnání dle různých hledisek (vychází z idejí modelu č. 3). Po aplikaci se komiksový dvojarch „ukáže“ jako prostor s nestejně rozloženým sémanticko-pragmatickým potenciálem, tj. různá místa jsou obsahově využitelná s různou mírou recepční efektivity.

Dle modelu č. 2: 1) I v komiksovém obraze se lze pokusit odkrýt vrstvy (*layers*) ikonickou (v podstatě vizuální odraz jevů každodenního světa) a plastickou (vlastní výrazová plocha obrazu, odpovídá i abstraktním představám). 2) Odchytky od norem prototypického komiksu jsme naznačili již výše. Účelem analýzy v tomto modelu je stanovit repertoár různých rétorických figur/deviací od norem. Tyto rétorické figury mohou být buď ikonické, nebo plastické, ale též speciální, ikono-plastické.

Pokusná tabulka souboru rysů, u nichž můžeme stanovit odchytky od normativního schématu, viz Tabulka 1.

⁸⁵ „První“ Eco podobně jako jiní v počátcích obrazové sémiotiky (např. Floch, Koch, Skupina μ) „věřili“ v existenci, resp. vymezenost minimálních jednotek obrazového významu (ne/majících nezávislý význam), často nazývaných „ikonemy“.

⁸⁶ Lze zvážit míru korelace mezi sønessonovským *rysem* a ecovskou *pseudojednotkou*.

⁸⁷ „In order to avoid some of the problems posed by Peirce's definition, it will be suggested here that two items may share an iconic ground, being thus apt to enter, in the capacity of being its expression and content, into a semiotic function forming an iconic sign, to the extent that there are some or other set of properties which they possess independently of each other, which are identical or similar when considered from a particular point of view, or which may be perceived or, more broadly, experienced as being identical or similar, where similarity is taken to be an identity perceived on the background of fundamental difference“.

⁸⁸ Sønesson, G. in http://filserver.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/pict_sem_2.html.

Jednotlivé panelové obrazy v komiksech se lze pokusit porovnat v jejich stylové variabilitě a způsobech zpracování na základě některých, pragmaticky relevantních rysů, které shrnuje následující Tabulka 2.

Co se vztahů denotativnosti/konotativnosti týče, zhruba řečeno, příkladem komiksu směřujícího k pólu denotativnosti jsou RŠ, zatímco moderní komiks pro dospělé v mnohém směřuje k pólu vyjádření konotativnímu (viz srovnávací analýza v druhém oddílu této práce).

Z porovnání srovnávacích rysů obou tabulek je vidět, že Tab. 2 shrnuje spíše vnitřní aspekty komiksového obrazu (míří k pólu mikrosémiotiky), zatímco Tab. 1 řeší aspekty obrazových vztahů obecně komiksově (míří k pólu makrosémiotiky). Pole jejich dosahu se mohou místy překrývat, z velké většiny se však výhodně doplňují. Kombinací rysů v obou tabulkách lze tedy získat relativně podrobný model analýzy komiksového obrazu první i druhé instance. Ovšem nutno podotknout, že uchýlení se zvl. k mikrosémiotické analýze komiksového obrazu je především úlitbou teorii a pro sémiotické principy fungování komiksu žádným zvláštním přínosem není. Nicméně naše volba srovnávacích kritérií byla taková, aby i přesto srovnávané rysy opravdu byly relevantní pragmaticky (tzn. divákem-čtenářem zaznamenatelné a v procesu recepce a interpretace *nějak* užitečné). Existenci mikrosémiotických komiksových prostředků samozřejmě nepopíráme, jen poukazujeme na jejich relativně druhořadou důležitost. Má smysl se jimi zabývat v případě, odkazuje-li se jejich prostřednictvím na celek komiksového systému, na kódy, „které na vyšší úrovni integrace tyto složky determinují /.../ [a] sprádají [se] uvnitř komiksového obrázku specifickým způsobem, který spočívá v příslušnosti obrázku k /.../ řetězci“ (Groensteen 2005 [1999]: 18). Jiný než tento obrazosémiotický je případ Cohnových jednotek menších než panel relevantních pro klasifikaci interpanelových syntaktických vztahů v komiksově struktuře (viz kap. 1.2.5.5.4).

Tab. 1

	K. prostředek	Příklady měnitelných parametrů (tematizace, aktualizace)
Forma	Panel	Spaciotopické p. neboli plán: tvar, plocha
		Přesah do mezipanelových prostorů
	Strip	Zvl. stripová architektura
	Multirámeček	Zvl. architektura, rytmizace (panel., arch. rýmování)
	Rám	Základní čára vs. ornament aj. vizuál. aktualizace
		Absence rámu (bezrozměrný panel, pronikání panelů)
		Ozvláštnění hyperrámce (např. pronikání do okraje)
		Aktualizace vs. absence mezipanelových prostorů
	Okraj	Tematizace okraje (vyplnění) vs. absence
	Bublina (recitativ)	Spaciotopické parametry viz panel
		Vlastnosti rámu viz výše vs. absence rámu nebo ústí
	Grafický prostor	Pasivní vs. inter/aktivní
		Neutrální vs. aktualizovaný („invazivní“, rozpínavý)
		À la panel – bazový g.p. cele překrytý panel. prostory
	Vektorizace	Konstantní vs. variabilní
		Klasická vs. specifická
		Panelů, stripů, dvoj/archů
		Vnitropanelového prostoru
	Chromatika	Černobílý vs. barevný
		Speciální kód vs. mimeze
Písmo	Ne/estetizovanou	
	SFX (<i>sound effects</i>) – ne/přítomnost, variabilita	
Obraz – verbál	Diegetická jednotnost bimodality vs. různost (např. časování)	
Verbál	Interakce s graf. prostorem – figura/pozadí: ano/ne	
Obsah	Denotativnost	vs. konotativnost (symboličnost: míra metaforizace, metonymizace)

Tab. 2

Položka	Osa vztahů	Typ struktur. panel. vztahů	Porovnávaný rys	Detailnější charakteristika rysu
1.	Paradigmat ická	Globální	Obrazová detailnost	Relativní míra schematizace, míra ikoničnosti (<i>familiarity</i>), umělecká stylizace (<i>good forms</i>)
2.		Intrapanelové	Gestalt vztah: figura/pozadí	À la mise-en-scène, perspektiva, horizont, hledisko, míra přiblížení
3.	Syntagmati cká	Interpanelové	Kontiguita	À la montáž, návaznost obrazů sekvencovaných panelů

1.2.5.4.4 Peircova triáda

Vlastní obraz (zobrazení) je v Peircově filozofické koncepci kategorizován (odspodu) v rámci subkategorie obrazu (vedle subkategorií diagramu (souvisí s Druhostí) a metafory (souvisí s Třetostí)) v rámci subkategorie hypoikonu v rámci kategorie ikonu. Peirce (Palek 1997 [1970]: 59) tvrdí, že „jediný způsob, jak přímo sdělovat ideu“, je pomocí ikonu, který definuje na základě podobnosti⁸⁹ s jeho znakem. Tuto jejich ikonickou podobnost nazývá vnitřním významem. Nejčastěji referovanou je Prvost, Druhost a Třetost v rovině vztahu mezi znakem/representaminem a objektem, tj. ikon, index, symbol.

Ikonické⁹⁰ v komiksovém obrazu jsou jevy v jeho ikonické vrstvě (model Skupiny μ viz předchozí kapitola), tzn. jevy shledané podobnými jevům všeobecně sdílené žité skutečnosti promítající se do díla (např. postavy s lidskými rysy fyzickými a duševními, objekty, s nimiž tyto postavy manipulují, zvířata a rostliny aj.). Na této rovině se reflektují vztahy povahy obrazové (podílejí se na jednoduchých kvalitách), diagramatické (v podstatě vztahy analogie, tj. dyadické) i metaforické („reprezentují reprezentativní charakter representamina tím, že reprezentují paralelismus v něčem jiném“ (Palek 1997 [1970]: 58)).

Indexikální⁹¹ (zahrnuje ikon zvláštního druhu ve smyslu nějaké kvality, kterou má s daným objektem, jímž je znak modifikován, společnou) dimenze znakových vztahů v komiksovém obrazu jej vztahují k nějakému tvůrci/skupině tvůrců, resp. komiksovému diváku-čtenáři (nikoli nutně jako psycho-fyzickým osobám, nýbrž jako abstraktním strukturám, které jsou komiksovým textům implicitní). Z hlediska indexikality vnější („exokomiksová“) představují komiks jako artefakt vzniklý v určitém kulturním prostředí, na něž komiks odkazuje (aluze filmové, televizní, literární aj.; o specifickém *modu vivendi* dané kultury však vypovídá i sám „způsob udělanosti“ komiksově struktury); jako výsledek cílevědomé aktivity určitého kolektiva jedinců, intencionální strukturu s nějakým obsahem, atp. Indexikalita vnitřní („endokomiksová“): komiksový text obsahuje nesčetně mnoho aluzí verbálních a obrazových intra- i intertextových, tj. do textu vlastního i na jiné komiksově texty (obrazové a verbální citace, koreferenční vztahy, vztahy komiksově autoreference) aj.

Symbolická⁹² rovina se ve znakových vztazích komiksu projevuje ve smyslu obecného, konvenčního závazku. Co do obsahu jsou to např. vlastnosti a povaha různých druhů vztahů

⁸⁹ K podobnosti a konceptu ikoničnosti viz kap. 1.2.5.4.1 a pozn. 87.

⁹⁰ „Ikón je znak, vztahující se k OBJEKTU, jež denotuje, pouze díky svým vlastním rysům, které má, ať už takový OBJEKT skutečně existuje nebo ne. /.../ Cokoli, ať již kvalita, existující individuum, nebo zákon, je IKÓNEM nějaké věci, pokud je to té věci podobné a užívané jako její znak.“ (Palek 1997 [1970]: 43).

⁹¹ „Index je znak vztahující se k OBJEKTU, který denotuje tak, že je tímto OBJEKTEM opravdu ovlivněn. /.../ Pokud je INDEX ovlivněn OBJEKTEM, má nutně nějakou KVALITU s OBJEKTEM společnou, a právě vzhledem k ní se k tomuto OBJEKTU vztahuje. Zahrnuje tudíž jakýsi druh IKÓNU, i když IKÓNU zvláštního; není tu důležitá podobnost s OBJEKTEM, dokonce ani v těch ohledech, které ho činí znakem, ale modifikace znaku OBJEKTEM.“ (Palek 1997 [1970]: 44).

⁹² „Symbol je znak vztahující se k OBJEKTU, který denotuje díky zákonu – obvykle asociací obecných idejí –, který působí tak, že SYMBOL je nutně interpretován jakožto symbol vztahující se k OBJEKTU. Je tedy sám

mezi postavami, objekty a postavami, a objekty, které jsou dány konvenčně (tudíž jsou neznámé čtenářům-divákům jiných kultur (srov. Monacovy kulturní kódy); je všeobecně známo, že při recepci zahraničního komiksu tak recipientovi může uniknout spousta detailů). Co do způsobu formování/strukturace obsahu jsou to např. pravidla žánrů, ale i způsob jeho zpracování jakožto určitý výraz či styl v plastické rovině díla (*určitý* styl odkazuje na *určitého* tvůrce – index). Jsou to obecné regule a zvyklosti tvorby a emise komiksu, jejichž respektováním čtenář-divák předem ví, jaké recepční schéma (zvyklost) má na dílo tohoto druhu aplikovat (srov. Peircův „argument“ jakožto „ZNAK, který pro své INTERPRETANS je ZNAKEM zákona“ (Palek 1997 [1970]: 45)).

1.2.5.4.5 Interpretace figury v komiksovém obraze

Vizuální identifikaci k. figury (kulturalizovaného k. obrazu) *knížky* (vehikulum, representamen) divák-čtenář v procesu interpretace nenedotuje knížku jako třídu (i konkrétní verbální reference je relativně nekonkrétní). Podobně jako u většiny obrazů, ani u těch komiksových nelze mluvit o denotačních třídách, neboť každý autorsky ztvárněný obraz/figura zakládá (pokud zakládá) svou vlastní denotační, lépe tedy designační, stylově individualizovanou třídu o jediném prvku, díky čemuž je tato třída rozpoznatelná, identifikovatelná (mnoho obrazů téže knihy v tomtéž komiksu – designát o jediném prvku v jeho různých instancích, type = *token*). Proces interpretace *mnohostupňovité*⁹³ figury k. obrazu má několikero simultánních, vzájemně se prolínajících úrovní:

1) designace prvního stupně (denotace): identifikace k. figury knížky určité barvy, určitých rozměrů aj. na základě identifikace rysů knihovitosti obecného kulturalizovaného pojmu-typu knihy, tzn. na základě srovnání s jinými objekty-knihami (ikon) téže kategorie (ikonická vrstva obrazu);

2) vyšší stupně interpretace: daná figura je situována v určitých spaciotopických a časových souřadnicích komiksu, v určitém místě sémantické sítě daném interakcí s jinými komiksovými figurami (syntaktická rovina). Identifikace figury knížky zahrnuje odkaz k této komplikované sémantické struktuře, kterou role této figury (různé její instance) interaktivně (tj. v interakci s rolemi dalších komiksových prvků) konstruuje (sémantická rovina). Přesněji řečeno je tato síť vztahů konstruována implicitním textovým produktorem;

3) interpretační struktura konstruovaná recipientem je protkána pragmatickými vztahy (kam patří např. asociace, konotace náležejí spíše do roviny sémantické).

1.2.5.5 Komiksový obraz

1.2.5.5.1 Dimenze komiksového obrazu a jejich vektorizace

U prototypického komiksového obrazu tedy rozlišujeme dvojí, resp. trojí obrazovou dimenzi:

- 1) grafické podloží (k. obraz první instance),
- 2) k. obraz druhé instance s různými způsoby konkretizace:

obecným typem nebo zákonem, tj. je LEGISIGNEM. Jako takový působí prostřednictvím REPLIKY. Nejen, že je sám obecný, ale OBJEKT, k němuž se vztahuje, je také obecné povahy. To, co je obecné, má pak své bytí v jednotlivých případech, které bude určovat. Musí tedy existovat případy toho, co SYMBOL denotuje, ačkoli zde musíme chápat slovem „existovat“ být v možném, představovém universu, k němuž se SYMBOL vztahuje. SYMBOL bude nepřímo prostřednictvím asociace nebo jiného zákona ovlivněn těmito výskyty, a tak bude zahrnovat jakýsi INDEX, i když INDEX zvláštního druhu.“ (Palek 1997 [1970]: 44).

⁹³ Termíny „mnohostupňovitěho“ znaku a jeho významového „kmitání“ srov. Sławińska 2002 [1990]. V rámci této terminologie lze u cíleně konstruované mnohovýznamovosti u znaků hovořit o jejich „polyfoničnosti“, tj. 1) několikero významových rovinách, 2) současném působení vizuálních a skrze ně i potenciálně auditivních rysů komiksových znaků.

i) síť obrazů v panelech (zhruba odpovídá Cohnově plánu reprezentace (*Representational Plane*), viz kap. 1.2.5.5.7),

ii) rámečky, hyperrámce, bubliny – v podstatě vše, co není panelovým obrazem (zhruba odpovídá Cohnově plánu rámcovému (*Framing Plane*), viz kap. 1.2.5.5.7),

3) globální obrazová struktura k. dvoj/archu.

Jednotlivé vrstvy se mohou prolínat a oddělit jednu od druhé nemusí být vždy samozřejmé (ne tak v technické vrstvě prototypického komiksu).

Prototypický komiks nevytváří sledy singulárních obrazů, nýbrž sekvence obrazů s předpokládaným vztahem⁹⁴. Komiksový obraz (druhé instance) na různých úrovních multirámce (sled panelů, strip, dvoj/arch) je specifickým *plurálovým* (*rytmizovaným*) *obrazem*⁹⁵. Status jakéhokoli spaciotopického uzlu strukturní sítě je definován jeho hodnotou, tj. funkcí vzhledem k ostatním obrazům neboli způsobem umístění v globální sekvenci celého komiksu⁹⁶. Pro popis jakéhokoli panelu Groensteen (2005 [1999]) mobilizuje tři spaciotopické parametry: tvar, plochu a polohu ve struktuře (lze aplikovat i na jiné figury). Plurálovost se projevuje v rámci kontaktních vztahů v organizaci globální estetiky dvoj/archu, v rámci distančních koreferenčních vztahů hypertextově v měřítku celého alba, dále v návaznosti panelů, v orientovanosti vektorizace (viz dále) aj. Z hlediska časového se plurálovost projevuje simultánním působením sítě paralelních komiksových obrazů (panelů, stripů, archů) v ploše dvojarchu na recipienta à la mozaika (oproti televizi nebo filmu, kdy divák vidí vždy pouze jeden obraz, nikoli co mu předchází nebo jej následuje).

Jedním z pojmů, klíčových jak pro konstrukci, tak pro interpretaci plurálového komiksového obrazu i jedna z konkretizací verbálně-obrazové intermedializace, je „vektorizace“⁹⁷. Mechanismus (výchozí, prototypické) vektorizace jakožto důsledek jednosměrného, levo-pravě orientovaného pohybu, na který je čtenář po většinu života neustále trénován opakovaně prováděnou recepcí (*čtením*) psaného verbálního textu (produktu syntakticky artikulovatelného symbolického systému) a který aplikuje i na proces recepce (*divání se*) syntakticky hustého, neartikulovatelného symbolického systému obrazu (koneckonců i na jiné abstraktní koncepty, srov. vektorizace času v metafoře časové osy). Má funkci organizujícího principu obsahu obrazu („organizuje informaci“)⁹⁸. Uplatňuje se v organizaci různých k. figur: panelů, stripů, bublin, postav aj. Tzn. že sekvence obrazů v jednom dvoj/archu se způsoby své vektorizace mohou lišit.

Pro *lekturální*⁹⁹ organizaci prototypického plurálového k. obrazu se tedy jako užitečná ukázala orientovanost vektorizace, mající původ v psaní, tzv. *Z-path* (zjednodušené schéma recepční dráhy ve směru horizontálním zleva doprava, z pravého horního rohu diagonálně do levého dolního rohu a pak opět horizontálně zleva doprava). Tato norma dráhy recepce však v moderním komiksu podléhá mnohým aktualizacím, odchylkám. Případy nestandardně rozvrhnutých komiksových archů se zabýval N. Cohn (2008)¹⁰⁰. Abstrahoval několik

⁹⁴ Klasický jednopanelový cartoon náleží do periferních oblastí kategorie komiksu.

⁹⁵ Metzův (Tabulka ii audiovizuálních jazyků viz výše) výraz „zmnohonásobněný“ neužíváme, neboť asociuje spíše znásobení téhož obrazu; „ruční“ vzhledem k webovým komiksům není nutné; „nehybný“ je v závislosti na volbě grafické platformy (srov. animics).

⁹⁶ Mezi jinými např. Groensteen (2005 [1999]) definuje sekvenci na základě jednoty místa nebo děje, my se sekvencí zacházíme čistě jako se sledem jednotek multirámce.

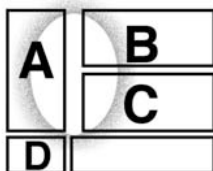
⁹⁷ Eco (2004 [1976]: 272) o vektorizaci: „není ani znakem, ani úplným výrazem samotným o sobě /.../, ale spíš produktivním rysem, který ve spojení s ostatními přispívá ke kompozici výrazu“. Ve snaze o osvobození směrových rysů od prostorových konotací řadí mezi vektory např. i stoupání/klesání výšky hlasu a dynamiku u paralingvistických rysů nebo syntaktické větné ukazatele.

⁹⁸ Tento jev se přenáší i do recepce obrazů singulárních. Zhruba řečeno, v jeho důsledku se recipient ze Západu soustředí nejdříve na levou část obrazu a postupuje v jeho recepci zleva doprava, recipient z Východu na pravou část obrazu a postupuje zprava doleva.

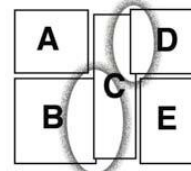
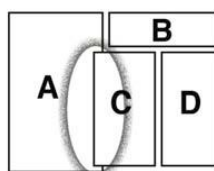
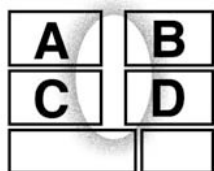
⁹⁹ „Lekturální“ je dle Groensteena (2005 [1999]) indicií „něčeho ke čtení“.

¹⁰⁰ Viz Cohn, N. in <http://www.emaki.net/essays/pagelayouts.pdf>.

archových šablon jako vzor možných, kombinovatelných případů nestandardního uspořádání panelů, které označil písmeny sledujícími experimentálně zjištěný většinový směr jejich četby. Problematická místa jsou viditelně označena. Jednotlivé strategie nazval: rozdělování (*separation*), viz Obr. 3, překrývání (*overlap*), viz Obr. 2, blokování (*blockage*), viz Obr. 5. Vektorizaci víceméně odpovídající *Z-path* nazval rozvrhování (*staggering*). Další odchylné případy viz Obr. 4.



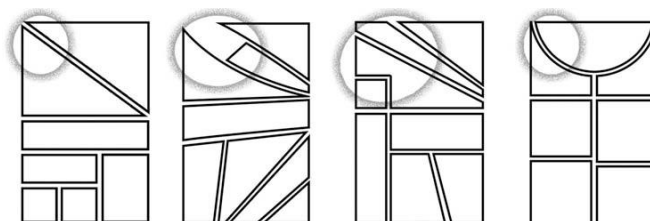
Obr. 3 (Cohn 2008) Rozdělování (*separation*): příklad strategie vektorizace archu.



Obr. 2 (Cohn 2008) Překrývání (*overlap*): další příklad strategie vektorizace archu.



Obr. 5 (Cohn 2008) Příklad strategie vektorizace archu typu blokování (*blockage*).



Obr. 4 (Cohn 2008) Příklad nestandardních, ambivalentních strategií vektorizace archu.

1.2.5.5.2 Čas v komiksu – komiksový čas

Čas v komiksu je komplexní multidimenzionální struktura o těchto kategoriích:

Strukturní čas (též čas diskurzivní) – dán nutností rytmizovat album do dvoj/archů, dvoj/archy do stripů a stripy do panelů. Každému spaciotopickému uzlu struktury (panelu, stripu, obrázku, bublině, *gutter*, hyperrámci aj.) přísluší určitá relativní strukturní časová hodnota. Každý z těchto prvků je v určité časoprostorové fázi komiksově struktury.

Obrazově-verbálová bimodalita a plurálovost umožňuje komiksu vyjádřit simultánní průběh minimálně dvou různých časových rovin – v rovině verbálové a v rovině obrazové (např. *Watchmen* A. Moora, viz druhý oddíl této práce).

Specifickou subdimenzí v časoprostorové kompozici komiksově struktury jsou distanční (nad úroveň dvoj/archu) koreferenční vztahy (srov. např. dvoj/archové rýmování (efekty zrcadlení) v komiksu *Watchmen*), posunující komiksový text až na úroveň hypertextu.

Diegetický čas (fikční čas) – čas světa postav.

Recepční čas (tempo recepce) – čtenář-divák aktivuje, „načasovává“ veškeré vztahy v komiksově struktuře.

Fáze komiksově struktury však nejsou „homomorfní“ s časem diegetickým neboli ne vždy to, co je strukturně víc vlevo, je diegeticky dříve, viz např. Groensteenova inkrustace (panel vložený do jiného panelu), Taud (2008: 24) dále uvádí Cohnův polymorfní (stroboskopický) panel (zachycuje objekt v různých fázích pohybu během určitého časového úseku, směr pohybu může být i od pravé horní části k levé dolní části panelu), Kořinkovu falešnou sekvenci (časoprostor jedné scény rozdělený do více panelů), změnu zaostření či úhlu pohledu téže scény (odpovídá McCloudově panelovému přechodu *aspect-to-aspect*, viz kap. 1.2.5.5.6). Vzhledem k simultánnímu působení plurálového obrazu do hry vstupuje i volba

recipienta v načasování aktivace různých fází komiksové struktury v dvoj/archu (může libovolně přeskakovat).

Jak prokázal již McCloud (1993), k. panel zdaleka nezachycuje pouze jediný moment (diegetického) času à la fotografické zachycení stavu, zvláště obsahuje-li postavy pronášející promluvy. Jelikož každá postava žije v čase své bubliny, simultánní zobrazení vícera promlouvajících postav nutně zachycuje delší časový úsek diegeze.



Obr. 6 Příklad klasického panelového obrazu dle McClouda časovaného vektorizovanými bublinami postav.



Obr. 7 Fotografické (v jediném okamžiku) zachycení obrazu panelu s postavami bez bublin.

McCloud (1993: 95, 96 a 96) instruktivně srovnává tři panelové instance stavu jediné události (*event*): 1) „klasický“ komiksový panel zobrazující interakci postav s bublinami vyplněnými verbálem (Obr. 6), 2) týž výjev bez bublin à la fotografie (Obr. 7), 3) týž panel s bublinami prázdnými, provázanými metaforickým lanem jako jednosměrným, levo-pravě orientovaným prouděním časové linie (délka jednoho palce provazu = vteřina [prostor = čas]); hladkost proudění se komplikuje v uzlových místech bublin, kdy se lano/čas zkroutí v každé jinak v závislosti na délce výpovědi, obsahové komplikovanosti sdělení, umístění v panelu i tempu recepce (Obr. 9).

Dle McClouda má recepce prvního panelu v několika aspektech ráz četby, tj. sukcesivnosti. Pohled čtenáře je veden/organizován/vektorizován. Vykazuje trajektorii zrakových fixací (distribuci pozornosti) odlišnou od té, kterou bychom zaznamenali při recepci druhého, nečleněného panelu à la fotografie. Jsme dobře vytrénováni způsoby mimetického umění a fotografie vnímat tyto statické obrazy jako jediný okamžik v čase.¹⁰¹ Jediné, co panel se

¹⁰¹ U jedinečných obrazů je trajektorie vizuálních fixací spíše nahodilá, významně se však liší již dle výchozí intence: jiná je trajektorie fixací obrazové plochy za účelem esteticky zaměřeného vidění, jiná pro sémanticky zaměřené vidění. „Pozorováním scannovacích drah, tj. trajektorie pohybů očí po obraze, je možné získat „mapu“ pozorovacího aktu, přičemž laboratorní testy prokázaly, že mezi jednotlivými pozorovateli existují významné rozdíly. To potvrzuje, že vnímání obrazu je v podstatné míře určováno mj. divákovou zkušeností a praxí. Během

sekvencí promlouvajících postav liší od sekvence panelů s meziikonickými prostorami, je dle McClouda absence mezer mezi jednotlivými zobrazeními postav s bublinami. Na umístění postav bez bublin mu nezáleží (!), mohly by být prakticky v kterémkoli z panelů vzniklých rozsekáním původního panelu s mnoha promlouvajícími postavami.

Nicméně panel dle McClouda nemá žádný pevně stanovený, ani výrazně poddajný význam, slouží především jako obecný indikátor toho, že čas a/nebo prostor se rozčleňuje. Trvání tohoto času a hranice tohoto prostoru tedy neurčuje panel jako takový, ale především obsah a kontext.



Obr. 8 Vynalézavost při využití jedinečných možností komiksu: hra aktualizující jednosměrnost vektorizace i časové linie.



Obr. 9 Metaforizace času jako lana prostupujícího bublinami a vektorizujícího recepci obsahu intrapanelového prostoru.

Uplývající čas mezi sekvencovanými panely je iluze, kterou zprostředkuje *closure*¹⁰². Ta k překonání mezipanelového prostoru, tj. k vytvoření inferenčního přemostění mezi obsahy panelů, pohyb implikuje nutně. Není však implikován v syntaktické komiksově struktuře jako takové, je to „pohyb mentální“, tzn. jeho původcem je čtenář-divák „ve své mysli“. Komiksový panel se jeví jako amalgám statických a kvazidynamických jevů obrazových a procesuálních verbálních.

jiného pokusu byly subjektům, dívajícím se na totožný komplexní obraz nebo objekt, kladeny různé otázky. Monitorování jejich očních pohybů zároveň odhalilo, že scannovací dráhy se podstatně liší podle povahy kladené otázky /.../. Tyto experimenty vypovídají o nesmírně složité, plynulé zpětné vazbě a dosvědčují, že okulomotorické pohyby, ovládající zrakové vnímání, jsou předem programovány a řízeny jak kontextem vnímané scény nebo obrazu, tak předešlou znalostí pozorovatele a dále jeho momentálním zájmem a úmyslem, které se plynule utvářejí v odpovědi na právě viděné. /.../ naše vnímání je prediktivní – to, co „vidíme“, někdy neodpovídá tomu, co je skutečně v daný moment registrováno na sítnici, ale je spíše předpokladem toho, co tam bude o nepatrný časový interval později. Tyto výzkumy tak přinášejí další závažný argument proti doktríně „čistého“ vidění.“ (Kesner ml. 2000: 134-136).

¹⁰² Nežidka kritizovanou koncepcí *closure* („děvečka pro všechno“ v komiksu obtížněji vysvětlitelné) McCloud (1993) definuje jako mentální jev, kdy vidíme části, ale vnímáme celek. Může mít různé formy, jednoduché nebo složené. Čtenářské komiksově publikum je zde ochotným a vědomým spolupracovníkem a *closure* je činitelem/zprostředkovatelem změny, času a pohybu. V prostoru mezi panely nazvaném *gutter* [„okap, stružka, rýha, okapní žlab“] lidská představivost dva oddělené obrazy transformuje do jediné představy/myšlenky. Mezi panely není nic vidět, z toho prý však nevyplývá, že se tam nic neděje. Dle McClouda je to naše zkušenost, která nám říká, že tam něco být musí. V těchto místech krouží kolem problematiky inference, jevu běžného v dennodenní praxi konstruování reality každého z nás.

Jenže právě McCloudova východiska – 1) lineární pojetí času¹⁰³ (viz metafora lana) a 2) prostor = čas – nejsou neproblematická, zvl. v experimentujícím moderním komiksu. Platnost tohoto přístupu se omezuje pouze na některé případy. Jak jsme viděli výše (přechod z panelu na panel typu *aspect-to-aspect* nebo falešná sekvence aj.), v mnohých případech syntakticky sukcesivní panely nemusí odpovídat posunu v diegezi, tj. na metaforickém laně (podobně „vadné“ jsou i případy časoprostorových her se sekvenčností a vektorizací, viz Obr. 8). Zachycením *momentu* nemusí být ani panel bez verbálu, srov. např. panely zobrazující „naráz“ tentýž objekt v různých fázích pohybu (*multiple positions*¹⁰⁴), aniž by bylo jednoznačně poznatelné, kterou fází se začíná a kterou končí, – povaha času v panelu je spíše cyklická.

Jak náležitě poukázal Cohn (2006: 6), základní problém McCloudovy koncepce je ten, že srovnávané časové a prostorové vlastnosti se vztahují ke dvěma odlišným analytickým plánům: zatímco prostorové vlastnosti, jsou založeny na fyzické vzdálenosti (čtenář-divák může přejet prstem po archu), prožitek času, k němuž McCloud odkazuje, je mentální konstrukt, fiktivní čas vytvořený na základě obsahu panelů. Avšak na mentální konstrukt fiktivního času podle Cohna různá uspořádání dvoj/archu vliv nemají, nicméně mohou různě ovlivnit jeho rytmizaci.

Cohn (tamtéž: 11) dochází k tomu, že panely nepředstavují momenty či trvání diegetického času, ale znázornění stavů událostí (*event states*), z nichž je *dojem* „času“ odvozen. Obrazy fiktivní, na jejichž zpracování aplikujeme podobná zkušenostní schémata jako na obrazy reálné, nejsou než *signifikace konceptů*, které procházejí kognitivním zpracováním, zatímco čas je mentálně extrahován ze změny mezi nimi. Je důsledkem obsahu, který dva sousední panely reprezentují. Předpoklad, že každý panel představuje moment času nebo jeho trvání, je pouhá iluze vzniklá na základě chápání reálných událostí a jejich částí.

Cohn dále tvrdí, že žádné z „časových trvání“ není třeba analyzovat ve smyslu času. Přítomnost řečových bublin v panelech neznamená, že v hranicích panelu uběhne čas, který zabere obsah řeči v bublinách jako v „reálném životě“, ale pouze to, že konceptuální obsah verbálního textu je spojený s konceptuálním obsahem obrazu.

Snad žádná z dostupných teorií se nezmiňuje o dalším linearitu recepce narušujícím postupu. Totiž že některé panely jsou intencionálně tvořeny „vágně“ tak, aby byly čtenářem-divákem pochopeny až zpětně dle interpretačního vodítka obsaženého v panelu jemu následujícím (tzv. princip zpětné konstrukce).

Existuje též jeden zásadní rozdíl v časovanosti komiksu oproti jiným médiím (filmu, televizi, hudbě). Tkví v simultánním působení sekvencovaného/plurálního komiksového obrazu. Nejen že pohled diváka-čtenáře téká po dvoj/archu, ale v momentu recepční fokuse je jeho pozornost věnována minimálně třem panelům: centrálnímu, jemu předcházejícímu a jemu následujícímu, což problematizuje koncept „přítomnosti“ komiksového panelu. Srov. Deleuze (2006 [1985]: 337): obraz je „souborem časových vztahů, ze kterých přítomnost pouze vyvěrá. /.../ Tyto časové vztahy by se při redukci na přítomnost ztratily z dohledu“.

Koncept časovosti komiksového obrazu, a zda obraz vůbec čas mít může, anebo ne, uzavíráme s Aumontem (2005 [1990]: 164): jako socializovaný, konvenční a kódovaný objekt má svůj návod k použití, „obraz samotný v sobě tedy čas nezahrne, ale činí tak ve *svém dispozitivu*“¹⁰⁵.

¹⁰³ K tomu srov. např. Zuska (1994: 27): „Klasické paradigma lineárního času, kontinuálního a homogenního plynutí spolu s bodovou přítomností, bezrozměrným průsečíkem minulosti a budoucnosti bylo dávno nahrazeno /.../ představou času nelineárního, vícedimenzionálního a nehomogenního [a diskrétního]“.

¹⁰⁴ Anglická terminologie v závorkách N. Cohna, viz <http://www.emaki.net/essays/timeframes.pdf>.

¹⁰⁵ Dispozitiv dle Aumonta (2005 [1990]: 197) „je to, co řídí vztah [individuálního] pozorovatele [fyziologické a psychologické determinace tohoto vztahu] k obrazům v *jistém symbolickém kontextu*. /.../ tento symbolický kontext je nutně také kontextem sociálním, protože symboly a obecněji celá oblast symboliky neexistují

1.2.5.5.3 Komiksový panel

Panel je jedním z nejcharakterističtějších konstitutivních rysů komiksové struktury. Pro svou celistvost, tj. relativně jednoznačnou ohraničenost, vydělenost, manipulovatelnost, patří též k prvkům historicky nejstabilnějším.

Panel je fragment vystupující z plánu grafické plochy, sestávající z rámu a obrazu, který můžeme vnímat trojrozměrně nebo dvojrozměrně¹⁰⁶. Vydělitelností panelu jako sémantické jednotky se zabýváme níže.

Groensteen (2005 [1999]: 41) v intencích tří spaciotopických parametrů tvrdí, že obrázek především „dělá“ plochu, kdežto „rámeček diktuje své zákony obrázku“, především rozměry a tvar (tuto koncepci později zpochybníme, viz kap. 2.8). Definuje šest funkcí rámečku: 1) ohrazení, 2) separační (1) a 2) jsou dvojí stránkou téže mince, rámeček ohrazuje intrapanelový prostor, čímž jej separuje od jeho extrapanelového okolí), 3) rytmickou (jakožto hranice obrázku se rámeček podílí na distribuci prostoru v dvoj/archu), 4) strukturotvornou (ohrazením obrázků se podílí na tvorbě struktury/tvaru komiksu), 5) expresivní (způsob ztvárnění rámečku determinuje četbu obrázku), 6) lekturální (rámeček funguje jako znak něčeho určeného ke čtení).

Michel Rio in K. T. Toeplitz in Twardowská (1999)¹⁰⁷ nabízí tři, resp. čtyři chronologicky relativně následné typy schematizovaného poměru mezi obsahem a rámem panelu, vypůjčuje si z teorie filmu dva pojmy „okénko“ a „plán“ (zde různá velikost předmětů zobrazovaných v rámci okénka):

- 1) okénka jednotné velikosti, představující předměty ve stejném, neměnicím se plánu,
- 2) okénka jednotné velikosti s měnícími se plány,
- 3) okénka různých velikosti s měnícími se plány,
- [4) dezorganizace archu].

První případ modelu Toeplitz připodobňuje k četbě textu a popisuje jej jako „systém znaků - okének, uspořádaných zleva doprava v jedné linii, které se opakují až na dolní konec stránky. Tím, že okénka a plány jsou stejně veliké, nabýváme dojmu, že mají stejnou sdělovací a emocionální hodnotu.“

V druhém případě se nám dle Toeplitze „otevírá otázka prostoru a pohybu v komiksu. To, že jednou vidíme předmět zblízka, jednou z dálky, poukazuje jednak na pohyb, jednak na neomezenou možnost rozsahu tohoto pohybu. Je to pohyb po vertikále, pohyb přibližování a vzdalování, který se de facto nemusí vždy týkat pouze přemístování předmětu v prostoru. Ukazování některých věcí zblízka, jiných z dálky může být rovněž účelové, může nás nutit hledat v tomto zákroku skrytý význam, význam důležitý pro další vývoj narace.“ Přítomnost akcentů zdůrazňujících důležitost fragmentů má na svědomí ztrátu objektivitu (tj. pozici pouhého pozorovatele) komiksového produktora, kterou měl v prvním případě.

Ve třetím případě se „ruší lineární uspořádání okének na stránce (okénka mění svou velikost jak vertikálně, tak horizontálně). Není možné obecně definovat, jaký význam má velikost okénka a jeho zařazení na stránce, nemůžeme jednoznačně určit, zda větší okénko na stránce je vždy nositelem důležitého sdělení, nebo zda je tam vyobrazen paralelní děj s okénky menšími, nacházejícími se v blízkém sousedství.“

v abstraktním prostoru, ale jsou determinovány materiálními vlastnostmi [zejm. prostředky a techniky produkce obrazů, způsob jejich oběhu, příp. reprodukce, místa, kde jsou dostupné, a nosiče, které slouží k jejich šíření (tj. materiální a organizační údaje)] sociálních formací, z nichž vznikají. Zkoumání dispozitivu je tak nutně zkoumáním historickým: není dispozitivu mimo dějiny“.

¹⁰⁶ Tento základní psychologický jev se nazývá *dvojí (perceptivní) skutečnost obrazů*, v jehož důsledku aplikujeme též měřítko na obrazy i na scénu světa kolem. Dle Aumonta (2005 [1990]) to z obrazů činí velice paradoxní vizuální předměty, vznikající projekcí trojrozměrnosti do pouze dvojrozměrného světa plochy.

¹⁰⁷ Twardowská, P.: *Komiks a film*. In <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=940>.

V rámci čtvrtého případu lze dospět až do stavu bez jednoznačně orámovaných okének prolínavých obsahů se zcela odlišnými plány.

1.2.5.5.4 Cohnův vizuální jazyk a vizuální lexikon komiksu

Ve snaze nalézt/vytvořit komiksové jednotky, vypracovává N. Cohn originální přístup k analýze komiksu. Jeho výstupem je *Visual Lexicon* a *Visual Language*.

Nejprve však je třeba se zmínit o Cohnově pojetí panelu. Ten dochází k podstatnému závěru, že totiž panely v globálním syntaktickém schématu vzájemných vztahů (*interrelations*) především hrají roli jakýchsi jednotek pozornosti (*attention units*), jejichž prostřednictvím se dosahuje jistých záměrů (*intents*) v reprezentaci určitých konceptuálně relevantních situací. Při reprezentaci objektů v panelu nejde o „skutečné“ trvání výpovědi v bublině (srov. McCloud) nebo o zobrazení „reprezentativní“ fáze pohybu (žádná taková *reprezentativní* fáze vlastně neexistuje, zvl. v uměleckém díle, kde *reprezentativní* může být fáze *jakákoli*, pokud si to tak tvůrce stanoví, srov. např. Taud 2008), jak se „skutečně“ provádí, ale o ukázání recipientovi, že v diegezi dochází k určitým jevům reprezentovaným v obsahu panelu a o *jaké* jevy se jedná.

Při stanovování jednotek vizuálního jazyka (prototypického) komiksu Cohn (2005)¹⁰⁸ vychází ze „zřejmých jednotek reprezentace“, panelů, tj. jednotek „zapouzdřených“ v rámu nebo oddělených nezaplňným bílým prostorem. Pozitivní obrazové prvky definuje ve smyslu figur, míst v panelu vyjadřujících akci, kterým divák-čtenář věnuje relativně více recepční energie, negativní obrazové prvky ve smyslu pozadí, relativně statická místa v panelu (jednotky menší než panel!). V rámci efektivnosti komunikace by panel neměl být přetížen množstvím pozitivních prvků, což Cohn vztahuje ke Gricově konverzační maximě kvantity¹⁰⁹.

Panely Cohen pojednává jako zřejmě nejvíc registrovatelné, uzavřené jednotky vizuálního jazyka, jejichž náplň se na rozdíl od „fosilizovaných“ slov neustále nesčetnými způsoby proměňuje, třebaže za užívání (specificky pro daný komiks, nebo i transkomiksově) relativně stejných (schematizovaných, proto snadno rozpoznatelných) produktivních prvků.

Dle množství pozitivně vyjádřených prvků, které vyjadřují, dělí Cohn panelové reprezentace do následujících pěti hrubých kategorií, které nazývá *Lexical Representational Matrix*, viz Obr. 10. Tato kategorizace je výsledkem kooperace faktorů obsahových (založených na zobrazování určitých událostí (*events, event states, event structure*)) a strukturálních (syntaktické/gramatické kategorie, definované na základě výskytu pozitivních prvků, figur). Význam samotných panelů je poněkud sekundární, fungují jen jako jakási platforma (*representational matrix*), nosiče pro odehrávání syntakticko-obsahových procesů (*lexical* především zřejmě pro svou jednoznačnou vydělitelnost, odlišitelnost). Srov. přístup např. Groensteenův, který se v protikladu k tomu jednotkami menšími než panel zabývá „nehodlá“.

¹⁰⁸ Cohn, N. in <http://www.emaki.net/essays/visuallexicon.pdf>.

¹⁰⁹ Gricovy konverzační maximy: kvantity, kvality, relevance, způsobu, viz Hoffmannová 1997: 99-100.



1) Polymorfní panel (stroboskopický) – zobrazuje celou jednu událost, komplexní gramatickou strukturu (gramatické entity), tj. složenou z více týchž pozitivních prvků.

2) Makromorfní – zobrazuje víc než jeden gramatický objekt v rámci nějaké události, je o úroveň výš než monomorfní, jehož je v podstatě zdvojením.

3) Monomorfní – zobrazuje singulární gramatický objekt (pozitivní prvek).

4) Mikromorfní – zobrazuje méně než jeden gramatický objekt, často jde o detail, záběr zblízka (ve teorii filmu tzv. *close-up*).

5) Amorfní – neobsahuje žádný pozitivní prvek, obrazy v takových panelech pouze zpodobňují (negativní) prvky, které se nepodílejí na akci.

Obr. 10 (Cohn 2006) Cohnova kategorizace panelových reprezentací (*Lexical Representational Matrix*).

1.2.5.5 Deiktické a modalitní charakteristiky aneb co komiksový obraz nemůže

V této kapitole se zaměříme na některé z tradovaných mýtů o ne/schopnostech obrazových textů a rozdíly, které oproti běžným statickým obrazům umožňuje komiksovému obrazu vyjádřit jeho plurálovost.

Při řešení kategorií modalit a deixe je třeba rozlišit u komiksového obrazu minimálně dvě roviny: 1) rovinu syntaktického plánu komiksových obrazů/panelů a 2) rovinu obsahu obrazů/panelů, tedy toho, co obrazy zobrazují, neboli diegeze.

Singulární obraz obecně nedisponuje prostředky k vyjádření deixe personální (já/ty), lokální (zde/tam), temporální (teď/potom), objektové (toto/tamto). U komiksového obrazu některé kategorie přehodnotíme. V rovině syntaktické (strukturní) vzhledem k jeho plurálové povaze a k tomu, že divákova-čtenářova pozornost registruje najednou více než jeden obraz, komiksový obraz disponuje prostředky schopnými v daném deiktickém časoprostoru vyjádřit deixi lokální a temporální (objektovou?), tj. rozdíly mezi tady a tam, resp. teď a potom. V rovině obsahu/diegeze si pro vyjádření minulosti bez problémů osvojil prostředky ve filmu označované jako flashback, resp. prokládání jedné linie diegeze jinou linií (*Watchmen* A. Moora viz druhý oddíl).

Deixe výpovědi verbálu v bublině je jiný problém. Obsah verbálu odkazuje do prostoru příslušného obrazu nebo na obsah verbálu v jiné bublině téže či jiné postavy.

Singulární obraz nedisponuje prostředky k vyjádření modalit a postojů. Výpovědní schopnosti plurálového komiksového obrazu však nelze jednoduše odepsat frází, že něčeho takového není schopen, aniž bychom stanovili, co se tím myslí. ESČ (2002: 265) modalitu definuje na základě vztahů mezi složkami komunikačního procesu, „tj. především mezi mluvčím, obsahem věty/výpovědi a objektivní skutečností. Nejobecněji řečeno, mluvčí podává ze svého hlediska nějakou výpověď o části objektivní reality“. Tyto tři instance komunikačního procesu odpovídají následující instancím komiksovým: 1) objektivní realita

odpovídá určitému konceptu fikčního světa určitého komiksu, jehož obsah implikovaný k. produktor nějak konkretizuje; 2) mluvčí odpovídá implikovanému textovému produktorovi komiksové struktury (textový konstrukt); 3) postoj komiksového mluvčího k obsahu výpovědi se odráží především ve způsobu prezentace, strukturace a členění komiksového znaku v archu: např. v ne/pravidelnosti uspořádání panelové struktury, ve volbě rámců multirámce (ne/pravidelné, přerušované, uhlazené, ornamentální aj.).

Výpovědi-části komiksového textu podávané instancí komiksového mluvčího:

1) vykazují intencionálně hierarchizovanou multirámčovou strukturu (pokud se s nimi ovšem takto pracuje, srov. RŠ, v nichž je multirámec ryze technickou záležitostí);

2) vlastnosti rámců jsou jedním z činitelů hierarchizace této struktury, tj. jsou nositeli znakové funkce; způsobem svého zpracování (ne/pravidelnost, ne/ornamentálnost, rozdíly v plánu a velikosti panelů), tj. různými vizuálními akcenty různě uspořádanými usměrňují čtenářovu-divákovu recepci (srov. RŠ, v nichž se s těmito rysy nezachází intencionálně);

3) obsah obrazu v panelu je vždy zobrazen z nějaké perspektivy a) diegeticky zaujaté: personální, tj. jedné z diegetických postav; b) diegeticky nezaujaté: impersonální, zevšeobecňující, distancovaná perspektiva oka kamery; c) přechodové: je zachycen detail určitého diegetického objektu, akcentující signifikantnost určitého obsahového rysu, čímž se hierarchizuje divákova-čtenářova pozornost, ukazuje se mu, jak určitý prvek číst vzhledem k ostatním. Hranice mezi těmito třemi (pokusnými) kategoriemi nejsou dány pevně, perspektivy obrazové, verbální (které recepci obrazu dále komplikují) a obecně systémové (zahrnující hlas textového mluvčího) se různě prolínají a vrství.

Vidíme tedy, že ať už hierarchizací multirámců, tematizací rámců nebo variabilitou perspektivy a změnami plánu, komplexní sekvencovaný plurálový komiksový obraz disponuje modalitou *sui generis* neboli prostředky organizujícími divákovu-čtenářovu recepci, ukazujícími, co a jak v obraze má být recipováno a jak to komiksový produktor podává (jaký je vztah produktora k dané výpovědi).

1.2.5.5.6 Hierarchie multirámce: komiksový dvoj/arch, k. strip, přechody mezi panely

Umístěním minimálně dvou panelů do společného grafického prostoru tyto navazují vztahy a různě interagují spolu (viz Groensteenův artrologický¹¹⁰ efekt splétání¹¹¹) a s prostorem, který sdílejí, osvojují si ho (tzv. stádium rastru). Rozvrhnutím sítě panelů se původně jednolitý grafický prostor vizuálně, strukturně, funkčně/sémanticky, temporálně, rytmicky, pragmaticky, lekturálně, energeticky, expresivně diferencuje a hierarchizuje. Některým místům dvoj/archu (obv. panely) tedy čtenář-divák věnuje výrazně víc recepční energie než jiným (obv. prostorům mezi panely, *gutters*). Jinak řečeno, při recepci komiksu se rytmicky střídají prostory s různou mírou strukturní dynamiky. Rytmicizace je specifikovatelná pro každý jeden komiks či sérii nebo tvůrčí způsoby určitého autora.

Hapticko-dynamická funkce oka, uplatňující se při vizuálním ohmatávání obrazového prostoru panelu, se v procesu recepcce střídá s funkcí symbolicko-interpretativní (srov. Novotný 2008: 188), uplatňující se při četbě verbálního textu. Druhá v pořadí převládá při recepci komiksů s velmi zjednodušenou, schematizovanou kresbou, např. tzv. intelektuálních

¹¹⁰ Artrologie (z řečtiny *arthron* „kloub, spoj, spojení“) je disciplína „popisující různé typy vztahů, jimž jsou podrobeny obrázky v komiksu. Artrologie zkoumá komiksový obraz jako znak.“ (Groensteen 2005 [1999]: 195).

¹¹¹ Splétání je operace, která přemostuje mezi panely. Odvíjí se současně ve dvou interagujících dimenzích: synchronní (dimenze společného výskytu panelů v témže nosiči), a diachronní (dimenze četby, která rozezná v novém členu série aluzi na člen předchozí, s nímž je v koreferenčním vztahu). Je založeno např. na výběru obrazově nápadného motivu (či jiné výtvarné kvality), vztahuje se k situaci *objevení* a *zmizení* a *znovunalezení* s velmi silným dramatickým potenciálem (srov. Groensteen 2005 [1999]: 198).

(např. Trondheim¹¹²), ale i míst komiksové struktury s eliminovanou sémantikou obrazu vzhledem k verbálu.

Vzhledem k sémantice každého z panelů a jeho spaciotopice v hierarchizované struktuře dvoj/archu není, i přes stejné geometrické vlastnosti, stejná ani (syntaktická a strukturotvorná, časová, sémantická, lekturální, expresivní, estetická, rytmická) hodnota každého jednoho meziikonického prostoru. A to ani v případě pouhé juxtaopozice panelů týchž rozměrů a obrazových obsahů do jediného stripu nebo celého archu, kdy se se vzrůstajícím počtem panelů mění jejich hodnota v několika ohledech (časoprostorová, lekturální, expresivní, v jistém smyslu i strukturotvorná a sémantická). Již z označení *přechod* či *prostor mezi* vyplývá, že *gutter* nemůže být a není, jak se někdy tvrdívá, mlčením či hluchým místem prostoru komiksového archu (kategorizace přechodů viz kap. 1.2.5.5.6).

Z hlediska pragmatiky jsou pro recepční aparát západního diváka-čtenáře na archu prominentní určitá místa (srov. přístup saint-martinského modelu č. 3 v kap. 1.2.5.4.3 a dělení na *division blocks*): 1) levý horní roh, kam se obvykle vrací pohled diváka-čtenáře po otočení listu po té, co přelétl celý dvoj/arch, 2) geometrický střed archu a 3) pravý dolní roh, celostránkovou sekvenci ukončující a zároveň otevírající sekvenci archu následujícího. Faktu fyzického konce dvojarchu lze využít i takticky při rytmizování obsahu komiksu: dopad sémanticky klíčového momentu v posledním panelu dvojarchu (pozdržení v odhalení tajemství) se ještě zintenzivní taktickým, fyzickým gestem při otáčení stránky recipientem, dychtícím konečně odhalit záhadu, „kdo chce zabít Jessii“ (funkce jakési stránkově-sémantické césury). Menší míry prominence 4) pravého horního a 5) levého dolního rohu kreslíři systematicky využívají pro panelové rýmování či klíčové momenty děje (rozběr vybraných archů komiksů A. Moora s těmito prvky viz druhý oddíl).

V těchto případech tvůrce bere zvláštní ohledy na distribuci panelů v dvoj/archu, neboť vytváří sofistikovanou multirámčovou architekturu. Důležité místo v ní představuje strip, jehož téma se i nepojmenované explicitně vynořuje na různých místech této práce. Strip disponuje mocí panely graficky a sémanticky propojit a integrovat. Strip se pak určitým architektonickým záměrem v rámci dvoj/archu hierarchizují pomocí prostředků jako chromatický kód, jednotná tematizace rámců, jednotný obsah stripu či opakující se obsahové prvky.

McCloud (1993) se zabýval charakterem obsahových přechodů (*transitions*) mezi dvěma panely z hlediska časové a/nebo prostorové změny (někdy však jde i o změnu obsahu). Pokusil se je systematizovat do šesti hrubých kategorií. Hrubost a nedůslednost vymezení i absence jednotícího kritéria však z McCloudovy typologie činí systém sice intuitivně nějak pochopitelný a uchopitelný, leč v praxi velmi omezeně použitelný (naš pokus aplikovat McCloudovu teorii v praxi viz druhý oddíl). I přesto si uchovává autoritativnost. Korektivní autorita obdobné „piktorální výmluvnosti“ a srovnatelného dosahu komiksového i komiksologového vlivu zřejmě stále chybí. Konkrétní příklady viz druhý oddíl, zvl. kap. 2.7, 2.8, 2.9.

- 1) *Moment-to-moment* (např. tentýž subjekt/objekt z téže perspektivy ve dvou či více časově obvykle blízkých okamžicích).

¹¹² Konkrétně u Trondheima v komiksu *Země tří úsměvů & Apokalyptické příběhy* nebo experimentálním *Jen čtvrt vteřiny na život* tuto pragmatickou amplifikaci symbolicko-interpretativních funkcí komiksového znaku vzhledem k hapticko-dynamickým (filozoficky zaměřenému verbálu čtenář-divák musí věnovat nepoměrně víc recepční energie) do značné míry způsobuje v případě prvního Trondheimova komiksu nepřímá tematizace prostoty, jednoduchosti, schematicnosti, stylizovanosti obrazu, exponovanost rukodělného původu kresby a dojmu infantilnosti z ní plynoucího; u druhého komiksu se k tomu přičítá hra s obrazovou redundancí, neboť všech sto panelů komiksu se skládá z pouhých osmi různě se opakujících obrazů. Experimentální, něčím nový, jiný však je snad každý komiks L. Trondheima.

- 2) *Action-to-action* (subjekt/objekt v různých fázích pohybu časově více vzdálených).
- 3) *Subject-to-subject* (přechod od subjektu k subjektu v rámci jediné scény/situace nebo myšlenky).
- 4) *Scene-to-scene* (přechody, které čtenáře-diváka přenesou na velké časoprostorové vzdálenosti).
- 5) *Aspect-to-aspect* (přechody, kdy nejde o překlenutí časové vzdálenosti, intradiegetický čas je v podstatě týž, avšak postupně se exponují různé aspekty místa, myšlenky či nálady).
- 6) *Non-sequitur* (přechod, který nenabízí žádný logický vztah mezi panely).

Časoprostorový význam *closure* je, i přes srovnatelné rozměry *gutters* v každém z těchto případů, jiný. Kategorie 1) a 2) se týkají téhož subjektu v klidu/pohybu, kategorie 3) a 5) téže scény, kategorie 4) velkých časoprostorových vzdáleností (různých subjektů a různých míst), kategorie 6) je „zbytkový koš na problematické panely“.

Za prvé zcela chybí typ přechodu mezi dvěma panely, v jejichž obsahu se nic nezmění. Rozdíl mezi 1) a 2) je definován tak, že mezi dva panely s přechodem typu *action-to-action* by bylo lze vložit vícero panelů s přechodem typu *moment-to-moment*. Přestože mohou být vzneseny námitky, že pohyb lze takhle kouskovat infinitezimálně a hranice mezi „nepatrnou“ a „zásadní“ změnou fáze pohybu neexistuje (srov. Taud 2008: 30), musíme nicméně též uznat, že z hlediska kategoriálnosti lidské percepce a pragmatického/praktického hlediska (*common sense*) jsou pro člověka intuitivně definované kategorie pohybu *nepatrného* a *zásadního* jaksi rozpoznatelné (s možnými problematickými přechodovými fázemi, ovšem); a není třeba se uchylovat k těmto poněkud radikálním fyzikalistickým výhradám. Předdefinování je navíc třeba uvažovat pro celou tuto typologii. V rámci přechodu u 3) a 5) se čas měnit může, avšak i nemusí. Definice, že v 5) se „nic nestane“ je poněkud vágní, a samy McCloudovy příklady v rozpoznání rozdílu mezi 3) a 5) příliš přesvědčivé nejsou. V případě 4) velká prostorová změna samozřejmě nemusí nutně být i časová.

Dle Cohna (2005) sekvenční souvšskyty mono-panelů zabírajících v tomtéž momentu touž scénu (*event state*) z různých perspektiv (většinou McCloudův přechod *aspect-to-aspect*) náleží do syntakticky jediné kombinační jednotky – gramatického objektu plnicího určitou syntaktickou funkci, jehož jednost (v mnohosti) je dána právě obsahovým elementem. Je to vlastně rozpanelovaná (víceperspektivně zabraná) jediná událost (*event*). Tento proces, kdy se mono-panely v souvšskytu (*environment*) spojují v rámci jediné gramatické funkce¹¹³, Cohn nazývá *Environmental-Conjunction*. Vzhledem k tomu, že mono-panely konstituující *E-Conjunction* musí být uvažovány jako spojené v rámci jedné gramatické funkce, nemůže být takový panel, vydělený z environmentálního souvšskytu, pokládán za samu syntaktickou jednotku. *E-Conjunction* může též fungovat jako účinný preventivní prostředek přetížení panelu přespřílišným množstvím pozitivních prvků.

Táž komplexní událost (sekvence událostí či stavů) může být zobrazena sérií panelů (zastřešených jedinou syntaktickou funkcí) nebo v panelu jediném (s komplexní syntaktickou funkcí). Rozpanelování jediného environmentu vyvolá soustředění pozornosti na každou část situace zvlášť (srov. panel jako *attention unit*), zatímco jediný panel zobrazí situaci jako celek. Pro zdůraznění určitých částí scény/detailů panelu lze užít též (zmenšených) panelů inkrustovaných/vložených (srov. Groensteen 2005 [1999]).

¹¹³ Cohn píše o *kategorii*, více vystihující se však zde jeví *funkce*.

1.2.5.5.7 V panelovém rámu – bublina, recitativ

Bublina je většinou bílé místo elipsovitého či obláčkovitého tvaru ohraničené tenkou černou linkou. Patří k nejcharakterističtějším symbolům komiksu. Obvykle značí místo pro verbál myšlený nebo řečený postavou, již je indexem. Ve vztahu ikonickém je vzhledem k páře vystupující z úst mluvícímu člověku.

Spaciotopicky (vzhledem k prostoru, v němž zaujímá určité místo) bývá bublina součástí panelu, může však zaujmout jakékoli místo v archu, tedy i kdekoli v prostoru okraje a mezi panely, může se podílet na tvaru linie hyperrámce. V panelu ji běžně najdeme v jeho horní zóně pro relativně nízkou míru její sémantické vytiženosti.

Díky vyhraněné symbolické funkci bubliny signalizovat verbální projev můžeme hovořit o topickém významu *grafické řeči* (topický vzhledem ke svému grafickému nosiči (*Carrier*)) či topickém osvojování obrazového prostoru panelu prostorem verbálovým (navíc překrývá část obrazu). Někdy bubliny opakovaně výraznou měrou přesahují ze zdrojového do několika panelů sousedních. Propojením bublin pomyslným syntakticko-sémantickým mostem lze vzniklou bublinovou mikrostrukturu (subsystém) v prostoru archu položit do kontrastního vztahu k subsystému obrazovému v panelech. Tedy nejen síť panelů, ale též síť bublin utváří v intersémiotickém prostoru dvoj/archu jednu z jeho (konstitutivních) dimenzí. Obecná konfigurace sítě bublin (a recitativů), jejich tvar, počet a umístění, „je určujícím faktorem protokolu četby“ (Groensteen 2005 [1999]: 89), neboť „sít, kterou tkají uvnitř hyperrámce /.../ rozhodující měrou přispívá k vedení čtenářova pohledu“ (tamtéž: 86).

Uspořádání bublin může být intencionální nebo nahodilé. Nepravidelnosti v zacházení s bublinami mají čtenáře-diváka k víceméně permanentně zvýšené pozornosti. Bublinová struktura může být zdrojem tvůrčích/recepčních her. „Bílá síť“ může třeba připomínat tvar cákance. V interaktivní hře s barvou a tvarem mohou tvůrci zamístit bílé elipsovité bubliny do centra archu, aby kontrastovaly s barevnými, pravidelně tvarovanými panely vizuálně zdůrazňujícími spíše okraje. Tím vytvoří jakousi centrální oblou césuru přerušující běh přímých linií rámu panelů, podporující tím vertikalizující vektorizaci nejen protokolu četby, ale i globální architektury archu. Nebo naopak mohou bílé kulaté bubliny jako korálovitý lem v periferních oblastech panelů jaksi zdvojovat vrstvu hyperrámce, posilovat a ozvláštňovat vnější orámování panelů. Sacco např. ve své *Palestině* zcela v souladu s formátem alba diagonalizací struktury bublin rád zdůrazňuje vertikální rozměr archů (viz druhý oddíl). Nelze nezmínit chromatické a tvarové (od elipsovitých přes kulaté k ekonomičtějším hranatým-pravoúhlým, které pregnantněji vyplňují prostor a jejich obrysy přiléhavěji obtékají útvar textu) ozvláštňování bublin i jejich ohraničení. Bublina a recitativ vlastně fungují jako minipanely¹¹⁴.

Panel však pro bublinu neplní funkci *hostitelskou*, srov. Groensteen (2005 [1999]) akcentující separovanost a izolovatelnost obrazové a verbální složky. Diskurzivní kód se všemi svými aspekty není něco, co si přijde a odejde jako by nic, tedy co lze ze struktury obrazu jednoduše vyjmout pouhým uzmutím bubliny, aniž by se to dotklo obrazové sféry. A pouhá vizuální explicitnost vydělení „zóny obrazové“ a „zóny verbální“ v rámci panelu na tom nic nezmění. Pokud tedy přívlastek, pak jedině panel jako prostředí pro bublinu *domácké* a *originální*, tedy *od původu*. Z hlediska jejich hierarchizace bublina implikuje panel (třebaže s rámečkem pouze imaginárním), nikoli obráceně.

Kromě funkce garantu panelu Groensteen bublině stanovuje ještě jeden závazek – postavu. Bublina implikuje mluvčího, ať už v panelu zpodobněn je, nebo není. Jejich spojení je tak silné, že ho lze charakterizovat jako funkční dvojčlen, neodlučitelnou bipolární strukturu. Dle McClouda každá z postav žije v čase své bubliny, a to i více postav v rámci jediného obrazu

¹¹⁴ A to doslova: tvůrci nic nebrání v tom, aby do uzavřeného prostoru bubliny vložil jak verbál postavy, tak ikonický výjev ilustrující obsah verbálu.

jediného panelu, tj. ačkoli v rovině obrazu simultánně přítomné, ve světě diegeze svou promluvu pronáší každá jindy. Pro stanovení časov(an)osti (výstupu) postav v diegezi tedy signifikantní úlohu sehrává právě bublina se svým verbálním obsahem – verbál ikon časuje, obohacuje o další časovou dimenzi (viz kap. 1.2.5.5.2). Forma verbálního textu (ne/formálnost, sub/standardnost, charakteristické hrubky a vady řeči) i vizáž bubliny se podílí na prokreslení povahy postavy (viz druhý oddíl).

Zapuštěním dvojdimenzionální plochy bubliny do iluze tří dimenzí diegeze – soužitím panelu a bubliny – se vytváří určité napětí. Je-li inkorporována intrapanelově, bublina nutně zneviditelnuje část obrazu, čímž jako výsledek onoho napětí mezi dvoj- a trojdimenzionalitou vždy vyvolává efekt nikoli zamlčení (srov. Groensteen; takový efekt by vyvolával spíše obraz překrývající kus bubliny), ale efekt překrytí – dle Groensteena neutralizaci scénérie (Cohnův plán rámu neutralizuje plán reprezentace). Dvojrzměrnost plochy a neutrální barva (obv. bílá) spojuje bublinu s okrajem a sítí mezipanelových prostor s (obvykle) týmiž vlastnostmi. Chybí-li mezi *gutters* a bublinami panelový rám, jejich „příbuznost“ vyvolává dojem „vlévání“ mezipanelového prostoru do plochy bublin (efekt „pučení“ bublin dovnitř panelů).

Groensteenovo (2005 [1999]: 88) tvrzení, že bublina „sama o sobě je současně informací (jako kontura vybavená nějakou známou symbolickou funkcí) i nosičem informací (slova nebo grafické motivy, které obsahuje)“, zcela souzní s Ecovým konceptem sémantické zvrtnosti básnického symbolu, který platí i pro znak komiksový.

Bublina plní funkci obrazu, znaku analogického, i obrazu bubliny jako nosiče verbálu, znaku digitálního. Obsahem promluvy náleží do diegetického univerza a odkazuje do něj, formálně v rovině obrazu však tento svět překrývá a jaksi diskriminuje. Čtenář slova v bublinách čte, postavy v komiksu je slyší. Dle Carrier (2000) samotná bublina, pouhá nádoba či „pytel na slova“, svým charakterem neodpovídá žádnému jevu reprezentovanému v rámci panelu. Nicméně tato nádoba funguje jako další z prvků ve vizuálním poli – čtenář sleduje, jak zapadá do celku objektů vyobrazených v multirámcí. Samotná identifikace bubliny jako nádoby naznačuje její expresivní význam, expresivní hodnoty. Bublinová slova nejsou ani (úplně) vně, ani (úplně) uvnitř obrazů – kde tedy jsou? Jak lze charakterizovat dimenzi komiksu, již utvářejí? Dle Cohna (2003) ústí (*Tail*) bubliny propojuje plán reprezentace a plán rámu panelu. Do plánu reprezentace patří obrázky s diegetickými objekty a postavami (*Roots*), plán rámu tvoří síť rámečků v archu a *Carrier* verbálu.



Obr. 11 (Stevenson/Macdonaldová – Gelev: *Ostrov pokladů*) Estetika a recepce komiksu se liší od případů, kdy obraz, třebaže plurálový a sekvencovaný, text pouze i l u s t r u j e. Text funguje dle vlastních pravidel bez ohledu na ne/přítomnost obrazového d o p l n ě n í.

Ukazuje se, že bublina je ve světě komiksu zvláštní a specifický fenomén. Zcela v souladu s naší koncepcí dle Carrier (2000: 28) je bublina zásadním prvkem definujícím komiks,

neboť ustavuje jednotu slovo/obraz (čímž např. odlišuje komiks od obrázků ilustrujících text). O bublinách se zmiňuje jako o velkém filosofickém objevu v estetice komiksu, způsobu, jak reprezentovat myšlenky a slova. Bublina dle něj nevymezuje komiks ani jako čistě verbální, ani jako ryze vizuální uměleckou formu, ale jako něco radikálně nového. Pokládáme-li obsah bubliny pouze za rozhovor doprovázející akci, není žádný důvod pro to, aby tato slova nebyla umístěna pod obrázek (viz Obr. 11). Ale, jak víme, umístění bubliny změní povahu obrazu.

Co do textového obsahu bublina může obsahovat slova i piktogramy, může být prázdná. Jak náležitě vyložit/přeložit bublinu s krásně vybarveným zeleným vavřínovým věncem uvnitř? Je to mentální obsah, který postava konkretizuje myšlenkou, pocitem, nebo nahlas s nadšením vyslovuje jeho verbální ekvivalent „vítězství“ či „zvítězil jsem“?, nebo to jen kreslí si chvilkově zapřál vtáhnout diváka-čtenáře do hry svých grafických pletich? Vzhledem k intermediální povaze komiksového znaku si můžeme dovolit prohlásit, že na tom moc nezáleží, resp. odpověď je komiksová: každá z nabídnutých možností a zároveň všechny dohromady i něco mezi nimi. Aplikujeme-li Cohnovu teorii (viz kap. 1.2.5.5.4), v komiksu jde především o konceptuální přenosy, jejichž výrazové substance mohou mít podobu v podstatě libovolnou (verbální či obrazovou).

Zatímco bublina přispívá k vícerovinné charakteristice postavy, obvykle verbální obsah recitativu náleží do roviny textového komiksového produktora. Nejčastěji se jeho verbál v obdélníkové schránce nechává vidět někde v levém horním rožku panelu konkretizuje časové a místní specifikace panelu prostými vyjádřeními jako „Ráno“, „Kvečeru“, „Za chvíli“, „Později“, někdy též ve funkci jakési spojky verbalizuje povahu sémantického poměru mezi obsahy dvou sekvencovaných panelů, např. „Ale“, „Avšak“. V komiksu *Kontejner* se recitativu jako vysvětlujícího „paratextu“ využívá k detailnějšímu popisu obsahu panelu. Zdůrazňuje se tím přítomnost implicitního textového produktora, např. „Smrt'ův první den ve školce.“, „Smrt zasahuje“, „V motelovém pokoji“, „Zatím: Candy se něco zdá“ (Andersson 2003: 6, 7, 12, 17). Okraj recitativu může plnit podobné funkce jako okraj bubliny nebo panelu, těchto možností se však (prozatím?) v komiksu moc nevyužívá. V některých komiksech na recitativ ani nenarazíme.

Cohn (2005) pojednává vizuální reprezentace komiksových jevů, konvencionalizovaných symbolů v reálu neviditelných jevů (např. čáry pohybu *speed lines*), jako vázané morfémy příslušných objektů. Mezi ně patří i různé nosiče (*Carriers*) jako řečové nebo myšlenkové bubliny, tedy typy emergentních rozhraní (*Emergent interfaces*) mezi slovem a obrazem vytvářejících jednotné sémantické svazky. Mezi *Adjoined interfaces* náleží např. groensteenovské recitativy, které Cohn jakožto nepřirazené k žádné postavě diegetického světa přirovnává k *floating* morfémům. Naopak symboly srdce, další reprezentace neviditelných, abstraktních konceptů, se používají velmi flexibilně, mnoha různými způsoby.

1.2.5.5.8 Funkce verbálu

Přijatelnou klasifikaci verbálu založenou na tom, co v komiksu prostředkuje, navrhl Taud (2008: 14):

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

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

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

Až na pár výjimek (recitativy, nepersonální onomatopoeia) vypadá verbál jako přímá řeč (citát) podávaná implicitním textovým komiksovým produktorem bez uvozovacích vět (linie bublin fungují jako piktorální uvozovky), které nejsou třeba prostě proto, že obrazový znak obvykle vizuálně jednoznačně asociuje určitou výpověď s určitou postavou (ústí bubliny, Cohnův *Tail*, nebo obrazový kontext). Citát však není jev jazykový, ale „nejazykový model jazykového originálu“ (Osolobě 2002 [1987]: 321), je to „v principu analogový model digitálního originálu, peircovsky vyjádřeno ikon symbolu“ (tamtéž: 313), čili token:token model. Jak však poukazuje Goodman (1996 [1978]: 61), přímá obrazová citace (verbál je psaná komiksová figura) závisí na tom, „co jsme ochotni chápat jako adekvátní analogii repliky v přímé verbální citaci“, a je tudíž instancí poněkud spornou. S vědomím problematičnosti této otázky necháme konstatovat Tauda (2008: 27), že veškeré promluvy postav v komiksu lze chápat podobně jako u lyrického subjektu „jako „projektovanou mentální představu“ komiksového produktora o těchto promluvách“.

1.2.5.5.9 Vztah obrazového a verbálového v komiksovém panelu

Konečně se tedy dostáváme k vztahům mezi verbálovým a obrazovým aspektem. Z výše přijaté definice komiksu jako mediálního druhu s vizuální dominantou mj. vyplývá, že komiksové obrazy nemají funkci ilustrací, za něž jsou ještě dnes někdy mylně pokládány. Ilustrace je doplněním obsahově uceleného, od původu verbálního textu, je jednou z jeho interpretací. Když už, vzhledem k vizuální dominantě by se u komiksu hodilo v povrchové struktuře mluvit spíše o ilustraci verbální. V rámci komiksového znaku však žádný z jeho aspektů, verbálový nebo obrazový, nehraje primát; v procesu intermedializující souhry se vzájemně trans/formují a doplňují. V individuálních případech konkrétního užití se může přisuzovat vyšší či nižší míra vizuální reprezentativnosti (tj. na povrchové rovině) tomu či onomu aspektu komiksového znaku, tato míra je však výsledkem vzájemné souhry *obou* aspektů v celku komiksového znaku.

Modely systematizace zde nabídneme dva. Původcem nejznámější taxonomie je opět McCloud (1993: 153-155). Vztahy slovo/obraz uvnitř panelu dělí do sedmi různých kategorií (některé se však nemusí vzájemně vylučovat):

- 1) Typ „*Word Specific*“ – obrázky spíše ilustrují kompletní, samostatný text, nepřidávají signifikantní význam.
- 2) „*Picture Specific*“ – případy, kdy slova jen „ilustrují“ obrázek.
- 3) „*Duo-Specific*“ – slova a obrázky nesou v podstatě tutéž informaci.
- 4) „*Additive*“ – případy, kdy slova rozšiřují či propracovávají/komplikují význam obrazu, nebo obráceně.
- 5) „*Parallel*“ – slova a obrázky se zdají sledovat odlišné obsahové linie, aniž by na sebe odkazovaly.
- 6) „*Montage*“ – slova jsou integrální částí obrazu.
- 7) „*Interdependent*“ – zřejmě nejčastější, slova a obrázky jsou vzájemně závislé, odkazují na sebe, vyjadřují obsah, který by nemohla vyjádřit sama slova nebo samy obrázky.

Cohn (2003)¹¹⁵ tento přístup označil jako povrchové řešení problému, neboť McCloud popisuje pouze jevy přístupné kterémukoli čtenáři, který vědomě sleduje strukturní vztahy, a navrhl alternativu, která řeší to, jak spolu dva hlavní aspekty interagují v hloubkových strukturách, tj. vizuální a verbální gramatické struktury a jejich interface, „how word and image are combined“ (Cohn 2003: 5).

Cohnův model sestává:

1) Ze čtyř forem vztahu slovo/obraz. Prostřednictvím těchto vztahů vytvářejí vizuální a verbální jazyky různá interface (*multimodal interfaces*):

1) inherentní/*inherent* – text je vlastní součástí obrazu, je do něj přímo vepsán, např. jména obchodů, nápisy na zdech etc.,

2) vyplývající/*emergent* – různé instancie klasického případu postav s jejich bublinami,

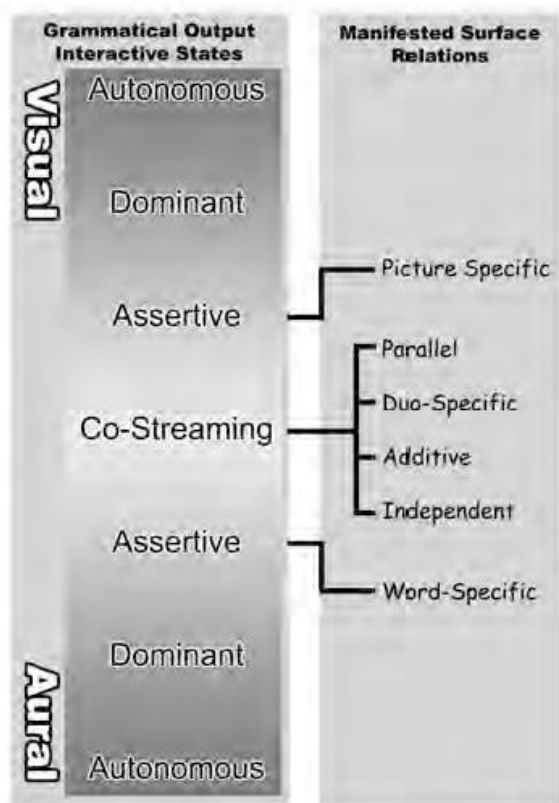
3) připojené/*adjoined* – různě umístěné recitativy, bubliny přesahující hranice panelů,

4) nezávislé/*independent* – nemají nic společného, např. ilustrační fotografie u novinového článku nebo textové odkazování typu „viz Obr. 1“.

2) Ze čtyř úrovní interaktivity (*interactive levels*), do nichž čtyři výše zmíněné formy vztahů slovo/obraz mohou vstupovat (ve směru od krajního pólu vizuální, resp. verbální reprezentace směrem ke středu mezi těmito póly): autonomní/*Autonomous*, dominantní/*Dominant*, asertivní/*Assertive*, paralelní/*Co-Streaming* (viz Obr. 12).

Příklady autonomního jazyka vizuálního/*V-Autonomous* jsou např. tzv. němé komiksy –

význam nese pouze obraz, příklady autonomního jazyka aurálního/*A-Autonomous* jsou např. psané texty – význam nese pouze verbální text. Dominantní typ je zastoupen: *V-Dominant* např. komiksové panely pouze s verbálními citoslovci; *A-Dominant* např. sekvence panelů s postavami s relativně pasivním chováním (netvoří syntaktickou strukturu (sekvence tedy dle Cohna není zárukou syntaktické struktury), obsah více panelů může být bez změny sémanticky vyjádřen panelem jediným – tzv. sémantická absorpce), obsah je nesen především verbálním textem. *A-Assertive* např. výše zmíněný případ sekvence panelů netvořících syntaktickou strukturu, ovšem s postavami v panelech aktivizovanými – na významu sekvence se podílí i vizuální složka; někdy však může být doprovodnou složkou právě verbální text (*V-Assertive*). *Co-Streaming* – verbální a aurální složka jsou významově relativně v rovnováze nebo se významově kříží nebo každá nezávisle vyjadřuje svůj význam, dohromady dávají význam, který by ani jedna složka sama o sobě vyjádřit nemohla.



Obr. 12 (Cohn 2003) Cohnovo propojení jeho modelu čtyř úrovní interaktivity (hloubková, gramatická struktura) s McCloudovými manifestacemi povrchových obrazově-verbálních vztahů.

¹¹⁵ Cohn, N. in <http://www.emaki.net/essays/Interactions&Interfaces.pdf>.

Závěrem

Komiks může být svého druhu šachovnicí s figurami se zcela specifickými pravidly hry. Může být otevřenou (neukončenou) strukturou „soukolí“ o různých vlastnostech s různě nastavenými hodnotami, sítí sítí, intersémiotickým uzlem variety disciplín, interdisciplín, subdisciplín.

Ve výsledku všechny výše rozebírané nebo jen zmíněné a i ty nezmíněné komiksové rysy a parametry s různými vlastnostmi, modifikacemi a možnostmi konkretizace se v jednom komiksu zkoordinují v určitých fázích (konkretizacích). Co vznikne, jsou dynamické komiksové konstelace různých fází různých komiksových prostorů/dimenzí vytvářejících komiksovou strukturu. Zde podáváme jejich finální, rekapitulující přehled:

- 1) grafický prostor;
- 2) prostor panelu; multirámcová struktura: sekvence panelů, strip, dvoj/arch, album;
- 3) mezipanelové prostory, okraj;
- 4) hyperrámec; rámečky a rámce;
- 5) bubliny; recitativy;
- 6) prostor komiksového času, komiksový rytmus;
- 7) globální komiksový prostor dvoj/archu, resp. alba.

**2. oddíl:
Sémiotická komparativní analýza
vybraných rysů RŠ a moderního komiksu pro dospělé**

V tomto oddílu se pokusíme na devět parametrů představených v úvodní části této práce (viz Záměr) aplikovat některé kategorie, parametry a kritéria probírané v oddílu prvním. Lze jej číst jako sémiotický rozbor komiksu, též návod k jeho recepci, a/nebo pokus o hrubé zmapování vývoje některých komiksových prostředků. Pro každý parametr se hodí jiná posloupnost srovnávaných prvků (někdy *RS*, jindy komiks pro dospělé). Budiž proto proměny pořadí vnímány nikoli jako zmatené nebo bez ladu a skladu, kompozice je dána spíše implicitně – návazností motivů.

2.1 Obálka

Obálka superhrdinského komiksového sešitu/alba (prodejního artiklu) je tím prvním vizuálním lákadlem, s nímž se zákazník-divák-čtenář dostane do kontaktu. Oproti obrazovým sekvencím uvnitř komiksu nezřídka představuje jediný záměrně singulární, statický, proto speciálně stylizovaný obraz (srov. některé obálky alb a sebraných vydání). Jeho charakteristickými rysy jsou *reklamní* a *plakátový*. K tvorbě tohoto „reklamního plakátu“ nakladatelé někdy povolávají jiné výtvarné umělce, než kteří se přímo podílejí na vzniku komiksu (jinak v případě autorského komiksu či ověřených tvůrčích dvojic scenárista – kreslíř).

„Reklamní zkratka“ titulního komiksového plakátu kromě funkce komerční/tržní nese funkce reprezentativní, obsahově informativní, sémantickou, mnemonickou, shrnující, typizační¹¹⁶, specifikační („zjedinečňující“) a estetickou. Odchýlení od zavedeného reprezentačního schématu mainstreamového komiksu může mít povahu aktualizací experimentální hry (srov. obálka *Strážců/Watchmen*), kdy obálka spíše znejistuje a skrývá, místo aby napovídala. Nabízí tajemství, vybízí ke kladení otázek, může mystifikovat (obálky komiksu *Sandman* N. Gaimana viz níže v této kapitole).

Obálka běžné knihy je vzhledem k obsahu díla, jehož je kniha nosičem, sémioticky heterogenní systém. Grafická forma paratextových titulků se nijak nevztahuje k obsahu díla. Přítomnost obrazové ilustrace závisí na rozhodnutí vydavatelů.

Obálka komiksu představuje interface mezi prostředím diegetickým a prostředím vůči němu vnějším, bránu do světa daného komiksového díla (obrazně řečeno, není přímo „světem tam uvnitř“ *ještě*, a není „světem tam venku“ *už*). Funkce komiksového znaku se specificky aktualizují již zde. Titulky běžně označované jako paratextové jsou exemplárním přechodovým útvarem, v němž se snoubí funkce diegetické (nezřídka jsou včleněny přímo do struktury komiksového díla, specifická grafická úprava rezonuje s obsahovým laděním komiksu, obálky *Sandmana* viz dále) a ne-diegetické (jména autorů, nakladatelství atd.). Taud (2008: 20) náležitě poukazuje na to, že tento „paratextový“ rám splňuje „všechny funkce, které rámu obrazovému přisoudil Jacques Aumont (2005 [1990]: 145-146): funkci vizuální (vyčleňuje komiks z okolí – patrně zejména u novinového stripu), ekonomickou, symbolickou /.../, zobrazovací a narativní funkci (představuje bránu do diegeze komiksu) a funkci rétorickou (autonomně promlouvá – většinou v podobě doslovů o vzniku díla)“. Funkcí symbolickou pronikají do „paratextu“ diegetické aspekty prostř. např. výše zmíněné grafické úpravy.

U zcela tzv. němých komiksů jsou titulky na obálce jedinou možností, jak diváku-čtenáři představit jména diegetických postav nebo míst dění.

Klasickou superhrdinskou komiksovou obálku zaplňují komiksové znaky se jmény hlavních hrdinů série/alba nebo názvy míst a obrazy hrdinů ve stylizovaných pozicích, typických

¹¹⁶ Především u komiksových sérií: zákazník ví, co hledá. Očekává obrazy pro daný komiks typické, známé postavy se známými výrazy a gesty ve známých pózách ve známých trikotech, atp.

trikotech, zhusta s „drsným“ akčním výrazem. U moderního komiksu pro dospělé je formálně-obsahová nosnost obálky předmětem experimentů.



Obr. 13 Obálka souborného knižního vydání RŠ (2006).

V r. 2006 vydalo nakl. Olympia první souborné knižní vydání komiksových příhod Foglarových *Rychlých šípů* s celkem 315 archy. Do historie vstoupily Mirkem Dušinem 17. prosince 1938 na poslední stránce sedmého čísla IV. ročníku *Mladého hlasatele*, kompletně se všemi pěti členy pak 14. ledna 1939. Ediční poznámka Václava Noska-Windyho nabízí podrobný přehled historie vydávání *Rychlých šípů*, osobností a periodik s ní spojených ve třech chronologicky uspořádaných érách, diktovaných historicky danými přerušeními druhou světovou válkou a obdobím po r. 1948.¹¹⁷ Dále obsahuje ukázky titulních stran několika čísel časopisů *Mladý hlasatel* a *Vpřed*, „Stínadelské trilogie“, obalu kompaktního disku jako přílohu časopisu *Skaut-Junák* z r. 1997, poštovského razítka, společenské hry, pohlednic, obálky omalovánků, pexesa,

rekapitulaci prvních vydání *Rychlých šípů*, stručný chronologický přehled souborných vydání. Pěkná sbírka artefaktů svědčící o oblibě RŠ a existenci fandumu.

Scéna na obrázku obálky (viz Obr. 13) je akční, reprezentuje dobrodružný rys obsahu komiksu. Obrázek je vyňat z jednoho z příběhů uvnitř archu v albu. Při vydávání RŠ tomu často ani nebyvalo jinak, obálky stylizovat speciálně se nikdo „neobtěžoval“ oproti trendu dnešnímu, kdy komiksová konkurence je mnohem větší, dravější a boj o diváka-čtenáře má zcela odlišná měřítka. Obálka tak mohla vypadat třeba jako prostý výběr několika archů přeložených přes sebe (viz Obr. 14 I). Co do funkcí obálky, jak jsme je formulovali výše, se u staršího komiksu nekladl takový důraz na její funkce komerční, specifikační/zjedinečňující, estetické. Na obálku nebylo třeba hledět jako na výsostnou reprezentativní chloubu toho kterého komiksu/komiksového domu, akcentovala se spíše funkce typizační a mnemonická. Formát komiksu se různil, avšak ve většině případů, i ve vydání z r. 2006, je A4. Nestandardní zvětšený formát klasického komiksového alba běžně nacházíme u

¹¹⁷ Pro lepší chronologickou orientaci a přehled čtenáře uvádíme rekapitulaci prvních vydání RŠ (Foglar 2006: 331), viz Tab. iii:

Tab. iii: Rekapitulace prvních vydání RŠ			
Rok vydání	Periodikum	Počet pokračování	Kreslíři
1938-41	<i>Mladý hlasatel</i>	113: 107/6	Fischer/Junek
1946	<i>Junák</i>	4	Fischer
1946-48	<i>Vpřed</i>	103: 102/1	Fischer/B. Čermák
1968	<i>Skaut-Junák</i>	1	M. Čermák
1970-71	<i>Rychlé šípy</i>	87	M. Čermák
1986	Publikace <i>Píseň úplňku</i>	7	M. Čermák
1989	Noviny <i>Mladá fronta</i>	1	M. Čermák
Celkem		316	

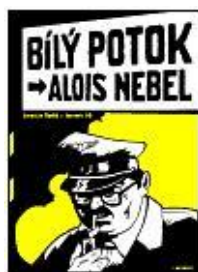
Z historie komiksu RŠ jsou zajímavé komiksově relevantní průvodní okolnosti ukončení vydávání seriálu v posledních číslech *Vpředu* v r. 1948: „Na ústředí Svazu československé mládeže (SCM), který po únorovém komunistickém puči pohltil organizaci Junák, si usmysleli, že je zbytečné vydávat dva časopisy pro mládež (*Junák* a *Vpřed*) a že je sloučí. Dosavadní šéfredaktory – Jaroslava Nováka a Jaroslava Foglara – pro nový časopis nepotřebovali. Ještě v závěru ročníku přišel příkaz nahradit „bublíny“ textem pod obrázky, protože prý příliš připomínaly buržoazní komiksy „imperialistického západu“. Takto netradičně upravená vyšla poslední tři vpředovská pokračování *Rychlých šípů*.“ (Foglar 2006: 329).

francouzských a belgických komiksů (srov. *Asterix*, *Tintin* nebo *Padoucnice*). Je-li našich pět dobrodruhů vyňato a zvláště stylizováno (viz Obr. 14 II a III), zaměřuje se jejich kamarádská pospolitosť (kolektivnost), čínorodost, veselost¹¹⁸. Rozdíly ve zpracování obálky lze vysledovat primárně ve fokusu na detail: oproti povšečnosti starších obálek jsou obálky komiksů mladších propracovanější ve svém zaměření na detail. V tomto ohledu modernější zpracování grafického prostoru obálky nového vydání *RŠ* více odpovídá „duchu doby“. Srov. Obr. 15 komiksově obálky některých moderních českých komiksů.



Obr. 14 (I-IV)
Ukázka tří
časově různých
řešení obálky
RŠ.

Obr. 15 (I-III) I: Ukázka obálky komiksu *Alois Nebel* z autorské dílny Rudiš – Jaromír 99. II: Komiks B. Jelínka. III: Obálka à la strip autorského komiksu *Bomber* hudebníka Jaromíra 99.



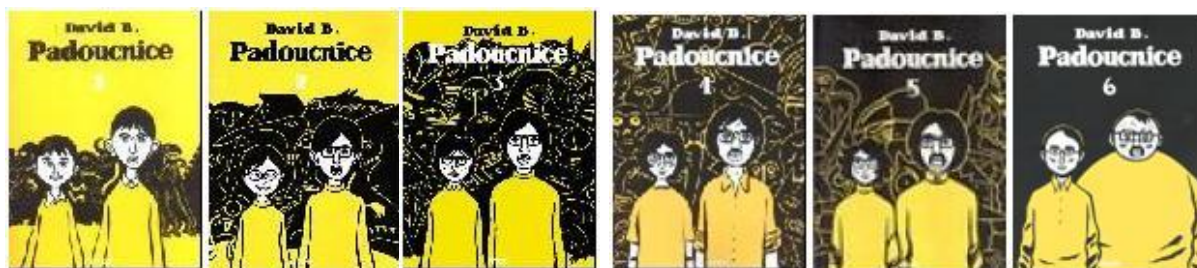
Moderní komiksy pro dospělé (intelektuální, autobiografické/autobiografizující aj.) experimentují se zámlkou, tichem, kontrastem přítomnosti a nepřítomností, viz Obr. 16.



Obr. 16 (I-IV) I: Ukázky minimalistického řešení obálek moderních komiksů: I: L. Trondheim (2001), II: F. Peeters (2008), III: T. Kučerovský (2008), IV: S. Lia (2008).

¹¹⁸ Poznámka terminologická: Na obálce sešitu ze starších vydání *RŠ* (Obr. 14 IV) se ve verbálu titulní bubliny ve shrnující autodefinici média dočteme, že jde o ilustrovaný „kreslený barevný seriál“. Po slovu *komiks* vzhledem k dobové politicko-sociální situaci ani vidu ani slechu (pozor na explicitní podobnosti s „buržoazním/kapitalistickým škvárem“!) a nepřekvapí ani atributy *barevný* nebo *kreslený*. *Ilustrovaný* si v setrvačném anachronismu netroufá ohrozit/utůžuje vžitou představu o podřazenosti složky obrazové složce verbální taktéž u média, u něhož to již očividně není pravda. Z jiných alternativ bylo lze užít též jednoznačného označení „obrázkový seriál“ oproti poněkud paradoxnímu spojení *ilustrovaný* a *kreslený*: *ilustrovaný* ovšem *kreslený* být může, leč je-li seriál *kreslený*, pak přívěsek *ilustrovaný* jaksí ztrácí smysl. Tento zmatek svědčí o zcela nedostatečné teoretické, komiksologové reflexi. Tomu ovšem odpovídá i komiksová úroveň *RŠ*.

Ve svém oboru zdá se výjimečným počinem je šestidílná *Padoucnice* Davida B., který aplikoval komiksový princip obrazové soudržnosti i na seriál šesti obálek, dohromady skládajících leporelo metaforického narůstání černé moci nemoci v životě hlavních hrdinů.

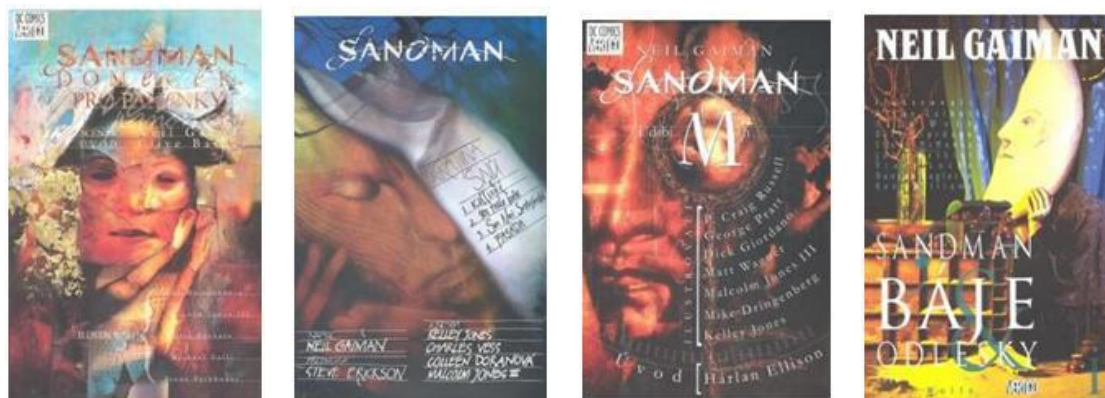


Obr. 17 (I-VI) Leporelo obálek minisérie *Padoucnice* po přiložení k sobě.

Reprezentativní příklad sofistikované práce s obálkou plnou intratextových aluzí à la teorie ledovce (zvýšená míra přináleživosti obálky do vlastního textu komiksu) nalezneme u komiksu *Watchmen/Strážci* A. Moora a D. Gibbonse (viz Obr. 19 I). V ploše žlutě zářící obálky jsou umístěny dvě skvrny. Tento synekdochický obraz (ikon, index) zakládá zvláštní intratextovou (leitmotivickou) linii cyklicky propojující začátek (a to doslova: obálku alba i prvního sešitu (viz Obr. 19 II), první panel první kapitoly (viz Obr. 19 III), obsah první kapitoly), vybrané středové části a konec příběhu (poslední panel poslední kapitoly (Obr. 19 IV)). (Cykličnost je jeden z konstitutivních rysů tohoto komiksu.) Postupně je divák-čtenář obeznámen s tím, že se jedná o *smajlíka* Komedianta (symbol, index, ikon Komedianta a jeho životní filozofie), oznam jedné z hlavních kontroverzních postav, který je hned v prvních arších první kapitoly zabit. Na ulici po něm zůstane *smajlík* s kapkou jeho krve. V běhu děje je v albu několikrát při různých příležitostech aktualizován (postupně na sebe nabaluje další symbolické významy, čili na různých místech alba funguje jako nosič a generátor specifického, významově víceúrovňového symbolického prostředí). V posledním panelu alba postavě prostomyslného (opak Komedianta) novináře s týmž motivem smajlíka na triku ukápne, když se zakousne do hamburgeru, rajčatová omáčka. Vidíme na obálce *Watchmen* kus obrazu smajlíka s kapkou krve, nebo rajčatové omáčky? Pokud na tuto hru čtenář-divák přistoupí, při recepci Moorových komiksů se z něj stává vykonavatel aktivity přímo detektivní v pátrání po složitých intra- i intertextových aluzích, symbolických a indexikálních obsahových liniích verbálových, obrazových, verbálově-obrazových aj.

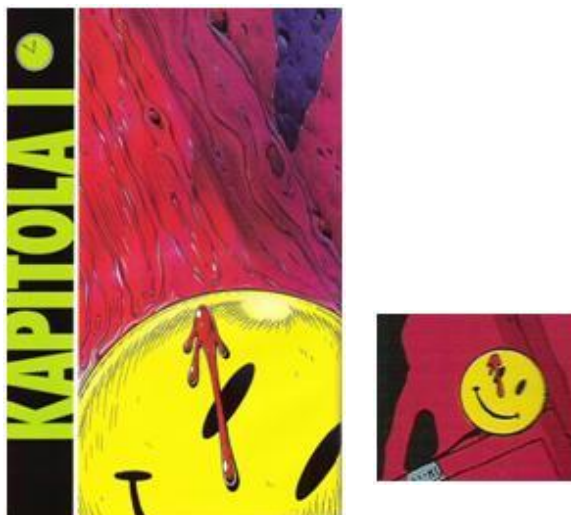
Obálky Gaimanova komiksového cyklu *Sandman*, viz Obr. 18, jsou pravým tiskařským oříškem. Sféra obrazu se prostupuje se sférou verbálu, grafický prostor má povahu heterogenního fragmentarizovaného palimpsestu, zacyklené, do sebe uzavřené struktury synekdochicky konkretizující těžko uchopitelnou, fluidní, temnou povahu sandmanovského mýtického světa. Písmo je inherentní součástí obrazu, konstitutivní obrazovou figurou.

Obr. 18 (I-VI) Ukázky obrazově-verbálních palimpsestových obálek série s prvky fantasy N. Gaimana *Sandman*. I: *Domeček pro panenky*. II: *Krajina snů*. III: *Údobí mlh*. IV: *Báje a odlesky*.





Obr. 19 (I-IV) I: Obálka komiksu *Watchmen* zakládající dlouhý řetězec obrazově-verbálních koreferenčních vztahů a aluzí. II: Obálka I. kapitoly *Strážců* s motivem *smajlíka* jakožto jeden článek z mnoha v dlouhém koreferenčním řetězci. III: Výřez prvního panelu alba, na němž je *smajlík* poprvé celý. IV: Poslední panel alba: skvrna na oku *smajlíka* nikoli od krve, ale od rajčatové omáčky.



2.2 Grafický prostor komiksu

Distribuce místa v grafickém prostoru *RŠ* je až na drobné výjimky pravidelná a standardní. Horní část archu na žlutém podkladu zabírá název příběhu, shrnující celkové téma, vyvedený velkým tučným fontem vybarveným červeně. První místo názvu zaujímá hlavní subjekt následujícího vypravování, nejčastěji zde tedy nacházíme „Rychlé šípy [verbum] ...“. Občas na levé straně verbálu názvu předchází ikonka ztvárňující shrnující téma obrazem (např. obrázek dřevěné chaty se zasněženou střechou a kouřícím komínem před verbálem *Rychlé šípy jedou na zimní výpravu*). Každý arch *RŠ* je zcela pravidelně rozdělen do čtyř stripů v obvyklém počtu tří, někdy čtyř panelů obdélníkového nebo čtvercového tvaru lemovaného rámem vedeným pravidelnou, přímou, tenkou černou linkou. Dva bývají v případě, lemuje-li

je např. paratextový soupis pravidel hry, odehrávající se v diegetickém světě¹¹⁹, nebo tabulka s verbálem lákající k přečtení pokračování příběhu (podobných figur využívá též např. komiks *Liga výjimečných*, viz kap. 2.8). Šířka okrajového rámu i mezipanelových prostorů zůstává zachována, hyperrámec má konstantní linii a tvar, k dimenziálním přesahům diegetických a technických prvků v RŠ nedochází. Ve vnějších rozích archů, jako v běžných knihách, jsou čísla stránek (komiksy často stránkování postrádají, ale tzv. grafické romány¹²⁰ či některé autobiografické komiksy zase stránkovány jsou). Neměnná vektorizovanost četby prostou horizontální levopravou juxtapozicí panelů do stripů a stripů klasicky pod sebe připomíná lineární řazení slov do vět a pak řádků v běžném textu. K minimálním změnám dochází v rovině plánu a ve velikosti/rozměrech panelů, v Riově systematicce by RŠ náležely do první kategorie. Panely na sebe neodkazují žádnými zvláštními formálními prostředky, jejich soudržnost je dána právě konstantností spaciotopických parametrů, vektorizací a samozřejmě diegetickou sémantikou, na syntaktické rovině se projeví zvl. stejným barevným laděním, odpovídajícím jednotě místa, času a děje, v RŠ časté (nikoli speciálním chromatickým kódem). Přejechy z panelu na panel posunují děj kupředu, dle McClouda odpovídají v naprosté většině *subject-to-subject* a *action-to-action* (improvizovaný výzkum panelových přechodů v RŠ viz kap. 2.8). Tato stereotypnost v distribuci prostoru zaručuje i nerušené plynutí rytmické stejnoměrnosti (čímž se přibližujeme *prostorčasovosti* v komiksu). Pravidelnost a opakování stejných strukturních schémat nevyužívá RŠ k aktualizaci/ozvláštnění grafického prostoru (oproti tomu srov. např. *Watchmen*), čtenář-divák si rychle zvykne a ví přesně, jaké formy může očekávat. Odvede-li se takto jeho pozornost od neproblematické formy, cele ji zaměří na obsah. Z toho (a z jiných rysů, viz průběžně dále) vyplývá, že hlavní úlohu v RŠ nenesou vizuální kódy, ale sémantika verbálního textu, jemuž obraz pouze sekunduje, konkretizuje ho a doplňuje. „Zabírá sice místa o něco víc“, avšak co do podílu na sémantice verbálu nedostačuje (o nedostatech verbálově-obrazové interakce v RŠ viz kap. 2.6). Dvířka komnaty sémantizace formy komiks RŠ neotevřel důsledně odlišuje mezi prostředky kódu diskursivního a vizuálního, technickými a obrazovými vymezenými téměř výhradně pro obraz diegeze. Přesto všechno i v RŠ disponuje grafický prostor, umožňující verbálu realizovat se, transformačním obrazovým potenciálem (grafický prostor komiksu jako malířské plátno viz kap. 1.2.2.2).

Metrum grafického prostoru RŠ je tedy dáno pravidelně se opakujícím stejnoměrným vzorcem, kdy často dosahovaným ideálem je arch v podobě čtyř přímo horizontálně běžících stripů o třech panelech, tj. dvanáct panelů/arch (několik celoarchových výřezů z RŠ uvádíme za účelem analýzy, viz kap. 2.6). Bubliny rámy panelů nepřesahují. Ve způsobech jejich intrapanelového zamířování však lze zaznamenat změnu, předěl daný výměnou kreslířů: Jan Fischer umísťoval bubliny prominentně do horní části panelu, aby zasahovaly do obrazu co nejméně, čímž maximálně podpořil schizma mezi verbální a obrazovou sférou i ve vizuálním plánu. Mladý Marko Čermák nahradil v r. 1968 Jana Fischera zemřelého r. 1960 a v jeho kresbách je zřejmá větší odvaha ke hře s obrazovou složkou panelu: bubliny již neslouží jako periferní schránka k úschově verbálna, ale jsou integrovány do obrazové sféry panelu tak, že Čermák využívá jeho sémanticky méněcenná pole (např. zeď, podlahu, chodník, desku stolu, strop, a ovšem horní část panelu).¹²¹

¹¹⁹ Jeden z rysů dokládající výchovnou účelovost komiksu.

¹²⁰ Pojem uvedený nejspíš Willem Eisnerem. Přibližuje komiks literárnímu dílu, často je kritizován jako pro svůj účel neadekvátní a jeho používání se nedoporučuje.

¹²¹ Marko Čermák se stal čtvrtým kreslířem RŠ po 1. Janu Fischerovi, 2. Václavu Junkovi, 3. Bohumíru Čermákovi (shoda jmen je náhodná). Vyhrál konkurz na nového kreslíře RŠ vyhlášený redakcí *Skautů–Junáka* v r. 1968 „a většina čtenářů jeho styl přijala. Jaroslav Foglar byl rovněž spokojen.“ (Václav Nosek–Windy in Foglar 2006: 330).

Pravidelnost, neměnnost, očekávatelnost, vypočitatelnost ve formální organizaci struktury, která není zklamávána, čtenáři-divákovi dovolují nevěnovat jí pozornost a věnovat ji obsahu příběhu především tak, jak je prezentován verbálem bublin.

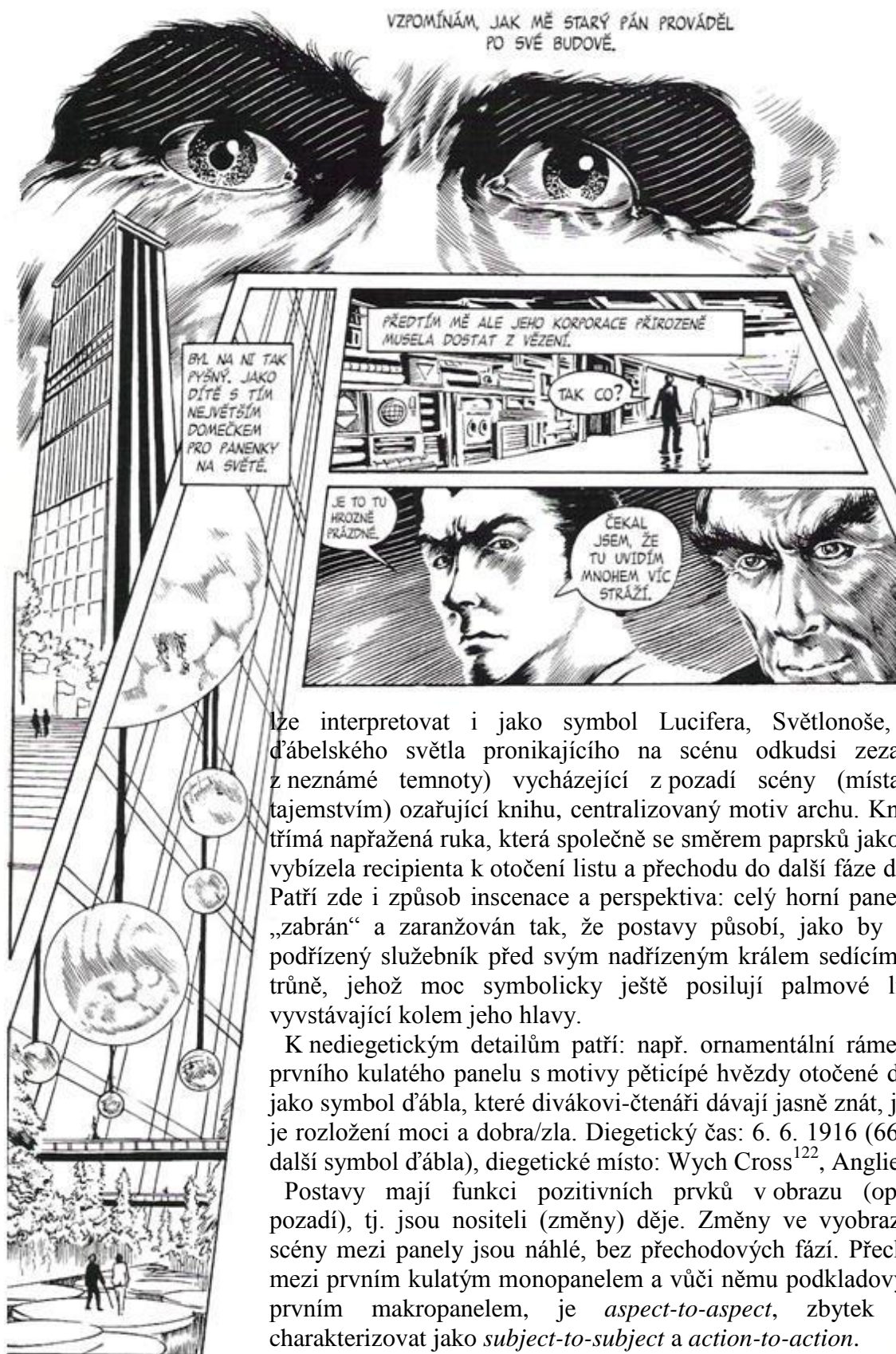
První příklad „dezorganizovaného“ archu, resp. „jinak organizovaného“ archu (vzhledem k prototypickému) moderního komiksu vybíráme z komiksového cyklu *Sandman: Preludia a nokturna* (viz Obr. 20). K uspořádání diegeze v protokolu recepce využívá jiných prostředků než prototypické levo-pravé vektorizace. Především vektorizaci spíše vertikální a prostředky obrazové, např. perspektivu a uspořádání scény, detail, uspořádání bublin v obrazu panelu. Základní linie četby Z-path je v zásadě zachována, avšak zcela nestandardním způsobem. Hyperrámec splývá s okrajem nosiče; toto řešení jako by vyvolávalo dojem scény promítané na filmovém plátně. Ne/diegetické prostředky vzájemně pronikají: nediegetický panelový rámeček aktualizuje v horní části archu diegetická dřevěná konstrukce s lebkou. Lebka je ve středu obrazu, většina bublin záporné postavy je umístěna pod ní (v rámci vztahu prostorové metonymie). Lebka je známým symbolem zla, nápadně se jí podobá šklebivý výraz v obličejí se zvednutým obočím hlavní záporné postavy v kulatém panelu vlevo (ikon), který zároveň na lebku odkazuje a lebka na něj (index).

Obraz má několik vrstev přeložených přes sebe: dva hlavní makropanely zcela překrývají podkladový grafický prostor a vizuálně přebírají jeho funkci. Na nich je položena další vrstva kulatých monopanelů, dva v pozici kontaktní, jeden distanční. Nejvyšší vrstvou, vrcholkem v archu (jeho obsahovým klimaxem) je jediný, obdélníkovým tvarem se svým panelovým okolím kontrastující mikropanel s detailem ďábelského oka hlavní záporné postavy, který indexuje kulatý horní levý panel s obličejem hl. záporné postavy a lebku nahoře. V tomto mikropanelu s obrazovou intenzifikující synekdochou záporné postavy je umístěn verbál „Je mrtvý“ druhé postavy, která sama v panelu přítomna není. A ačkoli postava referuje o svém synovi, panel je efektně aranžován tak, že tato výpověď vyznívá ambivalentně a též jako index a symbol záporné postavy, jejíž obrazový index v panelu přítomen je.

Jak jsme již naznačili, obraz využívá množství detailů referujících ke zlu diegetických i nediegetických. K diegetickým patří: symbol lebky na dřevěném lešení (jako by měla „ze svého vršku“ obsah celého archu „pod palcem“), honosná starožitnost vlevo (okázalost v daném kontextu symbolizuje zintenzivnělou moc zla), pronikavé světlo (v daném kontextu



Obr. 20 (Gaiman – Keith: *Sandman: Preludia a nokturna*)
Příklad „nepravidelného archu“ se strukturou odlišně hierarchizovanou, než je klasická panelová síť.



lze interpretovat i jako symbol Lucifera, Světlohoše, tj. ďábelského světla pronikajícího na scénu odkudsi zezadu, z neznámé temnoty) vycházející z pozadí scény (místa s tajemstvím) ozařující knihu, centralizovaný motiv archu. Knihu třímá napřažená ruka, která společně se směrem paprsků jako by vybízela recipienta k otočení listu a přechodu do další fáze děje. Patří zde i způsob inscenace a perspektiva: celý horní panel je „zabrán“ a zaranžován tak, že postavy působí, jako by stál podřízený služebník před svým nadřazeným králem sedícím na trůně, jehož moc symbolicky ještě posilují palmové listy vyvstávající kolem jeho hlavy.

K nediegetickým detailům patří: např. ornamentální rámeček prvního kulatého panelu s motivy pěticípé hvězdy otočené dolů jako symbol ďábla, které divákovi-čtenáři dávají jasně znát, jaké je rozložení moci a dobra/zla. Diegetický čas: 6. 6. 1916 (666 – další symbol ďábla), diegetické místo: Wych Cross¹²², Anglie.

Postavy mají funkci pozitivních prvků v obraze (oproti pozadí), tj. jsou nositeli (změny) děje. Změny ve vyobrazení scény mezi panely jsou náhlé, bez přechodových fází. Přechod mezi prvním kulatým monopanelem a vůči němu podkladovým, prvním makropanelem, je *aspect-to-aspect*, zbytek lze charakterizovat jako *subject-to-subject* a *action-to-action*.

Obr. 21 (Moore – Bissette – Totleben: *Bažináč*) Pronikání ne/diegetických prostředků: Příklad archu, jehož formální (nediegetické) uspořádání je organizováno obsahovými (diegetickými) prostředky: panelová struktura reprezentuje intenzivní proces vzpomínání, panely paprskovitě vycházejí od synekdochického detailu očí jako metafora toho, že postava se dívá do svých vzpomínek.

¹²² *Cross* anglicky „kříž, křížit se“, vych [wič] je homofonní s *witch* „čarodějnice, čarodějnický, očarovat“.

Perspektiva se nekryje v žádném z panelů, změny jsou v rovině plánu i ve velikosti a tvarech panelů.

Iluze trojrozměrnosti nevyplývá jen ze strukturní roviny skládání jednotlivých vrstev panelů přes sebe. Dojem hloubky vyvolává samotný způsob zpracování kresby (viz pozadí s knihovnou vs. detail starožitnosti vpředu).

Funkce obrazu vzhledem k verbálu je dominantní (*dominant*) či *assertive*: z postojů postav, jejich gest, detailů tváře, aranžování scény a perspektivizace jasně vyplývá, že jde o důležitou knihu, kterou submisivní postava s ostychem přinesla postavě dominantní a zlé. Verbál především dourčuje, upřesňuje, popisuje okolnosti, pomáhá hierarchizovat-vertikalizovat protokol recepce.

Bažináč A. Moora je výsostným příkladem experimentálního alba z devadesátých let a Obr. 21 též dalším příkladem pronikání ne/diegetických komiksových prvků: organizace struktury archu sugeruje, že události ztvárněné v panelech diegetická postava vidí odehrávat se ve svých vzpomínkách. Síťovitá panelová struktura je zachována zřetelněji než v případě ukázky ze *Sandmana*, nicméně i prostřednictvím strukturních „optických klamů“, kdy linie diegetických objektů splývají s nediegetickými liniemi rámečků, podléhajících různým variacím.

Album neobsahuje jediný souměrný, neproblematicky sledovatelný (predikovatelný), dvoj/arch. Struktura dvoj/archů *Swamp Thing* je cokoli jen ne souměrná: do střípků rozbitá, fragmentární, vektorizovaná do proměnlivých směrů (horizontálního, diagonálního, vertikálního – vertikalizace je upřednostňovaným typem vektorizace; vertikalizuje se jak tvar panelů, tak organizace bublin). Zlobí-li se diegetická postava, metaforicky se zlobí celý arch a různotvaré panely ve vši své podobě (obrazová metaforizace vzteku), viz Obr. 22. Má-li diváka-čtenáře u hororových pasáží jímat hrůza, obraz ho lapí, zajme a už nepustí: monopanely detailů rozevřených úst s ostrými špičatými zuby, mimické detaily částí obličeje vystrašené postavy, verbálové obrazy onomatopoi (SFX) graficky zapadající do struktury okolního archového obrazu. Mezipanelové přechody jsou často akční, náhlé, *subject-to-subject*. Obrazové části komiksových znaků v panelech



Obr. 22 (Moore – Bissette – Tottleben: *Bažináč*) Příklad diegeticky reorganizovaného archu.

„si hová“ ve ztvárnění detailů rostlinných částí rostlinného těla Bažináče, detailů z mokřadů, detailů rychlých, ostrých, nervních pohybů. Celý dvoj/arch vypadá jako emocionalizovaná, expresivizovaná směsice s maximalizovanou sdělnou hodnotou kteréhokoli místa v archu a multifunkčního komiksového aspektu. Verbál má v některých pasážích funkci především deskriptivní či upřesňující (viz Obr. 22). Divák-čtenář se udržuje v permanentním napětí, vzhledem k této nepravidelnosti jeho pozornost nemůže polevit. Rovina diegetická proniká nediegetickou, aspekty verbálové a obrazové místy splývají.

J. Sacco, novinář a tvůrce komiksů, ve svém dokumentaristickém komiksu *Palestina* arch nezřídka doslova předimenzuje (viz Obr. 23). Obrazová hojnost archem s hyperrámcem splývajícím s fyzickým krajem alba (tzn. nulový okraj v archu) přímo přetéká a nasává diváka-čtenáře do sebe jako dalšího účastníka diegetické scény. Obrazový aspekt jímá verbálový do sebe a jako štítky (bubliny i recitativy) je vlepuje do míst, kde zrovna nejsou lidské hlavy Palestinců nebo Izraelců. Obraz si pohrává se změnami perspektivy (využívá i netradičních pohledů) a hyperbolizacemi detailů, což zintenzivňuje sdělnost a činí ji expresivní ještě víc. Převládá vertikální orientace obsahu archů i vektorizace četby (viz formát nosiče). Prostředek vektorizace si Sacco často utváří kumulací oněch „verbálových nálepek“ a jakýmsi esovitým prohnutím takto vytvořených diagonál vertikálně vektorizuje arch a protokol recepce. Bělostná linie verbálu může v šedo-černém obrazovém poli plnit i funkci delimitační/separační mezi dvěma panely, tj. bubliny a recitativy nesou funkci rámečku.



Obr. 23 (I-II) (Sacco: *Palestina*) Příklad hustých archů s prolínávými obrazovými a verbálovými aspekty. Bubliny a recitativy mají funkci prostředků vektorizujících i funkci rámečků panelů.

O propracovaných postupech A. Moora jsme již slyšeli. Pro přítomnou analýzu jsme zvolili arch na s. 17, Kpt. V.: *Strašná souměrnost*¹²³ (Moore 2004), viz Obr. 24. Archovou strukturu tvoří síť 3 × 3 pravidelně uspořádaných panelů, bubliny nepřesahují do mezipanelového prostoru (odpovídá našemu modelu prototypického komiksu). V barevném ladění (chromatické kódování – další obsahová rovina) archu převládá žlutá večerního zapadajícího slunce ve fikčním světě *Příběhů Černé lodě*, které čte postava černošského mladíka ve fikčním světě *Strážců* (vícestupňová diegeze). Tento mladík během celé kapitoly nepronese ani slovo s výjimkou jediného, symbolicky vyznívajícího případu: s. 12, bublina v druhém panelu druhého stripu, tj. střed archu: „Neruš, chci si číst.“ – adresováno prodavači tiskovin, který však v řeči neustává. Postava diegeticky nijak důležitého mladíka funguje jako pomyslné interface dvou diegetických prostředí (stupňů): nedobrovolná naslouchající instance postavy prodavače v hlavní diegetické rovině a nositel časopisu, platformy dalšího patra diegetického děje. V souměrných panelech archu na s. 16 taktéž dominuje žlutá písmen názvu firmy a jména jednoho z hlavních záporných hrdinů *Veidt* (viz dále), jehož především se týká obsah prodavačovy výpovědi. Panely s obrazem dalšího stupně diegeze, příběhu trosečníka, zabírají na s. 17 lichá místa tvořice útvar dvou křížících se diagonál, pomyslnou hvězdičici; sudé panely patří událostem hlavního diegetického děje v komiksu. Na osově souměrné s. 12 náležejí obráceně lichá místa hlavnímu ději a sudé panely příběhu trosečníka.

Verbál prvního „trosečnickovského“ panelu na s. 17 v ich-formě z trosečnickova deníku (forma „bubliny/recitativu“ ikonicky odkazuje na starodávný pergamenovitý list vytržený z deníku) popisuje jeho neklidný odpolední spánek přerušovaný sny, v nichž se objevila pirátská vlajka; verbál v bublině prodavače tiskovin, v panelu nepřítomného, pojednává o titulcích v novinách jako o noční můře. V panelech archu se odvíjí několikero diegetických rovin, které se obsahově různě prolínají: 1) dvě verbálové a 2) dvě střídající se obrazové. 1) Dvojí paralelní verbál ve vztahu koreference (obě roviny diegeze referují k ambivalentní postavě Veidta jako světce (reference přímá) a masového vraha (reference metonymická)) je přítomen v každém panelu. 2) Obraz zachycující dvě roviny diegeze se střídá – panel s obrazem trosečnickovy diegeze začíná pergamenovým verbálem z trosečnickova deníku, panel s obrazem prodavačovy diegeze začíná bublinou s verbálem postavy prodavače, jedinou výjimkou je poslední panel archu. V osově souměrném panelu na s. 12 do verbálovo-obrazové hry navíc vstoupil verbálový titulek v novinách prodavače tiskovin, tj. inherentní figura v obrazu hlavní roviny diegeze (exodiegetický odkaz na světovou politickou situaci mezi Západem a Východem v osmdesátých letech v době studené války): „Afghánistán: je Pákistán na řadě?“.

Druhý, sudý panel na s. 17 zobrazuje zmíněného chlapce čtoucího časopis, prodavač mimo obraz (*off-screen*) pokračuje v řeči o tom, kdo mohl chtít zabít „takového chlapa“ jako je Adrian Veidt (jeden ze skupiny vigilántů, Strážců); v trosečnickovském pendantu se píše o vlajce s lebkou, která se třepetá (třetí panel) nad hlavami, které jsou naše, – prodavač mluví o pokusu zabít Veidta a nazývá jej světcem (v druhé části komiksu začne vycházet najevo Veidtův promyšlený plán na záchranu Země: nechal zemřít miliony lidí proto, aby mezi sebou světové mocnosti přestaly válčit a za uzavření všeobecného míru se spojily; aby se mu podařilo plán splnit, musel se nejdřív zbavit těch, kteří by mu v jeho plnění bránili, svých kolegů vigilántů, začal Komediátem; ke Komediátovu *smajlíku* viz kap. 2.1). První panel druhého stripu: verbál prodavače: „Veidt je skutečný hrdina. Dělal v charitě.“, verbál trosečnickova deníku: „náš život závisí jen na rozmaru vrahů“.

¹²³ Uspořádání panelů na dvoj/arších je od prostředního, osově souměrného dvojarchu na s. 14-15 taktéž zrcadlově souměrné (dvoj/archové rýmování; souměrné jsou tedy dvoj/archy: 13-16 + 12-17, 11-18 + 10-19, 9-20 + 8-21, 7-22 + 6-23, 5-24 + 4-25, 3-26 + 2-27, 1 + 28), tento rys se tak prolíná celou kapitolou na různých úrovních (úroveň formy a obsahu panelů, barevného ladění a dvojarchů s distanční koreferencí): v zrcadlově souměrných panelech se nacházejí stejné postavy nebo se obsah panelů k těmto postavám nějak vztahuje.



Obr. 24 (Moore – Gibbons: Watchmen) Ukázka vysoce sofistikovaného řešení grafického prostoru umožněného vícerovinovým pravidelným uspořádáním archové struktury.

Zatímco se tedy v rovině obrazu střídají dvě roviny diegeze, verbál postupně odhaluje koreferenční význam kontrastní juxtaopozice (vztah negativního paralelismu) obsahu prodavačovy řeči o Veidтови a o povrchnosti našeho všímání (nevidíme pod povrch věci odehrávajících se ve světě, v němž žijeme) a trosečnickova monologu o našich životech, závisejících na rozmarech vrahů (v podvodní hlubině se k jeho voru blíží žraloci, začínají se mu otírat o vor). Verbál v posledním panelu archu: prodavačův: (spousty věcí si nikdy nevšimneme) „...dokud není moc pozdě.“; trosečnickův: (připlouvá snad k jeho voru něco, co by jej mohlo zachránit? nikoli) „Ne. Čluny ne. Ploutve.“. V panelu nad ním v bublině prodavače: „Člověk nikdy neví, co se na něj řítí.“. Osově souměrný panel na s. 12, verbál trosečnicka: „Tato náhlá konfrontace se smrtelností mi propůjčila zvláště jasné myšlení.“; verbál prodavače komentujícího možnou nukleární válku: „tohle všechno by mohlo být fuč“ (konfrontace se smrtelností – fuč). Centrální panel archu na s. 17: obraz: z profilu trosečnick pijící slanou mořskou vodu, verbál: i na méně než půl litru se snad dá přežít; prodavačův verbál: „není divu, že se lidi zblázní.“ (nikoli však ze slané vody). Centrální arch zrcadlového archu na s. 12 ztvárňuje z profilu prodavače tiskovin snažícího se o dialog s mladíkem čtoucím příběh trosečnicka, který reaguje na prodavačova slova: „Neruš, chci si číst.“.

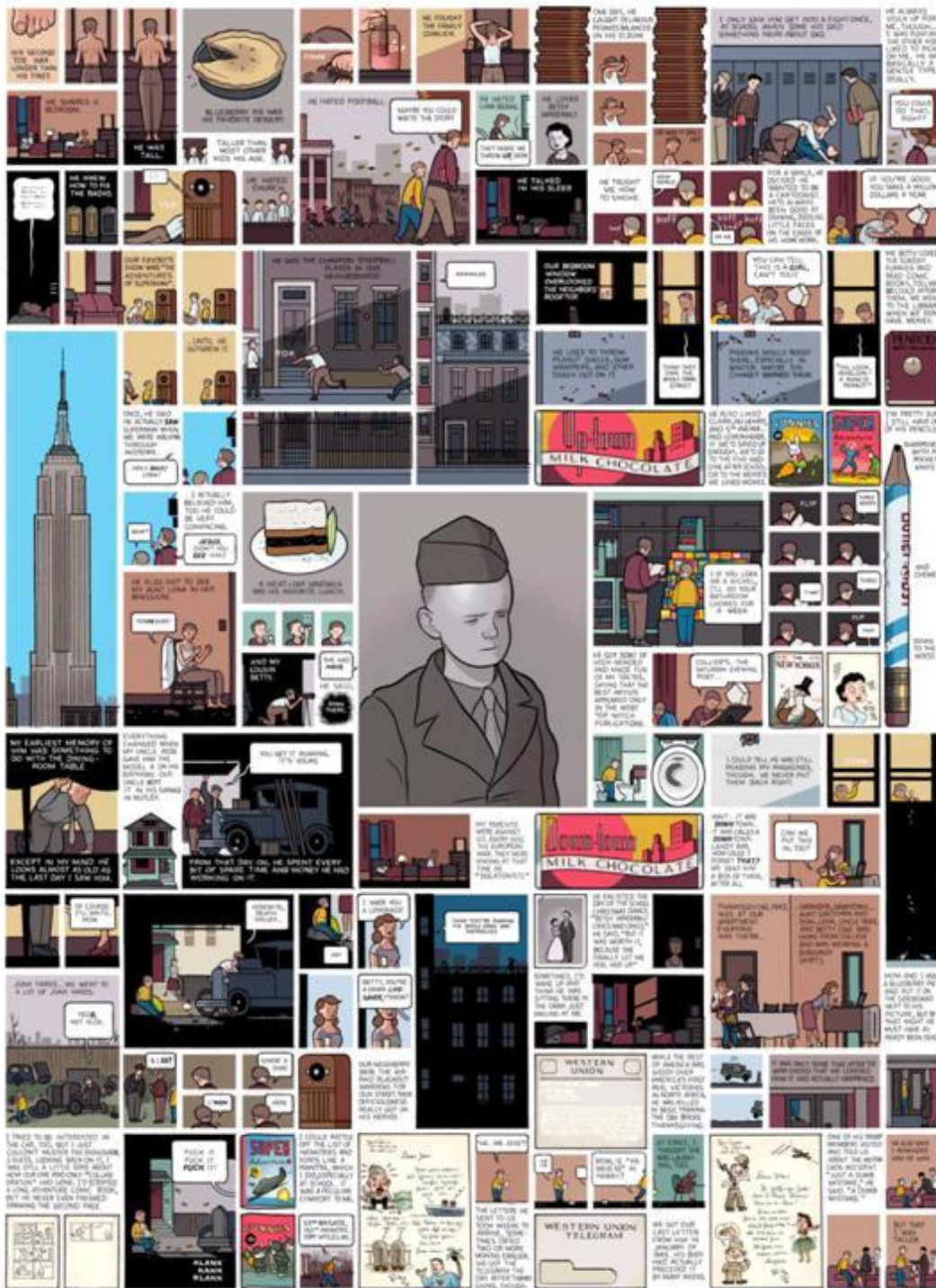
Na postavu A. Veidta ovšem nepřímo odkazují i obrazy trosečnickova příběhu, tj. druhého stupně diegeze. V archu na s. 17 se tedy odvíjejí dva stupně diegeze v rovině obrazu a verbálu, z nichž k jediné postavě odkazují přímo či nepřímo obě linie verbálové (linie obou stupňů diegeze) a jedna obrazová (linie trosečnickova, druhého stupně diegeze). Obraz prvního stupně diegeze zpodobňuje interface se zbylými třemi instancemi (dvěma verbálovými, jednou obrazovou): černošský chlapec s časopisem – interface obou rovin druhého stupně diegeze, prodavač – interface verbálového prvního stupně diegeze. Obsahový svorník archu na s. 17, který však ani v jednom z panelů není přítomen ve formě obrazu, se nalézá v archu na s. 16, který s archem na s. 17 konstituuje dvojarch.

Pravidelné metrum distribuce panelů v grafickém prostoru *Watchmen* umožňuje vytvořit vysoce sofistikovanou několikaúrovňovou interakční hru, využívající efektu zrcadlové souměrnosti. Tyto interakce probíhají v intencích různě se prolínajících linií koreferenčních paralelismů a kontrastů obsahových i formálních (archové a panelové rýmování), v rovině obrazu (zde i chromatické kódování zakládající další rovinu obsahového sdělení) a verbálu. Vzhledem k distančním koreferenčním vztahům (nekontaktovým v rámci dvoj/archu) lze hovořit o hypertextové povaze intratextových vztahů.

Příkladem dalšího originálního sofistikovaného řešení grafického prostoru založeného na střídání panelů sice pravidelného obdélníkového tvaru, leč značně proměnlivých rozměrů (tj. na „dekonstruované“ stripové struktuře), panelových paralelismech a repetičích, hrách se spaciotipickými charakteristikami panelů v kooperaci s časovou linií, s neurčitou vektorizací aj. je v albu *Jimmy Corrigan. Nejchytřejší kluk na světě* Ch. Warea, viz Obr. 26.



Obr. 25 (Carey et al.: *Lucifer*) Příklad panelu s prolínajícími se režimy vektorizace (diagonální obrazovou a diagonální verbální) a režimy četby (levo-pravou horizontální, vertikální shora dolů, horizontální pravo-levou a vertikální zdola nahoru – uzavření cyklu).



Obr. 26 (Ware: *Jimmy Corrigan. Nejchytřejší kluk na světě*) „Americký alternativní kreslíř Chris Ware nelže, když na obálce označuje své opus magnum za „troufalý experiment, co ještě čtenář vydrží, zakamuflovaný jako vesele barevný kreslený román.“, viz Elves in <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=729>).

Zajímavý případ prolínání vektorizace obrazové i verbálové představuje Obr. 25. Panel je koncipován jako čtverec ze čtyř sektorů, třeba A1-2, B1-2. Předpokladatelný protokol recepce: po té, co si divák-čtenář vizuálně přeměří panel celý, fixuje pohled do sektoru A1, identifikuje postavu a po horizontále se přesune do sektoru A2, identifikuje útvar bubliny a změní režim recepce z identifikujícího dívání na linearizované čtení verbálních jednotek. Po diagonále se přesune do sektoru B1 s bublinou, již atribuuje druhé postavě panelu, detail jejíhož široce otevřeného vystrašeného oka zároveň periferně identifikuje v sektoru B2. Ze sektoru B1 se přesune do B2 a fixuje obraz dívčina oka. Pak horizontální návrat do sektoru

B1, identifikace bubliny, přečtení verbálního obsahu a uzavření cyklu vertikálním posunem k obrazu v sektoru A1, postavě v něm ztvárněné je poslední bublina atribuována. V panelu se kříží dvě diagonály: levo-pravě orientovaná obrazová a pravo-levá verbální. Tato panelová struktura je středově souměrná.



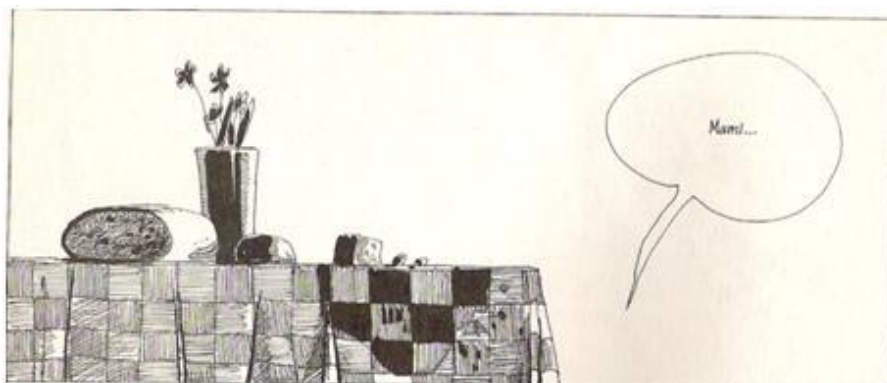
Obr. 27 (Moore – Bissette – Totleben: *Bažináč*)
Ukázka metaforické hry
několikanásobného a
několikaúrovňového
kódování motivu,
konceptu napojení.

Několikanásobně (obrazově), víceúrovňově (verbálově i obrazově, ne/diegeticky) konkretizovaný princip vektorizace *Z-path*, resp. konceptu napojení nacházíme v *Bažináčovi*, viz Obr. 27. Ve verbálu v posledním panelu prvního stripu postava, apostrofujíc jinou postavu, ve vnitřní řeči refrénovitě opakuje promluvu o napojení a diegetickým prstem se téměř dotýká (v místě předpokládaného diegetického spínače) nediegetického rámu následujícího panelu, v němž se tato postava již skutečně dotýká spínače zajišťujícího napojení přítomné postavy na nepřítomnou. Napojení je vyjádřeno obsahem verbálu, nediegeticky panelem napojujícím jeden strip na druhý, diegeticky prstem ruky na spínači (orientace vektorizace nediegetického rámu panelu a diegetického prstu a ruky je shodná, „rovnoběžná“), od něhož navíc vede metaforický detail obrazu encefalografického signálu, jak probíhá v drátech, jež jsou vidět napojené na hlavu promlouvající postavy v bezrozměrném panelu vpravo. Tvaru vln EEG signálu se navíc podobá tvar písmene „A“ ve funkci citoslovce (uspokojení z dosažení napojení) v archu dole.

Panel vyňatý z prvního dílu *Oskara Eda* (viz Obr. 28) ukazuje, jak si lze hrát se „zpřítomňováním nepřítomnosti“, tj. stylizací stop (indexů). Oskar Ed je osamělý, zvláštní chlapec, jiný než ostatní, žije s matkou, která se velmi trápí kvůli minulosti s jeho otcem, kterého Oskar téměř nezná, avšak mnohé po něm zdědil. Při jednom výbuchu zoufalství v hádce s Oskarem se matka rozpláče, Oskar schovaný pod stolem na ni mluví. Stůl s věcmi je tematizován již na předchozím archu, pokaždé s postavou Oskara vizuálně přítomnou.

V ukázkovém případě Oskarovu vizuální nepřítomnost v panelu zpřítomňuje čtenářovo-divákova obeznámenost s Oskarovou skryší a *právě pouze* stůl (index) perspektivně zabraný tak, aby velká část panelu zůstala bez kulis. V této „prázdné“ části panelu se vznáší bublina. Zabírá mnoho místa vzhledem k jedinému, graficky titěrnému k. slovu, které obsahuje: „Mami...“. Tato kompozice prostoru s bublinou, kontrast drobnosti písma a mohutnosti *prázdného* prostoru metaforizuje tichost, jemnost, bázeň, až nepřekonatelný smutek a osamělost postavy Oskara a jeho provinile šeptavý hlas volající matku (bez odezvy). Jenže ta v panelu není, zpřítomňuje ji verbál. Ten však náleží „jen“ hlasu Oskara, který tak opět zůstává sám, leč s nepřekonatelnou touhou po kamarádství, hře, sdílení, teple a lásce blízkého člověka. Matka je zpřítomněna pouze imaginárně svým jménem, hlasem svého syna (vzdálenost – je příliš daleko). Z hlediska několikeré aktualizace nepřítomnosti, absence a chybění lze tento panel číst jako vůbec jednu z nejdojemnějších a nejsmutnějších scén v celém komiksu.

Obr. 28 (Jelínek: *Oskar Ed*)
Příklad „zpřítomnění absence“: levá část panelu obrazem zpřítomňuje absenci postavy Oskara, pravá část verbálem absenci postavy matky, celková kompozice absenci blízkosti, vřoucnosti, tepla a lásky mezi oběma postavami, ale též postrádání těchto citů oběma.



Obr. 29 (Peeters: *Modré pilulky*) Ukázka neobvyklého jevu: hlavní roli v hierarchii obrazových a verbálových figur v panelu hraje bublina.

Od tohoto „personifikujícího způsobu“ zacházení s figurou bubliny v panelu v procesu jejího osamostatňování již zbývá jen krok k tomu, aby bublina v panelu hrála úlohu centrální, jak to vidíme např. v *Modrých pilulkách*, viz Obr. 29. Dvě hlavní postavy, z nichž ženská postava Cati je HIV pozitivní, se po nehodě s kondomem urychleně dostavili k lékařsi-specialistovi. Čtenář je v průběhu sekvence panelů obeznámen s přítomností postavy lékaře, která tak získává funkci návratného obrazového tématu (známého, výpovědně nedynamického prvku), a prostor jemu v panelech věnovaný se proto postupně eliminuje relativně k důležitosti toho, co doktor říká, jeho verbálového rématu. Vystrašené hlavní postavy s napětím očekávají výsledky krevních testů. Lékař oba seznamuje s tím, jak daleko již věda

pokročila ve schopnosti virus po nákaze zničit a jakou rychlostí¹²⁴. Pacienti jsou šokováni: „... Inu... vítejte ve světě aids! ...“ (Peeters 2008: 122), postava lékaře s úsměvem vypočítaně shrnuje verbálem, který je *tou* fokusovanou figurou. Cati a Frederik se zkroutěně dostavili skoro pro ortel smrti a dozvídají se o možnostech, o nichž se jim ani nesnilo. Nezaplněný prostor panelu vedle figury lékaře, zhruba celá jedna třetina, už však nese především funkci exodiegetickou (mlčení v překvapení) a poskytuje prostor čtenáři-divákovi, který určitě taktéž o aspektech moderní léčby HIV neměl potuchy, aby i on mohl nechat doznít účinek svého překvapení (textový k. produktor anticipuje moment čtenářova překvapení). Vzhledem k figurální obsazenosti levé části panelu navíc prázdná pravá část vizuálně zdůrazňuje figuru bublin, jejich spaciotopiku jako takovou.

2.3 Komiksový čas

„Genialita *Rychlých šípů* je postavena na množství krátkých příběhů na jedinou stránku, jen zřídka rozvinutých do několika pokračování.“ (Václav Nosek-Windy, ediční poznámka in Foglar 2006: 331). Fakt této geniality se ovšem nutně projevuje ve fázování časoprostoru a distribuci obsahu. S prostorem grafickým i obsahovým se v dvanácti panelech archu musí nakládat účelně a ekonomicky. Příklad literární se jeví vhodný s krátkým útvarem povídky či novely svírajícími vypočítaný příběh do nevelkého počtu stran; klimatické směřování k finále se projevuje na vícero rovinách, např. v kompozici složek příběhu, vůbec v jejich výběru, ve stylu a způsobu jeho podání.

Proto se již hned v prvním panelu obvykle jednoarchových příběhů *RŠ*, název nepočítaje, odhalí téma toho, co se bude následně odehrávat (expozice). Žádné hledání, bloudění či tápání (*wandering*), ale přímo k věci, *in medias res*. Pokud příběh v místě dění rovnou nezačíná, během následujících pár panelů se na něj chlupci z *RŠ* dostanou (kolize). Tím jsme naznačili obsahové schéma prvního stripu (strip však z obsahové struktury nijak nevyčleňujeme, žádnou speciální stripovou architekturu totiž *RŠ* nebudují). Následující dva se plně věnují akci, zápletce (krize, peripetie). Poslední, čtvrtý strip již přímo směřuje ke konečnému rozuzlení, pointě příběhu (katastrofa, resp. katarze obvykle se závěrem vyústujícím v poučení, didaktickou pointu). V závorkách naznačujeme příklad k aristotelovským fázím v teorii antického dramatu, které též stanovovaly jasnou a přehlednou organizaci obsahu. Dodržení jednoty místa, času a děje není pro příhody *RŠ* v *RŠ* žádnou výjimkou; od prvního panelu se projevuje směřování k časově blízkému vyústění, rozuzlení nenáročné zápletky, finále. Digrese, zákruty či epizodky se mohou uplatnit jako samostatný příběh ve svém archu, nikoli jako vedlejší děj v rámci jednoho archu jiného hlavního děje, lze říct, že v *RŠ* ani nejsou.

Jistěže tomuto vzorci nepřisuzujeme platnost absolutní, nicméně jako idealizovaný model archového odvíjení zápletky příběhu v *RŠ* platný je. Míru této platnosti snižuje, jak jsme již zmínili, např. to, že tvůrci *RŠ* nezacházejí se stripem jako sémanticky funkčním prvkem: strip nedisponuje žádnou zvláštní delimitační funkcí, „trvá od okraje k okraji archu“ (a „byťstně“ se tak střetává s materialitou média), chová se jako přechodový prostor, přechodová jednotka, přísně lineární řada, prostě „rozsekání zobrazovaného děje“ (Groensteen 2005 [1999]: 77), „nahodilý produkt fragmentace, kterou vnucuje nosič“ (tamtéž: 78).

Rychlý spád děje reflektuje též výběr a vzájemný poměr mezipanelových přechodů: nejvíc typu *subject-to-subject*, méně *action-to-action*. Na přechody typu *moment-to-moment* nebo

¹²⁴ Na viremii stačí pár hodin k tomu, aby zjistili, zda je vzorek pozitivní, či nikoli, na rozdíl od laciných testů, kdy je potřeba tři měsíce. Doktor: „Ale moc se o tom nikde nešířte... schováváme je pro akutní případy... takový test vyjde na dobré dvě stovky... chápete... /.../ Pokud bude pozitivní, můžeme vám na měsíc nasadit silnou triterapii... Do deseti dnů od sporného styku virus ještě nestačí zasáhnout uzliny... Ve čtyřech případech z pěti jsme schopni ho úplně zničit!... /.../ ... Inu ... vítejte ve světě aids!...“ (Peeters 2008: 121-22).

aspect-to-aspect v *RŠ* není místo. Pro přechody *non-sequitur* *RŠ* nejsou „stavěné“ a *scene-to-scene* se vzhledem k jednotě místa, času a děje uplatňuje zřídka (mikrovýzkum panelových přechodů v *RŠ* viz kap. 2.8).

Dle Eca (2006 [1964]) je touha sejít se znovu s jistotou schématu charakteristická pro dětský věk. Je to potěšení z iterace, jež tkví v základech únikové literatury a hry. O řadě událostí, „jež se opakují podle daného schématu (iterativně, což znamená, že každá událost vzejde z jakéhosi virtuálního začátku a nedbá toho, kam dorazila událost předchozí)“ Eco (tamtéž: 235) tvrdí, že je jednou z nejcharakterističtějších forem v lidovém písemnictví, a zmiňuje se o ozdravné funkci „jasných a průhledných únikových mechanismů“ (tamtéž: 236).

V tomto smyslu by *RŠ* náležely do téže kategorie jako mnohé postavy mainstreamového superhrdinského komiksu, třeba *Superman*. Čas dění událostí kromě ročních období i věk postav je neznámý, neurčitý. Hoši nestárnou, nemění se, prožívají své časově neukotvené příhody (zápletky bez sebe/konzumace), aby se jejich postavy nepřiblížily k smrti (nezkonzumovaly). Čtenář-divák přistupuje na tuto hru cykličnosti vypouštěje snahu o časové zařazení ve prospěch uspokojení plynoucího z opakovaného, neustále obnovovaného a živěného přívalu dobrodružných příběhů odehrávajících se v trvalé přítomnosti. Únik z napětí minulost-přítomnost-budoucnost skýtá i moment jakéhosi psychologického uvolnění. Čtenáři-diváci se těší na „staré známé“ rysy, zvyky, projevy svých oblíbených postav, „typické“ skutky „typických“ postav, „na nichž milujeme právě to, že se chovají pořád stejně“ (Eco 2006 [1964]: 240). Vzrušení i uspokojení čtenářů-diváků plyne z toho, že nacházejí, co nacházet očekávají, neboť znají. Vědí, avšak chtějí vědět ještě jednou. Vracejí se místa (*topoi*) a motivy jako opěrné body příběhů, opakují se pocity, prožitky. Obliba iterativního schématu, to je obliba redundance. (K tématu nestárnoucího, neměnného hrdiny viz kap. 2.7.)

2.4 Interiorizace exteriéru – exteriorizace interiéru

Příběhy *RŠ* se odehrávají v kulisách realistických interiérů a exteriérů (srov. mimetická funkce obrazu), takových, jaké by čtenář očekával u kluků z města bydlících v činžovních či pavlačových domech nebo při jejich výletech do okolí blízkého venkova (ulice městských čtvrtí, dvory činžovních domů, průjezdy, schodiště, nábřeží, klubovna, chodby, sklepení, domácké prostředí, les, okolí se stromy, louka, kopce, skály, řeka, soutěsky, rokliny).



Obr. 30 (Skála Jr.: *Velké putování Vlase a Brady*) Animizace scény panelu podílející se na vizualizaci povahy postavy. Pohádkové prostředí příběhu Vlase a Brady: Vlas zmizel a Brada míří pro radu k Bžochovi, starému mudrci, aby mu pomohl. Déšť, dřevěný domek, veranda, velké křeslo, bílý plnovous, dýmka a klid postavy poustevníka Bžocha kynoucího Bradovi – klasické atributy schématu *moudrosti, mudrce, hloubavosti, meditativnosti, toho, který ví, ke komu se chodí pro rady*.

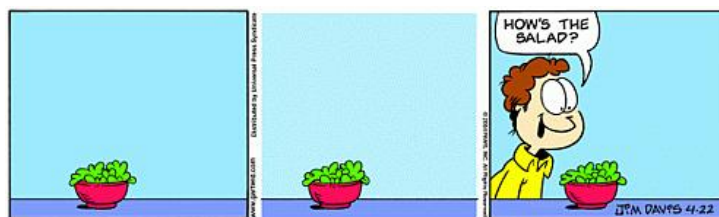
Watchmen, Wolverine/Hulk aj.). Zdá se, že dokud v obraze nezanikne kontrast mezi pozadím

a figurou (a i to může být záměrem), je povoleno „vše, co vynalezne tvůrčí invence“. S mnohými případy jsme se již obeznámili. Dalším, instruktivním, příkladem animizace panelu/archu a interaktivního pronikání funkce a formy je způsob zpodobení postavy římského císaře Augusta v sandmanovské povídce *Augustus* (Gaiman 2008). Kreslíř B. Talbot se snažil scény v panelech s touto postavou koncipovat tak, aby vyvolávaly dojem, že se nediegetický divák-čtenář i diegetické postavy na císaře dívají z pohledu. Tato technika zdůrazňuje císařský majestát, ještě víc vynáší a nadřazuje velikost a důležitost osobnosti nejvýše postaveného Římana, „prvního mezi rovnými“, vůči běžným smrtelníkům. Panel s „domáckou příchutí“ naplňující schémata „moudrosti a rozvážného stáří“ z komiksu o Vlasovi a Bradovi viz Obr. 30.

U k. stripů jako *Peanuts*, *Garfield* a *Snoopy* nebo mnohých (intelektuálních či experimentálních) komiksů L. Trondheima (viz též kap. 2.7) ovšem i nekonkretizované (bílé) pozadí (a právě to) plní funkci konstitutivního prvku fikčního světa: obraz o několika tazích [umění karikatury] plně soustředí čtenářovu recepční energii na sebe (případně se ji k sobě vůbec nesnaží soustředit ve prospěch hlavního nositele významu – verbálu) a na malé ploše nezadržitelně fokusuje vypointované finále (klimax), čtenář-divák se nerozptyluje a řízeně soustředí pozornost na pár klíčových detailů v panelu, obrazových či verbálových, viz Obr. 31^{125,126}.

Exteriorizaci interiéru se detailněji věnujeme v kapitole o vnitřním světě postav, viz kap. 2.9.

Obr. 31 (Davis: *Garfield*) Podíl minimalistické scény na vyznění pointy ve stripu *Garfield* (zcela příznačně chybí i sama hlavní postava).



2.5 Chromatické kódování

Otázka kolorování komiksu je v českých „nakladatelských komiksových luzích a hájích“ v mnohých případech otázkou peněz. V nesouhlase s autokratickým vedením některých nakladatelství se ojediněle najdou autoři, kteří se odvážně rozhodnou své autorské, nezřídka autobiografické komiksy vydávat s minimální podporou vlastním nákladem (např. J. Grus). I tak mohou ekonomické, praktické i technické faktory zásadním způsobem určovat obsahovou náplň komiksu.

Zhruba řečeno plně barevné bývají spíše komiksy postavené na příběhu, akční, exkluzivní mnohasériové ságy velkých (bohatých) komiksových nakladatelství; černobílé bývají komiksy vážnější, autobiografické, intelektuálně, experimentálně nebo dokumentaristicky zaměřené; komiksy noirové jsou speciální (viz níže v této kapitole *Sin City* F. Millera).

K velkému čtenářskému úspěchu *RŠ* přispělo i to, že je jejich autoři vyvedli v barvách. Podobně jako *Spiderman* nebo *Superman* a *X-men* jsou *RŠ* určeny primárně čtenářům té věkové kategorie, která si v barevnosti a pestrosti libuje. Barva je podstatnou charakteristikou světa hrdinů, o nichž čtou a na něž *se dívají* (ke komiksovému voyeurství viz kap. 2.7).

Technika kresby zvolená pro *RŠ* je klasická: mimeticky zobrazené čáry-obrysy postav a objektů v černé tuši kreslíř vyplnil barvami. Kresba je relativně detailní, vedena jasnou,

¹²⁵ Náš příklad není úplně ideální, neboť již barevnost rozptyluje, odvádí pozornost. Nicméně minimalističnost scény, kuriozit a děje ve stripu a výsledná pointa jsou i přesto dostatečně ilustrativní.

¹²⁶ Zdroj: <http://www.vasil.cz/wp-content/uploads/2008/04/garfield-minus-garfield.gif>.

pevnou linkou bez zvláštního stínování. Diegetický svět, v němž se hoši z RŠ pohybují, ve své realističnosti nepřekvapí: trávník je zelený, obloha modrá, dřevěný plot hnědý (Obr. 32). A to je především účel, k němuž barva v tomto komiksu slouží: podporuje dojem realističnosti¹²⁷, splňuje předpoklady „normálnosti“, je nezáludná, napomáhá rychlejšímu rozpoznání a identifikaci postav a objektů (zvyšuje rozlišení, hlavně aby nedošlo k nežádoucím konfúzím!; k explicitnosti stylu obrazu a verbálu v RŠ (oproti implicitnosti) srov. průběžně v následujících kapitolách), svou živostí i pobaví, osvěží a zvyšuje vizuální atraktivitu komiksu (funkce mimetická, identifikační, estetická). Vzhledem k tomuto primárnímu účelu nedisponuje speciálními významy, není předmětem experimentů; neužívá se jí jako výplně bublin k rozlišení mluvčích aj. (viz dále v této kapitole).



Obr. 32 (Foglar – M. Čermák: RŠ) Příklad mimetického, rozlišujícího užití barvy v RŠ.

Jedinou výjimkou je barevné kódování využité k *typizační* a *identifikační* i *diferenciační* (RŠ vs. Bratrstvo kočičí pracky) vizuální charakteristice hlavních hrdinů: žlutá pro Mirka Dušina s vlnitými blondatými vlasy (ještě v prvních čtyřech dílech RŠ měl na sobě bílou košili a modré kraťasy), černé vlasy a modrá Jarky Metelky, bílá košile a červené kraťasy uhlazeného blondýnka Jindry Hojera, červená pro rezavého Rychlonožku (začínal ve čtverečkovaném červeno-bílém triku), červený klobouček pro černovlasého Červenáčka; hnědá, zelená a fialová pro členy Bratrstva.

Několikadílný noirový opus *Sin City* F. Millera je v komiksovém světě fenoménem *sui generis*. Jeho styl se pokoušelo imitovat nemálo tvůrců¹²⁸. *Sin City* neboli *Město hříchu* totiž představuje vrchol mistrovství v komiksovém ztvárnění žánru noir.

Jak již napovídá název žánru, jeho významové těžiště netkví v substantivu, nýbrž v adjektivu: nejde o to *co*, ale *jaký*. Nechceme se zde zabývat precizní definicí noiru, avšak *nastíníme* jeho hlavní charakteristiky, neboť tím podáme i souhrn základních funkcí verbálu a barvy ve spolupráci s tvarem v Millerově komiksu: strohé, cynické promluvy, místy patetické, expresionistický styl svícení, stopy rozptýleného erotismu, antirealismus oživlých stínů, viditelnost excesivního stylu, nikoli „jako ze života“, ale „jako ve snu“, noirové zacházení se světlem jako základní



Obr. 33 (Miller: *Sin City*) Hra ostrých předělů, světla a stínu v Millerově *Sin City*.

¹²⁷ Koncept „realističnosti“ nemíníme jako „skutečné zpodobení světa“, ale jako výsledek specifického kódování; barvy jsou standardizované, vypočitatelné, očekávatelné, nijak zvlášť stylizované či ozvláštňené.

¹²⁸ Z českých např. Jaromír 99, který nakreslil J. Rudišovi cyklus komiksů o Aloisi Nebelovi a autorský lyrický *Bomber*. Ačkoli je komiks kresebně zvládnutý relativně dobře, jeho vzor se mu dostihnout nepodařilo.

podmínka vidění (a prožitku), světlo přebírá zásadní dějotvornou funkci – moc skrývat a dramaticky odhalovat informace v obraze, v noirových záběrech dominuje (nepřehledný) detail nad (zpřehledňujícím) celkem a obecně je tu zpravidla více k vidění než k věděni, převládá expresionistická konotace a metaforičnost nad realistickou denotací, nejednoznačnost (žánru, zápletky, hlediska), prožitek prostoru a atmosféry scén a situací, styl a vizuálnost, tón a nálada na úkor narace a jasné zápletky, absence domácího prostoru, svět bez domova a středu, který nelze zabydlet, luxusní příbytky, hlavní postavy odmítající domestikaci: detektiv a femme fatale, tváře postav ve hře světél a stínů expresionisticky rozlámané.¹²⁹ Noir, to je „efekt“ – nic takového v praxi divák-čtenář nezažije, lákavý je prožitek jinakosti, neočekávatelnosti, překvapení plynoucího z volby perspektivy, vystínování, viz Obr. 33¹³⁰. Co přijde tentokrát? U Millera nikdy nevíš, co čekat, než otočíš list. Oproti užití barvy v *RŠ* je *Sin City* přímý výpad na opačnou stranu stylového barevného komiksového spektra.

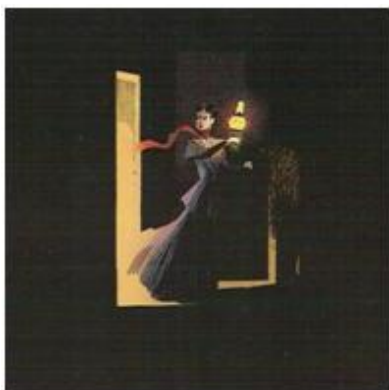


Další „atmosférickou figurou“ noiru kromě nekonečné palety odstínů černé a bílé je **jedna** barva **navíc**, avšak pouze **ta** a **pouze** při určitých příležitostech. V systému barev komiksu se stává nositelkou speciálních sémantických (vytváří zvláštní sémantickou linii), estetických, ozvláštňujících fcí. Viz Obr. 34: červená se na scéně objevuje vždy pouze s její nositelkou (název komiksu *The Babe Wore Red*), červené jsou atributy její postavy považované za ženské: střevíčky, sexy šaty, lak na nehty a rtěnka. Toto ozvláštňování není diegetické povahy, ví o něm pouze divák-čtenář, kdežto postavy nikoli. Tvůrce si může pohrát s momentem, kdy jiná diegetická postava na tento rys poukáže (prolínání ne/diegetických linií).

Obr. 34 (Miller: *The Babe Wore Red*) Postava Dwighta McCarthyho a „The Babe that wears Red“ aneb co se stane s černo-bílým noirem, když přibude jedna barva (kód).

¹²⁹ Srov. Kučera, J.: *Film noir – záblesky černé*. In <http://www.cinepur.cz/article.php?article=29>.

¹³⁰ Zdroj: <http://hem.passagen.se/fm4/sincity.html>.



Obr. 35 (Moore – O'Neill: *Liga výjimečných*) Poetická hra s kontrastem světla a tmy.

Někdy může být přímo intencí kreslíře některé části obrazů zastřít, srov. např. A. Moore a E. Campbell ve svém komiksovém opusu *Z pekla* v částech, kdy obraz konkretizuje výkon rituálních vražd prostitutek Jackem Rozparovačem (lékařem Gullem). Líbovat si v detailech takovýchto scén není nutné ani pro příběh, ani pro diváka-čtenáře.

Barva v kombinaci se stylem kresby (bohatá na detaily) může záměrně znesnadňovat, tj. zpomalovat tempo recepce a nutit diváka-čtenáře věnovat panelu víc pozornosti (např. komiksy Káji Saudka).

Odlíšné barvy jako podkladové barvy grafického prostoru se využívá k zdůraznění, ozvláštňení, vyhrazení nebo prostě oddělení části diegeze od jiné (např. dvou různých časoprostorů nebo vzpomínku od přítomnosti v panelech řazených vedle sebe, viz Obr. 36). Odlíšná barva bývá zpravidla jiná než (standardní) bílá, závisí ovšem na kódu stanoveném konkrétním komiksem.

Chromaticky ozvláštňit či odlišit lze jednotky různého řádu: jednotlivé panely, stripy, půlarchy, dvoj/archy. Vztahy koreference mohou být kontaktní nebo distanční. Barva zakládá další obsahovou rovinu nebo obsahový odstín – pluralizuje interpretaci. Tato rovina může být s jinými rovinami – obrazovou nebo verbálovou – v různých vztazích, v souzvuku nebo v kontrastu. Působení barev ještě zesiluje spolupráce s mechanismem otáčení listů, kdy lze využít momentu překvapení: čtenář se tak třeba z rudolícího černého pekla může náhle ocitnout

Barevná v kontrastu k vizuálně méně zřetelným, bledým či černobílým mohou být místa, která nejsou fokusovaná dějem nebo jsou dějově sekundární, nýbrž obrazovou perspektivou fokusována jsou. Daný panel se stává předmětem hry. Vzniká napětí mezi několikerým kódováním: 1) něco je perspektivizováno/akcentováno obrazově, 2) něco jiného dějově (obsahově), 3) něco jiného barvou, 4) něco jiného může probíhat v rovině diskurzu.

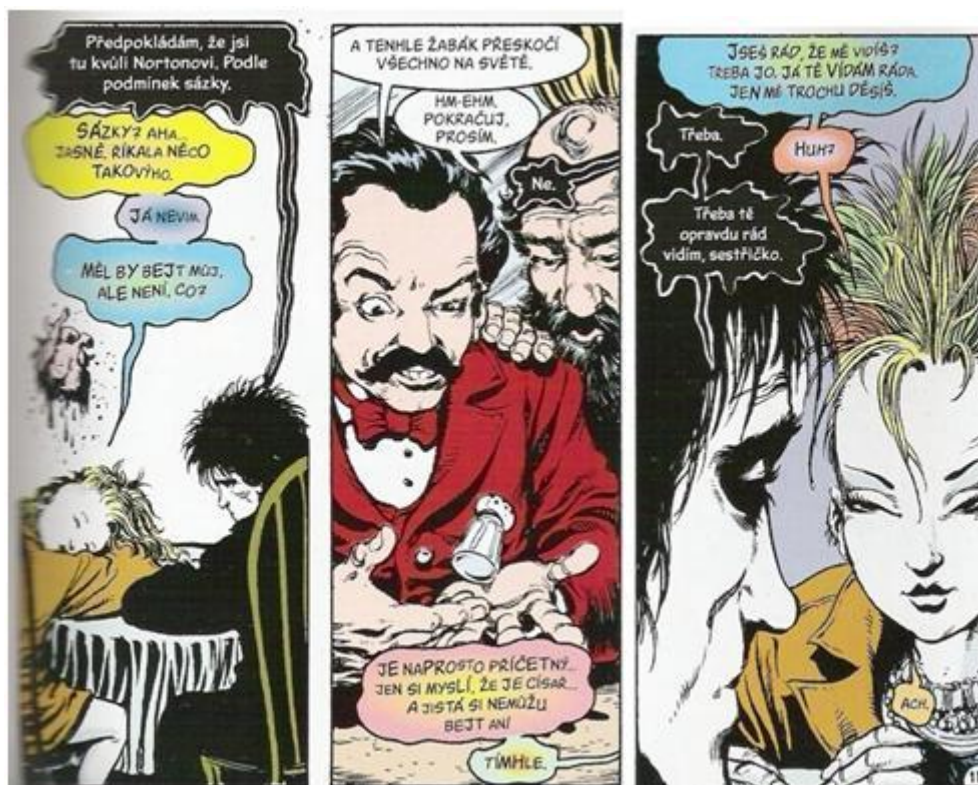
Obr. 35 ilustruje, že tyto hry s kontrastem mezi světlem a tmou, viditelným a neviditelným mohou být i velice poetické a „praktické“.



Obr. 36 (Peeters: *Modré pilulky*) Kontrastu tmavé a světlé v sekvenci panelů je využito k indikaci změny časoprostoru: 1) temnota noci na dovolené (vzpomínka), 2) bílá nemocničních závěsů (vzpomínka, již tato část komiksu s obrazovým názvem „lahvička s pilulkami“ začala a k níž se autor cyklicky navrácí).

v bělostném nebi.

Barvou (někdy v kooperaci s tvarem) lze obdařit bublinu speciální relační funkcí, např. pro zpřehlednění při rozhovoru mnoha postav v rámci jednoho či více sekvencovaných panelů. Někdy se speciální chromatický kód užívá pro diferenciaci výjimečné postavy jako symbol její nadřazenosti, moci aj. Např. postava Sandmana promlouvá v propracovaných bublinách jasně tvarově, barevně i graficky odlišených od bublin ostatních smrtelníků i nesmrtelných sourozenkyň: jsou amébovité, jako by stékaly dolů, v bílém lemu černá výplň, čili bílá písmena jako by vystupovala z noční sandmanovské temnoty [Sandman (Morfeus) je strážce snů], což vytváří i dojem hlasového zabarvení ve srovnání s ostatními speciálního, fatálního. Barvy v bublinách Sandmanovy mladší sestry Smrti, měnicí se vždy s novou výpovědí (viz Obr. 37), v daném kontextu působí uvolněně, lehce frivolně (barvitě), drží si svůj vědoucí odstup od nic netušících „mrňavých lidských smrtelníčků“, jejichž bubliny jsou vždy bílé (chromatický kód pomáhá vymezit subtilní hranici mezi dvěma světy, na rozdíl třeba od ztvárnění postav: třebaže z dvou odlišných světů a nesmrtelní pro smrtelníky neviditelní, žádný rozdíl mezi postavami pro diváka-čtenáře vlastně není). Tento dojem ze Smrti podporuje volba substandardního obecněčeského jazykového kódu k charakterizaci postavy. Sandman ovšem zůstává vážný, starší, tudíž spisovný (viz Obr. 37).



Obr. 37 (Gaiman et al.: *Sandman*) Příklad využití tvarového, chromatického a grafického kódování k odlišení i rozlišení postav.

2.6 Intermediální interakce obrazových a verbálních aspektů

Interakce/kooperace/amalgamizace obrazového a verbálního aspektu v rámci komiksového znaku má velký vliv na výslednou organičnost díla. Pokud jsou v komiksu verbální a obrazová složka spíše jen umístěny vedle sebe ve dvou paralelních, víceméně samostatných vrstvách, aniž by navazovaly vztahy vzájemného odkazování, kdy jeden aspekt předpokládá druhý, nebo jsou tyto odkazy příliš slabé a řídké, nedochází vlastně ke konstituování komiksového znaku. V takových případech komiks působí neorganicky a těžkopádně. Dané dílo je pak zařazeno do kategorie komiksu především dle kritéria obrazové soudržnosti a na

základě vizuálního, povrchového (*overt*) hodnocení koprezenze obrazu a verbálu, nikoli hloubkové (*covert*) strukturní analýzy. Podotýkáme, že výsledek strukturní analýzy si nedělá ambice na to stát se *kritériem komiksovosti*. Definování jistého tvůrčího počínu jako „komiks“ podléhá vícero vlivům, které s mírou komiksovosti vyplývající z jeho strukturní analýzy nemusejí mít mnoho společného (pragmatická, ale i syntaktická definice komiksu viz kap. 1.1.3). V analýze se zaměříme zvláště na to, jakým způsobem se na konstituování obrazově-verbálního amalgámu podílí anaforické/kataforické konexe v kooperaci s obrazem. U vybraných částí RŠ se soustředíme především na problematické jevy (které v citacích verbálů **ztučňujeme**), zbytek ponecháváme bez komentáře, příp. se dalším jevům věnujeme okrajově. V rámci analýzy detailněji vyvstane též povaha verbálové a obrazové (obraz druhé instance) složky v RŠ. Zkoumané k. vzorky uvádíme formou úplných archů, nikoli pouhých diskretních výseků, abychom čtenáři poskytli komplexní rozebírané komunikační situace ve všech souvislostech.

Prvním vybraným vzorkem je první díl/arch z příběhu na pokračování o čtyřech arších s názvem *Rychlé šípky na Černém potoce* (Foglar 2006: 57), viz Obr. 38.

V prvním panelu se RŠ domlouvají na výletu na bruslích. Obraz zabírá kousek horní části těl postav, aby zbylo dostatek místa pro verbálové bubliny. Ve druhém panelu se již na cílovém místě čtyři plantážníci baví na účet Červenáčka, který se však do obrazu už jaksi nevešel celý, přestože mezi Jindrou a ostatními třemi zeje dostatek volného místa. To je výrazný technický nedostatek, který by dnes redakčním schválením neprošel (k nedostatečnosti obrazu viz dále).

Pátý panel: Jindra: „Támhle je **chráněné místo bez sněhu!**“. Složitost výpovědi odpovídá spíše prozaickému vypravěči¹³¹, informace precizující, jak dané místo vypadá, je určena především čtenáři, než jak by ji v dané situaci někdo vyslovil (tedy kromě RŠ). Ještě víc schematicky svou explicitností působí Mirkův dodatek k tomu, že si uvaří čaj: „.../ máme přece **vodu v lahvích!**“ – spíše jako rada do života čtenáři, aby se sám nezapomněl na své výpravy předem zásobit lahvemi s vodou. V tendenci zkušeného rádce Mirek pokračuje i nadále, když svým kamarádům nařizuje, aby každý seděl na nějakém dřevě, aby se nenastydli.

V sedmém panelu třetího stripu je dokonce v doprovodu nevýrazného citoslovce ve verbálové bublině (SFX jsou v RŠ zřídka jevem) zobrazen Rychlonožka spadlý na břichu. O jeho komentáři „To je děsné, jakou mám já dnes smůlu!“ můžeme s lehkou nadsázkou říct, jak je překvapivé, že v rámci explicitnosti, pro RŠ tolik příznačné na rovině verbální i obrazové, neobsahuje tvar slovesa *spadnout*, jímž by Rychlonožka glosoval svůj politováníhodný stav.

Mirkova slova Jindrovi v tomtéž panelu: „Teď musíme ale velmi spěchat, když jsme se **u ohníčku** tak zdrželi!“ působí jaksi deskriptivně schematicky, zvláště svou zpětnou referencí k ohni v situaci, kdy všichni vědí, kde a proč se zdrželi. Jenže tento komiks postrádá recitativy! Tvůrci si ovšem byli vědomi nutnosti zařadit časové (v tomto případě pro jistotu i místní) orientátory, zvláště když z pouhého obrazu není hned patrné, jaká je denní doba. Mirek tedy poskytl orientátor místní a naznačil časový, který potažmo s místním (vzdálenost) ještě rozvedl, upřesnil a zdůraznil Jindra, který ví, jaký kus ještě zbývá do cíle, k samotě jeho tety: „Už se stmívá a my máme sotva polovinu cesty za sebou!“ (Vzhledem k tématu a rématu lépe: ... a my máme za sebou sotva polovinu cesty.) Přímá řeč postav v RŠ, jejíž úloha se tím povážlivě ztěžuje, tedy zčásti supluje funkce běžně vykonávané textovým produktem především v recitativě.

Varovná volání ve vypjatých situacích jsou zbytečně dlouhá, rozvláčná a mnohomluvná, čímž příliš neodpovídají povaze situace, jako např. Mirkovo volání na Jindru v předposledním panelu čtvrtého stripu: „**Nejezdi tam – Nejezdi! – Praská tam led!!! Hned se vrať, hned**

¹³¹ Běžně se připravují filmové scénáře, neboť scenáristi často píšou více literatury nebo scénáře literární, spíše než filmové.

zpátky!“ (též Rychlonožkův komentář k jeho pádu, srov. výše; adekvátní by bylo spíše prosté citoslovce).

Tabule posledního kvazipanelu (panel s nediegetickým, paratextovým obsahem či pseudo-recitativ) upozorňuje na pokračování a láká k četbě na další stránce, kde tabule prvního kvazipanelu shrnuje prozatímní dění.

Rozhodnou-li se tvůrci komiksu dobrodružného žánru jako *RŠ* nezařadit recitativy s časoprostorově ukotvujícími informacemi, stává se nositelem těchto kompetencí jiný komiksový prostředek nebo diegetický subjekt či objekt. V případě *RŠ* tvůrci většinou volili verbál postav, avšak za vysokou cenu: aby výpověď postavy obsáhla informace explicitně a ve vší komplexnosti, zní často jako nepřírozená, šablonovitá citace z literatury. Komplexností informace máme na mysli sdělení relevantní jak ve světě diegeze (mezi postavami a s referencemi endodiegetickými), tak sdělení s informační hodnotou exodiegetickou (je přítomna výhradně nebo především za účelem informování čtenáře-diváka: kdo, kdy, kde, co a jak; diegetické postavy by si informace tohoto rázu sdělovat nemusely, neboť jsou jim známy). Tuto informační předimenzovanost verbálu v *RŠ* by bylo možno zmírnit např. efektivním zapojením obrazového aspektu do komiksové komunikace, jeho funkčnost v tomto komiksu je však zcela nedostatečná.

Druhý vzorek: *Rychlé šípy ve zbořeném mlýně* (tamtéž: 58), viz Obr. 39: Mirek v prvním, resp. druhém panelu: „**Tady jsou čerstvé stopy, vedou od potoka tam někam do křovin. Půjdeme za nimi!**“ . Výpověď zčásti jak vytržená z pásma vypravěče v dobrodružné próze pro mládež by v případě adekvátní kooperace s obrazem mohla vypadat např.: „Ty stopy jsou čerstvé!“. Ani obraz v *RŠ* neplní svou funkci náležitě (což není překvapivé, je-li v rámci (alespoň předpokládaného) komiksového znaku narušena funkce jednoho aspektu, lze těžko předpokládat, že druhý bude fungovat, jak by měl). Místo události by měl divákovi-čtenáři představit mnohem důkladněji, tj. především zobrazit ho z jiné perspektivy, aby měl divák-čtenář možnost získat přehled o tom, jak vypadá a co asi se zde událo, a vyhodnotit situaci (v tomto případě např. by z obrazu mělo být patrné, odkud kam vedou stopy, po nichž se *RŠ* hodlají vydat).

Takto je v obrazu panelu ztvárněn poněkud zbytečně Červenáček a hlava Jindry skloněná k zemi, dvě postavy, které v dané chvíli v obraze nemají žádnou zvláštní funkci, než aby vypadali překvapeně a že se zájmem sledují stopy nebo křoví. Mirek ukazuje do křoví a jeho výpověď opět pro čtenáře plní funkci popisu napínavé diegetické situace (funkce, kterou v literárním světě prózy plní hlas vypravěče), spíše než funkci komunikačního partnera pro ostatní komunikační partnery z *RŠ*.

V následujícím panelu vzhledem k tomu, co již víme od Mirka, Jarka poněkud redundantně a neekonomicky konstatuje, opět vlastně pouze popisuje, co *RŠ* právě provádějí: „**Budeme se stop pořád držet, někam nás musí přivést!**“ . Opět je užito explicitního „stop“ místo náležitého anaforického zájmena „jich“ . To by ovšem obraz musel stopy také zobrazovat, což nečiní. V roli toho méně pohotového (vzhledem k vedoucímu Mirkovi ovšem), avšak opět časově ukotvujícího elementu přichází Jindra Hojer se svou otázkou, když tedy dorazí k tetě, když už je skoro tma (tmavá obloha na pozadí v tomto panelu je už explicitnější).

První panel druhého stripu: Výpověď Mirka ukazujícího na dům se svítícím oknem (který je, správně, v panelu vykreslen celý a zřetelně) obsahuje deiktické „tam“ . Zde už i tvůrci uznali, že uvádět v Mirkově verbálu slovo „dům“ by bylo násilné až moc a zbytečné, když ho [„mlýn“] navíc zahrnuje i sám název dílu.

Verbál prvního panelu třetího stripu, zobrazujícího Rychlonožku propadajícího se prohnílou podlahou do sklepa (komu jinému by se také něco takového mohlo přihodit), je opět – snad ve snaze o humorné odlehčení situace – zbytečně mnohomluvný. Kdyby se Rychlonožkovi něco takového stalo, nestačil by v překvapení říct ani pověstného „ševce“, natož pronést tak

dlouhou sérii slov. Praskající podlaha opět explicitně nevydá ani hlásku (ani zvucek, pouze implicitně) – SFX se ještě nenarodila. V následujícím panelu Mirek pro jistotu vysvětluje polekanému Rychlonožkovi, co že se mu to vlastně stalo, že ne zemětřesení, ale prohnílá podlaha (nezáleží na tom, že recipient vidí; čtenáři! rozumíš? aneb jako by se existence toho, co není psáno, v *RŠ* někdy nebrala na vědomí). Naskytá se otázka, jak by tvůrci vyřešili situaci, kdyby skupinu vedl s baterkou v ruce Mirek, a ne Rychlonožka. Vůdci *RŠ* se totiž takové věci jako jeho mladšímu vtipkařskému kolegovi jak známo nedějí. Jediným aktualizovaným zvukovým efektem vydaným při náhlém otevření dveří je „Řach!“ (opět v bublině, v prostoru především pro výpovědi postav, a ne samostatně) v druhém panelu posledního stripu.

Zdá se, že se verbál v *RŠ* obává spolehnout na informační nosnost obrazu (nebo na vizuální gramotnost diváků-čtenářů? Jaká je vizuální gramotnost samotných tvůrců dle výsledků, které v komiksu *RŠ* svým divákům-čtenářům předkládají?). Někdy to totiž vypadá, jako by nebylo dáno, co není psáno. A to skutečně psáno, nikoli řečeno postavami, jejichž verbálový pseudomluvený projev nemá charakter skutečných komunikačně zakotvených promluv, nýbrž literárních popisů.

Rychlé šípy na stopě tuláka (tamtéž: 59), viz Obr. 40: Předposlední arch příběhové série. První panel prvního archu: na Mirkovu otázku, proč tolik křičí, chlapec odpovídá: „Myslel jsem, že jste lupiči. **Probořil jsem se na ledě a pořezal si o něj ruce!**“. Účelem druhé výpovědi ve verbálu chlapce je opět pro čtenáře přehledně a bez zbytečných otázek (vyžadují místo) popsat, co se mu stalo, aby bylo možno posunout děj dál. Funkci exodiegetických orientátorů místa ve výpovědích Rychlonožky a Tondy nesou části „do toho výklenku“ a „do jeskyně“ (místo „tam“).

Ve druhém panelu třetího stripu se již chlapci v čele s Jindrou vítají v kuchyni s jeho tetičkou, ženou usedlou, korpulentní, mateřského typu (k tématu „žena v *RŠ*“ kap. 2.7). Její první starostí je, kam chlapce uloží. V následujícím panelu jim sprásknuvši ruce říká: „Tak, hoši, nic jiného nezbyvá, než abyste si lehli **v kuchyni** na zem!“, přestože se v kuchyni právě nacházejí. Podobně v prvním panelu posledního stripu Mirek drží v ruce provaz na prádlo a ještě jej explicitně ve své výpovědi pojmenovává – jak jinak seznámit čtenáře s tím, co to je?

Exodiegetické orientátory místa i prostředku (prkna na led) nalezneme i v poslední části příběhu – *Rychlé šípy zachraňují člověka* (tamtéž: 60).

Jako ukázkové exemplum neautentičnosti a separovanosti dvou hlavních aspektů v poněkud pokulhávajícím, skomíravém, schizoidním komiksovém znaku předkládáme příhodu *Rychlé šípy ničí knihu kouzel* (Foglar 2006: 96), viz Obr. 41. Tento arch uzavírá několik předchozích archů s hlavním tématem knihy strašidel, zaříkávadel a pověr zemřelé Jeremiášky. Slovo „knihy“ se objevuje v devíti z jedenácti panelů a samozřejmě ještě v názvu, zobrazení knihy na panelech deseti. Je centrem všeho dění, kolem ní se všechno točí, putuje z ruky do ruky, je na různých místech, odhazuje se a zase vrací, do značné míry určuje chování protagonistů. Nakonec to zase zbude na Rychlonožkovi, který se rozhodne hodit *ji* z mostu do řeky (po nočním snění o staré Jeremiášce, jež po něm knihu vyžaduje; téma snění v *RŠ* viz kap. 2.9).

Nevyužívání zvl. anaforických prostředků pro vyjádření koreference v interakci s obrazem (jehož funkce v *RŠ* je velmi nedostatková) přispívá k výsledné nesouvislosti a trhanosti mezi verbální a obrazovou složkou, nízké textové koherenci. Jako by téměř každý panel (a ještě dvojdomý) fungoval sám za sebe, nikoli jako článek spojitého celku. Dobrodružnost narace společně se zaujatou angažovaností čtenáře však tento fakt relativně úspěšně maskují (čtenář si toho (nejdřív) ani nemusí všimnout).

Poznatky nabyté v této kapitole jistě nejsou vyčerpávající, jsou spíše jakousi nabídkou, neboť toto téma skýtá širokou paletu možností dobrání se velmi zajímavých výsledků o bimodálním, verbálně-obrazovém kódování (nejen) v komiksu (*RŠ*).

RYCHLÉ ŠPÍ NA ČERNÉM POTOCE



Obr. 38 (Foglar – Fischer: RŠ) K tématu o verbálně-obrazové kooperaci složek v komiksovém znaku v RŠ.

RYCHLÉ ŠÍPY VE ZBOŘENÉM MLÝNĚ

OBSAH PŘEDCHOZÍHO DĚJE :
 RYCHLÉ ŠÍPY JEDOU NA BRUSLÍCH PO ZAMRZLÉM POTOCE. UPROSTŘED OPUŠTĚNÉHO KRAJE SLYŠÍ VÝKŘIK O POMOC A ZAKRÁTKO NACHÁZEJÍ V ZÁTOČINĚ U SKALY PROBOŘENÝ LED S MNOHÝMI STOPAMI KOLEM.

TADY JSOU ČERSTVÉ STOPY, VEDOU OD PŮTOKA, TAM NĚKAM DO KŘOVIN. PŮJDEME ZA NIMI!

BUDEME SE ŠTĚP POŘÁD DRŽET, NĚKAM NÁS MUSÍ PŘIVÉST!

ALE UŽ JE SKORO TMA, KDY DORAZÍME K TĚTĚ?

NĚKDO JE MOŽNĚ NA OHROZEN, VOLAL O POMOC. TO JE PŘEDNĚJŠÍ NEŽ NAŠE ZDALŠÍ CESTA!

HLEĚTE, NĚKDO TAM SVÍTÍ, VYPADÁ TO VŠECHNO TAK PODEZŘELE!

VYPRÁVÍME SE DOVNITŘ!

JÁ MÁM BATERKU...

DRŽME SE VŠICHNI POHROMADĚ—JE TO ZAPRVÉ BEZPEČNĚJŠÍ...

A ZADRHE SE ČERVENÁČEK NEBUDE TOLIK BÁT—NENÍ LIŽ PRAVDA?

DVACET TISÍC PLANŤAZNÍKŮ, POMOC, ZEMĚTŘESENÍ NEBO CO, LETÍM DO PROPASTI!

TO SE VYŠETŘÍ AŽ NAHOŘE—TEĚ MĚ JEN RYCHLE ODSUD DOSTAŇTE, HNĚTE SEBOU PŘECE, DĚLEJTE HIMBAJS NĚCO!!

ZADNĚ ZEMĚTŘESENÍ, SPADL JSI PROHNILOU PODLAHOU DO SKLEPA! JSI CELÝ?

KDYBY TO PRASKALO, TAK SE HNED PUST, NECHCI MÍT SVĚTL BEZ RUKÁVŮ!

VŠAK ON BY TI BEZ NICH TAKY SLUŠEL!

POČKEJTE NA MNE! COPAK JÁ JSEM VOSK!?

POMOC! POMOC!!

CO SE TO TAM DĚJE?

ŘACH!

POMOC, POMOC!

KDO BYL PROMOČENÝ CHLAPEC VE ZBOŘENÉM MLÝNĚ?
PROČ KŘÍČEL O POMOC?
 ???

—DOZVÍTE SE NA PŘÍŠTÍ STRÁNCE!

Obr. 39 (Foglar – Fischer: RŠ) K tématu o interakci verbálních a obrazových složek v komiksovém znaku v RŠ.

RYCHLÉ ŠÍPY NA STOPĚ TULÁKA

PŘEDCHOZÍ ČÁST PŘÍBĚHU:
DO ZAMRZLÉM POTOČE DOJELY RYCHLÉ ŠÍPY NA BRUSLÍCH K ZAMRZLÉ TŮNI. TAM OBJEVILY V LEDU PRORAŽENÝ OTVOR S MNOHA STOPAMI A KADKAMI KRVE KOLEM. HOŠI SLEDOVALI STOPY AŽ KE ZBOŘENÉMU MLÝNU, KAM DOŠLI POZDĚ VEČER. VNIKLI DOVNITŘ A V PATŘE NAŠLI PROMOČENÉHO VYDĚŠENÉHO CHLAPCE VOLAJÍCÍHO O POMOC...



PODARÍ SE RYCHLÝM ŠÍPŮM DOSTIHNOUT TULÁKA V JESKYNĚ NAD TŮNÍ? K JAKÉ DOBRODRUŽNÉ PRÁCI POUŽIJÍ HOŠI DLOUHÉHO PROVAZU? ???
ROZLUŠTĚNÍ ZÁHAD A UKONČENÍ PŘÍBĚHU NA PŘÍSTÍ STRANCE!

Obr. 40 (Foglar – Fischer: RŠ) Verbálně-obrazová kooperace v komiksovém znaku v RŠ.

RYCHLÉ ŠÍPY NĚ KNIHU KOUZEL



Obr. 41 (Foglar – Fischer: RŠ) Ukázka výrazné komiksově nekooperace dvou téměř intaktních vrstev komiksového znaku v RŠ, verbální a obrazové.

Rozborem posledních dvou individuálních panelů vybraných z příběhu o zimní výpravě RŠ (Foglar 2006: 204, 205) shrneme dosavadní poznatky o obrazově-verbálních interakcích v RŠ:

První panel (s. 204), Obr. 42: Jindra se ptá, co se stalo a explicitně popisuje, že zámek je utržený a dveře jsou otevřené. Tuto informaci však nesděljuje přítomným diegetickým komunikačním partnerům, nýbrž exodiegeticky čtenáři-divákovi. Dveře a zámek mají být v kompetenci obrazu (nejlépe detaily objektů v mikropanelech), jelikož je však jeho funkce v RŠ nedostatečná a ve výhledu navíc brání Rychlonožka (nedostatek), musí jedna z postav „na chvíli“ reprezentovat roli deskriptivního literárního vypravěče, a co se děje, pro srozumitelnost popsat verbálně. Podobně stopy, na něž odkazuje Rychlonožka, by měly být obrazem fokusovány víc, a ne vyřazeny do téměř neviditelné periferie na pozadí panelu.

Interakce verbálu Mirkovy promluvy s obrazem ve vybraném panelu (s. 205), viz Obr. 43, je zajímavá z vícero hledisek:

1. Z informací poskytovaných verbálem čtenář-divák nemůže poznat, s jakou intenzitou/hlasitostí/rázností Mirek mluví – čtenáři-divákovi nejsou poskytnuta ani základní vodítka pro interpretaci paralingvistických jevů, neboť komiks RŠ nevyužívá téměř žádných grafických (obrazových) prostředků, kterými by je vyjádřil. Čtenář je maximálně odkázán na vlastní praktickou zkušenost. Postava si může něco šeptat pro sebe, anebo nahlas odstrašovat domnělého nepřátelského vetřelce. Z vykřičníku ukončujícího výpověď ovšem nelze usuzovat nic, protože se v tomto komiksu ze všech interpunkčních znamének s přehledem užívá nejčastěji; postavy na sebe často mluví důrazně, volají, křičí, rozkazují, zakazují.

2. V důsledku nevyužívání onomatopoií/SFX v kombinaci s nedostatky ve sdělnosti obrazu by čtenář-divák neměl možnost z obrazu vyčíst-„vyvidět“, že se v dané diegetické situaci nachází ještě někdo třetí. Tuto situaci však zachraňuje gestální řeč Mirkova těla a jeho postoj: ostražitě se otáčí a pohledem míří mezi stromy.

3. Vzhledem k filmu (intermedialita vnější) se v této scéně aktualizuje nevybavenost komiksu zvukovou dimenzí. Zatímco divák filmový/televizní by slyšel *voice off (sound off) the scene/screen*, divák-čtenář komiksový je odkázán právě především na vizuální znaky, obraz nebo obrazové SFX, na které však RŠ poněkud zanevřely.

4. Mirkova promluva, „Zdá se mi, že tady někdo chodí!“, opět není než exodiegetickým popisem pronášeným vypravěčem. Verze např. „Je tady někdo?“ a adekvátní obraz by byla mnohem přijatelnější.

Shrnutí

Co do intermediaální interakce v rámci komiksového znaku by RŠ jako komiks příliš neuspěly. Často se jedná spíše o juxtapozici dvou statických vrstev, verbální a obrazové, které se vzájemně nerozvíjejí/nedynamizují. V mnoha případech by bylo možné bubliny od obrazu



Obr. 42 (Foglar – Fischer: RŠ) Ukázka funkční nedostatečnosti obrazu v komiksovém znaku.



Obr. 43 (Foglar – Fischer: RŠ) Verbálově-obrazové zpřítomnění absence „třetího“. Inherentní součástí komiksových znaků v panelu je vždy perspektiva diváka-čtenáře a perspektiva konkretizovaných postav; zde „se vkrádá“ přítomnost v dalším plánu.

oddělit a příběhu bez větších problémů či ztráty podstatných detailů porozumět, verbál totiž mnohdy obraz verbalizuje, dubluje, popisuje, jeho funkce a kompetence do značné míry supluje (resp. spíše obraz ilustruje verbál). Nelze se tomu divit, neboť způsob, jakým je komiks *RŠ* „vyroben“, mu nedovoluje být jinak: obrazová složka (perspektiva, obsah a scénografie záběru) neplní své funkce náležitě a svému účelu zřejmě nedostačuje. Důsledkem je hojná přítomnost exodiegetických prvků, které v přímé řeči postav, přehnaně deskriptivní, působí neautenticky a úsilně.

Nedostatečné užívání anaforik v systémech koreferenčních vztahů dává vzniknout dojmu neorganičnosti a nedostatečné verbálně-obrazové koherenci v měřítku jak intrapanelovém, tak extrapanelovém (v rámci sekvence).

S technikami, které využívá pro ztvárnění své diegeze, si komiks *RŠ* nějak vystačí. Komiksově schopnosti tvůrců a nároky čtenářů-diváků ve své „teprve-se-do-vizuality-rodící“ době nebyly velké, komiks si navíc sebe neuvědomoval jakožto specifické médium (zvláště v našich podmínkách). S jistou nadsázkou lze říct, že *RŠ* opravdu naplňují na jedné ze svých starších obálek avizovanou definici sebe jakožto ilustrovaného kresleného barevného seriálu, a to ve vší parádě paradoxu, který se tím vyjadřuje (k tomu viz kap. 2.1).

2.7 Postava

„V obou případech filmu i komiksu je hrdina hlavním bodem výstavby a narace příběhu, bodem, k němuž se vztahuje divákova/čtenářova pozornost. Hlavní postava může zastávat různé funkce v příběhu – může být jeho složkou pasivní nebo aktivní. Film stejně tak jako komiks je rozsáhlým nalezištěm nejrůznějších postav, reálných i smyšlených, nezapomenutelných individualit a zcela běžných, konvenčních typů.“¹³²

W. Ong se ve své *Technologizaci slova* zmiňuje o „těžkých“ postavách, které se objevují v slovesných dílech orálních, tzv. „verbomotorických“ kultur¹³³; tedy o osobách, které „jsou spojovány s velkolepými, nezapomenutelnými a většinou také veřejnými skutky“ (Ong 2006 [2004]: 83) a díky jejichž zapojování do orální tradice v ní paměť funguje velmi účinně. Dle Onga sama noetická ekonomie paměti vytváří postavy heroické, v nadživotní velikosti – především proto, aby utřídila zkušenost do zapamatovatelné formy. „Hrdinské postavy mají obvykle formu „typů“, aby byla zajištěna jejich patřičná váha a „paměťihodnost““¹³⁴ (tamtéž: 83). „Tato mnemotechnická či poetická ekonomie se vnucuje i tam, kde v gramotných kulturách ještě přetrvávají orální situace, jako je tomu při vyprávění pohádek malým dětem: nezdolná nevinnost Červené karkulky, nevyzpytatelně zlý vlk, neuvěřitelně vysoký stonek lusků, na který Jack musí vylézt, – i postavy, které nejsou ze světa lidí, získávají heroickou dimenzi. Bizarní postavy jsou další mnemotechnickou pomůckou. /.../ Formulové tvoření skupin různého počtu je rovněž mnemotechnicky užitečné: Sedm proti Thébám, tři Grácie, tři sudičky atd.“ (tamtéž: 83). Tato situace přetrvávající z orální tradice již však nějaký čas, a v době charakterizované jako postmoderní obzvláště, podléhá změnám:

„Psaní a nakonec i tisk postupně proměňují staré orální poetické struktury a vyprávění je stále méně závislé na „těžkých“ postavách. Přibližně tři století po vynálezu knihtisku může bez obav přejít do normálního lidského přirozeného světa, který je typický pro román. Místo hrdiny se

¹³² Twardovská, P. In <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=954>.

¹³³ „Kultury, v nichž na rozdíl od technologicky vyspělých kultur závisí jednání a postoje vůči určitým problémům více na účinném používání slov, a tudíž na vzájemném působení lidí, a méně na neverbálním, často převážně vizuálním materiálu, který proniká z „objektivního“ světa věcí.“ (Ong 2006 [2004]: 81).

¹³⁴ Např. moudrý Nestor, zuřivý Achilles, lstivý Odysseus, všemocný Mwindo.

čtenář v románu setkává dokonce s antihrdinou, který nečelí nepříteli, ale naopak se mu neustále snaží klidit z cesty a utéct pryč /.../. Heroické a zázračné prvky plnily zvláštní funkci – sloužily k uspořádání vědění v orálním světě. Když pod vlivem psaní a ještě v mnohem větší míře pod vlivem tisku došlo k ovládnutí informací a paměti, nebylo zapotřebí hrdinů ve starém smyslu tohoto slova, aby mobilizovali vědění ve formě příběhu.“ (Ong 2006: 84).

A jsou to právě „těžcí“ hrdinové a jejich pohádkové kouzlo, kteří „svou silou nesou“ i první vlnu (nejen) amerického moderního komiksu: Batman, Captain America, Fantastická čtyřka, Liga spravedlnosti, Spiderman, Superman nebo X-men (na periferii, v odlišném kulturním prostředí „historicky nekomiksovém“ též, třebaže schopnostmi relativně přízemní, kolektivní hrdina Rychlých šípů); modelové postavy víceméně všemocné, se schopnostmi mytických bohů (např. Superman nebo Doctor Manhattan), s charakteristickými nástroji a zbraněmi, vypůjčenými třeba od jiných vybájených postav (např. Green Arrow à la Robin Hood disponuje šípy s různými funkcemi potřebnými v boji, k lezení atd.). Výjimečnost těchto ne/lidských postav tvůrci oděli do osobitých, (často) přílehavých kostýmů a trikotů. Tím otevíráme jednu z mnoha rovin, z nichž lze heroické komiksové superpostavy nahlédnout. Mnohé znaky s nimi ovšem sdílejí i postavy chlapců z RŠ.

Kostým/maska a dvojí identita: Postavy se maskují, aby je nikdo nepoznal, neodhalil jejich občanskou identitu, a zároveň poznal každý, kdo je v jejich herojském sebeidentifikujícím obleku potká, zrovna když „páchají dobro“ (zachraňují bezbranné a nevinné i celou planetu, chytají a usvědčují zloduchy (ale neubližují jim nebo jen výjimečně) nebo jinak pomáhají policii, právu, zákonu). Kostým postavu vizuálně zvýrazňuje, odlišuje, identifikuje a svým vzezením (a armaturou, která k němu patří) napovídá jméno nositele, jeho schopnosti a pole působnosti (index). *Rychlé šípy konají dobro* (srov. název jednoho z archových příběhů) v pozemském měřítku a na relativně malém území. I v RŠ (!) však je nejednou tematizována sama rodící se legendárnost, šířící se věhlas Rychlých šípů mezi mládeží i dospělými. Chlapci a děvčata touží po setkání s nimi, třeba jen spatřit je, sní o nich a pátrají po nich. Hoši z RŠ se stávají nejen morálním příkladem hodným následování, objekty uctívání (popravdě nejen v diegezi, k rodícímu se fandomu RŠ viz kap. 2.1). A co víc, jsou si své výjimečnosti vědomi (unikají dychtivým hledačům, schovávají se před nimi), nicméně nesmí ji dát najevo, byl by to projev pýchy. Oproti maskovaným superhrdinům to dělají přesně obráceně: veřejně se nechávají vidět jako civilní občané (nemaskují se), a roli vzorů hrají vědomě, zodpovědně a prakticky bez-vadně. Principiálně mezi nimi a superhrdinou není rozdíl (superhrdinské vybavení a schopnosti především rozšiřují (paradoxně však též zužují) pole témat a možných příběhů). Nebudeme nikterak inventivní či originální, vyřkneme-li konečně, že RŠ jsou superhrdinským komiksem *sui generis*.

Didaxe: Hrdinové jsou eticky a morálně na výši, neboť *jsou dobří* a jejich korektní jednání, podporující stávající systém, jeho spravedlnost a řád, budiž pedagogickým ideálem a motivací pro všechny aktivní čtenáře i jen pasivně registrující nečtenáře (třeba prostřednictvím konkurujících médií a mediálních fenoménů – filmu, televize, počítačových her, reklamy, spotřebního zboží aj.). Jejich ostentativní (i ostentativně) skrytá identita a pevně dané zásady a způsoby jednání mají své psychologické, společenské, ideologické a politické implikace. Jsou vzorem světa diegetickému i ne-diegetickému.

Mýtus dnes: Avšak zatímco mytologická postava s sebou nesla určitý příběh a nabývala své konkrétnosti v časovém vývoji událostí (postava symbolizovala průběh příběhu), moderní „komiksová postava vzniká v rámci civilizace románu“ (Eco 2006 [1964]: 219), v níž lidé neočekávají jen vyprávění (pohádkových) příběhů, které už znají, uspokojuje je překvapení a nepředvídatelnost, nevědění, co přijde. „Mytologická postava komiksu se tím pádem ocitla v následující podivné situaci: musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí tudíž nutně znehybnět v emblematické utkvělosti, díky níž je také okamžitě k poznání (a to je přesně případ Supermana), jelikož je však komercializována v rámci produkce „románové“, pro publikum, které čte „romány“, musí se podrobit vývoji, který je /.../

charakteristický pro vývoj postavy románové.“ (tamtéž: 221). Postava je vsazena do románové situace současného typu.

Schéma iterace: „Jelikož je [Superman a postavy modelované na bázi odpovídající výše uvedeného popisu] esteticky a komerčně zbaven základních možností narativního rozvoje,“ (tamtéž: 222), ve výsledku prožívá [prožívají] dobrodružství principiálně a kompozičně táz odlišující se či podobající pouze v konkrétních jednotlivostech. Vytváří se tak iterativní schéma příběhu Supermana [a postav jemu podobných], tj. schéma stále se opakující bez ohledu na to, z jakého začátku *vzchází* a jaký byl *konec* události *předchozí*. Samy tyto pojmy jsou však jaksi imaginární, neboť časová linie minulost-přítomnost-budoucnost funguje na pozadí iterativnosti pouze relativně. Superman a lidé v jeho okolí od dovršení určitého (produktivního, sexuálně i „sociálně“ dospělého) věku nestárnou, pouze v neustálé přítomnosti žijí aktuálním děním především proto, aby nedošlo k jejich přiblížení smrti/konci, tj. jejich *zkonsumování*. Superman se nemůže oženit nebo mít děti, nemůže se vášnivě vrhnout do vztahu s platonicky milovanou Lois Laneovou, neboť každým takovýmto činem by se přiblížil okamžiku svého zániku. Ten ovšem není žádoucí, dokud bude existovat dostatečné množství čtenářů, kteří si prožívání této (super-)paradoxnosti budou přát a utrácet za ni peníze.

Na přelomech historií¹³⁵: S růstem komiksové vzdělanosti, požadavků a nároků tvůrců i čtenářstva-diváctva v jejich generačních obměnách, po několikaletých komiksových krizích, pádech a vzestupech, byla stále zjevnější potřeba větší komplikovanosti postav i příběhů. Po tzv. zlaté a stříbrné éře komiksu (tj. vydáním prvního *Supermana* v r. 1938 počínaje a závěrem šedesátých let konče) v sedmdesátých letech dvacátého století nastalo období dekonstrukce, problematizování, ideologizování, politizování kladných komiksových postav i jejich nepřátel, jejichž obliba začala zaznamenávat svůj první nárůst, – počal se trend antihrdinského komiksu¹³⁶. Na vyšší úroveň takto se problematizující komiks pozvedl svou kultovní minisérií *Strážci/Watchmen* (1986) autor libreta A. Moore a kreslíř D. Gibbons (někteří z hrdinů byli emocionálně neuspokojení, stáhnutí do sebe, sexuálně zmatení a v konečné instanci neochotní bojovat se zlem ve světě ohroženém nukleární pohromou). Za podobně přelomový se ve světě komiksu pokládá zpolitizovaný příběh návratu zestárlého (!) hrdiny F. Millera *Batman. Návrat temného rytíře* (1985-86).



Obr. 44 Tajemný hrdina Todda McFarlena Spawn, který si na rozdíl od většiny svých relativně brzy odmítnutých kolegů z dílny Image Comics vedl v kritických hodnoceních a dlouhodobých prodeích o něco lépe.

Antihrdinský mainstream a crossovery¹³⁷: Úsilí let devadesátých lze charakterizovat jako rozkvět komiksových antihrdinů. Podpořili ho zvl. kreslíři, kteří opustili velký nakladatelský dóm Marvelu zakládající konkurenci (první opravdovou výzvu Marvelu a DC

¹³⁵ Srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero> (též zdroj Obr. 44 a Obr. 45).

¹³⁶ Který nemohl nenastat, neboť „americký mainstreamový comics osmdesátých let byl ještě pořád jenom dítě určené cenzurním *Comics Code of Authority* [„V roce 1954 vstoupivší do praxe sebencenzurní opatření amerických vydavatelů comicsů, které mělo zamezit vydávání sešitů, jejichž obsah by mohl ohrozit duševní vývoj dětí a mládeže, omezení se týkala zejména sexu a násilí.“ (Kruml 2007: 273).] a díky tomu ztrácel většinu čtenářů ve chvíli, kdy vyrostli z barevné hravosti politicky korektních superhrdinů. Comics byl díky tomu v pozvolném úpadku, nemohl se dále rozvíjet a získávat nové čtenáře.“ Vojta in <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=582>.

¹³⁷ Srov. http://en.wikipedia.org/wiki/DC_vs._Marvel.

Comics za posledních třicet let), relativně úspěšný podnik Image Comics. Jejich záporné postavy však byly kritizovány pro přílišné násilí, přílišnou muskulaturu, sexuální a absenci jedinečnosti osobnosti (viz Obr. 44). Tento frontální útok ovšem nezůstal bez následků na hlavní artikly DC (srov. smrt a zmrtvýchvstání Supermana, zmrzačený Batman, Spidermanovo nevyrovnané přebíhání od dobra ke zlu) i Marvelu (zápas Spidermana s vlastním klonem). Následným marketingovým tahem bylo oficiální slučování příběhů hrdinů dříve konkurenčních společností v tzv. *crossoverech* (např. Batman vs. Kapitán Amerika, Batman vs. Superman, Spider-Man vs. Superboy, Storm vs. Wonder Woman, Superman vs. Hulk, Wolverine vs. Lobo, Wolverine vs. Hulk aj.). A jak už to bývá, během devadesátých let dala vlna „přílišného antiheroismu“ vzniknout trendu, v jehož rámci autoři usilovali o jisté zmrtvýchvstání tradičních forem superhrdinských.



Obr. 45 Supermanův debut v červnu 1938. Autorem obálky je Joe Shuster.

Hieroglyf: Pro velmi malou proměnlivost fyzického vzezření superhrdinů a predikovatelnost jejich chování díky neměnným povahovým rysům projevují se a vypadají tyto postavy (viz Obr. 45) jako ustálené grafické symboly – hieroglyfy, ideogramy. Označují pevně daný, zapamatovatelný soubor vnějších a vnitřních charakteristik, který je totálně definuje, abstrahovat je z jejich příběhů není nijak složité. Jejich nositel pak umístěním do jakéhokoli kontextu nefunguje jako svébytná postava-osobnost zaznamenávající vývoj a transformaci způsobenou nastalými změnami, ale pokaždé stejná, neměnná ikona (schéma iterace a konzumování srov. též kap. 2.3).

Vytvořil se tak severoamerický mainstreamový superhrdinský model. Srovnatelným zřídlem komiksových postav je Japonsko, jehož manga hrdinové se v některých rysech (úbor, charakter) od amerických liší. S relativně větším ohledem na ženské publikum se na manga scéně objevuje více ženských hrdinek. Na rozdíl od americké tradice desetiletých ság však žijí japonské komiksové postavy mnohem kratší dobu, třeba rok, než se vyčerpají a jsou poslány do komiksového důchodu. Svou komiksovou tradicí disponují i Velká Británie, Francie, Belgie, Itálie, Rusko, Rumunsko a jiné evropské země, jakož i Indie zaměstnávající komiks ve službách různých božstev a jejich hojných duchovních příběhů.¹³⁸

¹³⁸ Zdání komiksu jako média deroucího se do popředí s příchodem dvacátého prvního století zkrsluje dění v českých podmínkách. Po nenápadnosti komiksu (kapitalistické a buržoazní vymoženosti, „imperialistického škváru“) a jeho směřování pouze k dětskému či mládežnickému čtenáři nebo jeho maskování a převlékání do šatů jiných médií (před 1989) i porevolučních marných snahách o jeho uvedení (srov. tzv. generace 89) nastal po r. 2000 boom i u nás. Zásadní přelom v prostředí západního světa nastal již v sedmdesátých letech (zvl. tzv. undergroundový komiks), kdy se objevila pro následný vývoj a směřování komiksu zásadní díla několika významných autorů (později mezi nimi Moore, Miller viz výše), kteří se odmítli přizpůsobovat superhrdinským žánrům a zavedeným škatulkám a hledali cesty svého osobitého vyjádření a vlastní výtvarné postupy, což způsobilo menší revoluci a nástup nových témat, příběhů a druhů vyprávění směřovaných v autentičtějších formách k dospělému čtenáři (srov. T. Hibi-Matějček in viz <http://www.ceskatelevize.cz/vysilani/10159848614-udalosti-v-kulture/208411058081103-03.11.2008-21:30.html>).

Příčina vzestupu komiksu u nás tkví v několika vzájemně se podporujících vlivech (komiksový fandom viz výše), jsou to především tyto: přicházejí mladí autoři s čtenářskou komiksovou zkušeností se zájmem se komiksu věnovat i autorsky (např. J. Grus, B. Jelínek, K. Jerie, T. Hibi-Matějček aj.); obeznámenost se zahraničním děním a čerpání ze zahraničních zdrojů, navazování kontaktů se zahraničím; kolektivní spolupráce: půjčování a online objednávání originálních komiksů prostřednictvím zahraničních serverů a nabídky zahraničních nakladatelství; dostupnost na internetu zvyšujícího se množství prací (dříve samosprávně funkční www.komiks.cz, www.komiksarium.cz); podpora nakladatelských domů a jejich ochota komiksy vydávat (např. BB/art, Crew, Mot, Netopejr); vyšší úroveň překladů; zvyšování kritické úrovně recenzí; pořádání komiksových akcí a výstav propagujících komiks, komiksové tvůrce a komiksová nakladatelství (tzv. cony; z českých např. *Komiksfest*, *Crwecon*, *Animefest*); vydávání fanzinů [název vzniklý spojením slov *fantastic magazine*, používán

Instantní, prvoplánové uspokojení prefabrikované touhy voyeurismu: Tématu fyzické vizáže komiksových hrdinů a hrdinek jsme se již párkrát dotkli. Co do tělesné kultivovanosti by mohli být výsostnými představiteli řeckého ideálu kalokagathie: neskutečně pře-vypracovaná, pře-svalnatá těla mužských hrdinů ve velmi přiléhavých trikotech, které „odhalující pokrývají“ celé tělo; krásné hrdinky se sexappealem, bezchybnou pleť, velkým očima, malým nosíkem, plnými rty a bohatými vlasy, s „bujnými vlnami“, pevným tělem a velmi spoře oděné do kostýmů, které spíše odhalují, než zahalují (pro bojová střetnutí poněkud nepraktické, jenže koho zrovna toto zajímá), (viz Obr. 46¹³⁹).



Obr. 46 (I-II) I: Lara Croft, postava z videoher, filmů, komiksů, krátkých animovaných filmů; designovaná Tobym Gardem. II: Propagační materiál Wonder Woman (květen 2007) od Terryho Dodsona a Rachel Dodson. První široce známá hrdinka.

K. tvůrci své hrdiny a hrdinky konstruuji tak, aby odpovídali západním ideálům fyzické krásy a sexuální přitažlivosti. Kult/fetišizaci těla tím podporují a zároveň vytvářejí. V k. postavách zhmotňují kolektivní „klukovské, holčičí i dospělácké“ sny, přání a touhy, ale i komplexy a frustrace z těchto snů nesplněných (touhy prefabrikované komercí reklamy, módních časopisů, byznysem kosmetického průmyslu atp.): *takto vypadat by chtěl přeci každý!* (více viz dále). A nevypadají-li tak (čtenáři a čtenářky) *diváci a divačky* v reálu, tedy alespoň na stránkách komiksů můžou se „vsnívat“ a identifikovat. Doma v křesle, ve vlaku do práce či před usnutím v posteli. I v tomto smyslu se Eco (viz následující odstavec) vyslovil o kultuře společenské nesamostatnosti, lenivých čtenářích prázdné, snadno a lacině uspokojitelné touhy, zbavovaných zodpovědnosti za sebe, vlastní život a rozhodnutí – *je zde přeci někdo, kdo to udělá, vyprojektuje, rozhodne, vybojuje... za vás*. Image všech komiksových super/hrdinů a super/hrdinek nabízí instantní možnost ukojení záliby v prvoplánovém voyeurismu. Vzorem ideálu jsou bílí muži a ženy euro-amerického typu ve věku kolem třiceti let – „v nejlepších letech“.

Ideologie (v) komiksu: A tak další perspektiva, z níž lze komiksové postavy moderní vlny komiksu nahlédnout, je podívat se na cílovou čtenářskou-diváckou obec. Eco (2006 [1964]) ji popisuje jako složenou z nesamostatných jedinců. Analýzou temporálních struktur v Supermanovi dospěl k závěru, že způsob vyprávění na nich založený je propojen s jistými pedagogickými zásadami, které společenství nesamostatných jedinců přijímá, a pokládá otázku: „Je možné stanovit souvislost mezi oběma jevy [temporální struktury, pedagogické zásady] s pomocí tvrzení, že Superman není nic jiného než jeden z výchovných nástrojů určité společnosti, a destrukce času, o kterou usiluje, že je součástí projektu odvykání člověka na projekt založený na sebezodpovědnosti?“ (tamtéž: 232). Tvůrci Supermana by pravděpodobně upřímně odpověděli záporně, jenže každá společnost stojí na určitém systému po/věr, jenž/jež se potvrzuje/-í, uchovává/-vají a stvrzuje/-í ve svých fluktuujících modifikacích – každým jednotlivým počinem, který nutně, leč ne plně uvědoměle nějak vyplývá z (kulturní)

je od čtyřicátých let dvacátého století; magazín vydávaný komiksovými fanoušky s výběrem prací různých začínajících, etablovaných i již etablovaných autorů] a komiksových časopisů a v jiných publikování komiksových příspěvků (dříve *Aréna*, *Bublinky*, *Kometa*, *Pot*, *Zkrat*, dnes např. *AARgh!* a jeho speciály, *Cinepur*, *Crew*; A2); rozšiřující se a rozrůžňující obec komiksových čtenářů; obecné zvyšování významu a podílu vizuality v kulturním dění a životě západního světa.

¹³⁹ Zdroj: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_superheroines.

tradice. Sami komiksoví tvůrci-živitelé-rodin-atp. mohou svou živnost provádět především proto, že jim to umožní/povolí „jejich“ systém/-y (norem vyjadřování, ideologií, politik, tvoření, vkusu, publikování atd.), jež nějakým způsobem sdílejí i kupci-jejich-výtvorů-čtenáři-diváci-filmů-hráči-počítačových-her-atp.

Velký komiksový byznys: Komiksové postavy se objevují na fotografiích, plakátech a jiných obrazech, ve svých příbězích „se spojitě a kvazi-trojdimenzionálně rozpohybovávají“ ve filmových podobách, jejich trikoty a úbory si lze zakoupit v obchodech, najdeme je na samolepkách, odznacích, psacích potřebách, oblečení, jako jídlo, v reklamách, omalovánkách, časopisech, počítačových hrách – *každý je zná* a nezmění na tom ani to, že zákazník někdy sám neví, že filmová (jakákoli jiná) postava, kterou právě sleduje, se primárně zrodila komiksově, v komiksu a pro komiks. *Komiks* není komiks, nýbrž spotřební *komiksový průmysl* a *byznys*, v němž žijeme a který zasahuje do našich životů možná víc, než si uvědomujeme nebo jsme ochotni si připustit. Není však *jen to*.

Nejen vizuální identita: Na ulici můžeme potkat kráčejícího Supermana. Co je však důležité, *každý* hned pozná, že se setkává se Supermanem, *primárně* neidentifikuje *dítě* oblečené do kostýmu (*jako*) Supermana, nýbrž *Supermana*. Dítě (a nejen dítě!) se sebe/identifikuje. Vznikají fankluby, členové se scházejí v maskách, aby si vyměňovali čtenářské-divácké zážitky a podnikali společná herní klání. Napodobujícíe k. postavy stylizují své chování, identifikují se a unifikují.

Mocenský potenciál vizuality: Vizualita patří k silným zbraním (k těm nejsilnějším v repertoáru těch, kterými disponuje) jakékoli komiksové postavy jako výtvoru celé skupiny tvůrců, kteří stojí za ní. Tento mocný mocenský potenciál je jedním z vysoce atraktivních a ekonomicky využívaných aspektů komiksu. Nikdo z nás neví, jak vypadá Vilém, Jarmila, Polednice, Vodník nebo Babička, ale každý pozná na ulici jdoucího Spider-mana. Svět, jak ho žijeme a v němž žijeme, se stává parasvětem reflektujícím svět fikční, fiktivní, virtuální. André Bazin nazývá tento jev znovutváření světa dle obrazu *mýtem integrálního realismu*: v tomto smyslu svět a lidé v něm se stávají *označujícím (podle) svého označovaného předobrazu*; svět není *svůj* a není *sám (self)*, je něčím připodobněným *podle* a *jako*. Už ne obraz dle světa, ale svět *dle* obrazu a v něm.

Participace na utváření, udržování a šíření pomíjivých, komerčně prefabrikovaných obrazů krásy: Nejen jako čtenáři jsme bytostmi touhy a náš pohled není spojen pouze s pozorností, ale právě s touhou. Dívání se na vizuální znaky (*gazing*) může působit potěšení a slast a tak prostřednictvím uspokojování voyeurské touhy ovládat a způsobovat závislost. Feministické studie (*gender studies*) ukázaly, že již od devatenáctého století se ustaluje tradice prezentování zboží uzpůsobená pro oko mužského diváka-voyeura. Pohled je často upoutáván ženským tělem nebo jeho částmi. Výzkumy trhu prokazují zvýšenou prodejnost zboží s atributy ženského těla a/nebo detaily obličeje na obalu. Komiks je přímo zářným příkladem realizace mnohých snů mužů-komiksových tvůrců (členové redakčních kolektivů jsou především muži). Ženské postavy, nezřídka bojovné drsné lvice, osudové femmes fatales s figurou à la barbie, alespoň na obrázcích zhmotňují (často nenaplněné) touhy svých mužských stvořitelů, oplývají výraznými, pomíjivým dobovým vkusem podmíněnými ženskými atributy (zejména fyzické) krásy (viz výše v této kapitole). Ženy v komiksech F. Millera (viz Obr. 33 I a II, Obr. 34), to jsou ideální verze femmes fatales, smrtící erotizované symboly, nemožné, ale krásné, tím nebezpečné; divák-čtenář o nich sní, leč nikdy se mu jich nedostane (i to je princip fungování touhy): bohaté dlouhé vlasy (krátké jsou příznakem emancipovanosti, často tvrdohlavosti ženské postavy), výtvarně propracované oči a rty, nos, vystouplé lícní kosti, objemné poprsí, ploché břicho, štíhlá vypracovaná postava (viz výše v této kapitole). Fyzické vzezření a charakter mužských hrdinů na tom (nejen) u Millera není jinak – kdo by nechtěl mít vypracované tělo jako kterýkoli superhrdina a potkávat *takové* ženy? Zloduchy střílet na potkání, ženy před nimi zachraňovat a svírat v náručí, být jimi obdivován? Zromantizované

postavy mužských hrdinů tak reprezentují něžnou sílu, rozhodnost a odvahu i schopnost „chlapsky jednat“, udělovat smrtící rány, vykonávat spravedlivou pomstu. Vše předvytvořené, normalizované vzorce, schémata mužnosti a ženskosti, „návody“ bytí a chování.

S nástupem „autentičtějších“ autobiografických, intelektuálních, experimentálních komiksů se však charakter postav problematizuje, fyzická vizáž mění. Jejich proporce více odpovídají vzezření průměrného obyvatele západního světa, potažmo s tím řeší „přizemněnější“, ne vesmírné problémy, lidsky tak mohou být bližší „normálnímu“ čtenáři, který snadněji může nalézt v příbězích postav něco ze sebe, kousek svého světa¹⁴⁰ (srov. postavy nemocné, agresivní, zlobné, zakomplexované, bezmocné, bojácné, pod vlivem drog, opilé, neschopné, depresivní, zneužívané, tzv. antihrdinské, filosofující, zesměšňované atd. v autobiografických komiksech Davida B., F. Peeterse, J. Satrapiové, J. Gruse; v komiksu o vztazích *Flafík* nebo o Jimmym Corriganovi, ve filosofujících komiksech L. Trondheima aj.). Komiksy tematizují fyzickou schránku běžného Zápaďana i v jejích „realističtějších“ podobách – nepěstěnou, zanedbávanou, obtloustlou; činí ji předmětem zesměšnění, vtipů, legrace, ambivalentních narážek aj.

Zajímavý mikrovhled do aktuálního dění v současném evropském komiksu (střípky z Čech, Francie, Rakouska, Rumunska aj.) poskytl *Komiksfest 2008*, s podtitulem *Komiks Unlimited*¹⁴¹. Blíže představil i tvorbu rakouské skupiny Tonto Comics¹⁴². Už název výstavy tohoto autorského seskupení *Komiks po svém* poukázal na experimentální charakter jejich tvorby, vznikající mimo žánrovou, mainstreamovou produkci. „Jde především o nápad a původnost autorského vyjádření“ (srov. program *Komiksfestu*). V novodobém experimentálním komiksu se to s postavami tedy má ještě jinak.

V dnešním kontextu politických snah o genderovou korektnost; paralelních existencí skupin různě sexuálně orientovaných příslušníků a příslušnic (homosexuálů, heterosexuálů, bisexuálů, transsexuálů, metrosexuálů, transvestitů aj.); neurčitých psychologických, sociálních, genderových, sexuálních, nacionálních, rasových, virtuálních aj. identit; („emancipačních“) feministických hnutí; mužské impotence; anorektických modelek; problémů s růstem nadváhy populace západního světa; komplexů méněcenností i oidipovských aj.; kariéristického bezpohlavního světa byznysu a burzy cenných papírů atd. se objeví několik komiksových tvůrců (*umějí* vůbec kreslit?), jejichž *charakteri* svou bezpohlavností a/nebo zjevnou sexuální indiferentností ve svých malých světech řeší spíše „velké filozofické problémy“ (srov. L. Trondheim), případně prostě *neřeší* vůbec nic (srov. J. Plachý¹⁴³). Jejich prosté performance jsou ukázkou lehké úsměvné hravosti a jejich neřešení výrazem až provokativního neverbalizovaného názoru na mnohé zprofanované pseudoproblémy dnešního světa.

¹⁴⁰ Pojem *ztotožnění* je problematický. Nikdy především nejde o plné ztotožnění s postavou či jejími city, jejím světem, hodnotami, událostmi, které prožívá, ale spíše o soucítění s ní, pochopení její situace, empatické vcítění se.

¹⁴¹ Hlavní program tohoto, třetího ročníku se uskutečnil v Praze ve dnech 1.–8. 11. 2008, viz http://www.komiksfest.cz/2008/program/program_komiksfest_u_2008. Už podtitul sám skrývá aluze na několikero aspektů stojících na pozadí komiksového nástupu v českých podmínkách: 1) teprve nedávno uživatelsky/v úzu ustálená počestěná psaná podoba – *komiks* (vs. *comics*, *comix*, *komix*); jazykový stav pouze reflektuje faktický, zmatený stav komiksu u nás, též historickou absenci tradice českého komiksu, 2) druhá část hybridního podtitulu (*Unlimited*) odkazuje na světový kontext; světový jazyk, ve kterém se publikuje zřejmě největší množství světového komiksového nákladu; inspiraci čerpanou z anglosaského komiksového prostředí, 3) možnost vyjádření jakéhokoli tématu a žánru, 4) komiks „bez hranic“ nikoli jakožto „žánrová škatulka“, ale různorodá, barevná, multimediální, experimentální, typicky postmoderní platforma, prostor svobodného tvůrčího vyjádření bez ohledu na věk, pohlaví, sociální status nebo oblíbený žánr, 5) ??? (určitě jsme na něco zapoměli).

¹⁴² Viz <http://comics.tonto.at/index.php>.

¹⁴³ Viz <http://jaromirplachy.xf.cz/>.

Trondheim své charaktery ztvárnil např. jako pseudozvířecí tvary, tvora à la žába, pseudoopičku, sešitou kůži ve tvaru kvazivejce, vnitřnosti či kostru, rádoby-brouka, ústnatého zajíčka, mouchu či motýlky nebo autobiografického papouška. Vtipně má působit kontrast mezi vizuální jednoduchostí, kresebnou neumělostí postaviček, formální prostotou jejich světa a obsahovou komplexností jejich výpovědí, filosofickým podtextem rozhovorů, místy vážným, profesním vyjadřováním, hra oscilující mezi primitivností a sofistikovaností (viz Obr. 47, Obr. 48, Obr. 49). Plachý se svou krychlí, hroudou, chlupem nebo hovínkem jde ještě dál, když do rolí svých charakterů angažuje tabuizované části lidského těla. „Jeho práce charakterizují až na dřev oholené kresbičky, přelétavé nakládání s perspektivou a udivující frekvence narážek, vtipků a nápadů. Zdánlivě morbidní náměty však ukrývají vnímavý cit pro okamžik a namísto depky tak přinášejí osvěžení.“ (srov. program *Komiksfestu*), viz Obr. 50.



Obr. 48 (I-III) (Trondheim: *Země úsměvů*) Experimentální komiks. I-II: Hra kontrastu mezi primitivností a sofistikovaností v rovině obrazu a verbálu. III: Intertextová narážka na vulgaritu akčních filmů a na problém korupce.

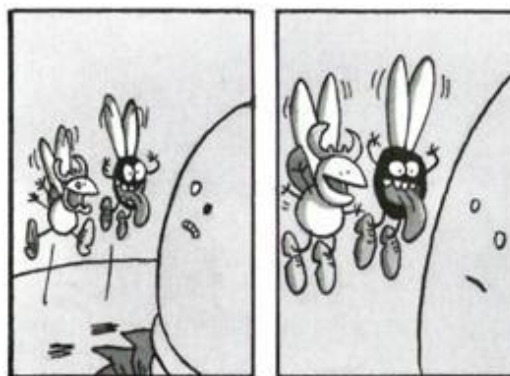


Obr. 49 (Trondheim: *Moucha*) Chrobáček a moucha, nezbední charakteri v hravém maloformátovém němém komiksu, na obr. „v provokujícím rozhovoru“ s červem z ovoce.

Obr. 50 Ukázka z tvorby J. Plachého, který si ve svých mikropříbězích rád hraje s jednoduchostí diegetického prostoru, charakterů i jejich slovníku.



Obr. 47 (I-II) (Trondheim: *Jen čtvrt vteřiny na život*) Jednoduchá kresba v komiksovém experimentu (dva z osmi v albu se opakujících panelů), komplikovaný verbál plný narážek, politiky, životní praxe, hyperbol, vtipů, pseudo/filosofování atp..



Komiksové pseudopostavy experimentální skupiny Tonto vypadají jako mluvící patvary z hrudek. Fungují jako nosiče několika frází, což je jednou z mála jejich antropomorfizujících charakteristik (ještě panožky, paručky, paprsky, pavlasy, paboty, nemají ani oči – jsou slepé), (viz Obr. 52). Jejich diegeze je minimalistické téměř-bezčasí. Byly stvořeny, aniž by se zrodily, užijí se pro *momentální* účely a zase se nechají odejít, aniž by zemřely, prostě zmizí. Jsou to označující bez označovaného, prázdné znaky jako parodie na obrazy-znaky (označující s prázdným označovaným) v televizních reklamách, na reklamních billboardech, ve spamech e-mailů. Doba jejich životnosti se dá měřit časov(an)ostí verbálu jejich bubliny. Jejich existence s mizivou významností vyprchá rychlostí, jakou se obdrží, přečte a smaže elektronický mail nebo sms. Jediné, co zůstane, je jejich permanentní podoba na papíře.



Obr. 52 Ukázka zobrazení jednoho z prázdných komiksových charakterů sdružení Tonto na jejich výstavě v Praze v listopadu 2008.

Hana a Hana (Gašparec – Čermák 2004) jsou dvě postavy pubertálních dívek, „které ještě nedokončily školu“. Aby je divák-čtenář vůbec rozeznal, liší se několika vnějšími komplementárními rysy vizáže, např. barvou vlasů a účesem (1. Hana: červený cop, 2. Hana: modré drdoly), a oblečení (1. Hana: krátké triko s krátkými rukávy, dlouhé kalhoty, 2. Hana: delší triko bez rukávů, krátká sukně, dlouhé ponožky). Psychologicky však splývají v nerozlišenou postavu jedinou, viz stejné jméno. Neindividualizovanost v charakteru se někdy projevuje též v tom, že jejich bubliny postrádají ústí. V podstatě totiž nezáleží na tom, *kdo* (která Hana) mluví a *co* (jak moc absurdního a banálního) říká (*report talk*), ale že říká (*rapport talk*), viz Obr. 51. *Hana a Hana* je komiks o tom, jak to může vypadat, když se dvě nevzdělané dospívající dívky bez zájmů (kromě své postavy a kluky) baví o sexu a fotbalistech, milionářské dani, kurzoru a síle myšlenky, hadech a kabelkách, demonstracích, bakteriích, filmovém festivalu, vánočních nákupech, velikosti penisu, seznámení přes internet nebo zasedání NATO, když nejfrekventovanějším všefříkajícím citoslovcem je „ty jo“.¹⁴⁴



Obr. 51 (Gašparec – Čermák: *Hana a Hana*) Rozhovor dvou Han, tentokrát „O balení kluků“.

¹⁴⁴ Zadní strana přebalu: „Neříkejte, že neznáte **Hanu a Hanu**. Není to pravda, protože tyhle dvě dívky potkáváte každý den. Míjíte je na ulici, v parku nebo v metru – a když máte štěstí, zaslechnete kousek jejich konverzace. Možná si jen neuvědomujete, že je znáte. Ale ani v tom případě to neříkejte nahlas, protože Hana a Hana jsou kultovním komiksovým stripem publikovaným každý týden v časopise Reflex.“ (Gašparec – Čermák 2004).

Verbální identifikátor a další obsahová dimenze postavy je její jméno¹⁴⁵. Sémantické a pragmatické funkce, jež nese, mají povahu charakterově konstrukční (charakterizační), specifikací, fixační, mnemotechnickou. Verbální identifikátor může mít funkci *nomen omen*, kryptogramu, intertextového odkazu, hádanky, anagramu. Za speciální případ lze pokládat neuvedení jména postav, srov. např. Jasonův němý komiks *Pšššt!*.

Postava se definuje i volbou jazykové variety a varianty (ne/formálnost, sub/standard, cizojazyčné prvky v promluvě aj.).

K ztvárnění charakteru komiksové postavy se používá i grafika písma, barva a tvar bublin, viz kap. 2.5.

K vymezení statutu komiksové postavy můžou posloužit i kvantitativní údaje, např. v kolika panelech se postava nachází, kolika jejím bublinám a o jaké rozloze se povoluje zabírat místo v panelech aj. Tím se lze dobrat koeficientu definujícího dle Alaina Chanta (Groensteen 2005 [1999]: 96) „potenciál řeči, jíž disponuje každá postava, její sklon brát si slovo“.

Hrdina *RŠ* je podobně jako v mnohých superhrdinských zahraničních akčních komiksech kolektivní a skrz na skrz kladný. Sám J. Foglar v předmluvě k velkému soubornému vydání (2006) povahu svých postav vystihuje takto:

„/.../ Mírek Dušín – jeden z nejušlechtlejších chlapců, kteří kdy žili. Přímý a bezelstný, pro pravdu a právo vždy zapálený, ohleduplný a přátelský k chlapcům, rytířský a dvorný k děvčatům. /.../ A Jarka Metelka /.../ Klidný a mírný, ukázněný. /.../ Jindra Hojer /.../ Jemný, veselý chlapec, statečný a věrný jako ostatní, opovrhující násilím a nespravedlností, vždy ochotný pomoci tomu, kdo je v nouzi. /.../ Červenáček /.../ A konečně Rychlonožka sám. U Joviše! Samorost, smolař, legračník a vtípálek, zmatkář a strašpytel, pořád víc na zemi než na nohou, o všechno zakopl, všechno ztratil, všechno rozbil, zkazil a popletl /.../. Jeho prostofeké průpovídky a vtipy kdekoho rozchechtávaly a on jimi nešetřil ani v nejozřejavějších situacích /.../ stateční, veselí, odvážní, podnikaví, vždy se spoustou plánů. Nikdy neměli dlouhou chvíli! Nikdy je ani nenapadlo svůj klub zradit a opustit! Buď oslaveno, ty věrné a čisté přátelství těch pěti chlapců, z nichž každý sám o sobě byl docela obyčejný hoch, ale v klubu se vypracoval na vzorného.“ (Foglar 2006: 5-6).

RŠ jsou oslavou kamarádské pospolitosti, velkého, nezlomitelného přátelství, podnikavosti a pedagogického, příkladného vzoru pro ostatní v chování a vzájemnosti.¹⁴⁶ Jsou komiksem o klukovských dobrodružstvích, jejich pospolitost/kolektivnost je hybnou silou dění příběhů, jedinečnost/singularita je naopak potlačována. I když některý z nich osamotní, vždy se nějakým způsobem k ostatním vztahuje: Rychlonožka o kamarádech sní, Jindra Hojer řeší případ s klubovním samozvancem, který mu zachránil život atp. Dodržují jasný morální

¹⁴⁵ Překlad jmen komiksových hrdinů, a zda v konkrétních případech vůbec překládat, bývá pro překladatele tvrdý oříšek. Musí vzít v úvahu několikero aspektů, např. již zavedenou překladatelskou konvenci u dané postavy v cílovém jazyce; vztah charakteru postavy k obsahu příběhu; estetickou a fonetickou stránku jména; zda zvolí český ekvivalent s jeho nutnými konotacemi a asociacemi pro českého čtenáře, ale nechá zmizet mnohé významové, intra- i intertextové, aluze, v kteréžto síti vztahů je jméno (i charakter) postavy článkem, avšak právě v textu zdrojového jazyka, anebo jméno ponechá ve formě zdrojového jazyka riskuje, že zdrojového jazyka neznalému čtenáři uniknou mnohé souvislosti, které nelze přeložit nebo se do přeloženého textu zkrátka nehodí/nevejdu (zajímavý případ počestění jména např. postavy maličkého bílého králíčka Flafika z angl. *Fluffy* „chmýřovitý, načechraný, prachový“). Je třeba zvážit skloňování jména. Názvy komiksů se někdy mohou ponechat v jazyce zdrojovém a zároveň přeložit do jazyka cílového, jako to udělal např. Viktor Janiš u Moorova komiksu *Watchmen/Strážci* nebo *Swamp Thing/Bažináč*. K problému překladu komiksu: čím méně textu, tím méně možností k dovysvětlování/opisování/naznačování souvislostí čtenáři, tím více tyto textové fragmenty musejí být pregnanční. A tím více je třeba, aby verbálně-obrazová interakce aspektů v komiksovém znaku fungovala koherentně.

¹⁴⁶ Foglar à la Jestřáb byl velmi aktivním členem skautského hnutí (srov. též pozn. 4).

kodeks, stojí na straně lidskosti i zákona, toho, co je *správné a dobré*, ochraňují slabé.¹⁴⁷ Zapochybují-li, je to snad hlavně proto, aby se ukázala jejich lidská stránka a mohla vzniknout další z komiksových epizod. Dokážou si poradit v každé situaci, nejsou hloupí, dovedou se i prát, ale preferují nenásilnou, mírovou variantu. Mají se a to je záviděníhodné. Kolektivnost hrdiny zajišťuje zastoupení různých povah, což je zárukou dynamiky ve vztazích mezi kamarády: inteligentní, důvtipný a ctěný, respektovaný vůdce (Mírek), méně průrazný, avšak též velmi schopný, věrný kamarád, který nezradí (Jarka), srandista, chvástal a smolař (Rychlonožka), nezkušený benjamínek (Červenáček) a spojovací článek mezi těmito dvěma dvojicemi věkový i povahový (Jindra). K vnějším poznávacím charakteristikám patří jejich oblečení a ovšem neměnný vzhled (viz též kap. 2.5): žlutá košile, blondatá kudrnatá kštice, hnědé kraťasy nebo polodlouhé kalhoty; modrá košile, modré kraťasy, černé rovné vlasy; zrzek v červeném triku a modrých kraťasech; „pěkný hoch“ s nesejmutelnou červenou čapkou, kterou si jako jediný smí ponechat i v klubovně; drobný blondáček v bílém triku a červených kraťasech. Se změnami počasí a podnebí se obměňuje délka rukávů a nohavic, v zásadě však vše zůstává neměnné a vizuálně promptně rozpoznatelné.¹⁴⁸

RŠ nestárnou, jejich věk lze odhadnout, ale nic není jisté. Chodí do školy, ovšem není známo, do kterých ročníků, Rychlonožka jednoho dne vstoupí do učení (čímž tato postava podnikne minikrok ke svému zkonzumování, smrtelnosti, srov. kap. 2.3). Pohybují se v běžných kolektivech, obklopují je tedy i děvčata (o ženě v RŠ viz dále). Pubertální členové RŠ se však nezamilovávají a ani jeden neřeší vztahové problémy; na lásku na rozdíl od svých vrstevníků, běžných smrtelníků, nemají čas. Působila by navíc jen problémy: kdyby se zamiloval jen jeden, narušil by se kolektiv a celek by nebyl kompletní. Museli by se jaksi zamilovat všichni... (?) O rodičích chlapců se ví, že existují.

Tím se dostáváme k lidskému okolí chlapců a jeho ztvárnění. Dospělí a rodiče v RŠ reprezentují hodnotový svět zcela odlišný od toho mladistvého, dobrodružného, klukovského: jsou zřídlem vážnosti, povinností, přísnosti, příkazů, rozkazů a zákazů, křiku a nadávek, zloby a násilí, pomluv, omezenosti, pověr, zkostnatělých, nefunkčních stereotypů, nespravedlnosti, krátkozrakých odsudků i předsudků. Dospělí si neumějí hrát, až na výjimky (už?) nevědí, co je dobrodružství. Zároveň však jsou i pomocnou odvolávací instancí a autoritou (např. ženy ve Spolku pro ochranu zvířat, příslušníci četnického sboru aj.). V tomto smyslu je jejich situace ambivalentní. Vzhledem k frekvenci zastoupení však směřování k zápornému pólu převládá. Členové RŠ tak vlastně bojují se zápornými vlastnostmi v hábitu dospělých, i některých vrstevníků – napravují kuřáky, pyšnily a násilníky (např. Černé jezdce), dále zachraňují sebevražedníky, týrané aj. RŠ však též pomáhají dospělým (nakupují starším nemocným ženám a pečují o ně, pomáhají jim s úklidem, v zimě posypávají chodníky) i kamarádům a sem tam pro ně vymyslí nějakou aktivitu („pro dobro všech“), třeba hru, sběr čehokoli nebo sportovní den.

V souvislosti se stereotypem zobrazení (světa) dospělých se nabízí konkretizovat roli jednotlivých pohlaví. Žena se v komiksu RŠ objevuje v těch „nejstereotypnějších“ úlohách, jaké si jen (dnes) dovedeme představit. Tedy objeví-li se v RŠ žena, s největší pravděpodobností je to buď hodná matka v domácnosti v zástěře s talířem nebo válečkem v ruce umívající nádobí nebo vařící oběd, popř. válejší těsto, nebo starší, nemocná, nemohoucí paní, již je třeba pomoci, nebo pomlouváčná, nepřejícná, pověřčivá bab(k)a

¹⁴⁷ V druhém panelu prvního stripu příběhu *Po klouzačce k neznámému cíli* (Foglar 2006: 160) zahajuje výpravu na Mirkův rozkaz zbytek klubu klubovním pokřikem: „Rychlé šípy, hoši kázně, / ti neznají nikdy bázně! / Pravdu ctí a chrání slabé, / dané slovo je jim svaté!“

¹⁴⁸ „Rychlé šípy dávaly mnoho příkladů a rad přesně v době, kdy to bylo třeba – když praskal led, když zrály třešně, když o prázdninách hrozilo uštknutí zmijí, při nálezu nevybuchlé patrony, při úrazu elektrickým proudem atd. Jarní příhody vycházely opravdu na jaře a prázdninové o prázdninách. Nedocházelo k takovým přehmatům jako v časopisu *Mladý hlasatel* v srpnu 1990, kdy na zadní stránce uklízely Rychlé šípy sníh nebo varovaly před tenkým ledem!“ (Foglar 2006 (ediční poznámka Václava Noska-Windyho): 331).

z pavlače. Typu „ženy v domácnosti“ odpovídá i jejich oblečení (nemoderní, domácké, stereotypní; zástěry, široké sukně, košile s límečkem), figura (podsaditá, korpulentnější „mamka“; klasický účes – vlasy vyčesané do drdolu) a chování (mateřské, starostlivé, pečující, hodné). Není myslitelné, že by se v RŠ objevila troufalá sexy žena, femme fatale s dlouhými rozpuštěnými vlasy, odhalená, resp. oblečená moderně nebo dokonce vyzývavě. Chlapci z RŠ však zdá se kolem sebe téměř nemají ani žádné kamarádky svého věku (to by mohlo být nebezpečné). Holčičky, které se kolem nich objevují, bývají o dost mladší, a pro ty je třeba vlézt do kanálu pro ztracený míček, nebo právě o dost starší – matka, sousedka. Žena v RŠ je vlastně nezajímavým, desexualizovaným symbolem starostlivého, pečujícího mateřství nebo mladické nesamostatnosti a nevinnosti. Střední zóna chybí. Milostná scéna či partnerský problém, jak už to někdy u mladých dospívajících chlapců (nebo jejich rodičů) chodí, v RŠ? Na to ať čtenář-divák zapomene, o tom se nesní ani Rychlonožkovi.¹⁴⁹

Dospělý muž je často nabručený, nazlobený, machistický „chlap“ snažící se násilím s karabáčem v ruce utužit svou autoritu. Muži berou dětem čepice, mučí psy i trápí děti, v autě srazí cyklistu a z místa nehody ujedou, neprávem se roztáhnou v kině, vykradnou chatu aj. Občas se objeví dobro v podobě „mecenáše“ podpořivšího mladíky dárky pod vánočním stromem v lese, nebo úřední moci četnické, to však hlavně po té, co je případ prakticky vyřešen, úspěšně, statečnými Rychlými šípy.

V příbězích RŠ jde skoro vždycky o hodně (zdraví, polámané kosti, ublížení, násilí, záchranu zdraví nebo života, pomoc v nouzi) a není radno brát jejich počiny na lehkou váhu. Vždy si vědí rady a na kterou ze dvou stran (binární protiklady), *tu dobrou*, se postavit. Kluci z RŠ se ve srovnání s (téměř) celým světem okolo jeví jako pozoruhodně duševně vyžralí a správní. Jsou pobídkou k aktivitě a činorodosti: celý svět je plný krásných i nebezpečných dobrodružství, která můžeš zažít i ty! Jen nebuď pohodlný a vydej se ven, buď dobrý a konej dobré skutky (srov. Modrý život, jakési „desatero ctnostného života“), založ si klub¹⁵⁰.

Jak již naznačeno výše, RŠ patří ke komiksům, v nichž se akcentuje realističnost akce, dobrodružství, děj, příběh, tj. vnější aspekty života postav. Psychologie postav v RŠ vyplývá z vnějších projevů jejich chování. Čtenář si rychle udělá povšechný obrázek o ušlechtilé povaze mladíků z klubu RŠ a jejich statečnosti za každé problémové situace, avšak nic víc. Tento komiks není intelektuální ani filosofický, neřeší vnitřní vývoj postav, vztahy nebo problémy spojené s procesem dospívání. Jeho hlavní účel, pedagogický a výchovný, je ukázat, co je/není správné, jak se chovat v určitých situacích, jak trávit volný čas a účelně se zabavit, aby nebyla dlouhá chvíle (a nebyl čas tropit hlouposti), a též jaký je postup při výrobě něčeho (třeba hraček na Vánoce pro děti z dětského domova). Kdybychom si postavy chlapců s jejich příběhy odmysleli, zůstaly by popisy, postupy a návody, praktické rady, zákazy a pravidla – chlapci jsou jejich nositeli. Pět našich hlavních postav je funkcí dobrodružné činorodosti s didaktickou pointou a stejně tak návodů, pravidel a praktických rad. Jsou předpověditelní a očekávatelní, ale především o to jde, jsou to *ideální vzory, typy*. Mladý čtenář jejich příběhů si v různých situacích své žité skutečnosti může říct, že kluci z RŠ by se zachovali právě tak („správně“ a „dobře“), a ne jinak („špatně“), „hranice“ je „jasná“. Chtěl by se jim podobat, být jako oni¹⁵¹.

2.8 Situace

Vzájemnými interakcemi se postavy dostávají do různých situací. Jsou to v obecném smyslu výměny energetických aspektů: fyzických (hrubohmotných), duševních (jemnohmotných), verbálních – vokálních nebo nevokálních (interface, inteligibilní amalgám fyzických a

¹⁴⁹ Nezdídka se nejen ve skautských kruzích spekulovalo o údajné Foglarově homosexualitě.

¹⁵⁰ V době vydávání RŠ se skutečně registrovala zvýšená míra zakládání mládežnických klubů.

¹⁵¹ Ideální vzory hrdinů ovšem podléhají změnám dobového vkusu, podobně jako jiné fenomény.

duševních). V konkrétních situacích jsou jednotlivé aspekty různě hierarchizovány, aspekty jedné energie mohou nad dalšími dominovat, resp. „definovat“ je, přeurčovat: fyzické (boj, rvačka, tanec, milostná scéna), verbální (hádka, roz/hovor, zpěv, některé mentální pochody) nebo duševní (intimní kontakt, některé pochody mentální a emocionální). V závislosti na odstínění intenzity a poměru jednotlivých energetických aspektů (které by bylo třeba konkretizovat) by bylo možné vytvořit typologii různých případů situací.

McCloud (1993: 74-77) uvádí výsledky svého minivýzkumu frekvence výskytu jednotlivých přechodů z panelu na panel (taxonomie viz kap. 1.2.5.5.6). Většina mainstreamových amerických komiksů je vytvořena vyprávěcími technikami, které poprvé začal používat Jack Kirby¹⁵²: zcela převládá mezipanelový přechod typu *action-to-action*, asi 65%, přechodů *subject-to-subject* je asi 20% a *scene-to-scene* asi 15% (výzkum provedl na komiksu *Fantastic Four* z produkce Lee – Kirby, 1966). K podobnému procentuálnímu poměru mezipanelových přechodů se dopočítal i v Hergého *Tintinovi*, ačkoli jejich styly se radikálně liší. Srovnání různých amerických komiksů tuto tendenci v zachování dané proporce potvrzuje. Evropské komiksy vykazují výsledky ne sice stejné, leč podobné ano. S využitím mezipanelových přechodů dvě až čtyři se lze vyjádřit stručně a účinně. Tradice komiksu japonského reprezentovaná autorem jménem Osamu Tezuka se dle McClouda odlišuje mnohem víc: 1) *movement-to-movement*: 4%, 2) *action-to-action*: 44%, 3) *subject-to-subject*: 30%, 4) *scene-to-scene*: 8%, 5) *aspect-to-aspect*: 14%.

Zjednodušeně řečeno jde o to, zda panel předpokládá inferenci spíše pohybu, tzn. výrazné změny, nebo spíše stavu, tzn. malé, nevýrazné změny (tzv. momentu). Oproti západní tradici zaměřené na dosažení cíle (pohyb, směr/ovost, dokončení) je východní zaměřena na bytí a jakousi labyrintičnost/cykličnost pohybu a bloudění; ne „jít“ (*go*), ale „chodit, toulat se“ (*wander*): zachycení stavu, nálady, atmosféry. Za těchto podmínek se i sekvence jeví méně důležitá a rozpadá se, nejde o přemostění oddělených momentů, ale o poskládání momentu z mozaiky fragmentů z různých perspektiv, pohledů, názorů. Nikoli obraz-pohyb (*movement*), ale obraz-čas, nebo bezčasi (*stillness*). Prolínáním obou tradic a jejich zobrazovacích technik se na „kontinuální“ Západ dostává Východ s uměním zacházet s tichem, mlčením, intervalem, s tím, že méně je více a že prvky, které nevidíme/neslyšíme, jsou součástí díla stejně jako ty, které vidět/slyšet můžeme.

Dle McCloudova vzoru jsme uspořádali improvizovaný minivýzkum mezipanelových přechodů v RŠ (Foglar 2006):

Rozdíl ve frekventovanosti mezipanelových přechodů typu 1) *subject-to-subject*, 2) *action-to-action*, 3) *scene-to-scene* [pořadí naznačuje tichou vstupní hypotézu o klesavosti frekvenčního výskytu jednotlivých typů přechodů] v RŠ zřejmě nebudou tak jednoznačné jako u jiných západních komiksových sérií stejného/podobného žánru především proto, že RŠ potřebují vměstnat veškerou dobrodružnou akci příběhu do jediného (někdy více) archu. Tento časoprostorový limit má výrazný dopad na verbálně-obrazové složení panelů, tudíž i přechody mezi nimi.

Výsledky: Z celkového počtu 315 archů jsme vybrali každý patnáctý, tj. celkem 21 archů. Na výsledcích zaznamenaných do Tabulky 3 (viz dále) je vidět, že z celkového počtu 228 přechodů (průměrně zhruba 11/arch) počet přechodů typu *subject-to-subject* činí 73,68% (průměrně 8/arch), *action-to-action* 18,42% (průměrně 2/arch) a 7,89% *scene-to-scene* (průměrně zhruba 1/arch); zhruba 11 přechodů na arch, tj. 12 panelů (4 × 3), je v RŠ ideální

¹⁵² Jeden z nejvlivnějších, nejpłodnějších amerických komiksových tvůrců, kreslíř a editor (stvořitel např. slavného superhrdiny Kpt. Ameriky). Zřejmě nejúspěšnější období zaznamenal s pisatelem komiksových libret a editorem Stanem Lee, s nímž založili jedno ze dvou největších komiksových nakladatelství v USA Marvel Comics. Více o něm viz http://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Kirby.

stav. Hrubý poměr mezi kvantitativně prvním a druhým typem u *RŠ* tak zůstává stejný jako u (západních) amerických mainstreamových akčních komiksů à la Lee – Kirby, avšak s přesmyknutým pořadím.

Tab. 3 Výsledky minivýzkumu frekvence výskytu jednotlivých typů mezipanelových přechodů v komiksu <i>RŠ</i>					
Položka	Číslo stránky	Počet přechodů/arch	Typ mezipanel. přechodu		
			<i>su-to-su</i>	<i>a-to-a</i>	<i>sc-to-sc</i>
1	21	10	4	6	0
2	36	9	6	3	0
3	51	10	4	4	2
4	66	10	6	3	1
5	81	10	8	1	1
6	96	10	5	1	4
7	111	11	6	5	0
8	126	11	7	3	1
9	141	11	8	2	1
10	156	11	6	5	0
11	171	11	8	0	3
12	186	12	10	1	1
13	201	11	7	2	2
14	216	11	8	3	0
15	231	12	11	1	0
16	246	12	10	0	2
17	261	11	11	0	0
18	276	12	12	0	0
19	291	13	12	1	0
20	306	11	10	1	0
21	321	9	9	0	0
Průměrně	228/21 ±11		168/21=8	42/21=2	18/21 ±1
	100%		73,68%	18,42%	7,89%

Naše vstupní hypotéza se tedy z větší míry potvrdila: na sekvenci i pouhých dvou panelů zpodobujících progresi pohybu/akce (přechod *action-to-action*) totiž v *RŠ* prostě není místo a na Cohnovy polymorfní (stroboskopické) panely bylo v době *RŠ* ještě brzo. Nepředpokládali jsme však tak markantní rozdíl mezi frekvencí převládajícího typu a ostatními dvěma (viz sloupcový graf, Tab. 4). Tento výsledek je dán právě „archovou povahou“ příběhů *RŠ*, ale též způsobem klasifikace přechodů: McCloud nikde neuvědlnil konkrétně, jak ve svém hodnocení postupoval, jeho problematická (srov. kap. 1.2.5.5.6) kategorizace je šablonovitá a existuje spousta sporných případů. Naše konkretizace jednotlivých typů:

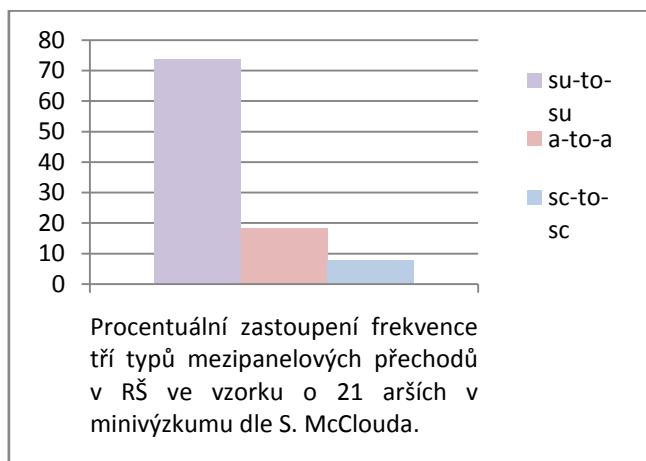
- přechod *scene-to-scene* nepokládáme jen za zobrazení změny značné¹⁵³ časové a/nebo místní distance; nekategorizovali jsme tak ani případy, kdy změnu prostředí předjímal verbál prvního panelu, tudíž byla přímo dějově očekávatelná, – ve většině případů se pak jednalo o přechody typu *subject-to-subject*;
- k hodnocení *subject-to-subject*, a nikoli *action-to-action* jsme se i přes konstantní počet postav (McCloud exemplárně řeší případ pouze s jednou postavou) na obrázku rozhodli v případě změny perspektivy téže scény; naopak změna počtu postav z panelu

¹⁵³ Samo toto hodnocení je ovšem problematické, zvl. v *RŠ*, kde se běžně dodržuje jednotna místa, času a děje.

na panel neimplikovala nutně klasifikaci typu *subject-to-subject* – přechod je možné hodnotit jako *action-to-action* na základě toho, co se děje s ústřední, perspektivně zdůrazněnou postavou scény;

- v několika případech nerozhodnosti jsme vzali na vědomí i to, že ne vždy je obsah obrazu adekvátní tomu, co má zobrazovat.

Tab. 4 Sloupcový diagram frekvence tří hlavních typů mezipanelových přechodů v *RŠ*



Čím modernější komiksy, tím otevřenější, odvážnější a variabilnější přístup. Upouští se od přímosti a realismu mimeze, hledá se výraz vlastního, osobitého tvůrčího vyjádření – obrazové i verbálové způsoby reprezentace se metaforizují, akcentují se implicitní narážky a dvojsmysl.

Situace, na které v *RŠ* nenarazíme vůbec, jsou intimní/milostné scény.

Prvnímu milování ústředních postav Cati a Frederika v autobiografických *Modrých pilulkách* věnuje Peeters (2008) dvojarch (s. 104-105). Funkci předělu od předchozího děje v jiném časoprostoru má chromatický kód. Verbál dominuje obrazu, který je především nositelem atmosféry a konotativních a asociativních významů. Avšak první panely této scény, které neuvádíme, jsou panely-obrazy s nulovým verbálem se ztemnělým prostředím s detailem stolku se svíčkami, lahví alkoholu, hrající stereo-soupravou a obaly na CD – dohromady mají u diváka navodit atmosféru intimity a očekávání. Další je makropanel, viz Obr. 53 I, první a poslední, který zobrazuje dva hlavní protagonisty v temném pokoji relativně přímo a viditelně spolu. Pak už budou přítomni především symbolicky, metaforicky a metonymicky. Následující dva mikropanely (neuvádíme) zobrazují detaily jeho a jejích očí s napjatým, soustředěným, upřeným pohledem. Verbál v horní části panelů do obrazu nijak nezasahuje, je hlasem hlavního protagonisty (vypravěče), vyjadřuje myšlenky dvou zobrazených postav, názory, které si vyvořily o sobě a svém životě, než se do této situace dostaly. Obsahově verbál s obrazem kontrastuje.

Arch na s. 105, viz Obr. 53 II, je uspořádán pravidelně formou stripového vzorce teze–antiteze–syntéza. První horizontální strip odpovídá znaku s akcentem na ikoničnost, druhý strip akcentuje symbolickou dimenzi znaku, třetí panel indexikální. Stripy jsou však i vertikální: první dva panely pod sebou zobrazují atributy ženské protagonistky Cati, druhý vertikální strip zobrazuje atributy mužského protagonisty Frederika; sloupce ženské jemnosti a odevzdanosti a mužského sebevědomí a vůdcovství.



Obr. 53 (I-II) (Peeters: *Modré pilulky*) Intimní scény zobrazené přímo i symbolicky – metaforicky a metonymicky, obrazovou synekdochou.



První horizontální strip tvoří dva monopanely, diskrétně zobrazené detaily těl postav v intimním styku. První obraz, křivky částí jejího těla, je symbolickým ztělesněním něhy a váhavosti, s níž se „to“ rozbíhalo (obsahu verbálu). Druhý, jeho obraz, ve vztahu synekdochickém k obsahu verbálu. Zuby jemně se zakusující do „masa jejího těla“ jsou obrazovým ztvárněním-vizuálním symbolem jednoho z hlavních atributů muže-macha (trhání, síla, násilí; zuby jakožto symbol moci – mohou působit bolest i rozkoš). Druhý strip se skládá z obrazových metonymií hlavního obsahového prvku verbálu: první, její, představuje japonskou gejšu jakožto metonymickou vizualizaci atributu ženskosti, který v sobě dle verbálu Catí probudila (gejša jakožto symbol reprezentuje atributy neokázalosti, jemnosti, křehkosti, zranitelnosti, čistoty); druhá, jeho, je metonymickou vizualizací/symbolem sebevědomí (jak „říká verbál“): v obrazu panelu je filmový plakát se Stevem McQueenem v roli Bullitta s „drsňáckým“ výrazem a „boučačkou“ v pouzdře na hrudi, sebevědomě se opírající o rám okraje plakátu. Na plakátě pod obrazem herce nesmějí chybět štvoucí se auta, neboť i tento film je památný právě pro divoké automobilové scény v ulicích San Franciska (jedny z nejlivnějších scén tohoto druhu ve filmové historii), Bullitta v tmavém „Highland Green“ 1968 Ford Mustang 390 CID Fastback“ honícího dva najaté vrahy v „Tuxedo Black“

1968 Dodge Charger R/T 440 Magnum“ (*dodge „úskok, vytáčka“*)¹⁵⁴. Auto, rychlý stroj o výkonu mnoha koní (Mustang), se v západní spotřební společnosti pokládá za obdobu falického symbolu – virility, maskulinity, síly, moci, ale i hrubosti, násilí, boje, machismu. Že se jedná o plakát, který patří k vybavení interiéru Frederikova diegetického pokoje, se divákovi-čtenáři odhalí až v posledním panelu, ukončujícím dvojarch, což je povedený, vtipný úskok tvůrce komiksu, neboť pozměňuje perspektivu dekodování scény. (Tyto dva panely prostředního stripu ztvárňují psychické rysy postav, náleží tedy vlastně i do kapitoly 2.9 o vnitřním světě postav.) Dva vertikální panelové proudy, ženský a mužský (v tomto pořadí), se nakonec slévají do posledního, jediného, dvojnásobně většího stripového panelu. Závěrečný panel-strip dvojarchu je návratem do fyzického interiéru pokoje. Perspektiva obrazu (scéna je zabrána z podhledu) indexuje hledisko vizuálně nepřítomných postav, v dané chvíli ležících v posteli. Vidí plakát s Bullitem a kus z tvaru lahví a hořící svíce (zde se mimochodem projevuje autorova drobná nepozornost, neboť plamen svíce vzhledem k výšce lahví dosahuje stejně vysoko jako před aktem, což by zřejmě mělo být jinak). Taktéž ve verbálu Frederik ve funkci vypravěče a průvodce milostnou scénou shrnuje stanovisko obou postav (syntéza), když říká, že myslí, „že oba jsme nějak instinktivně vytušili, že si v sexu budeme rozumět“ (Peeters 2008: 105). V Cohnově typologii však tento panel nenáleží do kategorie *Amorphic*, třebaže neobsahuje aktivní pozitivní prvky (postavy) přímo. Postavy jsou přítomny nepřímo, indexikálně, v perspektivě obrazu, a metonymicko-metaforickým přenosem – synekdochickým reprezentantem některých atributů postavy Frederika je právě postava Bullita na plakátě, na který se dívá Frederik a snad i Cati.

Celý dvojarch má prostý, nijak zdobný hyperrámec a klasickou uspořádanou panelovou strukturu – index klidného, rozvážného podání obsahu vypravěčem.

Sexuální scény v Moorově komiksu *Liga výjimečných 2* (viz Obr. 54 I-III) je třeba rozklíčovat (klasicky „moorovsky“) jako multidimenzionální sémantickou síť:

1) V příbězích *Ligy* (I a 2) A. Moore umně využívá bohaté síť intertextových narážek. „Zaměstnáváje“ různé literární postavy klasických děl dobrodružné literatury z devatenáctého století s jejich literárními historiemi mísí několikero fikčních světů vzniklých v různé době: svůj z konce dvacátého století a jiných literárních autorů a jejich postav z doby o sto let dřív, z konce století devatenáctého. Doylova Sherlocka Holmese, Haggardova Allana Quartermaina, Stevensonova Dr. Jackylla a pana Hyda, Stokerovu Mínu Harkerovou-Murrayovou, Vernova Kpt. Nema i s jeho Nautilem, Wellsovo sci-fi Ostrov doktora Moreaua aj. Moore si pro svůj fikční svět vymýšlí milostnou pletku mezi Quartermainem a Mínou.

2) Allan Quartermain¹⁵⁵ je věhlasný cestovatel anglického původu, literární hrdina, jehož všechny příběhy Mína jako dítě (v Moorově diegezi) obdivně a s nadšením čítávala. A jednoho dne s tímto mužem strávila noc! (viz Obr. 54 I). V komiksu se tedy běžně odkazuje na vlastní fikční historii postav i se tematizují tyto postavy jakožto fikční (literární) postavy (vícestupňová diegeze).

3) Sexuální scény jsou efektním prostředkem odhalení tajemství rudého šátku postavy Míny (viz Obr. 54 II) – jednou z mála příležitostí (jaká jiná „lepší“, „pikantnější“?) poskytujících možnost, aby Mína šátek, třebaže nevědomky, „odložila“.¹⁵⁶ Literárněhistorické



¹⁵⁴ Informace o filmu srov. <http://en.wikipedia.org/wiki/Bullitt>.

¹⁵⁵ Více k literární postavě A. Quartermaina, lovce zvíře v Africe, obsazené do fikce H. R. Haggarda z r. 1885 srov. http://en.wikipedia.org/wiki/Allan_Quatermain.

¹⁵⁶ Mína Murrayová, dříve učitelka etikety a vybraných způsobů (zachovává si dekorum za každé situace), se vehementně brání odložit svůj rudý šátek, který se tak stává jedním z charakteristických rysů této postavy.

intertextové aluze neznalý čtenář nemůže porozumět Míniým důvodům, proč šátek nikdy nesundává, ani podrážděné reakci na Allanovo odhalení po bouřlivé noci: „Nejsou to ty dva diskretní vpichy z legendy, což?“ (Moore 2004: konec čtvrtého sešitu).

4) „Cherchez la femme“: Mína v nečekané (překvapení) roli svůdné femme fatale: Distingovaná slečna Mína se přes všechnu svou navenek projevovanou emancipovanost, cílevědomost a chladný pragmatismus projevuje jako ohnivá, vášnivá žena-dračice, která ví, co chce, a dokáže si o to říct. Nebohý Quartermain, láskou planoucí stařec, se v jejích rukou, nevěda, stává spíše dostupným nástrojem uspokojení touhy po požitku ve vyhocené situaci, kdy o život mohou přijít každou chvíli.¹⁵⁷

5) Mína je jediná žena v kolektivu se čtyřmi muži (Quartermain, Skinner, Nemo, Hyde, kteří však Mínu pro její panovačnost a chlad v přílišné oblibě nemají) a tomuto kolektivu ona šéfuje! (srov. k tomu kontrastně role ženy ve viktoriánské Anglii). Aférou dvou postav, mezi kterými to (spíše v negativním) jiskří už v prvním svazku, zařazenou až do svazku druhého, je učiněno zadost „romantickému“ aspektu komiksu, neboť publikum (divácká-čtenářská obec) „si žádá své“ (aluze na periferii literární i jinou, do oblasti braku a kýče, románů večerů pod lampou aj.). Nicméně nakonec Mína Allana, kterého nemiluje, opouští.

6) Svou „mravní kontroverzností“ scény kontrastují s proklamovaným určením fiktivního vydavatele (jedna z rolí textového produktora), který dobrodružství *Ligy* adresuje věkové kategorii anglických hochů konce devatenáctého století (kam jsou příběhy *Ligy* (r. 1898) situovány; tzn. doba prudérní, konzervativní viktoriánské Anglie! – další kontrast).

7) V kontrastu s tím však sami fiktivní vydavatelé, oslovující čtenáře-diváky, naoko jdou na ruku moralistickým kázáním, když anoncují smilnění, které mohou očekávat v následujícím sešitu, jako pokleslou nestoudnost a vyzývají děti, aby se z ostudného příkladu poučili a v podstatě uznali záhodnost celoživotního celibátu. Lákají ke koupi nestoudností (!), anticipují tyto nestoudnosti v dalším společensky uvědomělém čísle, v němž čtenáři-diváci najdou další nekompromisní mravní poučení.¹⁵⁸

Se sexuálními scénami se v 6) a 7) nakládá jako s něčím, co je ambivalentní, co se liší. Sexuální scény jsou lákavým, protože tabuizovaným zbožím, zároveň se jim, paradoxně, přikládá funkce mravní obrody. Textový produktor přisuzuje diegetickému vypravěci další funkční rovinu: vypravěč polo-vystupuje ze své role podavatele diegetického příběhu a



Obr. 54 (I-III) (Moore – O'Neill: *Liga výjimečných*) Erotické scény v mainstreamovém komiksu s bohatou intertextovou základnou.



Jonathan Harker, její bývalý manžel, v Transylvánii unikl z hradu-pevnosti hraběte Dráculy, jemuž se však v zahraničí podařilo Mínu dostihnout a jako pomstu nejméně třikrát kousnout. Kletby upírství byla naštěstí úspěšně zbavena a Jonathanovi povila syna Quinceyho. Po Drákulových kousnutích jí ale na hrdle zůstává hmatatelná, nejen pro ženu zohavující celoživotní vzpomínka. Více o Wilhelmině Harkerové, literární postavě, srov. http://en.wikipedia.org/wiki/Mina_Harker.

¹⁵⁷ Allan: „Ach, bože, ano. // Mino... že se Vám do toho chce, navzdory válce, navzdory nejistotě...“ Mína: „Kvůli. // Kvůli válce, kvůli nejistotě. // To je moc příjemné. Posuňte ho o kousek a...“ (Moore 2004).

¹⁵⁸ „Hleďte, milé děti, na nešťastné smilníky v žalostném loži hříchu a poučte se z jejich ostudného příkladu. Pokud vás tato skličující morální lekce sdostatek nepřesvědčí o záhodnosti celoživotního celibátu, nemějte obavy, neboť v našem dalším společensky uvědomělém čísle najdete další nekompromisní poučení.“ (Moore 2004).

zakládá rovinu diegetického mluvčího s funkcí exodiegetické reklamy, oslovujícího ne-diegetické čtenáře-diváky komiksu A. Moora jako děti, slušné hochy z doby, do níž je diegeze situována.

7) Autorská hra se čtenářem-divákem: erotické scény jsou výbornou příležitostí neskryvaně ukázat, jak v praxi vypadá, jinak ojedinělá, tematizace komiksově autocenzury verbální i obrazové, právě při otevřených sexuálních scénách (viz Obr. 54 III – kontury obrazu skrývající ukazují, obraz v náznaku se zamlženě odráží od kovové lampy; „mlžení“ jako jedna z technik chromatického kódování viz kap. 2.5).

8) Oproti *Modrým pilulkám* jsou erotické scény v *Lize výjimečných* zobrazeny přímo, nejsou „eufemizovány“ metaforou. Eufemizaci míníme spíše jako protiklad k relativně přímému vyjádření, nikoli „zmírňování“, i metaforické scény mohou mít silný expresivní a „cenzuryhodný“ náboj. Oproti rozebírané scéně v *Modrých pilulkách* (viz výše v této kapitole), v nichž je vizuální složka řízena verbálovou, na Cohnově škále se blíží A-Assertive, v rozebíraných scénách *Ligy výjimečných* dominuje obraz verbálu, na Cohnově škále mezi V-Dominant a V-Assertive (v závislosti na panelu).

Komiks *Vycházející hvězdy. Zrození z ohně* (Straczynski 2005).

První kapitola nese název *Hvězdná placenta*. Analyzovanému archu, viz Obr. 55, předchází v komiksu první, celoarchový (bez okraje) panel bez rámu: obraz zářící zlaté hvězdy vycházející zpoza modré, místy rudě lávovité planety. V levém horním rohu v obdélníkovém pseudo-recitativu s verbálem hlavní postavy: „Básníkův deník. Jak to vlastně začalo.“ [Básník je přezdívka hlavní postavy/průvodce/„vypravěče“]. Po otočení listu první arch: dvě postavy v intimní scéně v sekvenci panelů. Rýmování pseudo-recitativu s obměnou: „Nebo jak bych si přál, aby to začalo.“

Analyzovaný arch: Pojem začátku je metaforicky realizován v několika instancích: 1) aluze na název kapitoly: *Hvězdná placenta*, 2) je vyjádřen verbálem, 3) vztahuje se k obrazu planety v archu na předchozí straně – zrození Země, 4) detail přibližujících se úst muže a ženy v prvním mikropanelu (mikroprostor na Zemi), který je recitativem spojen s juxtaponovaným monopanelem přibližující se hvězdy (makroprostor v kosmu), jako makroměřítka vzhledem k mikroměřítka 5) splnutí spermie a vajíčka, početí dítěte (viz dále).

Panely prvních čtyř stripů se rýmují, vytvářejí opakující se formální schéma s variacemi v obrazových detailech. Ve čtvrtém stripu se vytváří metaforicko-metonymická obrazová paralela mezi hlavou ženy v prvním mikropanelu tohoto stripu, přibližující se zářivou kulatou hvězdou připomínající ženské vajíčko v druhém monopanelu a všeobjímající ideou začátku–početí–oplození.

Pátý makropanel představuje narušení rytmu v doposud pravidelném rýmovém schématu. Zatímco rýmující se panely v prvních pěti stripech jsou propojeny přechody *moment-to-moment* a *action-to-action*, pátý a šestý jednopanelový strip spojuje přechod *scene-to-scene*, zachycující tentýž moment časový v různých momentech prostorových. Mikropanel šestého stripu je vlastně zvětšeninou monopanelů z předchozích čtyř stripů. Přímo zobrazuje náraz kosmického objektu ohnivě žluté hvězdy do modré planety Země, metaforické splnutí mužské spermie s ženským vajíčkem. Tedy makro-měřítka události, která se odehrává v tomtéž časovém aspektu v mikro-měřítka interakcí dvou zobrazených protagonistů, resp. v nich, resp. v ní. Vrchol milostného splnutí synchronizován s momentem¹⁵⁹ splnutí–nárazem hvězdy do Země. V dané mikrolokalitě, Pedersonu, ve chvíli záblesku takto s různými vajíčky splývá sto třináct spermií (z těchto spojení se pak zrodí tzv. pedersonští, děti se specifickými superhrdinskými schopnostmi). Podkladový grafický prostor splývá

¹⁵⁹ „Synchronizaci“ nebo „týž časový moment“ ovšem nemíníme ve smyslu exaktně měřeného fyzikálního času, nýbrž ve smyslu pojmovém – konceptuálně relevantního stavu události (Cohnovo pojetí panelu srov. výše v prvním oddílu).

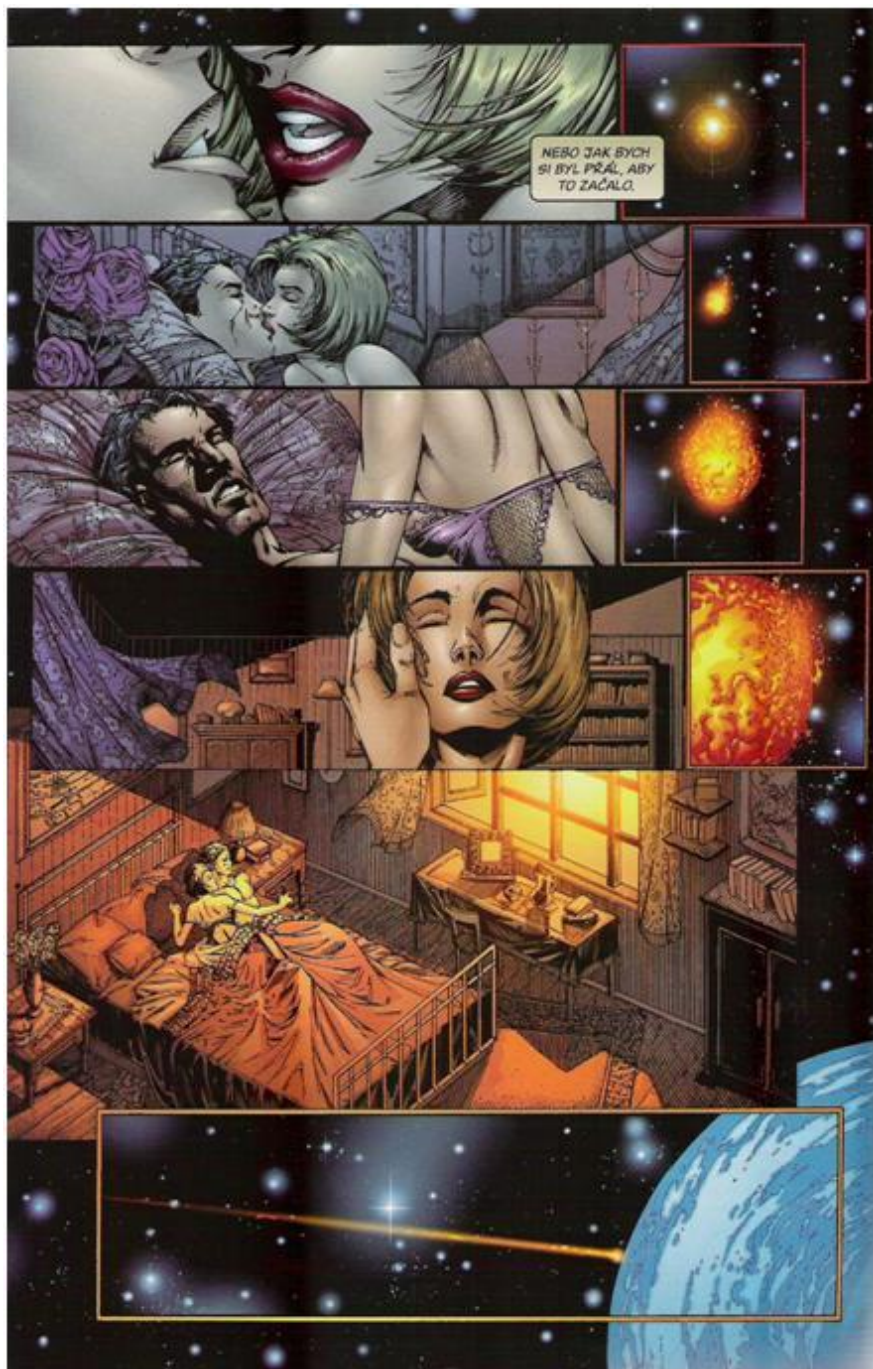
s prostorem monopanelů zobrazujících blíží se hvězdu, což „dojmu ze scény dodává kosmické dimenze“.

I zde, podobně jako v *Modrých pilulkách*, jsou stripy nejen horizontální, ale i vertikální. Panely v horizontálních stripech (juxtaponovaný rozměrnější mikro- s menším monopanelem) jsou ve vztahu *scene-to-scene*, zachycují simultánní fáze dvou paralelních dějů. Panely ve vertikálních stripech (sloupce mikropanelů vs. monopanelů) jsou zhruba ve vztahu *action-to-action*, každý sloupec zachycuje progresi „svého“ děje.

Verbál vysoce expresivní obrazovou performancí pojmenovává, významově ukotvuje, nicméně dále do ní nezasahuje (*V-Dominant*).

Rýmování se však děje na úrovni ještě širší platformy, dvojarchu: obsahově-formální struktura rozebíraného archu je organizována zrcadlově se strukturou dalšího, sekvencovaného archu. Tento arch je opět iniciován refrénovitým verbálem: „Nebo dokonce jak to pravděpodobně začalo.“

(tamtéž). V obraze prvního panelu se postava muže líbá spíše s ústím lahve, než se svou ženou. V druhém panelu ona odchází. Třetí panel: muž zůstává sám ve společnosti alkoholu a cigaret. Čtvrtý panel: hlava ženy, hladící ruka muže, jehož podobu však divák-čtenář nevidí (stejně jako v rýmujícím se čtvrtém panelu rozebíraného archu), leč kulisy jsou exteriérové, dům je v dálce mezi stromy. Ve chvíli ozáření je první muž (manžel) v ložnici svého domu sám. Poslední panel archu zobrazuje detail splývání spermií s vajíčkem: nikoli kosmický makroprostor, leč mikroprostor nitra ženy; nikoli hvězdy, leč letící spermie; nikoli modrá planeta, ale vajíčko. To je dvojarchové vyobrazení nemanželského početí Básníka, hlavní postavy Johna Jacksona, který se jako dítě nikdy nesmál.



Obr. 55 (Straszynski – Cha et al.: *Vycházející hvězdy. Zrození z ohně*) Multidimenzionální sémantické splétání.

Význam je produkován komplexní mnohorovinnou sítí vztahů mezi obrazovými a verbálními aspekty dvoj/archové sazby. Obrazy sekvencí leporelovitých panelů se různě překrývají (mohou zobrazovat několikero diegetických linií v různých vztazích); ve vysoce aktivizovaném, interagujícím grafickém prostředí (celoarchový panel) na sebe různě odkazují, obsahové aspekty verbální s obrazovými různě interagují (vztahy doplnění, kontrastů, paralel aj., srov. McCloudova či Cohnova kategorizace, kap. 1.2.5.5.9).

*Pascin*¹⁶⁰



Pascin je hravý, nevázaný autorský komiks Joanna Sfar (2006) prodchnutý sexem, ženami, alkoholem, Pascinovými úvahami a kresbami, fragmenty jeho života (sbírka více či méně důležitých momentů vybraných z životopisného materiálu), podivnými existencemi a i trochou lásky. Sfar si nastudoval umělcův karikaturistický výtvarný styl, jenž prodchýná celý komiks: formální ležérnost a jednoduchost kresby, obsahová otevřenost. Album není z měkkého křídového papíru, ale tvrdého a drsného, připomínajícího výkres (vydalo nakl. Mot). Formát ne komiksového alba, ale běžné knížky aktualizuje vzdělání v oboru výtvarného umění, které se získává studiem knih. Když se chce, panely a



Obr. 56 (I-II) (Sfar: *Pascin*, *Rabínův kocour*) I: Intimní scény opět trochu jinak: žádné grafické počítačové efekty, jen autorský um, místy parafrázující Pascinův, tužka a vodové barvy. Kresbičky/malůvky formálně neokázalé, prosté, obsahově otevřené, odvážné i tak trochu troufalé. II: Obrazová autocitace motivu páru očí – tentokrát ne lidských, ale kočičích v *Rabínově kocourovi*.

¹⁶⁰ Julius Mordechaj Pincas byl francouzský malíř, kreslíř a karikaturista bulharského původu s židovskými předky žijící kolem přelomu devatenáctého a dvacátého století. *Pascin* je anagram z „Pincas“. Jeho prosté, občas kolorované kresbičky, karikatury a skeče s tématy z prostředí à la Toulouse-Lautrec šly dobře na odbyt, avšak vydělané peníze *Pascin* vždy velmi rychle utratil, proslul pořádáním hlučných, nevázaných alkoholických párty a umnou „výrobou rychlopřátel“ nepřeborného množství. V den jeho pohřbu po spáchané sebevraždě v červnu 1930 všechny pařížské galerie zavřely a za rakví se táhl dlouhý průvod jeho známých, číšníků a barmanů z restaurací a salónů, jež často navštěvoval. Více o Pascinovi viz <http://en.wikipedia.org/wiki/Pascin>.

bubliny jsou, když se nechce, nejsou, a celý arch zabírají třeba jen dvě kresby našikmo (aktualizace vektorizace) s polonahým Pascinem „rozpláclym“ o opěradlo židle, lišáckým pohledem vědoucně upřeným k diváku-čtenáři a autentickým, rukou psaným verbálem dle libosti rozházeným po grafickém prostoru. Absence mezipanelových prostorů není výjimkou. V panelech: fragmentarizace scény, náhlé změny perspektivy, akcentace detailů, aluze, vodovými barvami zamlžené pasáže metaforizující vidění postavy v alkoholovém opojení, grafický prostor někdy jako dezorganizované skladiště poházených kusů obrazových výjevů, v širším měřítku nerytmizovatelný (panely nezakládají žádné idealizovatelné metrum); překvapivé umístění bublin vyvolávající dojem libovolnosti a nepromyšlenosti, někdy v sémanticky neprotěžovaném prostoru panelu, jindy jako by maximálně napěchované do prostoru sémanticky obrazově bohatě vytíženého.

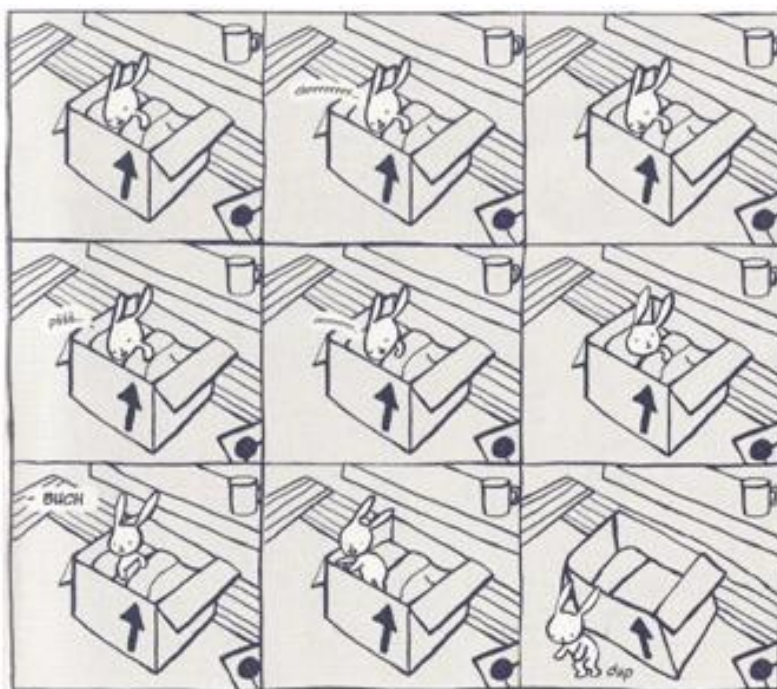
Zvolená ukázka (viz Obr. 56 I) patří k archům rozparcelovaným, s pyramidální panelovou strukturou: tři stripy s postupně klesajícím počtem panelů – první o pěti panelech, druhý o čtyřech, třetí strip o třech. Detailně a bez skrupulí a ve vši prostotě zobrazuje, jak mohl vypadat jeden z Pascinových přioopilých návratů „domů“. Doplnkový panel (viz Obr. 56 II) pochází z *Rabínova kocoura*, ilustruje Sfaarův oblíbený motiv očí: ať už lidské v intimních chvílích nebo kočičí těsně před spořádáním rabínova otravného mluvícího papoucha.

S. Lia ve *Flafíkovi* (2008) pracuje se sekvencemi zachycujícími průběh jemných, drobných změn v prožívání dané situace, stavu či nálady (viz též kap. 2.9). Např. v pasážích výměn většího množství replik mezi postavami (hádky, afektivní stavy aj.) zachází se sekvencí jako zřetěžením několika fotografických momentek s krátkou expozicí (mnoho kontaktních *moment-to-moment* přechodů). Kompozice některých archů spíše než klasické panely s mezipanelovými prostory připomíná fotografie v rodinném albu kladené těsně vedle sebe, oddělené jen tenkou linkou. Tempo odvíjení děje je pozvolné, krok za krokem, nikoli skokové – jakoby „zpomalený komiks“ (od „zpomalený film“). V termínech panelového/archového rýmování jsou tyto rýmy někdy téměř absolutní, viz Obr. 57. Minimalistická dekompozice toku času a pohybu připomíná i sledy obrazů zachycené na políčkách filmového pásu.

Dojem pomalosti (až státnosti) podporuje i to, že Lia neužívá symbolické čáry (rychlého) pohybu (*speed lines*), tolik charakteristické pro komiksy akční a dobrodružné, avšak užívané zcela obecně. Jen drobné čárky použije pro znázornění emocionálního hnutí postavy (často úlek nebo překvapení), tedy nikoli za účelem vyjádření fyzického pohybu samého. Expresivita obrazu je umenšována na minimum. Mimochodem tyto čáry v podstatě nenajdeme ani v *Modrých pilulkách*, kde se jich užívá pouze pro zdůraznění nepatrných mikropohybů prováděných prsty rukou nebo perem, s nimiž si ruce hrají. Tempo odvíjení děje je však v Peetersově komiksu rychlejší, skokovější, protože se v takové míře nesoustředí na zachycení průběhu drobných pohybových změn.

S verbálem se zachází obdobně. Králíček Flafík, zvědavý jako jiné malé děti, se stále na něco ptá, a když nedostane odpověď na otázku, je schopen položit ji několikrát za sebou hned nebo s kratším či delším časovým odstupem („Proč tady byla slečna Owersová?“, „Co dělala slečna Owersová u tebe v pokoji, tatí?“ (Lia 2008: 10), „Tatí, pověz mi, proč byla slečna Owersová u tebe v pokoji?“ (tamtéž: 11), „Víš tenkrát dávno. Proč byla slečna Owersová u tebe v pokoji?“ (tamtéž: 37)). Jeho „tatí“ se prolíná komiksem jako refrénovitá minifráze v různých timbrevých zabarveních. Viz Obr. 57 II: verbál opakovaně aktualizuje různé slovní tvary „McDonalda“, v posledním stripu postavy vedou následující rozhovor: „To jsem nechtěl říct“ – „Tak cos chtěl říct?“ – a opět: „Cos chtěl říct, tatí?“ (Lia 2008: 53) – jak tomu v improvizovaných/nepřipravených rozhovorech v běžném životě bývá. Atribuce bílého nosiče bubliny (*Carrier*) promlouvající postavě se provádí pomocí diskrétních, nenápadných malých nožek. Oddělení sféry ikonické a sféry verbálové se v tomto komiksu důsledně dodržuje.

Obr. 57 (I-II) (Lia: *Flafík*) Sekvence fotografických momentek zachycujících průběh mikrozměn – hry s redundancí, opakováním, cykličností, návratností.



I proud afektivně vyhocených situací je zpomalovaný, odhalovaný postupně, ne najednou skokem, s důrazem kladeným na detaily fyzického výrazu, především tváře jako interface mezi vnitřním a vnějším světem postav. Panel tedy často nezabírá oba partnery komunikačního aktu najednou, ale soustředí se na detaily každého zvlášť. Hádky tak může vypadat jako sekvence střídajících se obrazů dvou (či více) postav zabíraných ze stejných či mírně proměnlivých perspektiv v časově týchž (přechod *aspect-to-aspect*) nebo minimálně vzdálených momentech (*subject-to-subject*). Ne vždy se bublina a postava, která výpověď pronáší, nacházejí současně v jediném panelu – v těchto případech se pozornost věnuje adresátovi výpovědi (vyvolané reakci), nikoli emitorovi výpovědi, viz Obr. 58.

Kvantitativně vzato dvě ústřední postavy nevystřídají mnoho prostředí, ani nevykonají mnoho pohybu. Lia využívá značné formální prostoty a minimálního expresivismu ke



Obr. 58 (I-II) (Lia: *Flafík*) Zpomalovaný průběh afektivní situace ve *Flafíkovi*.

ztvárnění každodenních prostých chvil (často s velkou nadsázkou), leč významných prožitků, které ve své lidskosti jsou familiérní každému čtenáři (o to hlubší mohou mít dopad). A rodinná je i atmosféra tohoto komiksu.

Hádkou vystupňovanou do podoby fyzického střetu je boj, párový nebo hromadný. Místo přímého osobního střetu (kontaktního boje) se v *RŠ* setkáme spíše se zpodobněním střetu nepřímého, s honičkami (ale i různými strkanicemi), házením šiškami, trsy trávy či sněhovými koulemi nebo shnilými bramborami, vodními válkami. Krev občas teče, v tom případě však nebývá tematizována. Válčení jako takové se odsuzuje, zaujímá se k němu negativní stanovisko. I proto se přímému boji *RŠ/RŠ* chtějí vyhnout. V duchu Foglarova skautingu: bojuje se, když jde o pravdu a čest. A to je ve světě *RŠ* velmi často.

Na ukázkou jsme zvolili pár příkladů kontaktního i nekontaktního souboje: první makropanel z archu *RŠ v doupěti Černých jezďů* (Foglar 2006: 9), viz Obr. 59 I, druhý – bitva *RŠ* o jejich vlajku s podkováký z archu *RŠ vnikají do pevnosti* (Foglar 2006: 196), viz Obr. 59 II (do panelu částečně zasahuje sepsaný několikabodový plán útoku (návod), což dokládá, že boj se bere jako hra, kterou může uskutečnit i čtenář). Zobrazení rvaček si nelibuje v detailech, nevyužívá mikropanelů ani perspektivního zdůraznění, ale makropanelů ke globálnímu zachycení scény, onomatopoeia až na naprosté výjimky (nijak expresivní) chybí. Na takto juxtaponovaných panelech dvou podobných diegetických situací, ale odlišných kreslířských technik téhož kreslíře (druhá je vzhledem k situaci „více komiksová“) vyniká, jak *speed lines* v Obr. 59 II mocně zvyšují expresivitu a dynamiku obrazu, posilují dojem (rychlosti) pohybu, dramatickosti situace. Zatímco panel Obr. 59 I vypadá jako statická kresba stavu, v panelu Obr. 59 II „to žije“. Výpovědi za dané situace autentičtější (ne-literární) však najdeme v panelu Obr. 59 I (srov. umělou výpověď hochy v Obr. 59 II: „Jsem ztracen! Jsem zasažen! Musím se vrátit!“ opět jen exodiegeticky popisující, co se mu děje).



Obr. 59 (I-II) (Foglar – Fischer: *RŠ*) Ukázký ztvárnění boje v *RŠ*.

Zato ztvárnění rvačky v následujících dvou panelech (viz Obr. 60) si v míře ztvárněné agresivity nezadá s mnohými komiksy západními (RŠ *nadělují*, Foglar 2006: 51), využívajíc různých efektních figur (např. párovost, větší detaily, změny perspektivy, změny plánu, součástí akce se stávají i okolní kulisy, čímž nabývají dějotvorného potenciálu (aspekt animizace scény, což u „panelové výbavy“ RŠ není obvyklé), výpovědi nejsou rozvléklé, ale stručné a úder-né, výpovědi využívají citoslovcí), *speed lines* prozatím chybí. S malým velkým rváčem si není radno zahrávat, „mírumilovné a dobré“ členy RŠ v andělských a čertích kostýmech kosí jednoho za druhým – praskají okna, vylévají se akvarijní rybičky (bez SFX).



Obr. 60 (I-II)
(Foglar – Fischer: RŠ)
Využití efektní figury animizace scény při ztvárnění pranice v RŠ.

Vývoj ztvárnění rvaček, krvavých scén a násilí v komiksech šel ruku v ruce se vzrůstající otrlostí diváků-čtenářů. Projevů agresivity a zabití na papíře se není třeba (?) obávat, třebaže mohou vyvolávat nelibost nebo „podivné pocity (nejen) v oblasti žaludku“. Cokoli se v obrazu rvačky dá nadsadit, hypertrofovat, zdůraznit, „vylepšit oproti skutečnosti“, tak se v moderním komiksu také stane, neboť „obecenstvo si žádá“ (a platí za) chytlavé a barvitě vizuální divadlo. Původně pravidelná archová sazba, stabilní rámy a neměnný plán se mění ruku v ruce se ztvárňovanými motivy, křivkami úderů pěstí a pod nimi se hrouticími těly (sémantizace archu a jeho technických parametrů, prolínání ne/diegetických rysů, animizace scény). I pranice může být atraktivní, (módní) přehlídkou (svalnatých) těl ve všemožných pózách, bleskurychlých smrtících úderů, panto/mimických výrazů a gest. Rámy se flexibilizují („měknou“), přizpůsobují tvarovosti a výrazu obrazového obsahu panelu – už to není rámeček, co diktuje své podmínky obrázku, jak tvrdí Groensteen (srov. kap. 1.2.5.5.3), ale sémantika události (*event state*) diktující rytmizaci a uspořádání celému archu. Rytmizace panelu/archu pulsuje „tancem“ pohybů rváčů (viz Obr. 61 I).

Tedy i ztvárnění řeže má svá estetická pravidla. Stalo se např. dobrým zvykem ji v grafickém prostoru nějak orientovat, vektorizovat: početnější skupině bojovníků (svírají většinou tvar kruhu, proti tomu viz Obr. 59 I neuspořádaný peroucí se agregát v RŠ, vizuálně méně působivý) nezřídka ukládá řád levopravě či pravolevě orientovaná osa diagonály, což se projevuje např. ve sklonu postav. Takovou partu rváčů je efektní snímat z lehkého nadhledu či podhledu, nebo z profilu, z perspektivy pozorovatele; perspektiva oběti se objevuje zcela výjimečně.



Obr. 61 (Straczynski – Cha: *Vycházející hvězdy*) Vizuální performance při ztvárnění rvačky: I: Flexibilizace rámu diktovaná údery rváčů. II: Vektorizace (vertikalizace) scény pro vyjádření hierarchie vztahů mezi rváči.



Čím nižší počet bojujících, tím širší paleta možností využití efektů a prostředků estetizace: v závislosti na jejich schopnostech je tvůrci mohou nechat vznášet ve vzduchu, vzájemně se vynášet k oblakům a srážet k zemi (kontrast, viz Obr. 61 II). Vertikalita lze využít k zdůraznění hierarchie moci – počáteční horizontálnost měření sil zaniká, ten slabší se zkrvavenou tváří, neschopen udržet si horní pozice, poraženě dopadá na tříšticí se zemi. V okolním prostředí se aktivuje energetický potenciál, vzduch elektrizuje a světélkuje.

Hrůzná i fascinující tak může být podívaná na komiksovém divadle. Obr. 62 je ukázkou vraždy z komiksu *Vycházející hvězdy*. Útok však není zobrazen přímo, nýbrž prostřednictvím obrazových (*V-Dominant*) metafor a metonymií. První panel zobrazuje stařenu otáčející se za partou mladých lidí v černém (černá jako symbol zla a smrti). Padající nákup, stařena se dává na útěk (přechody *subject-to-subject* a *action-to-action*). Následují perspektivně zdůrazněné metonymické (indexikální) a metaforické detaily v mikropanelech. Úšklebek a zuby jako metaforický symbol zlověstného lidského vlka a násilí (utrhnout, urvat, zakousnout, zabít), nůž jako metonymie bodání nožem – zabítí, v němž je navíc zobrazen odraz oběti (index). *Subject-to-subject*. Jako kontrastní paralela (chiasmus) k tomuto výjevu následující mikropanel zachycuje vystrašený výraz obličeje oběti (indexy strachu: široce rozevřené oči, otevřená ústa), v čepeli nože se tentokrát odráží násilník. *Subject-to-subject*. Padající zavřená kabelka – metonymie pádu její majitelky (verbál popisuje, že v kabelce měla pouhých dvacet dolarů, – verbálová externalizace vnitřního obsahu kabelky naznačující též hlavní příčinu útoku vražedníků). *Action-to-action* + explicitní vizualizace implicitního objektu. Poslední stripový panel: ležící/spadlá otevřená kabelka, noha vyzutá z dámské boty (synekdocha ležícího/spadlého těla ženy), kapky krve (zde index zabítí).



Obr. 62 (Straczynski – Cha: *Vycházející hvězdy*) Vizually efektní performance zachycení vražedného útoku na jednotlivce využívající sekvence metonymických detailů a rychlých změn perspektivy a plánu.

Podobně jako se v grafickém prostoru panelu a archu zachází vizuálně efektně s mikro-bojem interpersonálním, je třeba nějak scénograficky stylizovat i makro-boj v otevřeném prostoru: zamístit nástroje (auta, velké palebné zbraně) a bojující osoby, umně zaranžovat velko- i malofórmátové exploze, tedy hlavně do tvaru připomínajícího topolovitou svislici nebo kouli s mnoha viditelnými trhanci patvarů těl a věcí a kusů budov (viz Obr. 63 – objekt v centrálním bílém prostoru je kostra člověka).

Od epicentra výbuchu se zvedají jasné plameny krásných, čistých barev v odstínech žluté, oranžové a červené na pozadí s jasnou modrou oblohou – odstíny barev vhodné pro viditelnost odstřelovaných kusů (odpověď na otázku, proč nezvolit odstíny tmavé), šířící se od něj oblaka dýmu a kouře, avšak vítr zrovna vane takovým směrem (příp.

je bezvětří), aby divákovi-čtenáři nezacláněly v dobré viditelnosti z přisouzené perspektivy – jistě nejlepší možné. Exploze není žádná dřívější minimalistická skvrnka, jedna součást obrazu panelu mezi jinými, ale efektní podívaná, obrazová ukázka kusu z velkolepé válečné, pyrotechnické show (motiv války jako vizuální hry).



Obr. 63 (Moore – O'Neill: *Liga výjimečných*) Vizually efektní zachycení exploze se všemi náležitostmi obsahovými i formálními: létající fragmenty věcí i těl; perspektivizace, vektorizace, odstíny a kombinace barev.

Joe Sacco je americký novinář maltského původu a průkopník dokumentaristického komiksu. Ať už jeho práci charakterizujeme jako reportážní komiks nebo komiksovou reportáž, bezesporu se jedná o výjimečné počiny v obou oblastech. Nezajímá se o velké válečné vřavy, ale především dopad války na každodenní život civilistů. Komiksy *Palestina* i *Bezpečná zóna Goražde* (oba 2007) vznikly zpracováním Saccových záznamů z návštěv míst válečných konfliktů, autentických rozhovorů s civilními obyvateli-přímými účastníky válečných událostí, vlastních postřehů i jízlivých poznámek, doplněných citáty, mapkami a poznámkami



zřehledňujícími historický kontext.

Konkrétní příklad jeho komiksových metod viz Obr. 64 I-II. Jeho dvoj/archy mohou na první pohled působit neuspořádaně a chaoticky, bývají bez okrajů a zjevných hyperrámců, jsou informačně a dějově nabitě (diváka-čtenáře zaplavují hyperboly zubatých křičících úst, excitované výrazy tváří, exklamativní gesta hrozících pěstí, hlavy, končetiny, kusy těl, zbraně a létající kulky a granáty). Panely nemusí být vždy jasně vyznačené. Funkci rysu scelujícího panel může mít např. jen perspektiva lišící určité figury v archu od figur zabraných z jiné perspektivy. Panel pak může mít tvar např. kvazi-trojdimenzionálního levo-pravě orientovaného pásu postav (viz Obr. 64 II). Vektorizaci archu v černobílé změti obrazu vždy pomůže zachránit verbál. Ačkoli Sacco

Obr. 64 (I-II) (Sacco: *Palestina*) Hustá archová struktura Saccova dokumentárního komiksu.

striktně nerozlišuje zónu obrazu a zónu verbálu, od obrazu zřetelně odlišené bílé nálepky verbálových polí (bubliny či recitativy) vždy jasně vyznačí bílou stezku vektorizace. V *Palestině* si Sacco oblíbil vektorizaci orientovanou vertikálně (srov. i formát alba), u *Bezpečné zóny Goražde* akcentuje horizontalitu.

Jiný příklad organizace Saccova archu v *Palestině* reprezentuje Obr. 64 I. Horní nebo dolní část zabírá jediný stripový panel, střední zónu archu pokrývá série menších panelů, sesypaných dohromady. Vypravěčské recitativy pomáhají vektorizovat recepci a jako visačky k panelům popisují/specifikují jejich obsah. Co panel, to překreslená fotografická momentka pořízená v ohrožení života: fotograf není distancovaný (primárně není komiksákem za kreslířským prknem, ale právě fotografem v akci), pořizuje snímky toho, čeho je sám součástí, zatímco kulky ze samopalů hřmí kolem. Mladíci v panelech/na fotografiích se napřahují a házejí. Události se dějí rychle. *Speed lines* tou rychlostí „rozmazávají“ okolní prostředí¹⁶¹. Nakonec je jako svědek a účastník vtáhnut i divák-čtenář.

Saccův styl je originální a plný experimentů. V kresbě je znát vliv undergroundové komiksové legendy Roberta Crumba. Na jeho kresbě je patrné, že se moc nesnaží o „realistickou“ kresbu postav (i když o „mimezi v rámci dokumentárnosti“ jistě ano). Jde mu o cílené vyvolání určitého pocitu, myšlenky, názoru. Zdůrazněním vybraných rysů fyzických v kresbách postav (v obličejích obzvláště), jejich hyperbolizací, Sacco účelově (a metaforicky) poukazuje na určující rysy povahové (v tom je jeho styl karikaturistický). Svou postavu Sacca-novináře tak v kresbě často ironizuje. Neusiluje o to, aby se líbila, aby byla přitažlivá, líbivá nebo sexy. Jeho novinář ve své autentičnosti má být uvěřitelný, jelikož lidský, a to se vším všudy: s jeho zvědavostí, dávkou novinářského hyenismu, strachem i občasným alibismem.

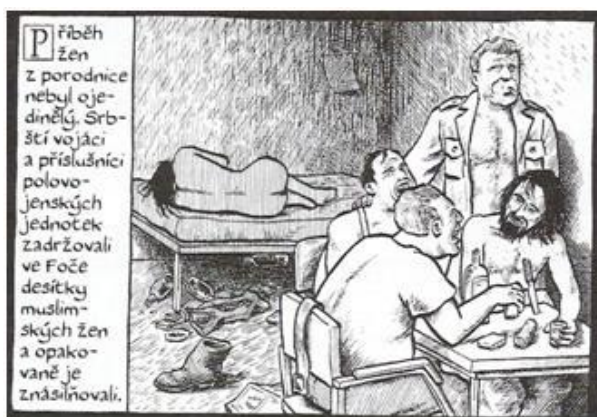
Při konci této kapitoly uzavíráme kruh. I Saccův komiks nabízí z jisté perspektivy vztahy ženy a muže. Vybrané ukázky z *Bezpečné zóny Goražde*¹⁶² zobrazují násilnické zacházení srbských „četníků“ s bosenskými ženami. Podávají dokumentaristický obraz ženy v moci mužů jako zboží, které se dle momentální chuti znásilňuje, s kterým se kupčí, které se prodává.

Obr. 65 (I-III)
(Sacco: *Bezpečná zóna Goražde*)
Fokalizace symbolů násilí.



¹⁶¹ Tato technika zobrazení pohybujících se subjektů/objektů má původ ve východních komiksech. Zhruba řečeno: v západních komiksech se vyvolává iluze pohybu u figury v kontrastu se statickým pozadím, ve východních u pozadí. Má-li se divák-čtenář do pohybu opravdu vžít, musí se se subjektem v pohybu ztotožnit, musí se jím stát (ne se jen na pohybující se subjekt dívat), tzn. musí mu být „co nejbližší“. Zatímco krajina kolem rychle ubíhá, až z ní vlastně nezbude nic než plno rovnoběžných horizontálních čar různých rozmazaných odstínů, pohybující se subjekt má divák-čtenář stále před očima, až se krajina se pohybuje i kolem něj.

¹⁶² Název je ironický, svou ambivalencí odkazuje na rozpor mezi oficiálním, celosvětově proklamovaným podáním Goražde (enkláva bosenského výběžku vchlipující se do srbského území) jako bezpečného hraničního území a krutou realitou žitou místními civilisty.



Černý podklad má diferencovat zážitky vyprávěné místními obyvateli od těch Saccových. S panely se v těchto obsahově závažných pasážích neexperimentuje, panelová struktura je pravidelná. Sugestivnost a expresivní intenzita obrazu přímo kontrastuje s věcným, dokumentárním podáním verbálu v recitativě, nenalezneme zde žádné bubliny, specifický to prvek osobitosti postav, a toho zde není třeba (jedná se o obecné případy násilí, Obr. 65 III). Obraz verbál především konkretizuje,

afektivně prohlubuje. Autor se soustředí na obrazové vypodobení momentů svou závažností i brutalitou značně, v negativním smyslu, efektních (ovšem lze si jistě představit i horší). K tomuto účelu volí reprezentativní metaforicko-metonymické symboly, jak jsme se s nimi setkali již výše: Obr. 65 I – chechtající se ústa s mohutnými čelistmi a zuby vojáka (násilí), neholené vousy (v daném kontextu index války, špíny, virility), o něco dál jeho ruka (fokusovaná, ve středu panelu) tahající vzpírající se ženu proti její vůli (expresivita jejího fyzického postoje, gest, úpícího výrazu ve tváři), za tímto výjevem jiný chlap přikrývající rukou ústa vzpouzející se ženy, na pozadí další dvě ženy zděšené. Podobně expresivní je i postoj ženy na Obr. 65 II (tu srbští vojáci ukradli a odprodali zpět až po té, kdy za ni její tchán zaplatil deset tisíc marek).

Na podobné bázi svědectví v alegorickém komiksu *Maus I. a II.* Art Spiegelman zpracovává příběh vlastního otce z prostředí koncentračního tábora v době druhé světové války i to, jak tato zkušenost ovlivnila a do značné míry formovala otcovu následnou existenci a chování v praktickém životě¹⁶³.

2.9 Vnitřní svět postav

Protokomiksové formy vykazovaly rysy karikatury, zábavnosti, humorističnosti. První krůčky moderního komiksu charakterizuje důraz na narativnost, vnější akci, dějovost a s tím spojená komiksová symbolická zobrazovací schémata a opakující se piktografické a ideografické šablony. Do jisté doby jako by vnitřní svět postav v komiksu v podstatě neexistoval, resp. nebylo ho třeba (zpodobovat). Vývoj zobrazovacích forem moderního západního komiksu inspirovaného a proniknutého východní zkušeností (komiks pro dospělé obzvláště) postupně nalézá způsoby (často výrazně autorsky specifické) ztvárnění méně epických, lyričtějších a abstraktnějších obsahů, myšlenek, nálad, snů. Moderní komiks pro dospělé tak upírá pozornost ke sféram verbálně mnohdy těžko uchopitelným až neuchopitelným, „iracionálnímu dění psýchy“, vnitřním polo/světům, mentálním obrazům. Obraz v moderním komiksu pro dospělé se osvobozuje a nově nalézá. Experimentováním s komiksovými formami, obrazovými i verbálovými, intermediálními vyjadřovacími způsoby, tématy, žánry, nosností a dekonstrukcí komiksového znaku se komiksová schémata dynamizují, transformují, inovují i „zůstávají stejná“.

¹⁶³ „V Mausovi vypráví životní příběh svého otce Wladeka, od jeho počátků jako obchodníka s textilem v polské Čenstochové začátkem třicátých let přes odboj proti nacistům až po deportaci do Osvětimi (v comicsu nazývané Mauthausen). Holocaust a osudy polských Židů jsou představovány pomocí zvířecích symbolických figur – Židé jsou myši, Němci kočky, Poláci prasata. „To mne osvobodilo od dokumentaristického balastu, od nutnosti kreslit budovy a vůbec všechno tak, jak to ve skutečnosti vypadalo,“ popsal Spiegelman svůj postup. „Myši vypadají téměř všechny stejně. Když se člověk podívá na fotky z koncentračních táborů, zjistí, že na nich opravdu skoro všichni lidé vypadají stejně, téměř neosobně.““ (Kruml 2007: 252).

Diegetický svět, jenž postavy *RŠ* obývají, je světem přímých výpovědí a čtenáři-divákovi nezahaleného, *viditelného/čitelného* jednání i jeho motivací. Je průhledný a nezáludný. Až na pár zcela výjimečných případů se v *RŠ* s projevy vnitřního světa postav (vnitřní řeč, myšlenky v obláčcích, projevy citů a emocí (vlastně i onomatopoeia) aj.) nesetkáme. Nemíníme ovšem základní usměvavé projevy pocitů radosti, štěstí a uspokojení nebo zachmuřené projevy emocí negativních, strachu, zloby či úleku, patří k nezbytné výbavě pro ztvárnění nejjednoduššího emočního rádiu „běžných“ postav.

Snad jediným aktérem v těchto ojedinělých případech ztvárnění „jemnohmotné“ skutečnosti či skutečnosti z jiného světa (jiné roviny diegeze) je Rychlonožka. Sní o nadpřirozenosti svých schopností (létání), jak je obdivovaný pro své schopnosti vynálezce nebo o indiánském dobrodružství s Old Shatterhandem. Jediné, co jeho prožitky vlastní virtuality výrazově liší od zkušenosti žitého diegetického světa, je zvlněná bublinovitá linka uvnitř klasicky vytvořeného orámovaného panelu, kterou někdy ani není problém přehlédnout, a slovo „sen“ v názvu archového příběhu. Barvy, tvary, linie jsou stejné, žádné zvláštní efekty stínování, mlžení, odlišného časoprostoru, žádná změna v obrazově-verbální kooperaci. Komický obsah snů a volba postavy, jíž se zdají (vtipkař Rychlonožka), navíc pouze potvrzují, že tyto relativně „virtualizované“ části fungují spíše jako odlehčující úsměvné vložky než něco, co by se mělo brát vážně. Kdyby snil Mirek Dušín, jistě by to něco vážného bylo, třeba vnuknutí kam jít, aby *RŠ* někde našli poklad, nebo postup výroby něčeho praktického, smysluplného, aby to sloužilo všem, či námět na dobrodružnou výpravu do končin prozatím neprobádaných, neznámých.

Ztvárnění psychických procesů navíc vyžaduje fokusaci, zaměření na detail. To znamená individualizaci postavy, její vynětí na úkor kolektivu, což je v *RŠ* s kolektivním hrdinou vysoce nežádoucí.

U moderního komiksu pro dospělé je tomu jinak. S nástupem „grafických románů“, komiksů auto/biografických a experimentálních se věnuje větší pozornost ztvárnění projevů duševního života, tzv. iracionálním (světu mentálnímu a emocionálnímu, snům aj.), které se vymykají „běžné“ kauzalitě jevů „logicky“ zřetězených. Je to dimenze odlišné časové a prostorové kvality, než je dimenze „normální“ diegeze. Komiksové postavy zaznamenávají duševní i fyzické proměny.

David B. se v autobiografické zповědi *Padoucnice* vyrovnává s nemocí staršího bratra (jedné z hlavních postav). V rozhovorech se netají tím, že vykreslení se z životního traumatu, které jej v různých podobách provází od dětství, pokládá za jednu z forem katarzní autoterapie, na niž se připravoval dvacet let, cestu, jak uvolnit letité nánosy neventilovaných emocí zazděných za vlastní ohradou z kovového brnění. Tento komiks (milník) patří k těm, které poukázaly na hranice komiksových možností, aktualizovaly je a transformovaly – po *Padoucnici* již komiks není, čím býval.

Intenzivního účinku nedosahuje primárně triky s formálními prostředky, výraznými změnami plánu či prací s možnostmi panelu (jeho tvar je klasický, obdélníkový a čtvercový, uspořádaný v pravidelné archové síti), nýbrž způsoby interakcí obrazu s verbálem. Kdyby se jednalo o obraz

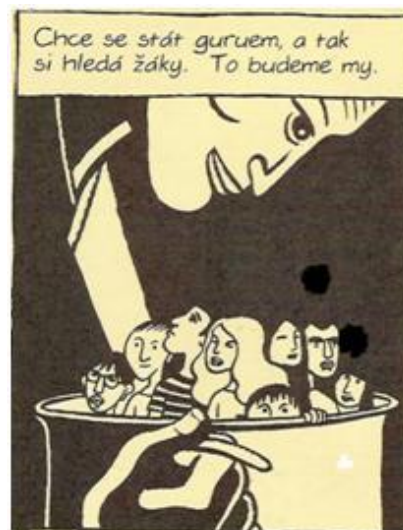


Obr. 66 (David B.: *Padoucnice*) Osobní démoni a přízraky hlavní postavy Davida.

denotativního charakteru, většina interakcí v rámci komiksového znaku v *Padoucnici* by se charakterizovala jako *A-Dominant* či v oblasti mezi *A-Dominant* a *A-Assertive*. Avšak obraz v *Padoucnici* má natolik specifický charakter (právě pro onu jinou časoprostorovou kvalitu), že je takové hodnocení neakceptovatelné. V obraze zcela převládají figury povahy konotativní, asociativní, symbolické (metaforické, metonymické); je natolik svébytný a specifický, že zakládá další vrstvu sdělení, což je v rozporu s redukovatelnou povahou obrazu ve vztahu k verbálu typu *A-Dominion*.

Mezi hlavní prostředky, které autor využívá, tedy patří obrazová konkretizace verbální metafory, symbolické obrazové metonymie, personifikace, alegorie. Zhmotňuje verbálně nekonkrétní představy nadpřirozených sil, přízraků, démonů, čarodějnic, zvnějšňuje duchy svého nitra, a že se jich nebojí (viz Obr. 66), vnitřní konflikty (bitvy a války s démony a strachy jako krvavé ozbrojené vojenské konflikty za tažení obdivovaného Čingischána, morbidní obrazy bojových scén vytvořených dle literárních předloh zpracovávajících válečné historické události), agresi plynoucí z neschopnosti něco změnit na stávajícím stavu rodinných věcí určeném pánovitou temnotou bratrovy nemoci. Zhmotňuje sny, přání i obavy (exteriorizace interiéru). Obraz, který si často nečiní nárok na třetí dimenzi, místy vypadá jako hrozivé stínové divadlo. Primární, bázovou metaforou v iks různých instanciacích je metafora boje: zabíjení, vraždění, zbraně, útok, krev, hrůza a děs, voje/vůdce. Značná část šestého, závěrečného dílu *Padoucnice* je v podstatě záznamníkem snů hlavní postavy-vypravěče, jejichž závažnost je zcela ekvivalentní „reálným“ událostem diegeze. Především názor, že je něco „normální“, je v tomto komiksu zpochybněn. Skoro každý má své úchytky, nesplněné touhy, je více či méně důrazně přesvědčen o své pravdě, sobectví slaboši chtějí mít moc a ovládat. Co je tedy (více) realita?

Třeba světské doktory vidí jako nestvůrné, bezcitné, krvežíznivé, temné stíny s ústy plnými ostrých vlčích zubů a očima skoro metajícím blesky,



Obr. 67 (I-IV) (David B.: *Padoucnice*) I: Metafora uvaření v hrnci makrobiotickými fanatiky. II: V hrncích na Davida vždy číhali nepřátelé, které si ve svém vnitřním světě vytvářel, aby měl s kým bojovat. III: Nemoc jako dračí had se v rodině zabydlela bez ptání. IV: Mistr N. jako alegorický šikmooký tygr pomáhá léčit animizované symboly bratrovy choroby, upichává je noži akupunkturních jehel, udupává a dusí masážemi, vytěšňuje makrobiotickou stravou.



zaslepené vlastní vědeckou pýchou, kterým jde jen o uspokojení skalpelů. Hyeny prahnoucí po lidské kořisti jako po pokusných králících. Francouzští pseudoguruové makrobiotických skupin ve svém sobectví pouze usilují

o moc – v hrnci jídla, o které jde v makrobiotice především, si prostě uvaří ostatní členy-žáky, jimž chtějí vládnout (viz Obr. 67 I). V arších *Padoucnice* též autor rozvíjí teoretické minivýklady filosofie makrobiotiky a principů fungování jin a jang užívaje různých podob čínských symbolů monády, trigramů aj., doplněno praktickými ukázkami (zde si autor pohrává s transpozicí mezi rovinami diegeze): „Zahrajeme si. Čtenáři, dokážeš na tomto obrázku rozeznat prvky jin a prvky jang?“ (David B. 2000: 48)



Obr. 68 (David B.: *Padoucnice*) Arch zobrazující symbolickou podobu zemřelého dědečka, Davidova kamarádkého přízraku, a postup procesu, kdy padoucnice napadá a zmocňuje se Davidova bratra. Verbál má především funkci popisnou.

masážemi a jehličkami upíchává stvůru bratrovy nemoci k zdánlivé smrti a téměř mu ji pomáhá skolit, uzdravit se bratr však musí chtít sám (viz Obr. 67 IV). Bratrova nemoc nabývá různých strašidelných podob: je „hadem“, „drakem“ (viz Obr. 67 III), „mlokem“, „stínem utopence“ či létavou šelmou.

Duch zemřelého dědečka z říše mrtvých v podobě ptáka s dlouhým zobákem, kterého se



Obr. 69 (David B.: *Padoucnice*) Jeden z linkou nerámovaných panelů polosnového epilogu, v němž dochází ke smíru, vzájemnému pochopení a odpuštění mezi dvěma hlavními postavami bratrů.

onemocnět, ví, jak na to, mohl by utéct a vyspat se do sytosti. Nachází si kamarády, otevře se jim, ale blízkost chřadne pod tíhou Davidova údělu. Je sám – chodící kostra. Partnerský vztah

Svádí metaforické boje s personifikovanými démonizovanými nepřáteli v masité stravě, jídlo je mu spíše nepřítelem a úkladem, požírá jej – život mu bere, než aby jej posilovalo a život dodávalo (viz Obr. 67 II), leč taky nalézá kamarády v podobě zrnek rýže a jiných vegetariánských, makrobiotických potravin tofu, gomasia aj.

Setkání s Japoncem Mistrem N. v podobě alegorického šikmookého tygra znamená pro rodinu vzbuzení velkých nadějí na uzdravení. Svými

podání rodině vyvolat (viz Obr. 68). Ve světě duchů pobývá David rád. Na studiích, s odstupem od toho všeho si dovoluje popustit uzdu svým démonům, prožívat svůj vztek a smutek – celá jeho bytost hoří v elektrizujícím plameni hněvu. Mohl by se zabít, mohl by taky

zabít, mohl by taky

ztroskotá, protože ona chce dítě, ale Davidovy spermie jsou slabé – lékaři pro tento jev nemají vysvětlení, ale jsou zdvojené: každá má buď dvě hlavičky, nebo dva bičíky. „Kreslím stvůry. Vytvářím stvůry. Jsem i já zdvojený? Nebo že bych byl vždycky jen polovina těch stvůr? A kdo je ta druhá půlka?“ (David B. 2007: 49-50), ptá se David sám sebe a do druhé z hlaviček kreslí hlavu svého nemocného bratra, který zůstal nemocný, protože se nikdy nechtěl uzdravit, opustit matku a být samostatný.

Konec posledního, šestého dílu, epilog: (jako) ve snu si dva bratři letí na bílých koních v mracích a vzpomínkách své duševní krajiny. – Když měl Jean-Christophe záchvaty, David ho chtěl vyrvat z těch spárů každodenní opakované smrti a přivést k životu. Jean-Christophe bývá během záchvatů při vědomí, ale nemůže reagovat. David hodně kreslil války, vyčítali mu temnotu a krutost jeho příběhů, ale nevěděli, že mluví o svém bratrovi, jehož nelitostné stavy se tak snažil pochopit – život byl pouhý sled bitev, které provázely celý jejich život, kterých se oba tak báli (viz Obr. 69). V přátelstvích, která David navazoval, hledal bratrství, radost, kterou zažívali s bratrem jako děti, zatímco on si zvolil nemoc, protože chtěl zůstat s mámou. David: „Od té doby se cítím nejvíc sám ve chvíli, kdy dělám knihu.“ (David B. 2007: 84). Po letech se dostavuje úlevné pochopení. A odpuštění.

Obr. 70 (Peeters: *Modré pilulky*) Vteřiny života a rozbouřené nitro postavy Frederika.



F. Peeters nabízí v taktěž autobiografických *Modrých pilulkách* jinou ojedinělou zkušenost svého života tvůrce komiksů s HIV pozitivní dívkou a jejím malým HIV pozitivním synem. Postava Frederika je přemýšlivý mladý muž reflektující události svého života, jeho průvodcovské slovo (vypravěč) se prolíná celým albem, viz neznačený recitativ v horní části druhého panelu prvního stripu, Obr. 70.

Obr. 70 je ukázkou zpracování scény, v níž se Frederik dozvídá, že Cati je HIV pozitivní. Svět se náhle zastavil. Překvapením pootevřená ústa, cigareta visící v koutku, přímý, utkvělý, udivený, vyprázdňený pohled. První strip, dva panely – rámcovaný monopanel Frederika,

k němu kontrastní bezrozměrný mikropanel, synekdochický detail Catiiných doširoka rozevřených očí plných očekávání, přechod *aspect-to-aspect*, vztah verbálu a obrazu paralelní.

Druhý strip: rytmus těchto tří panelů, přechody *moment-to-moment*, jako by představoval zpomalující se tok času, počítatelných, diskrétních, těžkých vteřin Frederikova života. Nehybný frontální pohled do kamery, ale jakoby skrz diváka-čtenáře, za něj. V levé horní části panelů refrénovitě opakování časových onomatopoií – ještě na předchozím archu čas běžel jinak, spojitě a rychleji, „klapy klap“ v panelu jediném. Intrapanelový verbál se metaforicky formuje ve tvar energie myšlenek linoucích se v různých směrech a intenzitách z Frederikovy hlavy, explicitně je pojmenovává (konkretizující exteriorizace abstraktního jevu). Postupně se odpařuje a mizí. Vztah obrazu a verbálu *Interdependent*, nehybný obraz kontrastuje se vzdušnými verbálovými emocemi. Verbál, který je obvykle čten horizontálně a přispívá k specifickému časování panelu („dopředu“), je zde vektorizován vertikálně, v kontrastu s horizontálním/lineárním plynutím onomatopoií zastavujícího se času v taktěz horizontálně vektorizovaných panelech. Oproti prvnímu stripu s dvěma čtvercovými panely jsou ve druhém stripu tři obdélníkové panely, tj. relativně vertikalizované, které taktěz svým tvarem podporují vertikalizaci horizontální časové linie a v rámci tohoto *jiného* časování jako by ji zpomalovaly, zastavovaly a zvracely.

Další pozoruhodný moment zachycení jemných proměn ve stavu hrdiny viz Obr. 71 (Peeters: *Modré pilulky*) Prožitek štěstí a uspokojení.. Vyobrazuje stav po intimním styku dvou hlavních protagonistů Frederika a Cati, ta si po rozhovoru odešla pro něco k pití. Konec dvojarchu. Otočení listu. Postava Frederika se nechává unášet na vlnkách štěstí. Mezipanelové přechody v tomto archu jsou téměř klasického typu *moment-to-moment*. Rozdíly v prvních dvou, resp. třech panelech tkví v drobných změnách ve výrazu Frederikova „tajícího“ obličeje a těla (index změn probíhající uvnitř) a ve změně plánu: sekvence mikropohybů očí a úst; symbolicky ruka na srdci, ruce za hlavu. Důležitá je perspektiva, z níž je Frederik v panelech zabrán – vždy jako by zůstával prostor pro někoho dalšího, komu patří místo vedle něj, kam směřuje pohled jeho očí na posledním, nezarámovaném, časoprostorově bezrozměrném panelu rozlévajícím se za hranice samého komiksového nosiče (panel jako reflexe stavu postavy). Cati patří to místo,



Obr. 71 (Peeters: *Modré pilulky*) Prožitek štěstí a uspokojení.

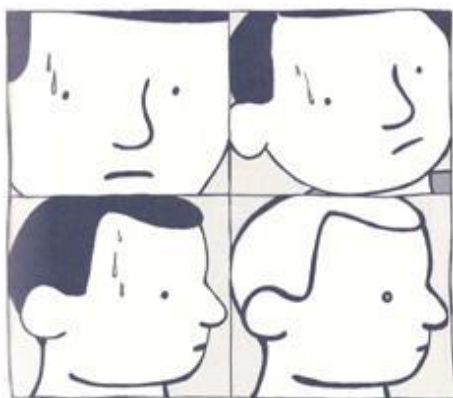
odkud před chvílí odešla (zpřítomnělá absence, její stopa). Frederik to ví, to ho blaží a leží si na metaforických vlnách a v oblacích sedmého nebe, třebaže v peřinách. Absence verbálu (*V-Autonomous*) v těchto panelech způsobuje zvláštní ticho, čímž poskytuje možnost přímo a výhradně se zaměřit na Frederikův prožitek, položit se do stavu s ním sdíleného. Verbál nevnučuje obrazu svou časoprostorovou vektorizaci.

Rámečkové řešení panelů v jednotlivých stripech spoluurčuje dojem časoprostorovosti a nálady: v prvním stripu jsou dva malé panely, větší část plochy v nich zabírá Frederikova hlava; v druhém je jeden velký a zbylý prostor vedle Frederika má velikost jako jeden panel nad ním – vzniká dojem časoprostorové dilatace a při pohledu na třetí strip divák-čtenář zjistí, že se od Frederika vzdaluje; třetí strip už rámeček ne-o-mezuje a ne-vy-mezuje, rozpíná se. Nahé (bez obalu) tělo Frederika je daleko a celý prostor mezi vzdalujícím se („unášeným“) divákem a jím vyplňuje jeho štěstí. Celá scéna vypadá, že trvá dlouho,

dlouhoo...

Oproti *Padoucnici* (přechody především *subject-to-subject* a *action-to-action*) Peeters ke ztvárnění vnitřního světa postav využívá sekvencování změn v tomtéž obraze (přechody *moment-to-moment*) i jiných prostředků typických pro východní komiksy. „Hypertrofií“ těchto technik vznikl *Flafík* (viz kap. 2.8).

Pro konkretizaci emocionality a vnitřních hnutí postav S. Lia nejčastěji využívá sekvencnosti. V grafické ploše ztvárňuje průběh drobných změn v emocionálním vyladění postavy (McCloudovsky řečeno v „hodně panelech“). Vizualní a sémantické rozdíly mezi panely jsou minimalizovány. V tom je styl S. Lia charakteristický: nesoustředí se výhradně na „cíl“ (dosažení stavu), ale na průběh cesty, kdy „cíl“ je pouze jednou z přechodových fází mezi jinými (což vede ke zpochybnění „cíle“). Takový průběžný přechod z jednoho stavu (mírné vyčerpání) do druhého (jásavá dětská radost) prostřednictvím *moment-to-moment* přechodů ukazuje Obr. 72.

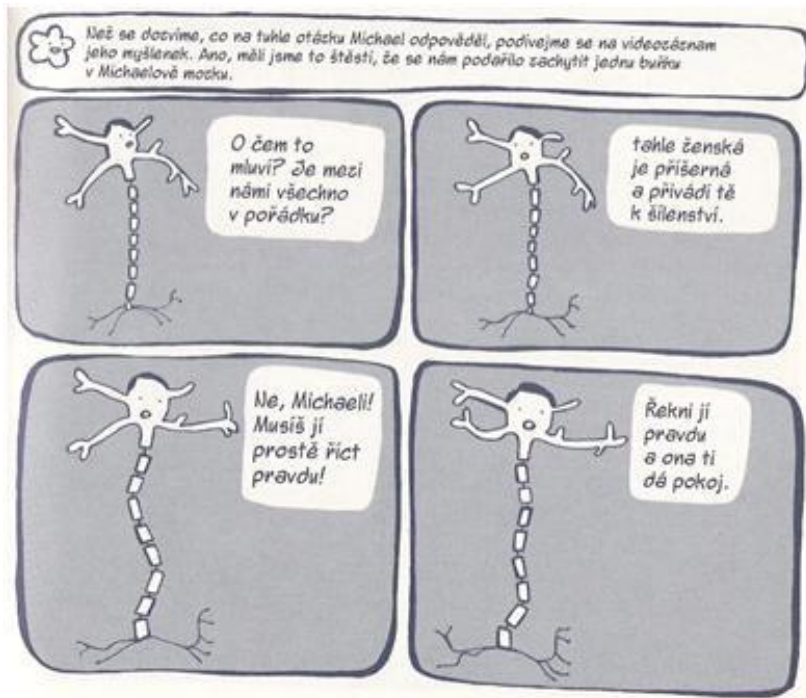


Obr. 73 (Lia: *Flafík*) Sekvenční zachycení průběhu narůstání míry paniky a bezradnosti postavy M. Pulcina vrcholící metaforickým zbělením vlasů.



Obr. 72 (Lia: *Flafík*) Hra se sekvencí panelů v archu a změnami jejich spaciotopických parametrů. Dalším kolem čtvrcení panelu v levém dolním rohu by se ještě zdůslednila hra s lokální cirkulární vektorizací. Se zmenšujícími se panely jako by se děj jimi zachycený zrychloval. Došlo by k izolaci posledního panelu archu, neboť by se přerušila návaznost daná kontaktním postavením posledního panelu archu s posledním panelem zacyklené struktury. Vznikl by efekt jakési labyrintické struktury diagonálně se svažující k levému dolnímu rohu.

Obr. 73 je příklad sekvence průběhu změn v stavu nervozity postavy Michaela Pulcina vrcholících panikou a metaforou zbělení vlasů. Čtvrtý panel v archu má odlišnou povahu než předchozí tři. Zatímco první tři jsou zobrazením reálného diegetického stavu postavy, jak se zrcadlí navenek, poslední panel je metaforickým obrazem jeho (reálně nedosažené) krajní míry: zbělené vlasy jako symbol hrůzy a strachu (první fáze interiorizace exteriéru). Prostřednictvím této metaforizace panel funguje jako interface, přechod do dalšího archu, do další fáze metaforické interiorizace, viz Obr. 74. Touto fází je hyperbolicky ztvárněná metaforická pseudomentální síť verbálně-obrazových záznamů vnitřních pochodů M. Pulcina stopnutých v určitých časových momentech, v 17.10 a 17.15. Toto zvnitřnění tedy nemá povahu



Obr. 75 (Lia: *Flafík*) Jak daleko lze zajít ve ztvárnění *vnitřního* světa postavy.

Závěr: Znaková a neznaková funkce komiksových jevů

Viděli jsme, že moderní komiks pro dospělé v mnohém rozbíjí stereotypní komiksové postupy a tradiční komiksové modely (srov. různé aktualizace našeho modelu prototypického komiksu a diferenční/negativní vztahování se k němu). Charakteristické trendy moderního komiksu lze charakterizovat v těchto bodech:

- 1) tematizace komiksového artefaktu, možností i omezení, které skýtá komiksový nosič¹⁶⁴,
- 2) funkční, nikoli ontologické pojetí komiksových rysů/aspektů (důraz na strukturní vztahy),
- 3) pluralizace a metaforizace funkcí aspektů komiksové struktury,
- 4) sémantizace rysů kohezní komiksové struktury,
- 5) tematizace rozhraní mezi komiksovými jevy funkčními formálně a funkčními významově (projev např. v multidimenzionálním pronikání ne/diegetických rysů),
- 6) proces redefinování/„osvobodování“ textu obrazového, redefinování (funkcí) textu verbálního,
- 7) ustavování modu „specifické recepce“, „obrazového čtení“ (vizuální gramotnost).

Podobně jako v jiných oblastech komunikace i v komiksu probíhá proces intermedializace. Dříve (srov. *RŠ*) jako by se komiks skládal jako kousky stavebnice puzzle z kvazi-předutvořených opakujících se prvků neproblematicky definovaných, diskrétních kategorií verbálních, nebo obrazových (srov. rysy prototypického komiksu) (bod 2). Kvazi-předpřipravené (predikovatelné, nepřekvapivé), víceméně celistvé tvary/kousky puzzle však časem ztratily svou zajímavost. V procesu resémiotizující transformace se místo nich v moderním komiksu aktualizují jejich dekonstrukcí vzniklé rysy (fragmenty, aspekty, funkce) za vzniku nové intermediální struktury relativně metaforické povahy (bod 2 a 3): např. aspektem s funkcí rámu se v dynamické komiksové struktuře může stát kterákoli její část schopná tuto funkci komunikovat relativně ke svému okolí; vektorizovat recepci komiksové struktury může cokoli schopné s jistou mírou koherence organizovat/hierarchizovat její vizuální prostor (nejen verbál/bublina nebo levo-pravě orientované panely). Ve stále větší míře je tedy moderní komiks konstruován jako kohezní, interaktivní, dynamický, neustále se přehodnocující systém definující aspekty své struktury nikoli absolutivně (ontologicky), ale relativně na základě jejich časově proměnné funkční aktualizace. Struktura ve všech svých aspektech se sémantizuje (bod 4). Z toho vyplývá i relativizace funkce významové a funkce formální u aspektů k. struktury, tzn. i prostředky s funkcí formální vstupují do procesu signifikace (bod 5). Na rozdíl od toho kdyby např. rámeček v *RŠ* chyběl, v podstatě nic by se nestalo, kdyby se panely vektorizovaly vertikálně nebo na roli papírového svitku, taktéž nic na významu by se nezměnilo, kdyby bubliny zaujímaly jiné místo, ve významu komiksem komunikovaném by se opět nic nezměnilo, nezděra kdyby se eliminovaly (neanimované) obrazové kulisy v panelu a někdy dokonce i postavy samé, verbál by byl schopen nést veškerý význam, atp (zmíněné komiksové prostředky se v *RŠ* na rozdíl od moderního komiksu pro dospělé neúčastní signifikace, tzn.

¹⁶⁴ (Novinový) strip, cartoon a (animovatelný) webkomiks (v tomto pořadí) v této práci zmiňujeme jen zběžně, nicméně velké množství funkčních principů zde probíraných lze vztáhnout i na ně, některé s většími či menšími modifikacemi v závislosti na povaze nosiče. Webkomiks je další instancí v procesu tematizace schopností (kapacity) komiksového artefaktu (díla-věci) transponovaného na jiné médium díky možnostem nabízeným moderní technologií (v historickém procesu nic nového). Změna média s sebou samozřejmě nese i transformaci povahy komiksu (aneb M. McLuhan: „médium je sdělení“).

nemají znakovou funkci). Tento proces, který se odehrává od *RŠ* po moderní komiks pro dospělé, lze též označit jako posun od důrazu kladeného na objekt k důrazu kladenému na vztahy a systém (bod 2).

Zatímco tedy v případě *RŠ* jsou hranice mezi aspektem formálním a významovým dány relativně jasně a pevně, podobně jako rozdíly mezi obrazovou a verbální složkou (diskrétnost, vzájemná nepronikavost jevů v komiksu, z nichž jako komiksové lze označit pouze některé), moderní komiks je dynamickou procesuální strukturou tyto hranice pokouší a transformuje. Globální estetická struktura komiksového dvoj/archu funguje kohezně v interaktivní souhře svých různorodých aspektů (ne diskrétních prvků), které nelze bez změny významu „odebrat“ a často ani „jasně vydělit“. „Původně podklad/pozadí“ je stejně „panelem“, jako se „původně panel“ stává „pozadím“ pro jiné např. „inkrustované panely“, „původně zapouzdřené“ obrazy se z „původních panelů“ rozlévají do okolí a nabývají též funkce „podkladu“; „strip“ se z původně jednoznačně levo-pravě horizontálně vektorizovaného pásu panelů (*bande dessinée*) může stát vertikalizovanou nebo diagonalizovanou sítí víceméně spojených obrazů bez rámu; funkci hranice panelu, „původního rámečku“, tzn. čáry, může plnit třeba jednoznačně jednosměrně vektorizovaná síť bublin nebo kompetence těchto nediegetických čar „původních rámečků“ mohou nést třeba diegetické vlasy¹⁶⁵ nebo tělo postavy, na obsahově tematizovaném rámečku se diegetizované postavy mohou houpat; „bublina“ nemá jedinou funkci jedinečného místa pro verbální text postavou promluveného nebo myšleného, funguje jako „panel“ (určitá obrazově-verbální jednotka), jako hranice, jako diegetický objekt (míč) aj. Se znejasňováním konceptu „textu verbálního“ a „textu obrazového“ se nastoluje koncept „obrazového čtení“.

Princip fungování komiksu à la *RŠ* se blíží modelu složenému z jednotlivých invariantních složek generujících smysl nikoli jako celek, ale soubor ohraničených a soběstačných jednotlivostí, pro jejichž sémioticko-informační bytí je důležitá i jejich materiální forma. Moderní komiks nakládá s koncepty, jejichž materiální forma přehodnocuje své funkční postavení: nejde o určité materiální prvky s určitým ontologickým statutem, nýbrž funkčně akcentované části celkové k. struktury v závislosti na čase jejich recepční aktivace.

Moderní komiks pro dospělé není jednoduchým systémem založeným na jednoznačně předdefinovaných, explicitních systémech kódování (jako dřív, i v době, kdy např. Eco psal své *Skeptiky a těšitele* [1964]). Komunikace se odehrává prostřednictvím komiksových kódů, jejichž stanovení se časem komplikuje, jsou dvojsmyslné a/nebo neukončené. Komiks již neuvžívá pouze/především relativně omezenou soustavu znakových prostředků (kódů) již známých a pro koncepty již definované. Komunikuje nejen to, co napsat, vyslovit, přečíst lze (co je reprodukovatelné, zaměnitelné), ale stále častěji to, co se vymyká, je jedinečné, originální, jen z části vyjádřitelné a/nebo je ještě nezformulované (komiksově, „čili vůbec“). Tvůrci jedinečných komiksových děl mají tendenci pohybovat se na hraně již zavedených kódů a/nebo mimo ně, objevovat nové/své možnosti vyjádření. „Spochybňují, parodují a všeobecně podkopávají kód, zatiaľ čo skúmajú jeho možné mutácie a dodatky.“ (Culler 1993 [1976]: 96). Vznikají jedinečná umělecká komiksová díla. Jejich sémiotické zkoumání ovšem vychází z obecného, již stanoveného komiksového kódu, avšak tato komiksová díla nejsou na základě kódů, které definují komiksy vzniklé před nimi, definována cele.

Toto shrnutí nemá vlastně charakter konce, nýbrž začátku. Opravdu detailní komparativní komiksová sémiotická analýza různých případů moderního komiksu pro dospělé v rámci téhož chronologického období, žánru a stylu i těžce země by odhalila mnohem jemnější funkční struktury tohoto postmoderního barvitého fenoménu. Jak jsme se též pokusili ukázat, sémiotická analýza tohoto heterogenního média přináší i osvěžující pohled na sémiotiku, její

¹⁶⁵ Typicky např. mnohá japonská (i čínská, korejská aj.) manga, kde dlouhé vlasy diegetických postav (ženských i mužských androgynů) plní i ne-diegetické funkce, více o manze viz např. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>.

hranice a možnosti aplikace. Výzkum recepce komiksu by mohl být též značným přínosem obecně pro kognitivní vědy a mnohé disciplíny zabývající se z různých hledisek vztahy mezi artikulovatelnými a neartikulovatelnými symbolickými systémy, bimodálním (vizuálně-diskursivním) kódováním.

Citovaná a odkazovaná literatura

- Ajvaz, Michal. *Tajemství knihy*. Brno: Petrov, 1997.
- Aumont, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2005 [1990].
- Aumont, Jacques. Proměnlivé oko aneb Mobilizace pohledu. In Szczepanik, Petr. *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004. S. 167-189.
- Buchwald, Dagmar. Písmo, obrázkové písmo, obraz jako písmo. In Pechlivanost, Miltos, et al.: *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové, 1999 [1995]. S. 21-31.
- Carrier, David. *The Aesthetics of Comics*. The Pennsylvania State University Press, 2000.
- Cohn, Neil. *A Visual Lexicon* [online]. 2005 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/visuallexicon.pdf>>.
- Cohn, Neil. Comics Theory 101: Seeing Rhymes. *ComixTALK* [online]. 2006a, is. June [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <http://comixtalk.com/index.php?q=comic_theory_101_seeing_rhymes>.
- Cohn, Neil. Comics Theory 101: Visual Poetry. *ComixTALK* [online]. 2006b, is. November [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <http://comixtalk.com/index.php?q=comic_theory_101_visual_poetry>.
- Cohn, Neil. *Interfaces and Interactions: A Study of Bimodality* [online]. 2003 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/Interactions&Interfaces.pdf>>.
- Cohn, Neil. *Navigating Comics. Reading strategie sof page layouts* [online]. 2006c [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/pagelayouts.pdf>>.
- Cohn, Neil. *Time Frames ... or Not* [online]. 2006d [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.emaki.net/essays/timeframes.pdf>>.
- Culler, Jonathan. *Saussure*. Bratislava: Archa, 1993 [1976].
- Česálková, Lucie. *Adaptace* [online]. 2006 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <<http://www.cinepur.cz/article.php?article=936>>.
- Daneš, František. Symbol, písmo a řeč. In *Jazyk a text I. Výbor z lingvistického díla Františka Daneše. Část 1*. Praha: FF UK v Praze, 1999.
- Deleuze, Gilles. Film 1. *Obraz-pohyb*. Praha: NFA, 2000 [1983].
- Deleuze, Gilles. Film 2. *Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006 [1985].
- Divišková, Jaroslava. *Sémiotika fotografie*. Seminární práce ke státní zkoušce ze sémiotiky. FHS, 2005.
- Dorfles, Gillo. *Proměny umění*. Praha: Odeon, 1976 [1967].
- Eco, Umberto. *O zrcadlech a jiné eseje. Znak, reprezentace, iluze, obraz*. Praha: MF, 2002 [1985].
- Eco, Umberto. *Skeptické a těšitelé*. Praha: Argo, 2006 [1964].
- Eco, Umberto. *Teorie sémiotiky*. Brno: JAMU, 2004 [1976].
- Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství LN, 2002.
- Filipová, Marta; Rampley, Matthew. *Možnosti vizuálních studií. Obrazy – texty – interpretace*. Brno: FF MUNI a Společnost pro odbornou literaturu Barrister & Principal, 2007.
- Foucault, Michel. *Toto nie je fajka*. Bratislava: Archa, 1994 [1973].
- Gaudreault, André; Marion, Philippe. Médium se vždycky rodí dvakrát.... In Szczepanik, Petr. *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004. S. 439-451.
- Goodman, Nelson. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Praha: Academia, 2007 [1968].
- Goodman, Nelson. *Způsoby světatvorby*. Bratislava: Archa, 1996 [1978].
- Groensteen, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005 [1999].
- Harris, Roy. *Signs of Writing*. London and New York: Routledge, 1995.
- Hawkes, Terence. *Strukturalismus a sémiotika*. Brno: Host, 1999 [1977].
- Hoffmannová, Jana. *Stylistika a Současná situace stylistiky*. Praha: Trizonia, 1997.

- Kesner, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době. Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo a Národní galerie, 2000.
- Kress, Gunter; Leeuwen, Theo van. The Semiotic Landscape. In Manghani, Sumil; Piper, Arthur; Simons, Jon. *Images: A Reader*. London: Sage, 2006. S. 119-124 [online], [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <http://books.google.com/books?id=SxywYC93oh0C&printsec=frontcover&dq=images:+a+reader&hl=cs>.
- Kristeva, Julia. *Slovo, dialog a román. Texty o sémiotice*. Praha: Sofis, 1999 [1981].
- Kruml, Milan. *Comics: stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007.
- Kučera, Jakub. *Film noir – záblesky černé* [online]. 2002 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=29>.
- Lotman, Jurij M. *Text a kultura*. Bratislava: Archa, 1994.
- Macek, Jakub. *Fandom a text. Fandom – subkultura textu*. Praha: Triton, 2006.
- Macurová, Alena; Mareš, Petr. *Text a komunikace. Jazyk v literárním díle a ve filmu*. Praha: Karolinum, 1992.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial, 1994.
- McLuhan, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2000.
- Monaco, James. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004.
- Nebeská, Iva. *Úvod do psycholingvistiky*. Praha: H & H, 1992.
- Novotný, Jaroslav. *Člověk mezi rozprostraněností a krajinou. Studie k rozmanitosti chápání prostoru*. Praha: Togga, 2008.
- Osolsobě, Ivo. *Divadlo, které mluví, zpívá a tančí. Teorie jedné komunikační formy*. Praha: Editio Supraphon, 1974.
- Osolsobě, Ivo. *Slova jako exponát, jako hrdina a jako herecká postava: enklávy divadla v jazyce a literatuře*. In Ostenze, hra, jazyk: sémiotické. Studie. Brno: Host, 2002 [1987]. S. 290-327.
- Palek, Bohumil. *Sémiotika*. Praha: UK, 1997 [1970].
- Saussure, Ferdinand de. *Kurs obecné lingvistiky*. Praha: Academia, 1996 [1972].
- Schwarzová, Monika. *Úvod do kognitivní lingvistiky*. Praha: Dauphin, 2009 [1996].
- Ślawińska, Irena. *Divadlo v současném myšlení*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 2002 [1990].
- Sønesson, Goran. *Pictorial Semiotics. The State of the Art at the Beginning of the Nineties* [online]. 1993 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: http://filserver.arthist.lu.se/kultsem/sonesson/pict_sem_1.html.
- Staigerová, Janet. *Mody recepce*. In Szczepanik, Petr. *Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004 [2000]. S. 283-297.
- Szczepanik, Petr. *Intermedialita* [online]. 2002 [cit. 2009-07-31]. Dostupný z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5>.
- Taud, Rostislav. *Patří komiks do literatury? aneb Literární povaha komiksového díla*. 2008. Karlova univerzita v Praze, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.
- Tondl, Ladislav. *Půl století poté. Pohledy na problémy sémantiky a sémiotiky v posledních desetiletích*. Praha: Karolinum, 2006.
- Twardowká, Patrycja. *Komiks a film*. 1999. Masarykova univerzita v Brně, Filozofická fakulta, Filmová věda. Ročníková práce. Dostupný z WWW: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=940>.
- Zuska, Vlastimil. *Čas v možných světech obrazu. Příspěvek k ontologii výtvarného uměleckého díla a procesu jeho recepce*. Praha: Univerzita Karlova, 1994.

Seznam primárních zdrojů

Komiks anglo-americké provenience

- Carey, Mike. *Lucifer. Dábel vchází do dveří*. Praha: Netopejr, Crew, s.r.o., 2007. Kresba Scott Hampton, Chris Weston, James Hodkings, Warren Pleece, Dean Ormston. Překlad Štěpán Kopřiva.
- Davis, Jim. *Garfield: Jim, tedy jsem. 12. kniha sebraných Garfieldových stripů*. Praha: Crew, 2002. Překlad Filip Škába.
- Davis, Jim. *Garfield převažuje. 18. kniha sebraných Garfieldových stripů*. Praha: Crew, 2005. Překlad Filip Škába.
- Eisner, Will. *Žid Fagin*. Praha: Netopejr, 2007. Překlad Věra Kotábová.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Preludia & Nokturna*. Praha: CREW s.r.o., 2002. Kresba Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III. Překlad Viktor Janiš.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Domeček pro panenky*. Praha: CREW s.r.o., 2000. Kresba Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Chris Bachalo, Michael Zulli, Steve Parkhouse. Překlad Viktor Janiš.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Krajina snů (Kalliopé; Sen tisíce koček; Sen noci svatojánské; Fasáda)*. Praha: CREW s.r.o., 2005. Kresba Kelley Jones, Malcolm Jones III, Charles Vess, Colleen Doranová. Překlad Viktor Janiš.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Údobí mlh*. Praha: CREW s.r.o., 2005. Kresba Kelley Jones, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Matt Wagner, Dick Giordano, Georgie Pratt, P. Craig Russell. Překlad Viktor Janiš.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Báje a odlesky*. Praha: CREW s.r.o., 2008. Kresba Bryan Talbot, Stan Woch, Dick Giordano, Shawn McManus, John Watkiss, Vince Locke, Duncan Eagleson, Kent Williams. Překlad Viktor Janiš.
- Gaiman, Neil. *Sandman. Hra o tebe*. Praha: CREW s.r.o., 2006. Ilustrovali Shawn McManus, Colleen Doranová, Bryan Talbot, Georgie Pratt, Stan Woch, Dick Giordano. Překlad Viktor Janiš.
- Kieth, Sam. *Wolverine/Hulk*. Praha: Netopejr, 2005. Překlad Viktor Janiš.
- Lia, Simone. *Flařík*. Praha: BB/art s.r.o., 2008. Překlad Gisela Kubrichtová.
- MacDonaldová, Fiona; Stevenson, Robert Louis. *Ostrov pokladů*. Praha: Garamond, 2007. Ilustrace Penko Gelev. Překlad Jana Štěpánová.
- Miller, Frank. *Batman. Návrat temného rytíře*. Praha: CREW s.r.o., 2003. Kresba Lynn Varleyová. Překlad Viktor Janiš.
- Miller, Frank. *Pekelná jízda. Zamilovaný příběh ze Sin City*. Praha: Comics Centrum, 2004. Barvy Lynn Varley. Překlad Dana Krejčová.
- Miller, Frank. *Rodinné hodnoty. Příběh ze Sin City*. Praha: Calibre Publishing, 2002. Překlad Alžběta Kábelová.
- Miller, Frank. *Sin City*. Praha: CREW s.r.o., 1999. Překlad Štěpán Kopřiva.
- Miller, Frank. *Velká tučná zabijačka. Příběh ze Sin City*. Praha: Calibre s.r.o., 2000. Překlad Leonid Křížek.
- Moore, Alan. *Liga výjimečných aneb Příběh několika gentlemanů a jedné sličné dámy*. Praha: BB/art, 2002. Kresba Kevin O'Neill. Překlad Viktor Janiš.
- Moore, Alan. *Liga výjimečných II*. Praha: BB/art, 2004. Kresba Kevin O'Neill. Překlad Viktor Janiš.
- Moore, Alan. *Strážci. Watchmen*. Praha: BB/art s.r.o., Jíří Buchal – BB/art, Crew s.r.o., 2004. Kresba Dave Gibbons. Překlad Viktor Janiš.
- Moore, Alan. *Swamp Thing. Bažináč*. Praha: Jíří Buchal - BB/art, CREW s.r.o., 2003. Kresba Stehen Bisette & John Totleben. Překlad Viktor Janiš (redakce textu: Richard Podaný).
- Moore, Alan. *V jako vendeta*. Praha: BB/art s.r.o., 2005. Kresba David Lloyd. Překlad Richard Podaný.

- Moore, Alan. *Z pekla*. Praha: BB/art, 2003. Kresba Eddie Campbell. Překlad Viktor Janiš.
- Sacco, Joe. *Bezpečná zóna Gorazde. Válka ve východní Bosně 1992-95*. Praha: Jiří Buchal – BB/art, BB/art s.r.o., 2007a. Překlad Viktor Janiš.
- Sacco, Joe. *Palestina*. Praha: Jiří Buchal – BB/art, BB/art s.r.o., 2007b. Překlad Viktor Janiš.
- Spiegelman, Art. *Maus I. Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami*. Praha: Torst, 1997. Překlad Jan Macháček a Jiří Zavadil.
- Spiegelman, Art. *Maus II. Příběh očitého svědka. A tady začalo moje trápení*. Praha: Torst, 1998. Překlad Jan Macháček a Jiří Zavadil.
- Straczynski, Michael J. *Vycházející hvězdy. Zrození z ohně*. Praha: Crew, s.r.o., 2005. Kresba Keu Cha, Christian Zanier a Ken Lashley. Překlad Kateřina Šeflová.
- Ware, Chris. *Jimmy Corrigan. Nejchytřejší kluk na světě. Nový humoristický román*. Praha: BB/art, 2004. Překlad Viktor Janiš.

Komiks francouzské provenience

- B., David. *Padoucnice 1-6*. Praha: Mot, 2000, 2001, 2002, 2004, 2007, 2007. Překlad Markéta Zettlová (Štěpánková).
- Gosciny, René. *Asterix a Caesarův vavřínový věnec*. VIII. díl. Praha: Egmont ČR, 1994. Kresba Albert Uderzo. Překlad Zuzana Ceplová.
- Gosciny, René. *Asterix a Normani*. XV. díl. Praha: Egmont ČR, 1994. Asterix u Belgů. XXIV. díl. Praha: Egmont ČR, 2004. Kresba Albert Uderzo. Překlad Kateřina Vinšová.
- Hergé. *Tintinova dobrodružství. Tintin v Americe. Faraonovy doutníky*. Praha: Albatros, 2004. Překlad Kateřina Vinšová.
- Peeters, Frederik. *Modré pilulky*. Praha: Mot, 2008. Překlad Hana Zahradníčková.
- Sfar, Joann. *Pascin*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2006. Překlad Hana Zahradníčková.
- Sfar, Joann. *Rabínův kocour. 1. Bar micva*. Praha: Garamond, 2007. Překlad Magdalena Křížová.
- Trondheim, Lewis & Menu, Jean-Christophe. *Jen čtvrt vteřiny na život*. Praha: Mot, 2000. Překlad Magdalena Macháčová.
- Trondheim, Lewis. *Země tří úsměvů & Apokalyptické příběhy (Hrdinové, Smrt šprýmařka, Jalová měna, Geneze po boloňsku, Marťanská historka, Skutečný smysl života)*. Praha: Stable & Němeček s.r.o. (Mot), 2001. Překlad Soňa Sladká.
- Trondheim, Lewis. *Moucha*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2005.

Komiks indické provenience

- Chitra Katha, Amar. *Stories of Shiva (5 Illustrated Classics from India: Sati and Shiva; Shiva Parvati; Tales of Shiva; Ganesh; Karttikeya)*. Mumbai: India Book House Pvt Ltd, 2006.

Komiks švédské a norské provenience

- Andersson, Max. *Kontejner*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2003.
- Jason: *Pššš!*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2007.

Komiks české provenience

- AARGH! Singapurský speciál. Komiksový sborník. Brno: Analfabet Books, 2008.
- Čermák, Miloš. *Hana a Hana. Ty jo*. Praha: BB/art s.r.o. & Jiří Buchal – BB/art, 2004. Kresba Miloš Gašparec.
- Foglar, Jaroslav. *Rychlé šípy*. Praha: Olympia, 1998. Nakreslili Jan Fischer, Václav Junek, Bohumír Čermák, Marko Čermák.

Jaromír 99. *Bomber*. Praha: Labyrint, 2007.

Matějček, Tomáš Hibi. *Šifra mistra Hanky. Pravdivá historie rukopisů královédvorského a zelenohorského*. Praha: Garamond, 2007. Kresba Karel Jerie.

Jelínek, Branko. *Oskar Ed. 1., 2., 3. díl*. Praha: Mot komiks s.r.o., 2003, 2004, 2006.

Rudiš, Jaroslav. *Alois Nebel. 1. Bílý potok*. Praha: Labyrint, 2003. Ilustrace Jaromír 99.

Rudiš, Jaroslav. *Alois Nebel 2. Hlavní nádraží*. Praha: Labyrint, 2004. Ilustrace Jaromír 99.

Rudiš Jaroslav. *Alois Nebel. 3. Zlaté hory*. Praha: Labyrint, 2005. Ilustrace Jaromír 99.

Saudek, Kája. *Lips Tullian. (Stříbrný poklad, Konec Sahrbergovy bandy)*. Praha: Egmont ČR, s. r. o., 2003. Scénář Jaroslav Weigel.

Saudek, Kája. *Tajemství Zlatého koně. Trať se ztrácí v tmě*. Praha: Egmont ČR, 2003.

Skála, František jr. *Velké putování Vlase a Brady*. Praha: Divus, 1997.

Resumé

V prvním oddíle se práce zabývá teorií konstitutivních komiksových prostředků a jejich vzájemnou kooperací v grafickém prostoru komiksu: komiksovým znakem (dynamickou intermediální bimodální strukturou kódu vizuálního a diskursivního), komiksovým slovem (jakožto verbálem, komiksovou obrazovou figurou), komiksovým obrazem v jeho různých komiksových instanciacích (konkretizacích), je definováno prototypické komiksové schéma (jako výchozí kontrastivní komiksová struktura). Komiksový obraz je nahlédnut teoretickými přístupy obrazové sémiotiky (Eco, Goodman, Sønesson) i Peircovy obecné sémiotiky a též sémiotiky filmu. Komiksový obraz druhé instance je definován jako rytmizovaná plurálová vícedimenzionální komiksová struktura. Práce se zabývá jeho strukturními rovinami a jejich prostředky.

Druhý oddíl se věnuje aplikaci některých konceptů představených v oddílu prvním, a to v komparativní analýze prostředků užívaných starším českým komiksem J. Foglara *Rychlé šípy* a moderním komiksem pro dospělé (práce zahrnuje korpus vybraných primárních komiksových zdrojů českých i světových). Srovnávacími parametry jsou komiksová obálka, grafický prostor, komiksový čas, interiorizace a animizace exteriéru, chromatické kódování, obrazově-verbálová interakce, postava, situace a vnitřní svět postav. Moderní komiks pro dospělé se ukáže jako vysoce interaktivní, spojitá, metaforická, reflexivní struktura, která sémantizuje i technické („formální“) rysy (v rámci „obsahu“ na různých úrovních splývají prvky diegetické a ne-diegetické).

Summary

The first part of the thesis is concerned with the theory of comics. The author considers the concept of graphic space of comics as a basic notion of the presented theory. On the basis of graphic space it is possible to introduce the individual concepts of the comics theory, namely comics sign, comics word, comics image. The author introduces the new concept of „prototypic“ comics scheme which serves as the basis for comparative analysis of an old Czech comics *Rychlé šípy* with modern adult comics. The concept of comics image is viewed by some theoretical approaches of pictorial semiotics (Eco, Goodman, Sønesson), and Peirce's general semiotics, and film semiotics. The comics image is defined as rhythmical plural multidimensional comics structure. The thesis is concerned with its various structural dimensions and their units.

In the second part, some of the theoretical concepts introduced in the first part are applied in the comparative analysis, which focuses on some devices used in a famous old Czech comics *Rychlé šípy* by J. Foglar, and in modern adult comics (the corpus of the chosen Czech and worldwide comics is included in the present work). The parameters for the comparison are: comics cover, graphic space, comics time, interiorisation and animation of exterior, chromatic coding, picture-verbal interactions, diegetic character, diegetic situation, and inner world of characters. Modern adult comics shows up as highly interactive, coherent, metaphorical, reflexive structure. Technical („formal“) features of this structure are semantized (within the dimensions of „meaning“, the diegetic and non-diegetic features coalesce).