

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Ústav české literatury a literární vědy

DIPLOMOVÁ PRÁCE
Narativní aspekty komiksu

Pavel Kořínek (Český jazyk a literatura)

Vedoucí diplomové práce: Doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.

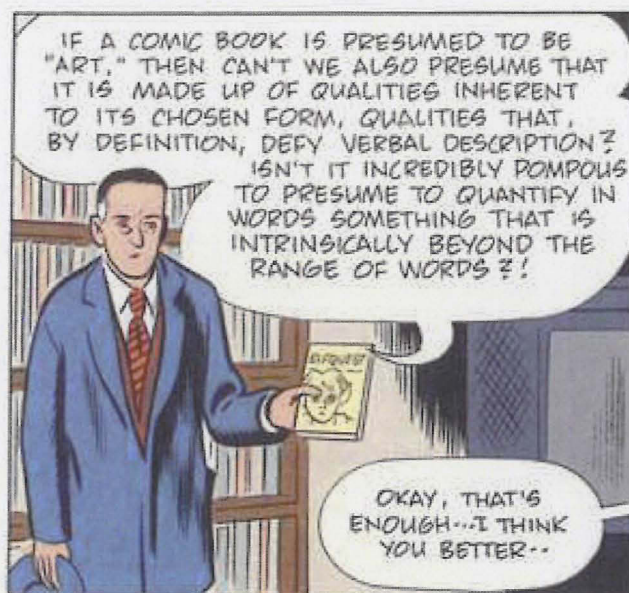
Praha 2006



[LADISLAV – NĚMEČEK 1993, s. 7, výřez]

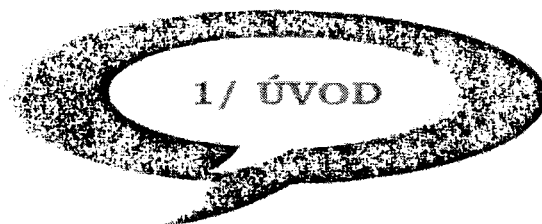
Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V PRAZE DNE 4. 9. 2006



[CLOWES 2005, s. 47, výřez]

Děkuji vedoucímu práce doc. PhDr. Petru Bílkovi, CSc. za možnost psát o tom, co mě opravdu zajímá, Jiřímu Štávovi a Martinu Foretovi za nenahraditelnou pomoc při shánění těžko dostupné literatury a Tereze Pavlíčkové za cenné „mediální“ připomínky k celému textu.



1.1 Myšlení o komiksu – historický přehled recepce

Kreslený seriál, ilustrovaný seriál, obrázkový seriál či v lokalizovaném grafickém záznamu komiks: všechna tato označení odkazují k umělecké formě, již se v našem prostředí příliš přívětivého přijetí nedostávalo – v klidnějších dobách byla tato forma spojována výhradně s nepříliš hodnotným obrázkovým čtením pro děti a mládež, v 50. letech (a částečně i v letech sedmdesátých) pak byl komiks přímo obviňován ze škodlivosti, v jeho popularitě byly shledávány příčiny mladistvé delikvence, sporný fakt amerického původu kresleného seriálu pak podmínil i odsudky ideologické. Není proto překvapivé, že v českém jazyce nebyly k dispozici prakticky žádné teoreticky zaměřené práce věnované této umělecké formě – převážná většina článků a studií publikovaných v rozmezí let 1948–1989 se zaměřila na vyjadřování postojů v probíhající hodnotové diskuzi¹, zbylých nemnoho textů pak nejčastěji podávalo potřebné, avšak teoreticky nepřilíš ukotvené historické přehledy. Po roce 1989 se zvýšil zájem o komiks, kromě četných domácích prací (leckdy se spornou i jen řemeslnou kvalitou) se objevily především americké seriály, které do té doby nemohly na českém trhu vycházet. Přecenění síly trhu a nerealisticky nadhodnocené náklady však vedly u většiny titulů k rychlému krachu. Po roce 2000 se situace na českém trhu relativně ustálila, kromě mainstreamové většiny, již představují téměř výhradně překlady amerických komiksů od velkých vydavatelství DC, Marvel, Image a Dark Horse, se rozvinula i nezávislá, alternativní scéna, která kromě publikace původních prací zprostředkovává českému čtenáři i

¹ Mezi nejvýznamnější projevy této diskuze, jejíž téma by se dalo vyjádřit zkratkovým popisem: komiks – ano či ne, patří série článků publikovaných v polovině šedesátých let ve Zlatém máji a polemika, která se v letech 1988–1989 odehrála v Kmeni.

některé zásadnější překlady z evropské (zejména pak francouzské) komiksové tvorby. Současně s tím se od poloviny 90. let začínají objevovat pokusy o teoretičtější popsání této umělecké formy – českému „myšlení o komiksu“ však zřetelně chybějí historické základy a ve většině případů je jasně zřetelná i neznalost kontextu zahraniční komiksové teorie. Nepříliš povedený překlad i jinak velmi problematického Groensteenova textu *Système de la bande dessinée* (Stavba komiksu²), publikovaný v brněnském nakladatelství Host, tak představuje první skutečně teoretickou monografii věnovanou komiksu dostupnou v českém jazyce.

V zahraničí se teoretické „myšlení o komiksu“ začalo výrazněji rozvíjet v 60. letech – v USA bylo zvýšení zájmu podmíněno vznikem tzv. „comixu“, alternativní formy související s celospolečenským alternativním hnutím, v evropském, zejména pak francouzském kontextu zapůsobila vlna zvýšené teoretické pozornosti věnované projevům masové, populární kultury. Angloamerická teorie dlouho přistupovala ke komiksu ze sociologických, historických, popřípadě ideokritických pozic – nejčastějším tématem monografických prací z období hrubě vymezeného lety 1963–1985 tak bylo zkoumání subkultury komiksových fanoušků. Coby zlomový bod zapůsobila prakticky³ zaměřená kniha významného komiksového autora Willa Eisnera *Comics and Sequential Art*⁴, která – společně se souběžným prvním otištěním nejvýznamnějších prací tzv. revizionistické větve superhrdinského komiksu⁵ – způsobila opětovné zvýšení zájmu o komiks v akademických kruzích. Od poloviny 80. let se tak začínají objevovat odborné, sémioticky či esteticky zaměřené analýzy komiksu.

Frankofonní komiksová teorie se vyvíjela odlišným způsobem, což souvisí především s jiným společenským postavením komiksu (ve francouzštině označovaného pojmem *bande dessinée* – mimo domácí francouzské prostředí nabyl tento výraz užšího významu, když je užíván pro

² GROENSTEEN 2005.

³ Kniha představuje svého druhu manuál komiksového autora.

⁴ EISNER 2004/1985.

⁵ Termín revizionistický superhrdinský komiks přejímáme z monografie *How to Read Superhero Comics and Why* Geoffa Klocka (KLOCK 2003), ve které tak autor označuje zásadní texty, které měly vliv na proměnu celkové podoby superhrdinského žánru – jedná se zejména o *Watchmen* (Strážce) Alana Moorea a Davea Gibbonse a *Batman: Dark Knight Returns* (Návrat temného rytíře) Franka Millera.

označení francouzských a belgických komiksových prací) – zatímco v angloamerickém prostředí byl komiks stále spíše řazen k „low culture“, populární konzumní „literatuře“ se spornou estetickou hodnotou, francouzské prostředí reflektovalo již od počátků komiks jako svébytnou uměleckou formu, pro kterou ostatně přijalo i označení „deváté umění“. Analytické práce publikované ve francouzštině už od konce 50. let tak nabízejí popisy komiksu, které vycházejí z francouzské teoretické tradice – za zvláštní zmínku pak stojí poměrně výrazná větev komparativních prací, které posuzují vztah komiksových a filmových postupů. Francouzské „myšlení o komiksu“ si rovněž vytvořilo vlastní terminologickou sestavu, která nikterak neodpovídá obvykle přijímaným pojmům tradice angloamerické – badatele zkoumajícího kulturní stereotypy by tak jistě zaujal fakt, že pro jednotlivé „políčko“ komiksu užívá francouzská teorie pojmu „viněta“.

Ve výčtu komiksových „velmocí“ je třeba alespoň ve stručnosti zmínit i třetího největšího producenta komiksů – Japonsko. Specifická výrazová forma komiksu označovaná manga (podobně jako u bande dessinée má tento termín takto konkrétní význam pouze mimo domovské prostředí – v Japonsku je jako manga označován obecně veškerý komiks) se pod vlivem populárních animovaných filmů Walta Disneye vyvinula v 50. letech 20. století, v japonském komiksu však lze vysledovat i vlivy domácí výtvarné tradice, zejména pak dřevotisků pomíjivého světa – ukijoe. Jestliže bylo angloamerické přijímání komiksu (alespoň do zmiňované poloviny 80. let) ovlivněno negativním obrazem „nízké“, konzumní literatury, a francouzské prostředí naopak považovalo komiks za svébytnou, hodnotnou uměleckou formu, sledujeme v japonském prostředí ještě odlišnou situaci – dvojice protikladů hodnotné x bezcenné a vysoké x populární, které se, byť často nevědomě, odrážejí v mnoha západních textech o populární kultuře, se totiž v japonském kontextu nerealizují. Timothy J. Craig, editor antologie *Japan Pop!*⁶ uvádí coby příklad nekonfliktního a implicitně nehodnotícího přijímání populární kultury například tradiční divadelní formu kabuki, která, coby představitel „populárního“ umění, naprosto bezproblémově koexistuje s „vysokou“ formou – v uvedeném příkladu s divadlem nó. Japonské myšlení o

⁶ CRAIG 2000, s. 7.

komiksu se v 50. – 80. letech zaměřilo především na analýzy vizuální stránky komiksu. Na začátku 90. let se v Japonsku zvedla vlna odporu proti manze, které byly přisuzovány obvyklé škodlivé vlivy – snižování gramotnosti, zvyšování zločinnosti. V obraně proti hnutí volajícím po zákazu prodeje některých seriálů bylo publikováno množství sociologických a ideologických analýz, od začátku 90. let, kdy manga začala ve větší míře pronikat na západní (nejprve zejména americké) trhy, se objevují i obecnější práce o sémiotice mangy, stejně jako motivické analýzy či historické přehledy.

1.2 Pojmová definice

Základní otázkou, ke které se pokouší alespoň stručně vyjádřit většina teoretických textů, je samozřejmě problematika definice – chceme-li mluvit o komiksu, měli bychom si nejprve ujasnit, co tímto termínem vlastně označujeme, jaké jsou jeho rozlišující rysy a jaké má limity. Zdánlivě jednoduchá otázka však po krátkém ohledání otevírá hned několik problémů, které je třeba pro potřeby komiksové teorie vyřešit. V obecném povědomí je „definice“⁷ komiksu zdánlivě bezproblémová – položíme-li dotaz „Co je komiks“ představiteli laické veřejnosti, dostane se nám pravděpodobně obvyklého vysvětlení pojmovým přenosem („komiks je kreslený seriál“), popřípadě rozvitější varianty, která bude explicitně pojmenovávat dvojici dominantních kódů („*Komiks neboli Kreslený seriál je samostatný literární i výtvarný žánr. Jde o příběhy vyprávěné pomocí série obrázků s případným doprovodným textem. Pokud je komiks krátký (obvykle tři obrázky), označuje se strip.*“⁸). Tvrzení, že komiks představuje jakýsi hybridní literární žánr s obrázky (srov. občas se vyskytující pojem „komiksová literatura“), převládalo v českém myšlení o komiksu až do roku 1989. Ptáme-li se po definici komiksu, tážeme se zároveň po jeho postavení v systému uměleckých forem, po jeho svébytnosti a funkci. Co tedy označujeme pojmem komiks?

⁷ Nakolik lze umístit výrazy „obecné povědomí“ a „definice“ do nekontradiktorické věty.

⁸ Uvedený příklad pochází z české verze internetové encyklopedie Wikipedia (<http://cs.wikipedia.org/wiki/komiks>).

Při pokusech o pregnantní vyjádření podstaty zkoumané umělecké formy je zapotřebí zabránit směřování formy a obsahu, se kterým se shledáváme ve většině českých pokusů o definici komiksu, stejný omyl však nacházíme například i v Skepticích a těšitelích Umberta Eca⁹. Nedůsledným rozlišováním formy a obsahu tak zaniká rozdíl mezi žánrem a uměleckou formou (médiem)¹⁰ – vlastnosti konkrétního komiksového žánru (nejčastěji se jedná o humoristický, dobrodružný a superhrdinský žánr) jsou tak chybně připisovány veškerému komiksu.

Asi nejvlivnější a pro současné směřování myšlení o komiksu nejdůležitější definici komiksu nabídl ve své práci *Understanding Comics* Scott McCloud¹¹. V návaznosti na citované Eisnerovo dílo definuje McCloud komiks jako „*Juxtapoziční kresby a jiná zobrazení v cílených sekvencích, realizované za účelem přenosu informace a/nebo vyvolání estetické reakce u diváka.*“¹² McCloud tak vypuštěním veškeré zmínky o textovém plánu komiksu zřetelně odkazuje k distinktivní roli vizuální sekvence (statických) obrazů. McCloudova definice s sebou, přes svoji nespornou užitečnost a historickou důležitost, přináší řadu problémů a otázek, z nichž alespoň některé zmíníme v následujících řádcích. Odhlédneme-li od sporného závěru definice („*vyvolání reakce u diváka*“), ve kterém je do formálního popisu neústrojně začleněn systémově nesouvisející recepční argument (jako účelnější by se jevilo využití příbuzných pojmů nemajících přímé recepční požadavky – např. estetická funkce; další otázky pak vyvolává i McCloudovo označování komiksového recipienta jako „diváka“), vyvolává spory především „úplnost“ této definice, popřípadě dopad jejího přijetí. Přijmeme-li totiž McCloudovu definici jako platnou a úplnou, můžeme (a McCloud tak i činí)

⁹ ECO 2006.

¹⁰ Definice uváděná Dagmar Mocnou a Janou Čeňkovou v hesle pro Encyklopedii literárních žánrů: „*Intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem*“ (MOCNÁ – PETERKA 2004, s. 516) je rámcově adekvátní, pocitovaná nepatřičnost je způsobena (opomeneme-li nepříliš terminologické užití pojmu text a neprůhledné rozlišování mezi událostí a příběhem) samotným včleněním komiksu (ale i dalších hesel, např. filmový scénář, televizní seriál nebo populární literatura) mezi „literární žánry“ – pokud autoři hesla a editoři encyklopedie trvají na zařazení takto formulované definice komiksu, postrádáme analogické heslo fikční literatura (v předpokládaném znění: „*monosémiotický narativní žánr líčící událost či příběh prostřednictvím textu*“).

¹¹ MCCLOUD 1993.

¹² V první části definice následujeme překlad Ivana Adamoviče (ADAMOVIČ 2002, s. 49); orig. znění: „*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*“ (MCCLOUD 1993, s. 9).

za komiksy označit například i Trajánský sloup či tapisérii z Bayeux. Odpůrci této definice se většinou pokoušejí o rozšíření o produkční, respektive historický parametr – do definice se tak buď dostávají výroky o mechanické reprodukci (zde se však nově ustavované definice dostávají do sporu s četnými doklady o unikátnosti tzv. „minicomics“, případně s celým pojetím komiksu jako artefaktu), nebo dochází k historickému omezení „komiks vzniká na konci 19. století“.

Alternativní definici komiksu nabízí už od konce 70. let Robert C. Harvey – podle definice uvedené v článku *The Aesthetics of Comics Strip* je pro komiks zásadní „*vyprávění slovem i obrazem (verbální i vizuální), [...] ve kterém slova a obrazy samostatně nedostačují. Je to právě vzájemná závislost slova a obrazu, která představuje pro komiks unikátní a rozlišující charakteristiku*“¹³. Harvey sice dále rozšiřuje definici o velmi sporná a z dnešního pohledu již zřetelně chybná tvrzení (pro komiks jsou tak dle něho ustavující například i seriálové, mezi příběhy přecházející postavy), velmi problematické je rovněž definiční zařazení verbálního plánu, přesto je Harveyho definice pro naše další zkoumání podnětná – jako první totiž Harvey přímo v definičním výroku propojuje komiks a narativ.

V posledních letech přišel s důkladnou kritikou obou výše uvedených definic americký teoretik Neil Cohn¹⁴. Pro Cohna je komiks pouze jedním z reprezentačních kanálů vizuální komunikace, jednou z mnoha realizací „vizuálního jazyka“. Vizuální jazyk je Cohnovo pojmenování pro svěbytnou, alternativní gramatickou strukturu, kterou lze popisovat a analyzovat prostředky transformačně-generativní gramatiky. Užitím pravidel tranzitivní syntaxe, vycházejících ze syntaktických teorií Noama Chomského, popisuje Cohn obecná pravidla „komunikace obrazem“; pro pojem komiks pak vymezuje užití plně podmíněné sociálním kontextem („*Co se rozhodneme označovat jako komiks zcela závisí na sociálním kontextu, ve kterém*

¹³ „*It is a narrative of words and pictures, both verbal and visual, in which [...] neither words nor pictures are quite satisfactory alone without the other. It is the interdependence of word and picture that gives to the comics their most unique and distinguishing characteristic.*” (HARVEY 1979, s. 641).

¹⁴ Zejména COHN 2003, dále pak diskuzní příspěvky ve fóru comix-scholars: COHN 2006a.

[zkoumaný objekt] *vystupuje (jedná se jak o kontext kulturní, tak časový [...])*¹⁵.

Samostatnou kapitolu by samozřejmě bylo možné věnovat pokusům o definice odrážející konkrétní umístění komiksu v detailněji rozpracovaném systému uměleckých forem – v hledání takového popisu bychom se však velmi brzy přiblížili k odvěké otázce „Co je umění?“, o jejíž zodpovězení se z mnoha snad zřetelných důvodů nemůžeme ani pokoušet. Vezmeme-li navíc v úvahu například v současné době vlivnou institucionální teorii umění (Arthur Danto), jeví se jako přinejmenším sporné, zda by nám exkurz do moderních teorií umění při hledání našim záměrům odpovídající definice komiksu vůbec nějak výrazněji napomohl. Omezíme se tedy na povšechné a provizorní umístění umělecké formy označované termínem komiks kamsi k imaginárnímu průniku literatury, výtvarného umění a filmu, na kterém se shoduje většina problematikou se zabývajících teoretiků. Popisu pozice v kontextu narativních médií je věnován prostor v kapitole bezprostředně následující po tomto úvodu.

V dalších kapitolách této práce budeme vycházet z McCloudovy definice deliberativní sekvence, kterou však obohatíme o Harveyho předpoklad narativní platnosti komiksu. Je samozřejmě problematické užívat narativní funkci jako distinktivní rys pro popis umělecké formy (média) – jednak nám hrozí brzké uzavření v tautologickém kruhu (1/ komiks označujeme za narativní médium; 2/ narativní médium sjednocujeme – ve shodě s Marie-Laure Ryanovou¹⁶ – s narativní/uměleckou formou; 3/ komiks považujeme za formu, již definujeme mimo jiné narativitou), dále pak sporným způsobem připisujeme projevům narativity exkluzivitu záměrnosti – zcela tak opomíjíme fakt, že vnímání narativu může vznikat – zcela nezávisle na autorském záměru – až u recipienta, coby prostředek jeho způsobu uchopování reality či jako výsledek vědomé narativní interpretace. Problematické vztahu obecné naratologie a komiksové teorie se budeme věnovat na následujících stránkách, které, jak doufáme, poskytnou i dostatek argumentů obhajujících popsání zjednodušení, jichž se v naší

¹⁵ „*What we determine to be "comics" depends entirely on the social context in which it appears (both temporal and cultural) [...]*“ (COHN 2006a).

¹⁶ RYAN 2004.

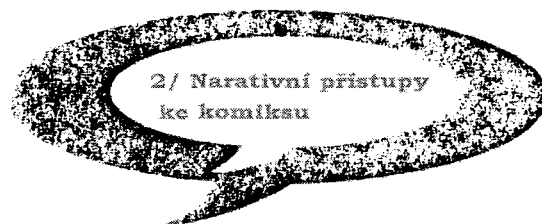
pracovní definici komiksu dopouštíme. Pro potřeby našeho zkoumání proto komiks definujeme následující dvojicí výroků:

- 1) Komiks je sociálně a historicky podmíněná samostatná (primárně narativní, viz dále) umělecká forma (médiu), která využívá prostředky literárního vyprávění, filmové narace a vizuální reprezentace, jež obohacuje o unikátní rejstřík formálně specifických postupů.

a (v parafrázi McCloudova popisu):

- 2) Komiks představují juxtapoziční kresby a jiná zobrazení v cílených sekvencích (za fakultativního využití verbálního plánu), realizované za účelem přenosu informace (resp. popřípadě narativu).

V následující kapitole se zaměříme na popis způsobů a postupů, jimiž se obecná naratologie – jež (ač byla od počátku explicitně prohlašována za intermediální teorii) v převážné většině textů ztotožňuje narativ s literárním vyprávěním – vypořádává s verbálně/vizuální dualitou komiksového textu a stanovíme si základní rozdělení, na jehož základě bude náš popis narativních aspektů komiksu probíhat.



2.1 Naratologie jako transmediální disciplína

Naratologie byla již od počátků zamýšlena a utvářena jako mediálně nezávislý teoretický směr – idea nalezení komplexní sady narativních pravidel a aspektů představujících strukturu kterýmkoli médiem komunikovaného narativu se v tu explicitní, tu tušené implicitní podobě vyskytuje ve většině zakladatelských prací. Neopomenutelnou skutečnost, že formální rysy užitého média rovněž formují podobu a vyznění zprostředkovaného vyprávění, reflektuje ustavení diadického, popřípadě triadického „vrstvení“¹⁷ narativu. Na následujících stranách nám coby výchozí model poslouží Chatmanovo rozlišení story x discourse. Triadické modely, zaváděné například Balovou či Rimmon-Kenanovou kladou zvýšený důraz na produkční proces – jakkoli může být toto jemnější rozlišení přínosné pro narativní analýzy konkrétních textů (pro které jsme tak vybaveni rozšiřující sadou nástrojů sloužících k rozpoznání komunikačních signálů odkazujících k producentu či recipientovi), potřebám naší analýzy komiksového narativu lépe vyhoví zmiňovaný model Seymoura Chatmana.

*„Příběh je obsahem narativního výrazu, zatímco diskurz je tohoto výrazu formou.“*¹⁸ zní Chatmanova definice obou klíčových pojmů. Příběh (obsah) tak v jeho terminologii označuje substanci, označované, které není závislé na užitém sémiotickém kódu, zatímco diskurz (výraz) představuje způsob narativního přenosu. Chatman dále oba ustavené termíny štěpí do dvojic na základě rozlišení formální a substanciální stránky pojmu, pro naše potřeby postačí uvést, že v rámci diskurzu uvádí (coby substanciální složku výrazu) i

¹⁷ Rimmon-Kenanová užívá pro obecné označení rovin naratologické analýzy pojmu „aspekt“ (RIMMON-KENANOVÁ 2001, s. 11).

¹⁸ „*Story is the content of the narrative expression, while discourse is the form of that expression.*“ (CHATMAN 1978, s. 23).

pojem „manifestace“, představující mediální reprezentaci (verbální, vizuální, pantomimickou apod.). Přes toto rozlišení Chatman pro studium narativu vybírá především mediálně nezávislé rysy: „*Médium – jazyk, hudba, kámen, malba a plátno nebo cokoli jiného – aktualizuje narativ, vytváří z něj skutečný objekt, knihu či hudební skladbu (zvukové vlny v koncertní síni nebo na záznamovém disku), sochu či obraz: čtenář ale musí odkrýt virtuální narativ tím, že prostoupí mediální strukturou.*“¹⁹ Řečeno slovy narativní gramatiky, většina pozornosti tradiční naratologie se upínala k hloubkové struktuře, rovině, která byla považována za nezávislou na mediálním žánru a sémiotickém kódu konkrétní realizace.

Představené rozčlenění nevyvolávalo prakticky až do konce 80. let žádné zásadnější spory – zdálo se totiž, že možnost analýzy od mediálně/sémioticky specifických parametrů očištěného vyprávění skutečně umožňuje analyzovat onen virtuální narativ, skrývající se v jádru každé vyprávěcí realizace. Na výraznější problémy tohoto rozčlenění se narazilo až v souvislosti s pokusy o aplikaci narativních teorií na „netradiční narativní žánry“ – tedy v průzkumech probíhajících pod vlivem kognitivních či transmediálních větví naratologie, jež se začaly výrazněji projevovat zejména od 90. let 20. století.

Snad jen s čestnou výjimkou filmu, jehož narativnímu popisu věnoval čas například námi citovaný Seymour Chatman, byla totiž naratologie až do konce 80. let téměř výhradně „literární“ – veškeré teorie, jakkoli byla proklamována jejich mediální nezávislost, byly vytvářeny, prozkoumávány a následně aplikovány téměř výhradně na pozadí literárního materiálu. Je to do jisté míry pochopitelné, vezmeme-li v úvahu akademické prostředí literární vědy, jež poskytlo výchozí prostředí většině naratologů, někteří autoři²⁰ toto vyvyšování literárního média vysvětlovali dominantním postavením literární (resp. verbální) narace. Verbální/literární narace pro ně představuje prototypickou kategorii, literární text podle nich nabízí

¹⁹ „*A médium – language, music, stone, paint and canvas, or whatever – actualizes the narrative, makes it into a real object, a book, a musical composition (vibrating sound waves in an auditorium or on a disc), a statue, a painting: but the reader must unearth the virtual narrative by penetrating its medial surface.*“ (CHATMAN 1978, s. 27).

²⁰ Například Gerald Prince v předmluvě k autorskému slovníku Dictionary of Narratology (PRINCE 2003, s. vii).

nejúplnější katalog narativních prostředků; literatura je domovem narace. Marie-Laure Ryanová v předmluvě²¹ k antologii *Narrative across Media*, která se pokouší tato literárněcentrická tvrzení přezkoumávat z pozic transmediální naratologie, cituje v této souvislosti studii Sola Wortha *Pictures Can't Say Ain't*, v níž autor teorii o narativní nedostatečnosti vizuálních médií ilustruje tvrzením, že obraz neumí komunikovat tvar „ain't“ – kromě bezprostředně se nabízející námitky, že přímý protějšek, odrážející všechny pragmatické a sociolingvistické vlastnosti ne-existenčního staženého tvaru ain't nenalezneme ani v mnoha světových jazycích, se samozřejmě nabízí otázka, nepohybujeme-li se v jakémsi terminologickém kruhu: byla-li naratologie utvářena především v aplikacích na literární materiál, můžeme potom na základě faktu, že literární materiál takto utvořeným teoriím nejlépe vyhovuje, usuzovat cokoli o obecných vlastnostech vyprávění? A i pokud uznáme nezbytnost „jazyka“ pro realizaci celistvého narativu, nedopouštíme se nadměrných zjednodušení, klademe-li samozřejmé rovnítko mezi naraci-umožňující „jazyk“ a verbální kód?

V současné době se rozvíjející směr transmediální naratologie pokouší postupně zaplňovat mezery, které tradiční naratologie ponechala v popisu „neprototypických“ narativních žánrů – ať už se jedná o hudbu, nejrůznější televizní formáty či komiks, nebo dokonce o tzv. nová média, která svou akcentovanou interaktivitou otevírají celou další rovinu problémů a otázek. V souvislosti s naratologickým zájmem o tyto mediální realizace se samozřejmě znovu přehodnocuje i tvrzení o nezávislosti narativních prostředků. Aplikace na nejrůznější „netradiční“ mediální formy totiž čím dál tím více dokazují, že ona uváděná nezávislost narativních parametrů příběhové (story) roviny na mediálním žánru je přinejmenším problematická. I když opomineme komplikované otázky hraničních typů narace, jako je například hudba, setkáváme se při praktických analýzách konkrétních mediálních obsahů s potížemi vycházejícími z implicitního literárního zakotvení tradiční terminologické dvojice. Tradiční diadické rozčlenění obsah (příběh) x výraz (diskurz) je totiž ještě relativně snadno rozpoznatelné a aplikovatelné na narativní média komunikující jedním dominantním

²¹ RYAN 2004.

sémiotickým systémem, u kombinovaných médií (jako je například film, komiks, ale třeba i zpívaná píseň) se toto rozdělení v mnohém zastírá a problematizuje. Někteří autoři v textech zařazených do antologie Narrative across Media (kromě citované předmluvy Marie Laure Ryanové se jedná zejména o příspěvek Davida Hermana Toward a Transmedial Narratology²²) volají po přehodnocení uvedené dichotomie a revizi tvrzení o „mediální neodvislosti“ hlubinné narativní struktury (příběhu, story). V Hermanově textu je mediální závislost příběhu gradientní – místo protikladné dvojice teze: příběh je mediálně závislý x antiteze: příběh je mediálně nezávislý nabízí syntetický postoj škálové závislosti: „[...] příběhy jsou tvarovány, avšak ne přímo určovány jejich prezentačním formátem. Lépe řečeno, syntéza chápe narativy jako různou měrou zakotvené ve vyjadřujícím médiu, jež je charakterizováno odlišnými stupni intertranslability (tj. mezimediální narativní přeložitelnosti).“²³ Herman v studii dále představuje svůj již dříve prezentovaný model příběhové logiky²⁴, který rozšiřuje o parametry reflektující různé stupně mediální závislosti.

S vědomím sporné aplikovatelnosti protikladu story x discourse v kombinovaných médiích (u námi posuzovaného média – komiksu se jedná o dvojici verbální/vizuální kód) rezignujeme v dalších částech této práce na pevné oddělování příběhových a diskurzivních aspektů. Zaměření naší práce (narativní aspekty v komiksu) by samozřejmě do jisté míry předjímalo důraz kladený na výrazovou (diskurzivní) složku, výše uvedený teoretický exkurz snad alespoň do určité míry ospravedlní směšování obou rovin, jehož se na následujících stranách (v rozporu s tradičním kontradiktorickým chápáním) dopouštíme. Ještě než přistoupíme k popisu trojice narativních vrstev, které pro potřeby našeho výkladu ustavujeme, věnujeme ještě alespoň malý prostor historickému přehledu nejdůležitějších komiksových aplikací narativních teorií – měl by nám usnadnit orientaci v teoretických východiscích následujících kapitol.

²² HERMAN 2004.

²³ „[...] stories are shaped but not determined by their presentational formats. Rather, synthesis construes narratives as variably anchored in expressive media characterized by different degrees of intertranslability.” (HERMAN 2004, s. 54).

²⁴ Story logic, viz zejména HERMAN 2002.

2.2 Narativní popisy komiksového média – přehled

První pokusy o systémovou charakteristiku komiksového vyprávění nalezneme již v samotných počátcích „myšlení o komiksu“ – texty tohoto období (které můžeme přibližně vymezit polovinou 20. let na jednom a koncem let 60. na druhém konci) však zřetelně odrážejí v předchozí kapitole popisované nerozlišování mezi žánrem (např. superhrdinský komiks, humoristický seriál) a uměleckou formou (komiks jako verbovizuální narativní médium). Uvedené směřování pak zapříčinilo četné omyly a nepochopení, když byly jako systémové a obecné rysy komiksu uváděny buď žánrově-specifické projevy, nebo dokonce konkrétní autorské rysy²⁵. Ve frankofonní teorii byly sice v průběhu 70. let publikovány analýzy nejrůznějších komiksových děl inspirované klasickými naratologickými texty francouzského strukturalismu, úzká zaměřenost na výlučně domácí materiál (výsostného postavení se dostalo zejména seriálům z časopisu Spirou a samozřejmě Tintinovi) s sebou však přinesla problém podobný výše uvedenému směřování – francouzští autoři (jak ostatně zřetelně pozorujeme i v nedávno publikované práci Groensteenové) často nereflektují rozdíl mezi komiksem (coby uměleckou formou, verbálně/vizuálním narativním médiem) a bande dessinée (tedy národní, resp. areálovou variantou)²⁶. Německý autor Wolfgang Max Faust volá už v roce 1971 v článku Comics and How to Read Them²⁷ po náležitém popisu „jazyka komiksu“ v souvislostech verbálně/vizuální narace, teprve roku 1979 je však v americkém akademickém časopise Journal of Popular Culture publikována studie Roberta C. Harveyho The Aesthetics of Comic Strip, která se jako první pokouší o skutečně mediálně-specifický popis komiksového vyprávění a jeho prostředků.

²⁵ S oběma uvedenými omyly se můžeme setkat například v již citované knize Umberta Eca Skeptikové a těšitelé, konkrétně v analýze „Četba Steva Canyona“ (ECO 2006, s. 127–177); další příklady popisované terminologické kontaminace žánru a formy nalezneme v kterémkoli z nemnoha československých textů o komiksu publikovaných do roku 1989.

²⁶ Groensteen tak ve Stavbě komiksu věnuje mnoho prostoru ohraničujícímu stránkovému okraji, kterému přisuzuje zásadní obecnou významovou platnost, aniž by bral v úvahu fakt, že celý ohromný korpus americké sešitové produkce jednoduše žádný stránkový okraj nerealizuje (GROENSTEEN 2005, s. 47–51).

²⁷ FAUST 1971.

Harveyho definice komiksu je, jak jsme si ukázali v minulé kapitole, stále výrazně ovlivněna vnímáním umělecké formy coby žánru, v druhé části studie však autor nabízí několik výrazných poznatků ke komiksové narativitě. Jako jeden z prvních se zamýšlí nad otázkami dopadu publikační segmentizace (serializace) na výstavbu komiksového vyprávění: narativní dopady tohoto původně technicko-produkčního faktoru ilustruje analýzou komiksových stripů²⁸ s denní (tzv. dailies) a týdenní (tzv. sunday's) periodicitou. Zajímavým příspěvkem k teoretickému popisu komiksu je i navrhovaná definice „grafického centra narativního zaostření²⁹“ – jakkoli by užitý termín mohl svádět k paralelám s tradičním aspektem fokalizace, představuje tento koncept spíše způsob popisu vnitropanelové kompozice. Harvey prohlašuje, že uspořádání vizuálních a verbálních znaků uvnitř panelu je do velké míry podřízeno zamýšlené „ideální“ shodě mezi vizuální (a následně tedy i recepční) dominantou a místem s nejvyšší mírou narativní aktivity (narativní dominantanta). V poslední části studie je věnován prostor i sekvenčnímu řazení panelů, pro které je užito pojmu „kompozice“. Protože sekvenční organizace představuje pravděpodobně nejdůležitější komiksově-diskurzivní narativní aspekt, budeme se jí podrobně věnovat v následující kapitole, v části 3.7.

Vynecháme pro tuto chvíli krátký exkurz do vizuální naratologie, který ve svém přehledu *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (první vydání 1980, anglický překlad 1985) podnikla Mieke Balová³⁰, a zastavíme se až u textu Lawrence L. Abbotta z roku 1986.

Studie *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium*³¹, otištěná v jarním čísle 19. ročníku časopisu *Journal of Popular Culture*, rozpracovává Harveyho teorii: pojem grafického centra narativního zaostření je ověřován pomocí experimentálního percepčního testu vnímání

²⁸ Periodické novinové stripy v dnešní době představují poměrně nevýrazný segment komiksové produkce, v první polovině 20. století však tato skupina zahrnovala naprostou většinu publikovaných kreslených seriálů. Výtko o přisuzování žánrových vlastností celému médiu obecně tedy do jisté míry platí i u těchto analýz, obecný jev seriality je však v komiksu (ale i jiných uměleckých formách tzv. „populární“ kultury) tak pevně zakořeněn, že si vyžaduje důkladné prozkoumání i na obecně-mediální úrovni.

²⁹ „*the graphic center of narrative focus*“ (HARVEY 1979, s. 650).

³⁰ Bude dále zmiňován v pasáži věnující se fokalizaci.

³¹ ABBOTT 1986.

panelu. Užití metody sledování vnitropanelové percepce (tj. v jakém sledu se vnímatel zaměřuje na jednotlivé části – ať už textové nebo vizuální – panelu) je přinejmenším kontroverzní: abychom mohli vynášet podobně jednoznačné soudy o „pohybu oka po panelu“, museli bychom mít k dispozici technické vybavení, které by dokázalo zaznamenávat percepční pohyby s přesností menší než centimetr; hrozí rovněž zaměňování individuálního čtenářského návyku za obecný postup. V teoretickém úvodu k zaznamenanému testu Abbott přínosným způsobem rozlišuje a pojmenovává tři vrstvy komiksového jazyka (navrhuje pro ně označení dialog, narace a zvukový efekt³²), každá z vrstev se pak podle něj různou měrou aktualizuje v obou plánech (verbální/vizuální) komiksu. Druhá část studie je věnována nadpanelových jednotkám, místo Harveyho označení „kompozice“ užívá už Abbott tradičního termínu „sekvence“. I popis sekvenčních parametrů je založen na percepčních experimentech, analýza narativních souvislostí perspektivního „pohybu“ postavy v sekvenci panelů je bohužel natolik pevně vázána na aktuální zkoumanou stranu, že nelze získané závěry jakkoli generalizovat. Abbottova studie je přesto velmi přínosným textem: navrhuje možné metody zkoumání panelového obsahu, zpřesňuje vztahy textového a obrazového plánu a v neposlední řadě vytváří základy pro zkoumání sekvenčního navazování, na které později naváží autoři rekrutující se z neakademického prostředí (Eisner, McCloud).

O výše popisovaném nezájmu tradiční naratologie o „nevyhovující“ média nejlépe svědčí skutečnost, že dvojici zásadních textů týkajících se komiksové narace vytvořili autoři nepocházející z akademického prostředí. První z nich, legendární autor Will Eisner vyšel ze svých mnohaletých zkušeností komiksového autora³³ a v publikaci *Comics and Sequential Art* předložil první skutečně propracovanou a celistvou teorii komiksu. Osm kapitol, ze kterých kniha sestává, probírá postupně jednotlivé aspekty komiksového média – počínaje obecným definičním rámcem, přes popis inventáře vizuálních postupů, rámování (a rámcování), až po podrobný popis

³² ABBOTT 1986, s. 156.

³³ Eisnerův komiks *Contract with God* bývá tradičně označován za první „graphic novel“ – dnes spíše tržně motivovaný termín označující „závažnější“, primárně dospělému publiku určený komiksový „nadžánr“ (srov. kap. 4.5).

času a časování. O jedenáct let později se Eisner k teoretickému uvažování o komiksu vrátil pokračováním nazvaným *Graphic Storytelling and Visual Narrative*³⁴, ve kterém svoje dřívější teorie rozvinul a doplnil o další (především genologické a recepční) kontexty.

Nejvýznamnějším Eisnerovým následovníkem a autorem pravděpodobně nejvlivnější knihy z oboru komiksové teorie je americký komiksový autor Scott McCloud. Jeho v komiksové formě předkládaná teorie komiksu³⁵ *Understanding Comics* na Eisnera přímo navazuje, rozpracovává a prohlubuje jím naznačený teoretický systém a obohacuje jej o nové přístupy. V následnosti na Abbotta pak McCloud detailně propracovává popis sekvence, důkladně se věnuje i konceptu mezipanelové „mezery“ (gutter), již je tradičně přisuzována nejvyšší dějová dynamičnost. McCloud se komiksové teorii věnuje nadále – v roce 2000 bylo publikováno pokračování *Reinventing Comics*³⁶, na letošní podzim je ohlášen třetí svazek s pracovním názvem *Making Comics*. Eisnerova/McCloudova teorie komiksu představuje bezesporu nejvlivnější větev komiksových studií, detailnímu popisu a případné kritice jednotlivých jejích součástí se věnujeme v pasážích věnovaných konkrétním narativním aspektům.

V posledních letech se naratologii komiksu začala zabývat Jeanne Ewertová, autorka zaměřující se jinak především na žánrové analýzy detektivní fikce. Jí vypracované heslo *Comics and Graphic Novel*³⁷ v *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* využívá nevelkého prostoru k přehledu základních přístupů k narativní analýze verbálně/vizuálního vyprávění, i Ewertová vyzdvihuje zejména Eisnerův a McCloudův přínos k teoretickému popisu specifik komiksové narace. Svoji vlastní analýzu komiksu nabízí autorka v studii *Art Spiegelman's Maus and the Graphic Narrative*³⁸, zařazené do citované antologie *Narrative across Media*. Na příkladovém materiálu proslulého Spiegelmanova komiksu dokazuje

³⁴ EISNER 1996.

³⁵ S teoretickým výkladem teorie komiksu za přímého využití komiksového média se ostatně střetáváme i v obou Eisnerových knihách – oba autoři explicitně přiznávají cíl představit komiks jako médium, které může být přínosné i pro podání odborného textu.

³⁶ MCCLOUD 2000.

³⁷ EWERT 2005.

³⁸ EWERT 2004.

Ewertová nezbytnost současného posuzování obou plánů komiksu (verbálního i vizuálního) a navrhuje i některé praktické postupy, jichž lze v tomto posuzování využívat.

2.3 Tři roviny popisu komiksového narativu

Naše práce se v následujících kapitolách zaměří na nejrůznější aspekty, jimž přisuzujeme významnou roli při vytváření komiksového narativu. Za účelem přehlednosti a zachování alespoň rámcového členění je výklad rozdělen do čtyř částí – a tří rovin komiksové narativity, které pojmenováváme 1) segment, 2) příběh a 3) svět; čtvrtá část pak doplňuje výklad o některé další aspekty, které nelze přímo přiřadit k některé z ustavovaných rovin. Tyto roviny mají představovat jisté logické uspořádání pojmového aparátu a odrážet zanořenost vlastních aspektů komiksového narativu. Navrhované rozložení samozřejmě nemá a nemůže reprezentovat žádné nepropustně oddělené úrovně textu – všechny popisované aspekty se prolínají a reprezentují na všech navrhovaných rovinách.

Nejnižší rovina „segmentu“ do určité míry odráží tradiční pojetí, které přisuzuje funkci elementární jednotky komiksového systému panelu, tedy jednotlivému obrazovému poli. Na této úrovni se tak budeme věnovat reprezentaci řeči (a vůbec typologii verbálních projevů v komiksu), signalizaci „promluvy“ vypravěče, narativnímu času, prostoru a fokalizaci. Klíčovým aspektem, který se realizuje především v této rovině, je výše popisované sekvenční řazení panelů – důkladně se jím proto v této kapitole zabýváme.

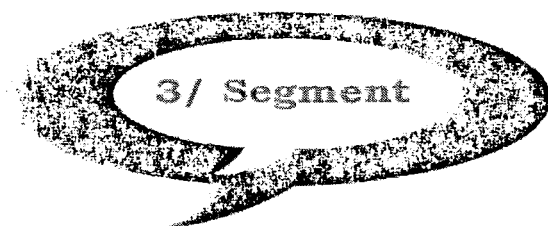
Na vyšší úrovni „příběhu“ se zaměřujeme na sekvenční makrostrukturu – především stránkový kontext (v Groensteenových pojmech stránkový layout), zmiňujeme panelovou rytmizaci a věnujeme prostor úvahám o aspektu „postavy“. Do kapitoly je včleněna i pasáž pokoušející se o náčrt genologie komiksu a o upozornění na narativní platnost jednotlivých ustavených „žánrů“.

Nejvyšší stupeň navrhovaného modelu představuje úroveň „světa“. V ní vycházíme z v současnosti populární teorie fikčních světů, kterou se pokoušíme aplikovat na popis komiksových narativů. Zvláštní pozornost

bude věnována otázce aplikovatelnosti teorie fikčních světů na „fikční světy sdílené více texty“ a „vizuálně určované fikční světy“, v obecném přesahu pak na fikční světy „pop-kultury“ obecně. Souvisejícím problémem, který se rovněž dočká výkladu v této kapitole, je pojem seriality.

Poslední výkladová kapitola bude věnována specifickým otázkám a narativním aspektům, které z nejrůznějších důvodů nebyly důkladně diskutovány na jednotlivých úrovních – zařazeny sem budou například drobnější pasáže o některých esteticko/sémanticko/technických aspektech (barva, výtvarný projev), ale i vstupní exkurzy do souvisejících problematik (komiksové adaptace, intertextualita).

Bylo by chybou, kdyby na základě výše uvedeného rozčlenění vznikl dojem, že se pokoušíme o ustavení jakéhokoliv reprezentativního modelu komiksové narativity. Námi popisované aspekty představují pouze malou část ze všech možných přístupů a posuzovatelných parametrů, naším cílem rozhodně není představit definitivní „naratologii komiksu“, ale pouze a jen prokázat možnost a přínosnost aplikace tradičních naratologických konceptů na vyprávění realizovaná v komiksovém médiu. Thierry Groensteen ve Stavbě komiksu opakovaně prohlašuje, že tradiční inventář naratologických postupů je na komiks neaplikovatelný – toto autorovo smýšlení není ostatně překvapivé, uvědomíme-li si, že Groensteen naprosto vyvyšuje vizuální plán komiksu nad plán verbální (s na první pohled přijatelným odůvodněním existencí komiksu bez textu, ale nikoliv komiksu bez obrazu), aniž by však jakkoli reflektoval učení školy „vizuální komunikace“. Groensteenem navrhovaný systém komiksu je možná – ve své oproštěnosti od obsahu panelu, verbální složky a narativu – stabilní, je to ovšem stabilita teorie umění, která nejprve vyřízne plátno a zabývá se jen stupněm promoření dřevěného rámu červotočem. Předkládané vhledy do naratologie komiksu tuto stabilitu a systémovou komplexnost postrádají, doufáme však, že se jim podaří postihnout alespoň některé z určujících rysů komiksového vyprávění.



3.1 Dvojice elementárních jednotek

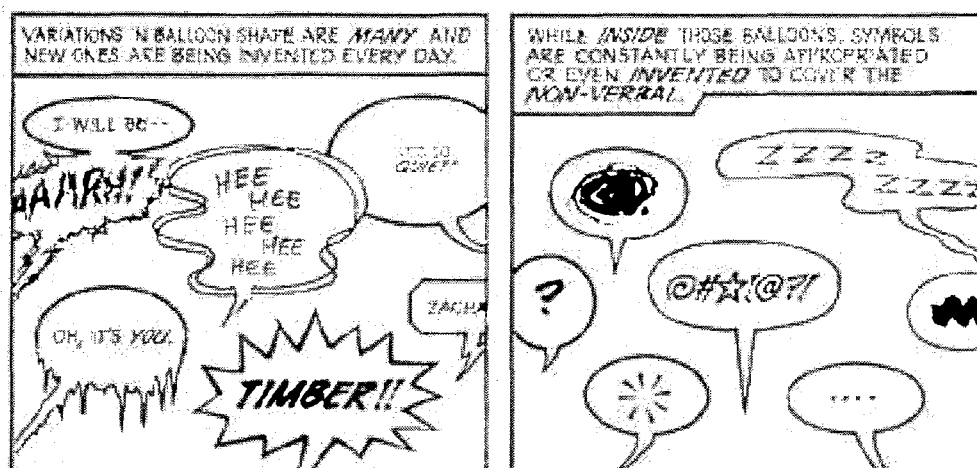
Pro nejnižší rovinu komiksového vyprávění, kterou pro tuto práci stanovujeme, jsme zvolili označení segment – spojujeme tak do jedné kapitoly popis vnitropanelových vlastností i analýzu možností konfigurace řetězení panelů. V tradičních přístupech bývá za elementární jednotku komiksového vyprávění označován právě panel – jednotlivé komiksové pole. Pro potřeby dalšího výkladu si jej definujeme následující formulací: panel je pro nás distinktivní, obvykle rámem či jiným rozlišujícím grafickým činitelem oddělené komiksové pole, které (ve své nejběžnější podobě) zaznamenává izolovaný dějový segment s omezenou časoprostorovou aktivitou. Obsah panelu tak v nejběžnější své realizaci odkazuje svými vlastnostmi (alespoň ve vizuálním plánu) k nehybnosti fotografie, k post-giottovské malbě, k Lessingovu reprezentativnímu okamžiku. Je samozřejmě možné zahrnout minimální příběh (zvláště postačuje-li nám pro jeho konstatování – po vzoru Rimmon-Kenanové – samotná časová posloupnost vyobrazených událostí³⁹) i do kontextu jednotlivého panelu, nejběžnější metodou vypočtení souslednosti záběrů/momentů/panelů/událostí vytvářející narativní strukturu je ale sekvence, tedy několik vedle-sebe-stojících panelů v záměrné konfiguraci. V této kapitole se zaměříme na narativní aspekty realizující se v teoretickém prostoru vymezeném oběma elementárními jednotkami: panel považujeme za minimální segment roviny sémantické, sekvenci pak chápeme coby základovou složku narativní roviny. Výklad je veden od primárně vnitropanelových aspektů směrem k vlastnostem tradičně spojovaným s panelovou sekvencí, naznačené pořadí aspektů si ovšem nečiní jakékoliv nároky na přesnost a absolutní platnost: naprostá většina

³⁹ Viz RIMMON-KENANOVÁ 2001, s. 27.

popisovaných narativních aspektů se v určité podobě odráží u obou „elementárních jednotek“.

3.2 Re prezentace přímé řeči – narativní promluva

Za jeden z rozpoznávacích znaků komiksového média bývá tradičně označována komiksová „bublina“⁴⁰ – nejčastěji oválné bílé, linkou od zbytku panelu vyčleněné pole vycházející z úst postavy vyznačující realizovanou promluvu. Obvykle bývá rozlišováno několik standardizovaných typů bubliny, kromě běžné „kulaté“, označující hlasitou promluvu postavy, bývá většinou uváděn ještě „obláček“ vyčleňující myšlenku⁴¹ a „bublina s ostny“ reprezentující hlasitý afektovaný projev, výkřik. Scott McCloud v šesté kapitole *Understanding Comics* názorně dokládá problematičnost vytváření jakéhokoli typologického katalogu řečových bublin: množství konkrétních možných realizací a úprav komiksově bubliny je neomezené, což nám ostatně dokazuje bezprostřední čtenářská zkušenost.



Obr. 1 – McCloud ilustruje nejrůznější typy řečové bubliny, všímá si i expresivní funkce typografických faktorů (např. volba fontu) a poukazuje i na případy neverbálního obsahu bubliny. (MCCLLOUD 1993, s. 134, výřez).

⁴⁰ Angl. speech balloon, fr. phylactère, něm. e Sprechblase. V italštině se výrazu označujícího toto grafické ohraničení textu repliky (fumetti) dokonce vžilo jako obecné pojmenování pro komiks.

⁴¹ Angl. thought balloon.

Obtíže teoretického popisu typů bublin se nám nejlépe vyjeví, pokusíme-li se o jejich textový přepis. Jedná se o zdánlivě jednoduchý a logicky oprávněný úkol – bubliny s textem jsou pravděpodobně nejvýraznějším aspektem verbálního plánu komiksu, protože by jejich přepis do textového záznamu neměl přinášet větší obtíže. U běžné řečové bubliny obsahující text můžeme tento překlad ilustrovat zápisem⁴²:

// P [postava, již je připojena bublina] řekla: „[textový obsah bubliny]“. //

Myšlenková bublina by se pak odlišovala přísudkovým slovesem, např.:

// P [postava, již je připojena bublina] si (po)myslela: „[textový obsah bubliny]“. //

Tento způsob překladu se však velmi komplikuje ve chvíli, kdy se střetáváme s ne tak typickými příklady komiksových bublin, z nichž některé možnosti jsou vyobrazeny i v Obr. 1. Např. expresivní dvojdílná bublina „I will be -- Aaarh!“ sama o sobě obsahuje časovou následnost, pokud bychom se pokoušeli o textový přepis ve výše představené podobě, museli bychom se uchýlit ke konstrukci:

// P [postava, již je připojena bublina] řekla: „I will be“, ovšem výpověď nedokončila [což tradičně vyznačuje několikanásobná pomlčka --], protože pod vlivem bolesti [signalizováno nestálými, roztřesenými písmovými typy] přešla v hlasitý [v poměru k první části bubliny větší písmo] křik „Aaarh!“. //

Pokud bychom se pokoušeli obdobným textovým přepisem zaznamenat bublinu „It’s so **quiet!**“ (Obr. 1, levý panel, vpravo nahoře), setkali bychom se už s téměř nepřekonatelnými obtížemi: detailní překlad, který by jakýmkoli způsobem odrážel i (bezpochyby funkční) nepoměr textu k velikosti bubliny a užití tučné kurzívy by jednak byl neúnosně rozsáhlý, ale hlavně by byl výrazně (ostatně stejně jako výše uvedené „jednodušší“ příklady) podřízen konkrétní čtenářské interpretaci. Bylo by samozřejmě možné „přepsat“ bubliny z co největšího (a žánrově i regionálně různorodého) korpusu textů a na základě zjednodušení vzniklých zápisů experimentálně stanovit omezený inventář bublinových typů, stále by se však jednalo o neúplný katalog, který

⁴² Užitá metoda „přepisu“ bublin byla vytvořena pouze pro účely tohoto výkladu a postrádá tak důkladnost a detailnost, kterou bychom při tímto způsobem vedené analýze od vzorcového zápisu (komiksem komunikované) promluvy vyžadovali.

by zastarával takřka s každým novým vytvořeným a publikovaným komiksem.

Pro uvažování o funkci komiksové bubliny se jako účelné jeví oddělení obsahu bubliny od její formy. V nejobecnějším rámci můžeme prohlásit, že forma bubliny pouze uvnitř panelu⁴³ signalizuje další obsahovou vrstvu, upozorňuje na samostatnou oblast, jiné (či nějakým způsobem – například zvýrazněním – odlišené) významové pole, obsah bubliny je pak tohoto významového pole obsahem. K němu mohou být připojeny doprovodné zpřesňující či pozměňující parametry (např. popisovaný tvar bubliny, ale například i šířka a spojitost oddělující linky⁴⁴), které souhrnně korigují veškerý obsah bubliny. Komunikovaným obsahem bubliny pak může být cokoli – nejčastěji se jedná o text repliky postavy odpovídající v jazykové rovině běžné (značené) přímé řeči⁴⁵, vzácné ale nejsou ani případy, kdy je dovnitř bubliny umístěn vizuální symbol (hraniční představitel takovýchto bublin můžeme nalézt v druhém panelu Obr. 1, např. středově umístěná bublina s kombinací grafických značek zakončených ?!⁴⁶). Samostatnou analýzu, pro kterou bohužel v tomto textu nedostává prostoru, by si zasloužily „interpunkční bubliny“, tedy bubliny obsahující pouze interpunkční znaménka a jejich nejrůznější kombinace. Jejich výskyt do určité míry reflektuje nonverbální komunikaci (bublina s otazníkem odpovídá neverbalizované otázce, je-li tvář postavy v záběru, odráží se i v znázorněné mimice), částečně nese další významy – bublina obsahující tři tečky (je znázorněna i v pravém dolním rohu druhého panelu na Obr. 1) například odkazuje k mlčení postavy. I nejběžnější verbální obsah bývá běžně dále zpřesňován grafickými a typografickými signály – jedná se o „vnitrobublinové pozměňující parametry“.

⁴³ Vyskytují se samozřejmě případy, kdy bublina přesahuje mezi několika panely nebo vyčnívá z panelu do stránkového okraje – v prvním uvedeném případě by bylo lze přisuzovat platnost bubliny všem zasaženým panelům, v druhém případě se jedná o specifický příklad rozšíření panelu.

⁴⁴ Kupříkladu přerušovaná linka vyznačující bublinu je v americkém mainstreamovém komiksu tradičně užívána pro signalizaci šepotu.

⁴⁵ Rozboru „textu v bublinách“ se věnoval Oldřich Uličný (ULIČNÝ 1987), který po analýze několika původních československých komiksů dospěl k tvrzení o zjednodušenosti a výrazové chudosti verbální složky komiksu. Uličného studie však odráží pouze nedostatečný (dobově dostupný) segment komiksové tvorby.

⁴⁶ Tato bublina zprostředkovává relativně ustálený význam agresivní promluvy, kletby.

„Vnitrobublínových parametrů“ je nejčastěji užíváno pro alespoň částečnou kompenzaci pocíťované nedostatečnosti „pouhého“ textového přepisu „reálné“ promluvy – pomocí variujícího inventáře změn (např. kurzíva, tučné či podtržené písmo, roztřesený rukopis, nebo naopak strojové počítačové typy) bývají nejčastěji vyjadřovány doprovodné vlastnosti zvukové roviny textu – tučné (popřípadě poměrově větší) písmo tak tradičně odkazuje k hlasitosti a důrazu, kurzívy bývá užíváno pro vyznačení nestandardního větného přízvuku a roztřesený rukopis (jako v případě Aaarh! na levém panelu Obr. 1) zřetelně poukazuje na emočně vypjatý projev. Kromě popsaných tradičních (a lze tvrdit, že skutečně obecně komiksových) užití však samozřejmě existuje nespočetné množství žánrových i autorských variant – z těch nejvýraznějších a nejčastějších jmenujme alespoň užívání různých typů (případně řezů) písma a barev pro odlišení promluv jednotlivých postav: „samotná“ bublina s textem ve své grafické realizaci pak postačí pro určení mluvčího, který nemusí být v záběru vůbec přítomen.



Obr. 2 – V japonské manze bývá myšlenka postavy přímo – bez signalizace – vepsána do panelu⁴⁷ [YAZAWA 2006, s. 39, výřez].

Pro posuzování narativní (a vůbec sémantické) platnosti a důležitosti formální složky a vnitrobublínových parametrů navrhuje uvažovat spíše v kategoriích příznakovosti – výše vypsaná trojice základních formálních typů představuje v kombinaci s „relativně neformátovaným“⁴⁸ verbálním obsahem nesporné jádro typologického inventáře komiksových bublin, které – je-li ho důsledně využíváno – působí bezpříznakově. Neaktualizovaná formální stránka působí jako pouhý signál, tradiční realizace vizuálního znaku, jíž

⁴⁷ I v anglické verzi mang bývá často zachován japonský směr čtení, citovaný panel je proto pro správné pořadí replik nutně číst zprava doleva.

⁴⁸ Rozuměj výrazněji typograficky a graficky vnitropanelově nepozměňovaným.

můžeme přečíst obvyklým a zažitým způsobem (v zásadě jako specificky komiksový protějšek párových uvozovek). Neozvláštněný verbální text uvnitř panelu pak odpovídá běžné neafektové promluvě – standardní přímé řeči výrazněji neovlivněné ani subjektivním stavem mluvčího, ani okolním prostředím. Výraznější aktualizace, příznakovost netradiční formy a četnost vnitrobublínových pozměňujících parametrů nás mohou při rozboru konkrétního komiksu upozornit na důležitý rys posuzovaného díla (popřípadě konkrétní bubliny/repliky), musíme však vždy brát v úvahu i žánrová, dobová či regionální specifika – kupříkladu v japonské manze bývá tradičně textový záznam myšlenky postavy přímo vepsán do panelu⁴⁹: chybí tak jakákoli explicitní grafická signalizace (tradiční obláček) – srov. Obr. 2.

Narativní platnost bubliny může být aktualizována i v odlišných kontextech, významná je například pro uvažování o časovém rozměru příběhu.

3.3 Vypravěč

U předchozího aspektu narativní promluvy nebylo v jeho zařazení k rysům realizujícím se především na úrovni jednotlivých panelů většího sporu, následující včlenění výkladu o vypravěči do stejné roviny si však vyžaduje předsadit několik vysvětlujících vět. Je zřejmé, že projevy přítomnosti/účasti vypravěče v/na naraci nacházíme i na „vyšších“ úrovních našeho členění, nabízí se samozřejmě především navržená středová rovina „příběhu“, jež nejvíce odpovídá uzavřenému komplexnímu narativu. Analýza vypravěčských typů provedená na této úrovni by jistě vedla k zajímavým závěrům: zkoumání umožňující frekvenční popis distribuce typů vypravěče v souvislosti s žánrovým rozdělením by mohlo například přispět k metodologickému zpřesnění odlišení tradičního superhrdinského žánru od jeho novější revizionistické variety – zařazení k subjektivní Er-formě nebo osobní Ich-formě⁵⁰ by mohlo posloužit jako signál příslušnosti k druhému uvedenému žánru. V našem uvažování o vypravěči v komiksu vycházíme ze

⁴⁹ Pro zvýšení přehlednosti se tradičně text myšlenky nachází v blízkosti hlavy zúčastněné postavy.

⁵⁰ Typologie vypravěčů dle DOLEŽEL 1993, s. 43-53 a dále.

zmiňované Doleželovy typologie, nepokoušíme se však o její důslednou aplikaci na texty komiksového média: uvedená pojmová soustava šestice hlavních typů vypravěče nám poslouží toliko coby základní odkazovací terminologické vodítko. U Doležela je obsahem narativní promluvy vypravěče vše, co tvoří narativní text a není zároveň připsáno promluvě postavy⁵¹ – realizaci funkce vypravěče tak do určité míry můžeme spatřovat ve všech narativních aspektech na všech stanovených úrovních. Pokud nás však zajímají (ve shodě se stanovisky obhajovanými v druhé kapitole) především komiksově specifické způsoby prezentace vypravěče ve vizuálně/verbálním médiu, nezbývá nám než se nejprve zaměřit na rovinu panelu, v níž se vypravěč coby narativní aspekt přímo, explicitně realizuje.

Přemýšlíme-li o realizacích verbálního plánu komiksu, vyjevují se nám čtyři základní vrstvy výskytu. Kromě pro komiks symptomatické řečové (popřípadě myšlenkové) bubliny (v Obr. 3 označena červeným číslem 1), jež byla popsána v minulé pasáži (3.2), se jedná o zvukové efekty (2), různou měrou obrazově zakotvené textové suplementy vizuálního plánu (např. cedule s názvem obchodu, na stole položené noviny, nápisy na monitorech a obrazovkách, graffiti na zdech – 3) a konečně další textová pole (4), ve kterých spatřujeme základní způsob komiksového „promlouvání vypravěče“.

Obr. 3 – Čtyři realizace verbálního plánu komiksu –
promluva postavy (1), zvukový efekt (2), vizuální suplement
(3), promluva vypravěče (4)
[MELTZER – MORALES – BAIR 2004, s. 19, výřez].



Textová pole, která považujeme za obvyklý prostor pro verbální „promluvu vypravěče“, se obvykle vyskytují uvnitř panelů coby samostatné,

⁵¹ DOLEŽEL 1993, s. 9.

často kontrastní podkladovou barvou odlišené plochy⁵². Po formální stránce představuje „textové pole“ mnohem ustálenější kategorii, než jakou byla řečová bublina – obsahem tohoto pole je téměř bez výjimky vždy verbální obsah. Tento verbální obsah může být (podobně jako obsah bubliny) upřesňován či pozměňován grafickými či typografickými parametry, i pro tyto parametry však v obecné rovině platí tvrzení o vyšší ustálenosti a nečetnosti výraznějších aktualizčních přístupů.

Mario Saraceni v publikaci *The Language of Comics*⁵³ o verbálních projevech vypravěče uvnitř panelu podřízeného vymezeného pole prohlašuje (pro námi popisované textové pole užívá pojem popisek): „[...] *vypravěčův hlas je ‚slyšet‘ v popisku. Někdy popisky obsahují pouze jednoduché časové odkazy jako ‚mezitím‘, ‚dalšího dne‘, ‚o čtyři roky později‘, které čtenáři pomáhají sledovat časovou linii příběhu, jindy popisky nesou mnohem více informací.*“⁵⁴. Saraceni tak rozlišuje dva hlavní typy vypravěčských promluv vkládaných do textových polí: v uvedené citaci detailně popsany typ označujeme jako „časoprostorové ukotvení“, pro ostatní, „rozsáhlejší“ textová pole zavádíme pracovní označení „vypravěčské pole“.

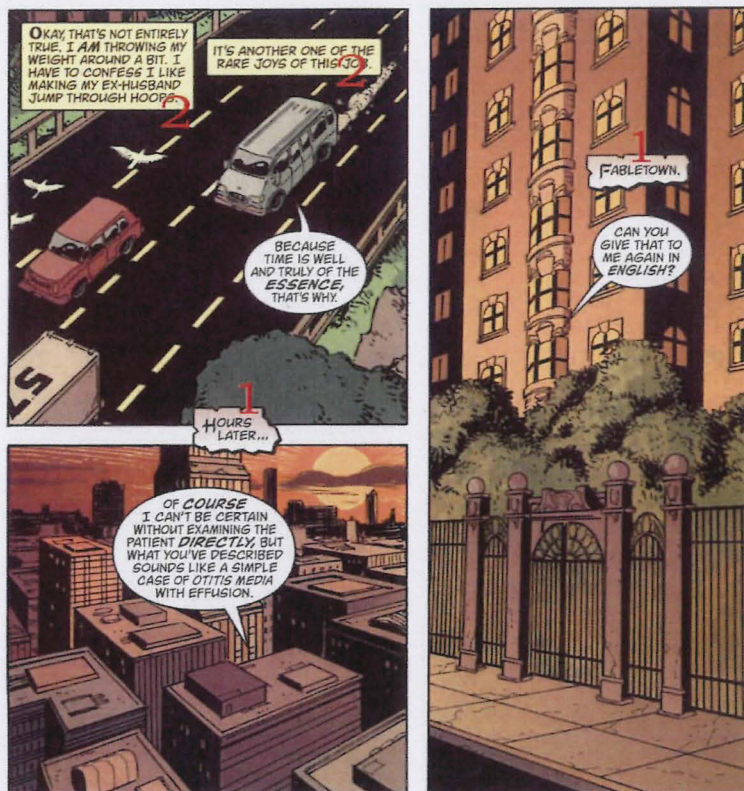
Pole/popisek obsahující časoprostorové ukotvení (níže na Obr. 4 příklady označeny červenou číslicí 1) naplňuje především orientační a organizační roli – uváděním speciálních a temporálních narativních koordinátů dochází k usouvztažňování a provazování jednotlivých panelů (popřípadě panelových sekvencí, či – chcete-li – situací), tato pole tak čtenáři umožňují orientovat se v jinak jen těžko přehledných prostorových přechodech a časových posunech např. při změně scény (funkce scene-to-scene, srov. 3.7). Obdobné postupy nalézáme i v jiných médiích – například ve filmu (a ještě častěji v televizních fikčních žánrech) se funkce textového pole s časoprostorovým ukotvením realizuje prostřednictvím textových

⁵² Nejběžnějším, bezpříznakovým tvarem textových „vypravěčských“ polí je obdélník, často rozměrově kopírující jednu z os panelu; srov. např. Obr. 1, první panel.

⁵³ SARACENI 2003. Jedná se o text kombinující výklad základní komiksové teorie s praktickou učebnicí, resp. pracovním sešitem – svazek je zařazen do rozsáhlejší edice *Intertext* nakladatelství Routledge.

⁵⁴ „[...] *the narrator's voice is 'heard' precisely in the caption. Sometimes captions only contain simple time references, like 'meanwhile...', 'the next day...', 'four years later...' and so on, which help the reader follow the time-line of the story. At other times captions carry much more information.*“ (SARACENI 2003, s. 63).

mezititulků. Vymezený typ textového pole zřetelně odkazuje k „účasti“ vypravěče na výstavbě narativu, vypravěčská aktivita je však v tomto typu upozaděna – mnohem výraznějšího zapojení se vypravěči dostává při konstituování druhého navrženého typu textového pole.



Obr. 4 – Dva hlavní typy „textových polí“: časoprostorové ukotvení (1) a vypravěčské pole (2). Pozornost si zaslouží i rozdílné formální grafické značení pole, které odkazuje k popisovaným rozdílným typům obsahu [WILLINGHAM – MCMANUS 2006, s. 10, výřez].

„Vypravěčské pole“, jehož příklady označujeme na Obr. 4 číslicí (2), je obvykle rozsáhlejší než předchozí uvedený typ a obsahuje komplexnější textové úseky. Pokud bychom hledali systémový úběžník, v němž se komiksově médium nejvíce přibližuje literární formě, zastavili bychom se patrně právě u popisovaného typu textového pole, ve filmovém médiu pak za jeho protějšek můžeme (ve shodě se Saraceni⁵⁵) považovat voice-over komentář. Způsoby zapojení (aktivity) a reprezentace vypravěče jsou ovšem i u tohoto typu různé – jakkoli bývá v posledních letech pravidlem užívat četných „vypravěčských“ polí hlavně při výstavbě subjektivních narativů,

⁵⁵ SARACENI 2003, s. 63.

často (jako na výše uvedeném Obr. 4) spadajících k Doleželovu typu osobní Ich-formy⁵⁶, nesmíme podlehnout omylu a vydávat dobový trend za obecný rys. Na Obr. 5 vidíme trojici panelů z prvního sešitu Batmana, ve kterých se textově realizuje odlišný, nesubjektivizovaný typ vypravěče (v Doleželově členění bychom jej označili za vypravěče rétorické Er-formy). V specificky českém žánru „ilustrovaných sešitů“ či tzv. „obrázkových seriálů“ text zahrnutý do vypravěčských polí často reprezentuje hlavní prostor narace – plynutí vyprávění je v takovém komiksu utvářeno spíše verbálním obsahem než vizuální/ikonickou složkou, obrazový plán je pak redukován téměř na úroveň doprovodné ilustrace. V mezních případech dochází až k porušování definičního požadavku juxtapozičnosti vyobrazení sloužících k přenosu informace (narace) – u takových textů⁵⁷ je potom sporná i jejich příslušnost k mediálnímu typu komiks.



Obr. 5 – Příklady rétorické Er-formy ve „vypravěčských polích“ nacházíme již u nejstarších komiksů [FINGER – KANE – MOLDOFF 2005/1940, s. 139].

Oba popsané typy textového pole představují explicitní případy působení vypravěče v komiksovém médiu, jak však již bylo uvedeno výše, vypravěčskou aktivitu můžeme spatřovat i v kontextu ostatních aspektů komiksového narativu. Jeden z dokladů vypravěčské aktivity jsme popsali⁵⁸ již v bodu 3.2, jedná se o „myšlenkové bubliny“: jejich výskyt v konkrétním komiksovém textu svědčí o přítomnosti tzv. „vševědoucího“ vypravěče.

⁵⁶ DOLEŽEL 1993, s. 48-50.

⁵⁷ Coby příklad takového hraničního textu uveďme alespoň slavného Puntu.

⁵⁸ Jsme si vědomi jisté nesystematičnosti tohoto zařazení – k včlenění krátkého popisu „myšlenkové“ bubliny do výkladu o narativní promluvě nás vedla zřetelná formální shoda, u některých komiksů (srov. Obr. 5) je navíc rozdíl mezi oběma typy (řečová a myšlenková bublina) nezřetelný.

Implicitním projevem vypravěče je však samotná „skutečnost“ vyprávění, jeho konkrétní realizace a organizace. Jistým způsobem tak pod aspekt vypravěče spadají i všechny ostatní námi popisované narativní aspekty – odhlédneme-li pro zjednodušení od konceptu abstraktního či modelového autora, nezbyvá nám než připsat samotný výběr „zastavených okamžiků“ – tedy volbu znázorněných „statických“ scén z dějového kontinua – právě vypravěči (realizace vyprávění), vypravěč může být spojován i s výkladem nejrůznějších typů sekvenčního řazení (organizace vyprávění).

3.4 Prostor (a místo)

Pro uvažování o prostoru v komiksu je nejprve třeba vymezit, zda zkoumaný pojem chápeme v technickém významu – jako plochu panelu, nebo zda pojem nazíráme coby místní kategorii spadající pod „svět příběhu“ (nebo v aplikaci na vizuální média jako prostor vyobrazený v „záběru“ či „scéně“), popřípadě zda oba přístupy kombinujeme. Prvně jmenované, technické pojetí nalzáme detailně propracované v citované monografii Stavba komiksu Thierryho Groensteena. Autor v ní sice explicitně uvádí, že se pokouší o zahrnutí obou jmenovaných přístupů, pro uvažování o kombinovaných vlastnostech prostoru a místa si definuje pojem spaciotopika: „*Spaciotopika je disciplína zkoumající obraz jako těleso a snažíci se sjednotit koncept prostoru a místa. [...] Spaciotopické parametry bývají popisovány termíny z geometrie (tvar, plocha, poloha).*“⁵⁹, jeho od obsahu oproštěný přístup však výrazně upřednostňuje technické, resp. geometrické parametry panelu a strany. Pro naše naratologické úvahy o komiksovém médiu je však takový přístup naprosto nedostačující – jakkoli neupíráme technickým (tedy formálně geometrickým) vlastnostem panelu zásadní roli při výstavbě a následně interpretaci vyprávění (srov. níže), nemůžeme přistoupit na Groensteenem prosazované teoretické upuštění od obsahu panelu⁶⁰ – přistoupíme-li na jím navrhovanou metodu posuzování

⁵⁹ GROENSTEEN 2005, s. 198.

⁶⁰ Ve Stavbě komiksu v tomto bodě ostatně pozorujeme zřejmý rozpor – ačkoli Groensteen explicitně uvádí, že důsledně zkoumá vyprázdněný rámec, bezobsažné schéma, přesto se na

vyprázdněné formy, zbavujeme se tak jediného prostředku, kterým lze prostor-aktualizující platnost dokázat. To, že „širší“ panel signalizuje širší záběr, případně větší zobrazený prostor, je přeci možné prohlásit až ve chvíli, kdy posoudíme obsah tohoto panelu a vyloučíme ostatní – např. apelové nebo temporální – motivace tohoto rozšíření.

Geometrické vlastnosti panelu do vnímání a prezentace prostoru v komiksu výrazně zasahují, domníváme se ale, že coby nejpřínosnější způsob analýzy jejich role poslouží⁶¹ varianta výše představené metody pozměňovacích a upřesňujících parametrů. Na panelové (popřípadě – u složitěji komponovaných stran – stránkové) úrovni tak aplikujeme uvažování o příznakovosti aktualizačních formálních výchylek. Za nejtradičnější formu je v starších teoretických pracích považována ustálená stránková mřížka sestávající z pravidelného (nejčastěji 3x2, 3x3, 4x3 či 4x4) počtu stejně velkých panelů, poměrně automaticky jsou přijímány i běžné deformace tohoto schématu: vertikální či horizontální rozšíření panelu na úkor ostatních jednotek řádku či sloupce. Pokud však naše uvažování o komiksu oprostíme od žánrových a regionálních stereotypů, nezbyvá nám než přistoupit k dalšímu rozvolnění této tradiční struktury. Pro naše další úvahy tak z hlediska technické prostorové organizace můžeme coby bezpříznakové označit všechny kompozice sestávající z pravidelných, linkou či prostorem zřetelně oddělených (a nepřekrývajících se) obdélníkových panelů. Označení popsané tradiční formy za bezpříznakovou samozřejmě neznamená, že by tyto „formálně automatizované“⁶² panely do vytváření komiksového prostoru nevstupovaly – čtenářskou zkušeností lze snadno dokázat elementární tvrzení o tradičně vyšší úrovni prostorové deskripce rozsáhlejšího panelu (širší zorné pole⁶³) – rozsáhlého panelu však může být užito i pro zdůraznění děje, intenzifikaci deskripce či pro zesílení přítomných temporálních parametrů.

mnoha místech výkladu neubrání interpretaci založené na konkrétním obsahu strany/panelu.

⁶¹ Spíše než Groensteenem navrhované, chvílemi až směšně působící přesné měření plochy panelu v poměru k celkové ploše strany.

⁶² Pojmu užíváme v protikladu k „formálně aktualizované“.

⁶³ Srov. výklad o záběru níže v části 3.5.

Výskyt prostorově příznakových panelů (např. neobvyklé tvary, zvětšené či zmenšené panely, výrazná neúplnost či naprostá neaplikovatelnost mřížky – srov. níže, Obr. 6) nás upozorňuje na „nestandardní“, aktualizací prvky v diskurzivní vrstvě komiksového vyprávění. Obecně lze tvrdit, že panely vyznačující se příznakovou technicko-geometrickou realizací prostoru mají silnější recepční platnost – formálně zvýrazněný panel přivádí pozornost ke svému obsahu (nikoli však k samotnému faktu pozměněných formálních vlastností, jak by vyplývalo z Groensteenových tvrzení). Teprve po důkladném zvážení obsahu akcentovaného panelu (a samozřejmě i panelového/stránkového okolí) můžeme vynést soud o konkrétní funkci formálního, technicko-geometrického či „spaciotopického“ zvýraznění.



Obr. 6 – Dva příklady práce s panelovou velikostí (plochou) a stránkovou kompozicí. [vlevo: PEYER – ORTIZ – DECARLO 2006, s. 5; vpravo: CASEY – WOOD 2003, s. 7].

Jak vyplývá z předchozí argumentace, diskutovaným formálním vlastnostem panelu přisuzujeme schopnost zpřesňovat či pozměňovat

celkové vyznění panelového obsahu. Abychom však dostáli vymezenému předmětu zájmu, musíme se nyní zaměřit na prezentaci prostoru (či lépe – místa) coby tradiční spaciální kategorie. Jak je reprezentován fikční prostor světa příběhu uvnitř komiksového panelu?

Coby východisko k uvažování o prostoru ve vizuální rovině nám poslouží na film orientované tvrzení Seymoura Chatmana: „*prostor příběhu ve filmu je ‚doslovný‘, objekty, jejich rozměry a vztahy jsou analogické k těm z reálného světa*⁶⁴“. Uvedený popis je snad do jisté míry přijatelný⁶⁵ při aplikaci na autorem popisované filmové médium, pro kombinovaný verbálně/vizuální kód komiksu však se samotným konstatováním nápodoby a analogie nevystačíme – prostor příběhu může být v komiksu do různé míry realizován jak v ikonickém (obrazovém), tak ve verbálním plánu.

Verbální prezentace prostoru je vždy abstraktní, v konkurenci vizuální re-prezentace tak v komiksovém médiu bývá výrazněji užívána spíše výjimečně – kromě běžně se vyskytujícího, v kapitole 3.3 popisovaného textového pole typu časoprostorové ukotvení, které slouží toliko jako identifikační signál, případně jako příznak přechodu mezi prostředími (či scénami), vstupuje deskripce prostoru ve verbálním plánu především do replik postav (v případech, kdy vnímání prostoru postavou vchází do zásadního a pro děj významného sporu s vizuálně předkládanou re-prezentací prostoru).

Realizace prostoru ve vizuální rovině komiksu v jistých ohledech odpovídá analogickému odkazování popisovanému Chatmanem u filmového média – odkazovací platnost (popisovaný vztah k „reálnému světu“) obrazu je v komiksu narušována signály verbálního plánu: vizualizovaný prostor v panelu je v dvojrozměrné projekci částečně překryt bublinami a textovými poli. Odlišnosti v znázornění prostoru ve filmu a komiksu zapřičiňují i rozdíly mezi spojitým (nebo alespoň spojitě vnímaným) obrazovým plánem filmu a fragmentárním obrazem komiksu. Zatímco filmem zabíraný prostor je svojí plynulou prezentací usouvztažňován a sjednocován (nedochází-li k přechodu

⁶⁴ „*Story-space in cinema is ‘literal,’ that is, objects, dimensions and relations are analogous, at least two-dimensionally, to those in the real world.*“ (CHATMAN 1978, s. 96-97).

⁶⁵ Ačkoli i zde vznikají oprávněné pochybnosti, zda je vhodné tímto způsobem odkazovat k „reálnému světu“.

mezi scénami či stříhům, je staticčnost a kontinuita prostoru přijímána jako zcela samozřejmá), v komiksových panelech, které představují izolované, obvykle mezerou⁶⁶ neprodyšně oddělené „obrazy“, bývá případné statické setrvávání v konkrétním prostoru dále zvýrazňováno. Každý komiksový čtenář při i jen letmém pohledu na výše vyobrazenou stránku z Bart Simpson Comics (Obr. 6, vlevo) okamžitě postřehne (čistě na základě vizuálního plánu, textová složka je v recepci komiksového prostoru vždy až sekundární), že se na stránce realizují dva místně specifické prostory – panely 1, 2, 3, 5, 6⁶⁷ představují scény z domu rodiny Simpsonových, čtvrtý panel odkazuje k jinému – školnímu – prostředí. Z recepčního hlediska neproblematická jednota převažujícího prostředí je realizována pomocí distinktivních obrazových signálů – panely 1, 2, 3 a 5 spojuje vyobrazení (alespoň částí) fialového křesla, panely 1, 3, 5, 6 pak růžová barva zdí. Jednota prostoru scény nemusí být vždy tak explicitně znázorňována – určité typy narativních situací (např. dialog) staticčnost⁶⁸ dějového prostoru předpokládají, uvažovat ale musíme i vliv žánru či osobitého autorského (na straně scénáristy a/nebo výtvarníka) stylu na kolísající komplexnost vyobrazeného prostoru: autor humoristického stripu Krazy Kat George Herriman občas nechává své hrdiny nevázaně pobíhat po jinak prázdné stránce. Prostor je v takovém případě pojímán relačně (vzájemnou pozicí postav).

Je samozřejmé, a bezprostřední čtenářská zkušenost nám to jen potvrzuje, že prostor scény naprosto není omezen polem záběru⁶⁹ – tentýž fikční prostor může být (dokonce obvykle bývá) v rámci jednoho textu vizualizován nejrůznějšími způsoby – subjektivní záběr (panel), který jakoby zobrazoval zorné pole postavy, tak může následovat po portrétním detailu či po „objektivním“ vyobrazení prostoru scény.

⁶⁶ Angl. gutter, srov. výklad v části věnované sekvenci, 3.7.

⁶⁷ Čísujeme v běžném recepčním pořadí, tedy po řádcích se začátkem v levém horním rohu.

⁶⁸ Resp. spojitost.

⁶⁹ A naopak – pole záběru může vcházet s prostorem příběhu do nejrůznějších vztahů, např. v úvodních pasážích narativu bývá často realizována výtvarná obdoba efektu zoom in, srov. 3.5.



Obr. 7 – Příklad panelu s nerealizovaným prostorem příběhu [MORRISON – BOYD 1995, s. 7, výřez].

Krátkou zmínku si zaslouží ještě zvláštní druh komiksového panelu, u kterého se kategorie prostoru příběhu prakticky nerealizuje. Často se jedná o vysvětlující „zastavené“ scény, panely, v nichž je zpravidla ztvárněna pouze postava (tradičně⁷⁰ homodiegetický vypravěč), popřípadě pouze (dějově podstatný) subjekt/objekt – veškeré prostorové vlastnosti jsou redukovány na pouhé perspektivní zobrazení, chybí jakékoliv scénické pozadí. Osvobození od prostorových konvencí je obvykle spojeno s atemporálností, nejčastěji bývá této techniky užíváno pro znázornění komentáře s určitou mírou distance od aktuální dějové situace, popřípadě v sebereflexivních narativech pro znázornění „vystupování“ postavy z panelu. Potlačení prostoru příběhu může být navíc signalizováno i v technické, diskurzivní

⁷⁰ Je-li tímto způsobem vyprávění realizováno.

složce, jak vidíme na Obr. 7 (v kontextu citovaného komiksu představuje formálně neohraničený panel zřetelné vybočení).

Definice prostoru děje konstitutivně vstupuje i do vyššího plánu komiksového vyprávění – propojitelnost znázorněného prostoru představuje jeden z významných způsobů, jimiž je naplňována sekvenční mezipanelová koheze (srov. dále, kapitola 3.9). Zdaleka nejčastějším (panelovým) postupem, který nám ve svých realizacích zprostředkovává popis prostoru scény, je proměnlivé nastavení záběru (panelu).

3.5 Fokalizace / záběr

Fokalizaci, tedy vztahu mezi objektem vnímání (postavami, událostmi a objekty; souhrnně „fokalizované“) a jeho subjektem⁷¹ (tradičně označován jako fokalizátor; „fokalizující“) byl (a nadále je) v narativních teoriích tradičně věnován velký prostor – kromě četných aplikací na literární materiál je fokalizace důkladně posuzována i v kontextu filmového média, kde se navíc prostředky realizace diskurzivního narativního aspektu blíže střetávají a místy až nerozlišitelně prolínají s technicko-produkčními parametry „úhlu pohledu“, typu objektivu či šířky záběru. Zájemce o obecné debaty týkající se postavení fokalizace v katalogu narativních aspektů a přístupy k teorii fokalizace vůbec odkazujeme k podrobnému textu Mieke Balové⁷² nebo k přehledové kapitole v knize Poetika vyprávění Schlomith Rimmon-Kenanové⁷³, v následujících odstavcích vycházíme ze závěrů některých novějších přístupů k fokalizaci ve vizuálních médiích (resp. filmu) a pokoušíme se o zhodnocení jejich použitelnosti při analýze komiksových narativů.

Helen Fultonová nabízí ve své studii věnované filmovému narativu a vizuální kohezi⁷⁴ pět základní typů fokalizace: externí, interní, fixovanou,

⁷¹ V námi uvedené definici vycházíme z Hermanova a Vervaeckova obecného popisu: „*The term refers to the relation between that which is focalized – the characters, actions and objects offered to the reader – and the focalizer, the agent who perceives and who therefore determines what is presented to the reader. So, we are talking here about the relation between object and the subject of perception.*“ (HERMAN – VERVAECK 2005, s. 70).

⁷² BAL 2003, s. 142-160; v českém překladu in: Aluze 1/2004, s. 147-154.

⁷³ RIMMON-KENANOVÁ 2001, s. 78-92.

⁷⁴ FULTON 2005.

proměnlivou a několikanásobnou, jimž následně připisuje různé realizace dle typu vyprávění (extradiegetické/homodiegetické/heterodiegetické) – získává tak patnáct kombinatorických „typů vyprávění dle fokalizace“ (srov. Tab. 1).

Focalisation	Extradiegetic narration (outside the diegesis)	Homodiegetic narration (character in diegesis)	Heterodiegetic narration (extradiegetic story told within diegesis)
External Observation of characters, no privileged knowledge	External third person narration; camera in film; documentary voice-over	First-person narration	Character located externally to extradiegetic story
Internal Perspective of characters is known	'Omniscient' third person narrator; film voice-over; 'straight to camera' narration	First person direct speech; handheld camera	Character located internally to extradiegetic story
Fixed Events seen from one perspective	Single narrator or fixed camera	First person narration; privileging of one viewpoint	One character narrating an extradiegetic story
Variable different events seen from different perspectives	More than one narrative voice or camera angle	Viewpoints of different characters are foregrounded.	A number of extradiegetic stories recounted by different characters
Multiple Same event seen from different perspectives	Different narrative voices represented; same filmic event repeated from different angles	Several characters give versions of same event	Different characters narrate same extradiegetic story

Tab. 1 – Shrnutí fokalizace (převzato z FULTON 2005, s. 115)

Hlavní přínos jejího pojetí shledáváme ve skutečnosti, že přehledným způsobem usouvztažňuje řadu souvisejících pojmů, které se v teorii fokalizace u vizuálních médií často překrývají, směšují či vzájemně rozvíjejí – spojuje tak základní typologii vypravěče, elementární kamerové postupy, úhel pohledu a diegetičnost. Uvážíme-li tradičně uváděnou blízkost komiksu k filmu a dominanci vizuálního plánu nad verbálním, nemělo by vztahování filmových teorií fokalizace na komiksové médium činit větší obtíže. Pětice navrhovaných typů ale zřetelně odráží specifika filmového média, především pak jeho recepční plynulost. Komiksové médium se však nad jiné rysy vyznačuje především svou fragmentaritou, složením ze zřetelně izolovaných

panelů. Pocit plynulého vnímání komiksem přenášeného narativu je výsledkem poměrně komplikovaných vědomých interpretačních úkonů na straně příjemce/čtenáře. U literárního textu představuje fokalizace abstraktní textovou vlastnost, teoretickým zájmem privilegovaný způsob popisu „nastavení příběhu“ (často v úzkém propojení s prostorem děje), u filmového média, které je ve svých vlastnostech primárně určováno vizuální plynulostí, pak fokalizace nabízí systémově propracovaný přístup k technickým vlastnostem záběru.

Důležitou otázkou, kterou musíme při uvažování o komiksové fokalizaci zodpovědět, je dotaz po příslušnosti zkoumaného aspektu k segmentu či celku. Je-li fokalizace aspektem realizujícím se na rovině celého narativu, pak se musíme znovu a detailněji tázat po podstatě verbálně/vizuálních vztahů v kombinovaném médiu. Vztáhneme-li naopak fokalizaci k jednotlivému panelu, získávají na důležitosti technické parametry záběru, obsahu panelu.

Problémem, který se vyjeví okamžitě po vztažení fokalizace na kontext celého komiksového příběhu, je ohromná rozkolísanost fokalizačních signálů ve vizuálním plánu, tedy různost technického nastavení záběru. Změny „zorné“ perspektivy jsou totiž neoddelitelnou součástí obecné, mediálně specifické vyprávěcí techniky. Nechceme-li tedy, za využití výše přibližné terminologie Helen Fultonové, u naprosté většiny komiksových textů diagnostikovat „proměnlivou“ fokalizaci (v tradičním dichotomickém přístupu by samozřejmě komiksová fokalizace byla výsostně externí⁷⁵), nezbyvá nám než odhlédnout od dominantního postavení vizuální roviny a analyzovat verbální plán. Ani následné využití teoretických postupů „literární naratologie“ však užitečné závěry nepřináší. Pokud vizuální plán komiksu od filmové paralely odlišuje stav permanentního přerušování a neustálé proměňování nastavení záběru, pak verbální plán komiksu v porovnání s literaturou vymezuje jeho výrazná dialogičnost, jejíž důsledek spočívá i v snížené narativní (resp. lépe narativní situaci ustavující) aktivitě. Ve výsledku tak aspekt fokalizace aplikovaný na celý rozsah narativu

⁷⁵ Srov. komparativní rozbor fokalizace v románech a verbálním plánu komiksů Shunjiku Uchidy, který provedla Deborah Shamoonyová (SHAMOON 2003).

nepředstavuje příliš přínosný postup – fokalizace (resp. fokalizátor) se tak ještě více než v jiných médiích dostává do až nerozlišitelné blízkosti vypravěče, popřípadě vzniká pro současnou teorii jen těžko překonatelný rozpor mezi dvěma fokalizacemi jednoho díla: vizuálním plánem s jeho konkrétní, až technickou realizací, a abstraktní rovinou verbálního textu.

Z výše uvedených důvodů upřednostňujeme uvažování o aspektu, tradičně označovaném termínem fokalizace, spíše na panelové, segmentové úrovni. Hovoříme pak – výpůjčkou z filmové terminologie – o umístění imaginární kamery, o perspektivním nastavení, zkráceně o záběru. Popisovanému aspektu přisuzujeme narativní platnost, frekvence, intenzita i repertoár změn pohledů jistě vstupují do výstavby vyprávění, netroufáme si však vymezovat jakékoliv souhrnné, zřetelně odlišitelné typy. V následující pasáži se pokusíme o pouhý komentovaný výčet nejdůležitějších „parametrů“ záběru.

Pro alespoň základní přehled možných typů záběru a jejich odpovídajících, obecně přijímaných významů nám opět poslouží přejímka z citovaného textu Helen Fultonové. Níže přetištěná tabulka (Tab. 2) uvádí šest základních technických vlastností (parametrů) filmového záběru – jsou jimi úhel kamery, vzdálenost kamery, typ čočky, pohyb kamery, zaostření a osvětlení. Každý z těchto šesti aspektů autorka dále člení do kolísajícího množství typů (druhý sloupec, „označující“), jimž následně připisuje „označovaný“ význam.

	Signifier	Signified
Camera angle	High (looking up)	Power, authority
	Low (looking down)	Disempowerment
	Eye-level	Equality
Camera distance	Big close-up	Emotion, internal focalisation
	Close-up	Intimacy, internal focalisation
	Medium shot	Involvement, internal focalisation
	Long shot	Distance, context, external focalisation
Lens	Wide angle	Dramatic emphasis
	Normal	Diegetic reality
	Telephoto	Voyeurism
Camera movement	Pan (camera rotates on fixed point)	Context, external focalisation
	Tracking (camera runs on track parallel to action)	Involvement, pace, internal focalisation
	Tilt (following movement up and down)	Effect of movement – drama or humour
	Crane (high shot moving quickly to or from subject)	Entrance to or withdrawal from diegesis
	Handheld	Participation in diegesis, point of view
	Zoom in	Surveillance, external focalisation
Focus	Zoom out	Relation of subject to context
	Sharp focus	Diegetic reality; anticipation
	Soft focus	Interpersonal function; mood
Lighting	Selective focus	Significance; privileging
	High key	High modality; positive mood
	Low key	Low modality; uncertainty; negative mood
	Back lighting	Interpersonal function; high value
	Fill (closest to natural light)	Diegetic reality

Tab. 2 – Technické vlastnosti filmového záběru a jim tradičně připisované významy (převzato z FULTON 2005, s. 115).

Pro komiksově využití považujeme za nutné uvedenou šestici upravit a rozšířit. Zcela beze změn můžeme ponechat dvojici parametrů úhel a vzdálenost kamery – jejich komiksová realizace v hlavních rysech odpovídá filmovému protějšku. Parametr „typ čočky“ představuje dle našeho názoru i v kontextu domovského filmového média poměrně úzce specializovaný postup, jehož užití je pocíťováno jako silně (např. žánrově) příznakové. V komiksu roli parametru „typ čočky“ do jisté míry přejímá výše popsaná diskurzivní složka aspektu prostor: komiksový panel je v kontrastu k filmovému poli vázán neměnným poměrem stran; např. Fullerovou popsanému efektu dramatického zesílení tak místo širokoúhlého záběru

čočky odpovídá horizontálně rozšířený panel. Nepopíráme samozřejmě občasný výskyt panelů jakoby zkraslených odlišným typem imaginární kamerové čočky, tvrdíme však, že v komiksovém médiu slouží takto deformované panely mnohem užší funkci, když konkrétně napodobují zřetelně příznakový filmový nebo fotografický způsob zobrazení. Panely imitující filmový či fotografický záznam (např. právě převzetím vlastností kamerové čočky) tak nejčastěji odkazují ke skutečnosti heterodiegetického vyprávění (narace v naraci).

I další předložený parametr – „pohyb kamery“ – si ve vztahování na komiks vyžádá krátký komentář. Zatímco ostatní pěti záběrových vlastností lze bez větších obtíží vztáhnout na „zastavené“ pole komiksového vizuálního plánu, kategorie pohybu explicitně počítá s plynulostí filmu. Při posuzování „pohybu kamery“ v komiksově naraci musíme buď uvažovat o „umístění kamery“ (zobrazenou scénu pak nazíráme jako výseč z prostoru scény, umístění by odráželo vnitroprostorovou lokalizaci imaginární kamery), nebo do uvažování zahrnout více než jeden panel – kamerový pohyb můžeme v komiksu analyzovat až na úrovni sekvence. Komiksová četnost Fullerovou popisovaných typů kamerového pohybu je různá: běžně se setkáváme s oběma zoomy, častý je i tilt, tracking, crane. Méně často se pak vyskytuje pan (spíše bývá přítomen jeho autorkou nepopsaný protiklad – imaginární komiksová kamera často krouží okolo fixovaného bodu/objektu). Projevy ručně držené kamery⁷⁶ (rozklepání) jsou natolik mediálně specifické, že jejich odraz v komiksu nenacházíme. Je nutné dodat, že komiksově vnímání všech těchto efektů je výrazně podmíněno účastí čtenáře⁷⁷: zatímco ve filmu se zoom (alespoň z hlediska vnímatele) přímo realizuje – přibližování záběru je plynulé a nesporné, v komiksu je vnímání zoomu aktivováno nejrůznějšími podpurnými signály a interpretačním zapojením čtenáře.

Pátý předkládaný parametr – zaostření rovněž odráží specifické vlastnosti filmového (či fotografického) zaznamenávání reality. I v komiksu se můžeme setkat s panelovými realizacemi uvedených podtypů, za základní vlastnost komiksového pole ale zaostření nepovažujeme. Naopak poslední

⁷⁶ Orig. handheld.

⁷⁷ Resp. zapojením interpretace již při rozpoznávání prostředku – „označujícího“. Přiřazení „označovaného“ je zřetelným interpretačním úkonem shodně v obou posuzovaných médiích.

parametr osvětlení přijímáme v prakticky nepozměněné podobě, pouze v jeho kontextu podotýkáme, že jej považujeme většinou za vlastnost společnou více panelům⁷⁸. S osvětlením rovněž souvisí funkce barvy a barevnosti, jíž se věnujeme v části 6.2.

Z rozebíraných šesti parametrů jsme tedy pro komiksové médium převzali čtyři: úhel kamery, vzdálenost kamery, pohyb kamery a osvětlení. K nim nyní připojíme ještě dvojici komiksově-specifických parametrů.

Místo parametru typ čočky, jehož vyčlenění jsme odůvodnili výše, navrhujeme zařadit „perspektivu“, tedy aspekt známý z výtvarného umění – vizuální realizace komiksového panelu samozřejmě neodráží jen filmové a fotografické parametry, ale je definována i svou příslušností ke kresbě či malbě. Jiří Grus v prakticky motivovaném úvodu do komiksové perspektivy⁷⁹, otištěném v 17. čísle magazínu Crew², uvádí tři její základní druhy: perspektivu lineární, perspektivu překrývajících se tvarů a perspektivu atmosférickou; rozlišuje rovněž tři perspektivní systémy: jednobodový, dvoubodový a tříbodový (dle počtu úběžných bodů). Volba systému perspektivy by měla korelovat s „úhlem kamery“ – chceme-li zobrazovat scénu jakoby kamerou ve výši očí, zvolíme pravděpodobně jednobodové perspektivní zobrazení.

Druhým námi zaváděným parametrem je komiksová obdoba zaostření, jíž označujeme provizorním pojmem „prokreslení“. Vycházíme z McClouda, který v pasáži věnované způsobům identifikace čtenáře s postavou upozorňuje na v některých komiksech se realizující protiklad zjednodušujícího, ikonického vyobrazení předního plánu komiksu (postavy, objekty) a realistického propracování zadního plánu, pozadí (prostředí, prostor)⁸⁰. Domníváme se, že McCloudem popsáný efekt čtenářské identifikace představuje jen dílčí funkci prokreslení – rozmlžení, zjednodušení či praktické vynechání zadního plánu zřetelně akcentuje děje/objekty/postavy v popředí, může tak například do jisté míry signalizovat setrvávání ve stejném prostoru, případně odkazovat k pohledu

⁷⁸ Mohli bychom uvažovat o dělení osvětlení dle „scén“ – tedy jakýchsi vyšších segmentů příběhu.

⁷⁹ GRUS 2006, s. 6-7.

⁸⁰ MCCLOUD 1993, s. 41-44.

postavy (neprokreslené pozadí tak může představovat okamžitý, panelem omezený příznak interní fokalizace). Detailní prokreslení zadního plánu pak může odkazovat k změnám prostoru (místa) děje, uvádět postavu/objekt, který se v dalším panelu přemístí do předního plánu (jeden ze způsobů signalizace pohybu kamery zoom in), případně sloužit mnoha dalším funkcím.



Obr. 8 – Možnosti záběru; u každého panelu jsou vyznačeny zřetelněji aktualizované parametry [ELLIS – HAMNER 2006, s. 3-4].

Základní parametry komiksového záběru tedy v našem pojetí představuje šestice úhel kamery (v Obr. 8 označujeme číslem 1), vzdálenost kamery (2), perspektiva (3), umístění/pohyb kamery (4), prokreslení (5) a osvětlení (6). Překládaná teorie nikterak nepředjímá svoji závaznost a úplnost – inventář parametrů komiksového záběru by si nepochybně zasloužil detailní, filmovou, fotografickou i výtvarnou teorií poučenou rozpravu, která by námi – pohříchu spíše experimentálně/intuitivně – stanovené typy jistě podrobila důkladnému přepracování.

Někteří autoři komiksové teorie (např. Thierry Groensteen, částečně ale i Will Eisner) se odmítají nastavení záběru věnovat s tvrzením, že obsah panelu může být natolik rozličný, že nemá smysl pokoušet se o jakoukoli typologii zobrazení. Místo toho povětšinou podávají obecný výklad o rámci, případně panelovém okraji a jeho vymežovací funkci. Uvedenému stanovisku nelze upřít jistou argumentační platnost: skutečně můžeme vždy nalézt příklad rámce (panelu), který bude námi nastíněnou teorii zpochybňovat, případně vyžadovat její rozšíření a upravení. Konstatování existence periferních jevů by však nemělo sloužit jako ospravedlnění rezignace na pokus o popis centra. Domníváme se, že našemu hlavnímu záměru představit alespoň některé vyprávěcí aspekty a techniky působící v komiksovém médiu předložený model dostačuje.

3.6 Čas – panel

Uvažováním o temporálním narativním aspektu se už zřetelně přesouváme k rovině sekvence: časové plynutí sice izolovaně odráží i jednotlivé panely (jak se záhy přesvědčíme, skutečně časově zastavený panel je téměř nerealizovatelný), hlavním způsobem jeho reprezentace však zůstává sekvenční uspořádání panelů. V průběhu přípravy této kapitoly se ukázalo jako nutné výklad rozdělit do dvou částí: na tomto místě bude předložen obecný úvod a popis panelové reprezentace temporality, pasáž o sekvenční reprezentaci času si však vynutila zařazení až za obecnou kapitolu vysvětlující onen centrální pojem a jemu přiřazené přechodové funkce.

V obou času věnovaných oddílech čerpáme z Genettova pojetí času v narativu⁸¹, zejména pak z dichotomického rozlišení čas příběhu x čas diskurzu. Will Eisner v *Comics and Sequential Art* k skutečnosti tohoto protikladu odkazuje zavedením pojmu časování: „[...] časování je manipulace s prvky času se záměrem dosáhnout specifického sdělení nebo emoce [...]“⁸². V našem textu se přidržíme naratologické konvence, inventář aktualizací

⁸¹ GENETTE 2003, shrnutí in: BÍLEK 2003, s. 152-156

⁸² „[...] timing, which is the manipulation of the elements of time to achieve a specific message or emotion [...]“ (EISNER 2004/1985, s. 26).

času diskurzu se však pokusíme obohatit o – naratologii dosud pohřichu ignorované – vizuální metody.

Jak jsme si ukázali v předchozích oddílech této kapitoly, jednotlivý panel představuje zřetelně vyčlenitelnou jednotku, v níž registrujeme dominující přítomnost prostorových (místních), vypravěčových či promluvových aspektů. Každý panel s sebou však (jakkoli povětšinou implicitně) nese i časový rozměr. Obr. 9 zaznamenává rozhovor mezi dvěma hrdinkami – čas příběhu v tomto panelu zřetelně není zastaven.



Obr. 9 – Dialogická situace uvnitř panelu signalizuje časové plynutí. První postava (mimo obraz) klade v bublině (1) dotaz, druhá postava na něj odpovídá (2) a první postava ještě na odpověď reaguje (3)

[ELLIS – DILLON – BARON 2003, s. 4, výřez].

U replikově singulárních⁸³ panelů můžeme ještě argumentovat „časovou aproximací“, tedy tvrzením, že aspekt času je v takovém panelu sice implicitně přítomný, avšak zcela podružný (čas vyžadovaný na „vyřčení“ repliky je z hlediska časové osy příběhu bodem). Na vyobrazeném panelu jsou repliky obou postav zřetelně kauzálně propojeny, což odráží zřejmou časovou následnost.

Ve verbálním plánu může být samozřejmě čas realizován i v samotném obsahu promluvy (bublina), popřípadě ve vypravěčském poli, či ve výše popisovaném textovém poli typu časoprostorové ukotvení (srov. 3.3). V prvním z uvedených případů se ale jedná o časové signály odlišného typu – záznam přímé řeči (či myšlenky) do konstrukce časového rámce příběhu nezasahuje, třetí varianta pak bývá téměř důsledně užívána k signalizaci extrémního typu Genettovy kategorie trvání – elipsy (tedy místa v narativu, kdy dochází k velkému posuvu v času příběhu za současného nulového posuvu v čase diskurzu, srov. např.

⁸³ Toto nepříliš elegantní označení (replikově singulární panel) užíváme, abychom se vyhnuli tradičnímu, avšak nesystémovému popisu „jednoreplikový“ panel. V jednoreplikovém panelu se realizuje pouze jedna promluva, mluví pouze jedna postava. V replikově singulárním panelu naopak může promlouvat zároveň libovolné množství postav, řídicím faktorem je pro nás nezávislost, časová souběžnost a kauzální nepodmíněnost všech realizovaných promluv.

textové pole „Hours later...“ na Obr. 4). K výraznější aktualizaci časového aspektu na verbální rovině komiksu tedy dochází ve vypravěčských textových polích – tam bývají verbálním plánem nejvíce registrovány jevy spadající do kategorie uspořádání, obvyklá jsou pak zejména upozornění na prolepsi či analepsi. Zvláštní pojetí temporálnosti zprostředkovávají výše zmiňované panely s nerealizovaným prostorem⁸⁴.

V kontextu osamocené izolované panelu je paradoxně inventář možných postupů sloužících k zobrazení plynutí času poměrně omezený. Pomineme-li banální skutečnost možného zahrnutí strojem signalizovaného časového údaje do vizuálního plánu panelu (nejrůznější budíky, hodinky i hodiny), pak nalézáme aktivizovaný časový rozměr panelu zejména v záběrech registrujících výraznou, rychlou akci/pohyb. Je třeba zdůraznit, že zde mluvíme o panelech, v nichž není pohyb přítomen jen implicitně, v kontextu sekvenčního okolí. Abychom konstatovali signalizaci pohybu (a tedy i času, není-li signalizován jinak) uvnitř izolovaného panelu, je nezbytně nutné, aby byl pohyb v panelu explicitně vyobrazen.



Obr. 10 – Pohybová stopa v panelu [TORRES – JONES – DAVIS 2006, s. 14, výřez].

Jeden z možných způsobů vyobrazení pohybu v rámci samostatného panelu – pohybová stopa, zde navíc zdůrazněná zvukovým efektem – je ilustrován na Obr. 10, další častou metodou vyobrazení pohybu v panelu je

⁸⁴ Viz 3.4, obr. 7.

fázování – postava či objekt z předního plánu záběru⁸⁵ je rozkreslena do několika animačních kroků⁸⁶, pozadí panelu zůstává v takových případech povětšinou neměnné – připodobnění bychom mohli nalézt v několikrát exponované fotografii (stránkovým inkrustovaným kompozicím se věnujeme v části 4.1). Specifický způsob zobrazování pohybu uvnitř panelu tradičně užívá japonská manga – pohyb je signalizován šrafováním, krátkými, nepravidelně distribuovanými čarami perspektivně vycházejícími z povrchu pohybující se postavy/objektu. Příklad tohoto typu, který se v posledních letech rozšiřuje i do komiksů jiného regionálního původu, představuje Obr. 11.



Obr. 11 – Šrafování jako metoda zobrazení pohybu [KISHIMOTO 2005, s. 1, výřez].

Existuje tedy vůbec onen zastavený, kategorii času příběhu nereflektující izolovaný panel? McCloud předkládá jeden takový případ, když cituje němý rámec zasahující do jinak důsledně dodržovaného stránkového okraje⁸⁷. Jako zastavené můžeme opravdu interpretovat ty panely, v nichž se nijak neaktualizuje verbální plán a zároveň v nich není nijak vnitropanelově signalizován pohyb – takové panely skutečně samy o sobě nijak neaktualizují „čas příběhu“. Jejich časová platnost se však plně rozvíjí v zapojení do sekvence.

⁸⁵ Srov. předcházející výklad o parametrech záběru, 3.5.

⁸⁶ Srov. MCCLOUD 1993, s. 112.

⁸⁷ Viz MCCLOUD 1993, s. 103.

3.7 Sekvence

Jako komiksovou sekvenci označujeme omezený, obvykle malý počet panelů uspořádaných v recepčním pořadí, společně se podílejících na konstrukci narativu, resp. ustavování vyprávěcích situací. Většina teoretických popisů se shoduje na tvrzení, že právě sekvence konstituuje narativní význam (občas bývá v tomto ohledu doplněna o analýzu možných využití celé stránky či dvojstrany coby největšího současně recipovatelného segmentu komiksu – stručnému přehledu stránkových teorií T. Groensteena se věnujeme v části 4.1). Sekvenci tvoří (obvykle) dva (z hlediska recepčního sledu) vedle sebe stojící panely, mezi nimiž se realizují nejrůznější vazebné vztahy. Na rovině sekvence se v komiksu primárně odráží aspekt času, klíčová je její role při prezentaci narativních událostí.

Termínu sekvence bývá v naratologii tradičně užíváno v poněkud odlišném významu, který vychází z teorie narativní logiky Clauda Bremonda. Roland Barthes definici sekvence ve studii Úvod do strukturální analýzy vyprávění formuluje takto: „*Sekvence je logický sled jader spojených vztahem vzájemnosti: sekvence se otevírá, když jeden z jejích členů nemá žádný navazující antecedent, a uzavírá se, když druhý z jejích členů nemá žádný člen následující.*“⁸⁸. Dále v textu autor navrhuje jemnější hierarchické členění, když ustavuje možnost, že dílčí součásti jedné sekvence může být celá sekvence nižšího řádu (mikrosekvence). Počet rovin této stromové struktury je neomezený. Barthesovo pojetí sekvence je v zásadě mediálně nezávislé, odkazuje k rovině příběhu, pokud ne dokonce přímo k všeobecným principům utváření a vymezení významu, k strukturaci dějového kontinua. Naše pojetí sekvence ji však staví spíše k prvkům roviny diskurzivní, ve významu Barthesem předkládané definice pracujeme spíše s pojmem scéna. Přesto nám může uvedená definice posloužit k přiblížení obsahu pojmu „přechodová funkce“. Označujeme tak diskurzivní (resp. spíše rovinu diskurzu do uvažování o funkci zapojující) odraz Barthesem popisovaných vztahů vzájemnosti – dvojice panelů v takovém případě reprezentuje dvě jádra narativní mikrosekvence.

⁸⁸ BARTHES 2002, s. 26.

Pokud vyjdeme z tvrzení, že každý panel představuje izolovaný⁸⁹ segment, musíme se zákonitě tázat po komiksových způsobech nabývání významu – jestliže každý jednotlivý panel představuje samostatnou jednotku, jakým způsobem je přenášen komplexní obsah? Už nejstarší teorie se pokoušely propast mezi jednotlivým panelem a celistvým vyprávěním překonat přirovnáním komiksu k animovanému filmu. Tvrdily tak, že čtenář si chybějící pole v mysli sám „dokreslí“. Uvedený přístup je z hlediska popisovaných mentálních pochodů velmi sporný, současné vizuální⁹⁰ teorie toto tvrzení rezolutně odmítají, problematičnost předložené teorie vnímání ostatně dokladuje i čtenářská zkušenost. Pro naše úvahy o narativních aspektech se přesto jeví jako účelné z této teorie vycházet. Při přechodu mezi panely se dle našeho názoru aktivizují interpretační pochody, které – jakkoli s největší pravděpodobností neodpovídají „rozkreslování“ – fungují na souvisejícím principu, který bychom mohli pojmenovat „minimální distance“. „Minimální distancí“ označujeme skutečnost, že kontext dvou (recepčně) vedle sebe stojících panelů predikuje jen poměrně omezený repertoár přechodových funkcí (srov. níže), čtenáři proto obvykle nečiní žádné obtíže sekvenční překlad izolovaných panelů. Tvrdíme, že při vnímání sekvence příjemce implicitně rozpoznává, která z přechodových funkcí se realizuje (a tím i který z narativních aspektů je mezi dvěma panely aktualizován). Na základě tohoto rozpoznání volí čtenář nejsnazší cestu k logickému propojení a usouvztažnění panelů.

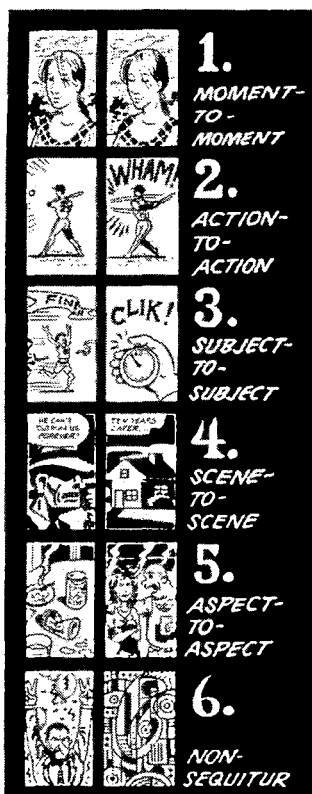
Snad všechny teorie komiksu se sekvencí a jí přenášenými funkcemi implicitně pracovaly, avšak teprve Scott McCloud provedl důkladnou materiálovou analýzu a ve své knize *Understanding Comics* nabídl šestici zřetelně vymezených typů přechodu (přechodových funkcí). Jejich přehled nabízí Obr. 12.

První funkce moment-to-moment představuje určitého druhu krajní typ „nejmenší“ sekvence: výchozí panel je od koncového panelu jen minimálně časově vzdálen, prostor zůstává důsledně neměnný, k výraznější

⁸⁹ Opomíjíme v tomto kontextu nedůležitou skutečnost vnitropanelové časovosti.

⁹⁰ Pro základní přehled teorie obrazu a vizuální recepce srov. AUMONT 2005. Obdobné problematice („mentální rozkreslení, animace“) se dotýkají teorie některých interdisciplinárních lingvistických směrů – konkrétně např. neurolingvistiky či kognitivní lingvistiky (srov. např. PINKER 1994, s. 55-82).

změně nedochází ani v nastavení záběru. Od následujícího typu odlišuje tuto funkci její nedostatečná příčinná souvislost. Sekvence realizující tento typ přechodové funkce bývají často užívány k signalizaci emocionality nebo subjektivního zpomalení, případně při gradaci před výrazně akční sekvencí.



Obr. 12 – Šest typů přechodových funkcí panelové sekvence (MCCLLOUD 1993, s. 74, výřez).

Druhá McCloudem popsaná přechodová funkce action-to-action rovněž zachovává jednotný (případně pravidelně rozvíjený – v případě, kdy například hovořící dvojice kráčí po ulici) prostor. Funkce je autorem definována ve vztahu k subjektu a jím realizované akci, např. v příkladu vyobrazené odpálení baseballového míčku. Pro rozpoznání tohoto typu funkce je nezbytné, aby oba panely měly jednotný subjekt (McCloud při užívání označení subjekt nerozlišuje mezi původcem a nositelem děje, při přesnější definici bychom mohli vycházet z výše navrhovaného rozlišování předního a zadního plánu panelu, napomoci by mohl i pojem „centra narativního zaostření“⁹¹). Primární realizací této

funkce je samozřejmě ztvárnění akce a reakce, napřažená pěst a provedený úder, výstřel a padlá oběť.

I třetí přechodová funkce většinou znázorňuje související události, přímý příčinný vztah však není v takto řízené sekvenci nezbytnou podmínkou. I zde zůstává statický (či pravidelně rozvíjený) prostor scény, výrazně se však mění jeho zabíraná část – resp. mění se centrální subjekt panelu. McCloud k tomuto typu navíc uvádí, že „pro ustavení smyslu takového přechodu je nezbytný určitý stupeň čtenářova zapojení“⁹². Troufáme si tvrdit, že „určitý stupeň čtenářova zapojení“ je zapotřebí pro přijetí všech navrhovaných přechodových funkcí, přesnější by tedy bylo –

⁹¹ Srov. část 2.2.

⁹² „The degree of reader involvement is necessary to render these transitions meaningful.“ (MCCLLOUD 1993, s. 71).

v souvislosti s výše navrhovaným pojetím minimální distance – hovořit o *výraznějším* zapojení interpretace. Realizaci této funkce ale představují i tradiční komiksová ztvárnění dialogu.

Čtvrtá přechodová funkce se od dosud popsané trojice výrazně odlišuje – signalizace počátku nové scény (tedy sekvence, vrátíme-li se k Bremondem/Barthesem navržené terminologii) je nejen výrazným jaderným bodem makrostruktury narativu (tedy struktury odrážející vztahy na vyšší úrovni, vztahy mezi scénami/sekvencemi), ale zřetelně odkazuje i k časoprostorové aktualizaci. Jak jsme doložili v pasáži věnované vypravěči (3.3), přechody tohoto typu bývají navíc podpůrně signalizovány i textovými poli typu „časoprostorové ukotvení“, což ostatně dokládá i McCloudem zvolená ilustrační sekvence na Obr. 12. Než přejdeme k popisu další funkce, je zapotřebí zmínit skutečnost, že pro rozpoznání přechodové funkce scene-to-scene samotná dvojice panelů nepostačuje⁹³. Vždy musíme mít k dispozici alespoň dvě bezprostředně navazující sekvence (tři recepčně následující panely), abychom mohli o přítomnosti této funkce jakkoli usuzovat.



Obr. 13 – Přechodová funkce aspect-to-aspect (MCLOUD 1993, s. 74, výřez).

Definice páté vymežované funkce, označené aspect-to-aspect, s sebou přináší jisté teoretické obtíže. Dle McCloudových slov tento typ: „[...] *ve většině případů opomíjí čas a zprostředkovává toulavý pohled [kamery] na nejrůznější aspekty místa, idey či nálady*“⁹⁴. Na základě tohoto obecného popisu se typ zdá být poměrně zřetelně vyčlenitelný, při pokusu o praktické využití a aplikaci definice na konkrétní materiál se však brzy stětaváme

⁹³ Odlišuje se tak od všech dříve probíraných typů, u nichž bylo lze přechodovou funkci stanovit i jen na základě izolované sekvence.

⁹⁴ „[...] *bypasses time for the most part and sets a wandering eye on different aspects of a place, idea or mood.*“ (MCLOUD 1993, s. 72).

s problémy. McCloud ilustruje příklad této sekvence dvojicí panelů (Obr. 13), z nichž první znázorňuje stůl s rozkouřenou cigaretou opřenou v popelníku a dvojicí plechovek (pravděpodobně od piva?). Druhý panel pak vyobrazuje muže a ženu, pravděpodobně ve sporu (mimika), z mužova výrazu (a s připomínkou vypité plechovky z prvního panelu) můžeme usuzovat předchozí konzumaci alkoholu. McCloudovo chápání scény je zřejmé – oba výjevy přibližují prostředí (zakouřené, jak naznačují kouřové signály v zadním plánu druhého panelu) putyky, když ukazují aspekty, které s tímto výjevem snadno spojíme (nedokouřené cigarety, nepořádek na stole, opilost). Stejně tak ale můžeme předloženou sekvenci číst jako reprezentaci funkce subject-to-subject. McCloud tento typ přímo spojuje s japonskou mangou, když tvrdí, že podobné panely ustavující povědomí o prostoru, zvýrazňující náladu, případně odkazující k pocitu zastaveného času, ba dokonce bezčasu představují regionálně specifický typ přechodové funkce, ani další autorem doplňované příklady se však uvedené výtce nevyhnou. Přesto tento sporný typ přechodové funkce v našem přehledu zachováváme, pozměňujeme však mírně jeho definici. Navrhované rozšíření se inspirované přírovnáním Ivana Adamoviče, který tuto funkci označil souhrnným pojmenováním „asociace“⁹⁵. Domníváme se, že je to právě asociální princip, který odlišuje typ aspect-to-aspect od subject-to-subject, v nichž je (jakýkoliv, nejčastěji však dějový, příčinný) vztah obou sekvencně vázaných panelů komunikován přímo. Zmiňované opomíjení času dle našeho názoru představuje (i z důvodů své obtížné rozpoznatelnosti) pouze podpůrný příznak.

Poslední typ přechodové funkce nese označení non-sequitur, bez návaznosti. Sám Scott McCloud uvádí, že se sekvencní přechod tohoto typu v komiksu nerealizuje, do výpisu možných přechodových funkcí jej uvádí pro zachování „úplnosti“. Je otázkou, zda typ non-sequitur ještě vůbec pojmem sekvence (v námi adaptovaném významu) označovat – nahodilý souvýskyt vzájemně nijak nesouvisejících a funkčně nepropojených obrazů/panelů nenaplnuje námi vyžadovanou konstrukční roli vyprávění⁹⁶.

⁹⁵ ADAMOVIČ 2002, s. 50.

⁹⁶ Nepopíráme samozřejmě možnost interpretačního „proložení“ příběhem, takto při recepci aktivizovaný narativ však představuje vyprávění zcela odlišného typu.

McCloudem definované přechodové funkce sekvence nabízejí užitečný teoretický systém, který zřetelně pojmenovává základní způsoby fungování komiksového textu. Správně a zřetelně poukazuje na sekvenci coby děj (narativní událost) ustavující jednotku (tuto funkci nejzřetelněji naplňují typy action-to-action a subject-to-subject) a nabízí způsoby popisu jejího fungování. V posledních letech se objevují texty, které McCloudovo pojetí sekvence zpochybňují, představený systém však stále představuje jediný praktickými aplikacemi prověřený popisný model. Asi nejhlasitějším kritikem představené typologie je americký teoretik Neil Cohn, který nabízí pro popis (nejen) komiksu svůj teoretický koncept vizuálního jazyka⁹⁷. Sekvence⁹⁸ v této teorii odpovídá větě, přechodové funkce pak představují syntaktické vztahy. Transformační gramatikou Noama Chomského zřetelně inspirovaná teorie vizuálního jazyka nabízí velmi detailní a exaktní popisný rámec, který umožňuje hlubinně analyzovat prezenční (naše pojetí sekvence) i distanční mezipanelové a mezisekvenční vztahy. Pro uvažování o komiksové narativitě však zcela postačí McCloudův zjednodušující systém přechodových funkcí, který navíc dále rozšíříme o Saraceniim zavedený aspekt komiksové koherence a koheze (v poslední části této kapitoly, 3.9).

Než přistoupíme k druhé části věnované času v komiksu, zastavíme se ještě na okamžik u speciálního, avšak poměrně běžně se vyskytujícího typu „falešné sekvence“. Hned dva příklady tohoto jevu představuje Obr. 14. Užitím oddělovacích rámců je implicitně signalizováno rozdělení do diskretních panelů. Jejich bezprostřední recepční následnost by pak předpokládala sekvenci a v ní naplňované přechodové funkce. Jakkoli však formální stránka odráží podobu sekvence, funkčně se tento „nepravý“ typ chová jako panel a jako takový také vstupuje do interakce s panelovým okolím. K obdobným případům se ještě vrátíme v části věnované stránkové kompozici (4.1).

⁹⁷ COHN 2003.

⁹⁸ Cohn tento pojem užívá ve výrazně širším významu.



Obr. 14 – Falešná sekvence [ELLIS – WILLIAMS III 2006, s. 8].

3.8 Čas – sekvence

Na skutečnosti, že v přechodu mezi dvojicí panelů dochází k jisté aktualizaci časového rozměru, se shoduje naprostá většina teoretiků komiksu. Centrálním typem je zde nepochybně posun v čase příběhu, není-li explicitně signalizován jiný vztah, platí banální tvrzení, že první panel v čase příběhu předchází panel druhý. Výrazně však kolísá „trvání“ času příběhu, které uplyne mezi dvěma panely⁹⁹. Obvykle – snad vyjma elipsy, jež bývá (jak jsme ukázali výše) tradičně signalizována ukotvovacím polem verbálního plánu – realizuje panelová sekvence všechny zbylé Genettem uváděné mody kategorie trvání: resumé, scéna, protažení, pauza. Délkou sekvence níže v textu označujeme imaginární čas příběhu, který musí uplynout, aby se z výchozí pozice sekvence (panel 1) dospělo ke koncové pozici (panel 2). Délku sekvence samozřejmě není možné posuzovat u hypotetických non-sequitur přechodů. Pro posouzení časového aspektu musíme vždy uvažovat v kontextu celého sekvenčního okolí – máme-li rozpoznat výrazné změny

⁹⁹ Někteří autoři v této souvislosti mluví o délce té části příběhu, jež je skryta v mezipanelové mezeře.

v tempu, musíme mít k dispozici alespoň tři bezprostředně sousedící panely (a tedy dvě sekvence).

Pro uvažování o sekvenční reprezentaci času v komiksu považujeme za vhodné ustavit dva základní typy: sekvenci časově automatizovanou a sekvenci časově aktualizovanou. V prvním z uvedených typů probíhá mezipanelové plynutí času obvyklým způsobem (následnost, čas příběhu i čas diskurzu se shodují v sledu událostí), sekvence nemotivuje výrazné změny tempa, poměr času příběhu k času diskurzu sice kolísá¹⁰⁰, ale je řízen vlastnostmi reprezentované přechodové funkce. Coby automatizovanou tak nemůžeme označit sekvenci s přechodovými funkcemi scene-to-scene (a – pokud bychom připustili jejich komiksovou realizaci – non-sequitur), ani sekvence registrující změny v uspořádání (např. analepse, prolepse). Pro tyto případy, kdy sekvence signalizuje změnu v uspořádání, případně velký skok v tempu, nebo kdy provádí jiné, speciálnější realizace pohybu v časovém plánu příběhu, užíváme pojmu časově aktualizovaná sekvence.

¹⁰⁰ Samostatnou kapitolu by bylo možné věnovat jistě zajímavým otázkám po vztahu času diskurzu a času čtení.

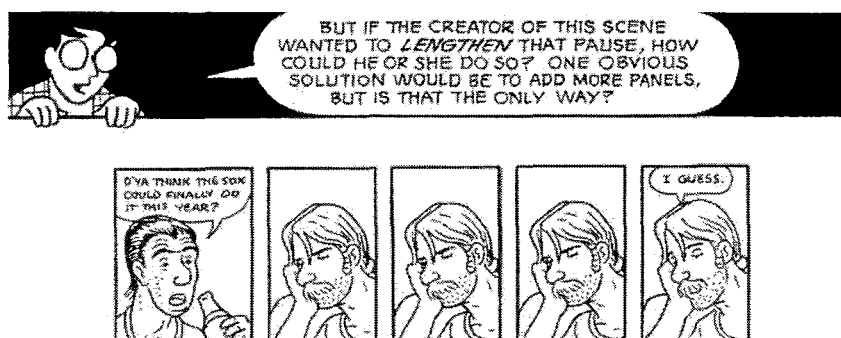


Obr. 15 – Časově automatizovaná sekvence
[SAFIAN – SZYPULSKI – WISNIEWSKI 2002, s. 30].

Obr. 15 z polského komiksového zpracování televizního seriálu S nasazením života (Kapitán Kloss) představuje příklad automatizované sekvence. Na prvním panelu vidíme hrdinu, jak si z úkrytu prohlíží stojící motocykl, na druhém panelu se již tohoto prostředku zmocnil a ujíždí, na třetím panelu pak vidíme z nadhledu, že se mu včasným odjezdem podařilo na poslední chvíli vyhnout blížícímu se bombardování. Plynutí času příběhu není v ani jedné ze dvou na stránce znázorněných sekvencí výrazněji aktualizováno, odpovídá užitým přechodovým funkcím (v obou případech

action-to-action, u druhé sekvence bychom mohli uvažovat i o sekundární funkci subject-to-subject).

Aktualizovanou sekvencí nazýváme všechny realizace přechodové funkce scene-to-scene, některé projevy funkce aspect-to-aspect. Mimo McCloudovy typy takto označujeme sekvence zaznamenávající výrazné změny v Genettem popisované kategorii uspořádání, dále do tohoto typu zařazujeme sekvence, které výrazněji pozměňují tempo příběhu, zesilováním rozdílu mezi časem příběhu a časem diskurzu nebo zapojením specificky diskurzivních prostředků.



Obr. 16 – Opakování panelů je příkladem jedné z častějších časově aktualizovaných sekvencí (MCCLOUD 1993, s. 101, výřez).

Scott McCloud v *Understanding Comics* nabízí příklady některých nejběžnějších časově aktualizovaných sekvencí a způsobů jejich signalizace – kromě na Obr. 16 přetištěného opakování panelů se jedná např. o nejrůznější rozšiřování a jiné deformování panelu, popřípadě jeho obsahu, coby příznakové je pocítováno i častější užívání moment-to-moment funkcí.

Inventář možných diskurzivních signálů aktualizace časového plánu je téměř neomezený a rozpíná se od žánrových či regionálních příznaků (již zmiňované šrafování pohybu) až k individuálním autorským stereotypům (Will Eisner například plynutí času s oblibou ilustruje panelem znázorňujícím kapající kohoutek). Na níže uvedeném příkladu užívá Art Spiegelman k signalizaci časově aktualizovaných sekvencí formálně neohrazených panelů.



14

Obr. 17 – Automatizované a aktualizované sekvence [SPIEGELMAN 1986, s. 14].

Na Obr. 17 vidíme příklad komiksově stránky z prvního dílu proslulého komiksu Maus. Červenou šipkou jsme označili aktualizované sekvence – v tomto případě přechody mezi dvěma časovými rovinami, „přítomností“ konce 20. století a otcovými vzpomínkami na život v předválečném Polsku¹⁰¹. Hvězdičkou označený panel pak můžeme sekvenčně analyzovat dvěma

¹⁰¹ Vnořená scéna z konce 20. století přerušuje jinak plynulý tok sekvencí vzpomínkové linie. V obou případech aktualizované sekvence se jedná o přechod scene-to-scene, druhý přechod vrací naraci do původní (výchozí) scény.

způsoby¹⁰²: buď jej můžeme interpretovat jako příčinný-důsledkový vztah ve funkci action-to-action (textová pole: „*Stále naléhala, abych jí ukázal byt...*“ a „*– tak jsem ji nakonec pozval*“¹⁰³), a tedy jako sekvenci automatizovanou, nebo – s přihlédnutím k dalšímu panelu, umístěnému do prostředí Vladkova bytu, označit sekvenci jako aktualizovanou, jako prostorový přechod (navíc verbální plán upozorňuje na rozvolněné plynutí času příběhu) realizovaný funkcí scene-to-scene.

3.9 Koheze a koherence

Poslední část kapitoly popisující narativní aspekty odrážející se na rovině segmentu věnujeme kohezi a koherenci, tedy dvojici principů textové konektivity, jak je na komiksové médium aplikuje Mario Saraceni. Ve studii *Relatedness: Aspects of Textual Connectivity in Comics*¹⁰⁴ otištěné ve sborníku *The Graphic Novel* navrhuje pro oba tradiční pojmy (koheze a koherence) zastřešující označení souvislost¹⁰⁵. Dále představuje tři „typy“ souvislosti: repetice – kolokace – inference (closure) a jejich komiksové reprezentace. Repeticí označuje Saraceni zřetelně rozpoznatelné opakování některého prvku, pojmu kolokace pak užívá pro přechody motivované vnitřní souvislostí, nabývání významu je v takových případech podmíněno rozpoznáním společného nadřazeného sémantického pole. Třetí typ – inference (closure) – pojmenovává doplňování propojovacího významu, vědomé překonávání námi popisované „minimální distance“. V této souvislosti se Saraceni věnuje McCloudovým funkcím panelového přechodu, které dává do souvislosti s navrženým třítypovým rozdělením (moment-to-moment a action-to-action představují podle autora příklady repetice, aspect-to-aspect a scene-to-scene¹⁰⁶ pak kolokace). Obecné pojetí inference rovněž předjímá autorův nesouhlas s McCloudovým konstatováním

¹⁰² Pro zpřesnění jen dodejme, že se věnujeme sekvenci, v níž označený představuje druhý, koncový panel.

¹⁰³ Překlad dle českého vydání v nakladatelství Torst (1997, přeložili Jan Macháček a Jiří Zavadil).

¹⁰⁴ SARACENI 2001.

¹⁰⁵ „Relatedness“.

¹⁰⁶ Toto tvrzení je však více než problematické – pro typ scene-to-scene je příznačná velká „mezera (gutter)“, jejíž překonání vyžaduje výrazné zapojení interpretačních pochodů.

neexistence non-sequitur přechodů. Ani tato studie však žádný reprezentativní výskyt zmiňované přechodové funkce konkrétně nedokládá.

K navrženému modelu textové konektivity se Saraceni vrátil ještě o dva roky později v již citované knize *The Language of Comics*¹⁰⁷. Autor zde ustupuje od sjednocujícího pojmu souvislosti a vrací se ke dvojici koheze (coby textem přímo signalizovaný typ propojenosti) a koherence (kognitivně, interpretací nabytá propojenost). Inference je typem koherence. Navíc je třeba uvedené vlastnosti spíše než jako extrémní typy chápat jako aspekty, které se v konkrétních sekvencích různou měrou naplňují – jistý stupeň repete tak Saraceni připisuje naprosté většině sekvencí.

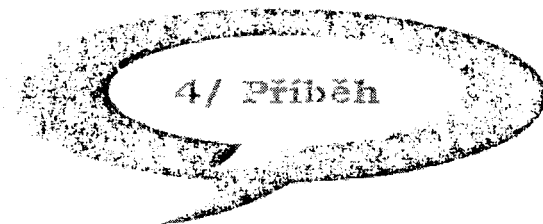
Důvodem, proč jsme exkurz o textové konektivě v komiksu dle Maria Saraceniho do práce o narativních aspektech zařadili, je konstatování realizace kohezního navazování (repetice) i na vyšší než sekvenční úrovni. Zatímco McCloudovy typy vždy odkazovaly k minimální, dvoupanelové sekvenci¹⁰⁸, Saraceni poukazuje na roli jednotlivých panelů coby textových konektorů makrostruktury komiksu: „[...] je zajímavou vlastností repete, že může spojovat i panely, které jsou od sebe vzdáleny. Ve skutečnosti tak repete pomáhá čtenáři vnímat spojení/souvislosti v rozsahu celého textu. [...] To znamená, že se někdy můžeme setkat se sekvencí panelů, které spolu naprosto nesouvisejí – jednoduše proto, že jsou propojeny s panely umístěnými jinde v textu.“¹⁰⁹

Kromě bezprostřední sekvence, propojení dvou recepčně vedle sebe stojících panelů, se v komiksu realizují i vyšší, makrostrukturní propojovací mechanismy. Pro popis jejich fungování už nám nepostačí rovina segmentu, ale musíme uchopit text jako celek, v našem narativním pojetí jako „příběh“.

¹⁰⁷ SARACENI 2003, s. 35-56.

¹⁰⁸ Jakkoli je pro správné rozpoznání některých typů vyžadována znalost bezprostředního kontextu.

¹⁰⁹ „[...] one interesting aspect of repetition is the fact that it can also link panels that are apart from each other. In fact, repetition helps the reader perceive connections across the whole length of text. [...] This means that sometimes there may be strings of panels that look totally disconnected from one another, simply because they are connected to other panels found somewhere else in the text.” (SARACENI 2003, s. 43).



4.1 Mezi segmentem a příběhem – stránka jako recepční jednotka

Jestliže jsme v minulé kapitole označili panel za minimální jednotku sémantické roviny a sekvenci za elementární prvek roviny narativní, můžeme stránkovému kontextu přisoudit roli „první“ jednotky recepce. Jednotlivá strana (případně – v případě rozsáhlejších kompozicí – dvoustrana) na čtenáře působí jako první, ve své kompoziční celistvosti se vyjevuje okamžitě po otočení fyzické stránky komiksového sešitu či knihy. Zapojení do stránky může dokonce vcházet do sporu s popisovanou rovinou sekvenční – sekvence propojující panely technicky příslušející dvěma stranám (zvláště jsou-li recepčně odděleny nutností otočit stranu) je zeslabena, „velikost mezery“ je v takových případech implicitně pociťována jako větší. Na stránkovém přeryvu se tak můžeme setkat i s formálně relativně nesignalizovanými přechody scene-to-scene. Nejjednodušším typem stránkové kompozice je panelová „mřížka“, v minulé kapitole (v části věnované prostoru, 3.4) jsme bezpříznakovou stránkovou kompozici popsali složením z pravidelných a zřetelně oddělených (nepřekrývajících se) obdélníkových panelů. Taková strana – tvořená mřížkou z oddělených panelů provázaných komplexní sítí přechodových funkcí – sice rovněž nejprve vstoupí do recepce čtenářem jako celek, okamžitě však (po identifikaci bezpříznakové formy) následuje „sestup“ na nižší úroveň a sekvenční čtení řízené recepčním pořadím panelů. Tímto tvrzením se radikálně rozcházíme s teorií Thierryho Groensteena, který tvrdí, že každý panel nabývá své funkce až vřazením do stránky, resp. archu¹¹⁰. Odmítá se tak jakkoli vyjadřovat o obsahu panelu, případně o mikrostrukturních sekvenčních vztazích, základní rovinou významu je pro

¹¹⁰ Groensteen užívá pojmu arch, aby odlišil produkční složku pojmu od jeho technicky (např. rozměry papíru) podmíněné vlastnosti.

Groensteena stránkový kontext. K podrobné polemice s tímto přístupem nenacházíme v této práci prostor, tvrdíme však, že chceme-li o komiksovém textu cokoli vypovídat (zvláště je-li naším cílem popsat aspekty podílející se na výstavbě narativu), nemůžeme od panelového obsahu odhlédnout. To ovšem neznamená, že bychom archu jakkoli upírali možnost podílet se na výstavbě komiksového významu. Už v minulé kapitole jsme se dotkli nadpanelových konstrukcí, když jsme popisovali výskyty tzv. „falešné sekvence“. Možnosti aktualizace v rozsahu strany jsou však mnohem větší.



Obr. 18 – Příklad jednopanelového archu, stránky v originále nejsou položeny vedle sebe (je vyžadováno otočení strany), tvoří dvojarch. Přítomnost zvýrazňujícího stránkového panelu zde upozorňuje i na bezprostředně následující předěl, začátek nové kapitoly [LOEB – SALE 1998, s. 199-200].

Nejčastějším a v zásadě bezproblémovým zapojením stránkového kontextu je užití jednopanelových archů – v takovém případě zabírá celý prostor stránky jeden panel. Takový panel je v kontextu celého příběhu zřetelně zvýrazněn, jinak však obvyklým způsobem vstupuje do

konstituování sekvenčních vztahů. V jeho zapojení do sekvence mohou být aktualizovány všechny typy přechodových funkcí, jakkoli se většinou nevyskytuje v moment-to-moment přechodech (distance mezi panely náležejícími do dvou různých archů je automaticky zvětšená, což odporuje minimálnímu posunu v uvedené funkci).

Komplikovanější případy aktualizovaných archů realizují přímo uvnitř panelu přechodovou funkci, kterou obvykle připisujeme sekvenci. Do mřížky zapojenou panelovou obdobu takovýchto archů jsme zmiňovali v pasáži věnované panelové reprezentaci času (3.6), plynutí času ale jen odráží vnitropanelové naplňování přechodových funkcí. Nejčastěji se tímto způsobem naplňují funkce moment-to-moment a action-to-action. Sekvenci aktualizující celostránkové panely jsou však poměrně vzácné.



Obr. 19 – Singulární kompozice dvojarchu. Bílým rámem naznačené panely zde odkazují k možnému panelovému rozčlenění výjevu, upozorňují i na reprezentovanou přechodovou funkci moment-to-moment¹¹¹ [MOORE – WILLIAMS III 2003, s. 8-9].

¹¹¹ Vezmeme-li však v úvahu i panelové okolí, můžeme (v souvislosti se znázorněnou metamorfózou postavy) sekvenci hodnotit i jako action-to-action.

Mnohem častěji se setkáváme s archy, u kterých se – ač byly zřetelně konstruovány s důrazem na stránkovou recepci a odrážejí singulární archovou kompozici (obsah je komunikován stránkou, která získává platnost panelu) – přesto stále setkáváme i s jistým naznačením možného panelového rozčlenění. Vybrané oblasti stránkového panelu jsou formálně zvýrazněny, občas i zřetelným rámem a okrajem vyděleny, a přebírají některé formální rysy izolovaného panelu, případně (jako na Obr. 19) nabízejí možný způsob jakéhosi „panelového“ rozčlenění.

V obou dosud uvedených případech stránkové kompozice převažovala singulární, jednopanelová konstrukce. Vyskytují se však i archy, v nichž je užito kombinace pozadí (podkladová konstrukce) a jakési fragmentární, nekompletní mřížky.



Obr. 20 – Podkladová konstrukce zobrazuje bok a kus paluby lodi zaplněné postavami duchů. Jednotlivé inkrustované panely pak zobrazují hrdinčiny akce (rozhovory) v tomto prostředí [MOORE – WILLIAMS III 2002, s. 36-37].

Groensteen pro takovéto zapojování izolovaných panelů do podkladové konstrukce (podkladovou konstrukcí může být jednopanelová stránka, ale i

„rozsáhlejší“ panel) užívá termínu „inkrustace“ a vyjadřuje se i o nejčastějších způsobech jejího využití: „*Když je inkrustace ve službách zahrnující viněty, ta nejčastěji představuje nějakou krajinu, široký prostor, ‘zadní prospekt’, na němž jsou postavy ve zmenšené velikosti. Funkci tohoto typu viněty je tedy a priori vztyčit kulisy, do nichž vstoupí popisovaný děj, nebo přichystat a posteriori jakýsi odstup a odpoutat se od děje, opustit protagonisty, uzavřít sekvenci.*“¹¹² Příklad takového využití inkrustace, v němž podkladová konstrukce definuje prostředí pro inkrustované panely, vidíme na Obr. 20.

Dvojarch vyobrazený na Obr. 21 metodu inkrustace využívá velmi komplexním způsobem, když nad pozadí (v tomto případě je podkladovou konstrukcí dvojice panelů o výšce půlstrany a šířce dvojstrany) umísťuje velké množství panelů, které se navíc dále překrývají (spodní polovina dvojarchu).



Obr. 21 – Dvojarch, kompozice s velkým množstvím inkrustovaných panelů.
[MORRISON – QUITELY 2004, s. 5-6].

¹¹² GROENSTEEN 2005, s. 108. V celé knize je užíváno termínů vycházejících z frankofonního prostředí, viněta = panel, označení „zahrnující viněta“ pak v hrubých obrysech odpovídá námi popsané „podkladové konstrukci“.

Pravidelnost rozměrů inkrustovaných panelů v horní části, společně s typem realizovaných záběrů (vždy big close-up, užíjeme-li terminologii výše citované H. Fultonové) zde vyvolává pocit velké rychlosti celé vyobrazované události, čtení jednotlivých fragmentárních panelů napodobuje funkci filmového zpomalení¹¹³.

Počet možných variant stránkové kompozice je neomezený, kromě narativní motivace (kterou spatřujeme ve všech námi citovaných příkladech), tedy funkčního zapojení při výstavbě vyprávění, se při komponování komiksových archů samozřejmě naplňují i obecně výtvarná kompoziční pravidla (obojí motivace se směšuje, z podstaty média nejsme schopni jednoznačně odlišit kompozici vizuálně-narativní od kompozice motivované čistě vizuálně). Stejně jak je proměnlivý katalog typů kompozice archu, tak variuje i repertoár narativních funkcí, jimž může archová kompozice sloužit – nejvýraznějším efektem je zřejmě zřetelné zdůraznění, „předsazení“ zobrazovaných dějů, funkci archů s podkladovou konstrukcí přiblížil citovaný Groensteenův výrok a opomenout nelze ani výraznou roli aktualizovaných archů v tektonice textu: často rámcují příběh či kapitolu.

Stránkový kontext jsme v názvu této části umístili na pomezí mezi segmentem a příběhem: stránka představuje jednotku určitým způsobem členící námi výše popisovanou rovinu segmentu, na které se, v prostoru vymezeném uvedenými sekvenčními pravidly, realizuje výstavba narativu. Stránka je nejvyšší jednotkou, již můžeme představenými metodami analyzovat. Distančním vztahům mezi panely či panelovými sekvencemi, tedy vztahům rozprostírajícím se přes celý prostor textu/příběhu se věnujeme v další části.

¹¹³ Coby konkrétní odkaz k filmové trikové technice „bullet-time“, proslavené filmem Matrix, můžeme interpretovat horní linii inkrustovaných panelů. Je však třeba poznamenat, že se v tomto případě jedná o zpětnou přejímku – autoři Matrixu se při vytváření proslulé scény inspirovali právě komiksovými technikami, zejména japonskými manga komiksy Akira a Ghost in the Shell.

4.2 Repetice, vizuální rým a jiné distanční vztahy

V závěru předchozí kapitoly jsme v části věnované panelové kohezi a koherenci (3.9) citovali tvrzení Maria Saraceniho o možném uskutečňování vztahu repetice v rozsahu celého díla, opakované panely tak od sebe mohou být vzdáleny třeba i několik desítek stran. Repertoár funkcí užití doslovné (či – jako na níže přetištěném Obr. 22 – téměř doslovné) repetice panelů je široký, obecně však můžeme tvrdit, že nejčastěji opakování panelu upozorňuje na významný strukturní, textově kompoziční zlom v prezentovaném narativu. Opakující se panel, který je ve všech svých realizacích koncovým polem přechodové funkce scene-to-scene, může signalizovat přechod mezi různými vrstvami vyprávění, obvyklé jsou i distanční repetice motivované tektonickou strukturou textu.



Obr. 22 – Distanční repetice panelu. Pozornost si zde zaslouží skutečnost, že se nejedná o repetici doslovnou, technickou – nejde zde o znovuvčlenění jednou zkonstruovaného panelu, ale o věrné „překreslení“ [VAUGHAN – GUERRA – MARZÁN JR. 2003, s. 4 a 34].

Obecně platí, že repetice panelu zapříčiňuje jeho akcentaci, zvýraznění vyobrazeného panelového obsahu. Současně se významově propojují i sekvenční okolí, přechodové funkce, do kterých vchází repetitovaný panel ve všech svých realizacích. Repetice panelu, označená v Obr. 22 číslem (2), tak vstupuje do sekvenčního vztahu nejen s bezprostředně předcházejícím panelem (b), ale přes rozpětí celého textu odkazuje i k (a), tedy k panelu sekvenčně spojenému s první realizací opakujícího se panelu (1).

Odlíšný typ distančních panelových (a stránkových) vztahů popisuje Thierry Groensteen, který ve své teorii užívá pro pojmenování obdoby přechodových funkcí pojmu splétání a pro distanční vztahy označení „in absentia“. Na příkladu distribuce motivu odznaku „happy face“ v panelech rozprostřených po celém rozsahu komiksu Watchmen¹¹⁴ ukazuje Groensteen principy opakování motivu. Pojímáný „motiv“ však – ve shodě s autorovým přesvědčením o naprosté dominanci vizuální složky – musí být vizuálně konkretizován, v námi načrtnutém popisu by tedy motivem byla označena část vnitropanelového obsahu, která kromě celistvého kontextu panelu navíc získává i specifický „motivický“ význam. Tradičně se jedná o vyobrazený subjekt/objekt; v odlehlejších případech však do popisovaných motivických vztahů mohou vstupovat i parametry jako prostor (místo) či dokonce i zřetelně produkční, technické nastavení – vlastnosti záběru. Extrémním případem motivu pak může být i autorský výtvarný projev či onomatopoický kalk. Groensteen připisuje distančním repetičím motivu velký význam, když prohlašuje: *„Když se nějaký grafický motiv začne rozptylovat do celé sítě, z níž se komiks skládá, může vyvolat několik tematicky či výtvarně odlišených sérií. Splétání se tehdy stává zásadním rozměrem narativního plánu, inervuje celek sítě, která se ocitne rozvířena a vyvolá translineární a vícevektorové čtení.“*¹¹⁵ Uvedené tvrzení v zásadě odráží námi popsany přechod mezi

¹¹⁴ V českém překladu vydalo tento klíčový komiks superhrdinského žánru v roce 2005 nakladatelství BB Art.

¹¹⁵ GROENSTEEN 2005, s. 183. V souvislosti této nepříliš průhledné formulace (sít se ocitne rozvířena?) se zasluží upozornit na velkou problematičnost českého překladu Stavby komiksu. Při studiu tohoto kontroverzního, avšak přesto velmi podnětného textu je proto třeba přistupovat k předkládaným tvrzením s hned dvojnásobnou nejistotou – zdánlivě nesmyslné výroky mohou být „autorským“ příspěvkem překladatelky. Přínosný přehled nejzásadnějších chyb a omylů v českém překladu Stavby komiksu byl publikován na internetu (ZAVADIL 2006).

vrstvami vyprávění, spornou otázkou zůstává (kromě implicitního předpokladu narativně nemotivovaných výtvarně odlišených sérií, jejichž konkrétní realizaci si nedovedeme představit), zda Groensteen mimoděk nepřeceňuje obecnou funkci splétání in absentia, když mu připisuje schopnost „rozvířovat“ strukturu. Problematické a autorem nijak nezpřesněné je i samotné identifikování motivu – samotný opakovaný výskyt předmětu v záběru přeci nemůže dostačovat pro jeho označení „motivem“ zásadně vstupujícím do výstavby narativního plánu. Ve skutečnosti se tak teorie uzavírá v definičním kruhu.

Odhlédneme tedy od ambiciózních Groensteenových tvrzení o řídicí roli „motivů“ a vrátíme se k jeho obecnému popisu coby části vnitropanelového obsahu. Pokud Saraceniho repetice počítala s přejímáním, kopírováním celého panelu, nově zaváděný typ, který označujeme „distanční odkazování“, pak replikuje jen některé aspekty. V repetici jsou panely funkčně shodné, můžeme je libovolně vyměňovat a význam textu stále zůstane zachován. V distančním odkazování je každý z takto propojených panelů pevně ukotven a svázan se svým sekvenčním okolím, přehození panelů by radikálně přenastavilo celou strukturu textu. Tomu odpovídá i funkční využití distančního odkazování: kromě Groensteenem popsané, avšak relativně vzácné konstrukční role upozorňuje tento typ odkazu na paralelismy, odpovídá přirovnání a poukazuje na analogické vlastnosti vyobrazených panelových obsahů.

odkazování. Coby distančně propojené archy označujeme dvojici stran realizujících shodnou, zřetelně aktualizovanou mřížku/panelovou kompozici. Odkazování se samozřejmě může dotýkat i singulárních kompozicí a archů s výraznou podkladovou strukturou, jaké jsme viděli na Obr. 19 – 21. V takových případech však podkladová konstrukce či archový obsah formálně vystupuje jako izolovaný panel.

Za odkazování s extrémní distancí bychom mohli považovat panelové přejímky a parafráze, které se realizují nad úrovní jednotlivého textu. Zaměříme se na ně v šesté kapitole, v krátkém exkurzu do komiksové intertextuality (6.3).

4.3 Makrostruktura komiksového vyprávění – řetězení sekvencí

Makrostruktura komiksového textu nebývá obvykle konkrétněji popisována – kromě výše definovaných typů distančního odkazování je totiž stále (a – jak se pokusíme dokázat v následujících odstavcích – i správně) odkazováno k mikrostrukturnímu sekvenčnímu řazení, k propojování jednotlivých panelů pomocí přechodových funkcí a principů koheze a koherence. Při uvažování o složkách nadsekvenčního rozsahu můžeme přistoupit k celku textu jako narativu následujícím způsobem: experimentálně označíme za vyšší jednotku „scénu“, tedy soubor panelových sekvencí, které jsou na obou krajích propojeny s panelovým okolím funkcí scene-to-scene. Izolovanou jednotku scény (sekvence v citované terminologii Rolanda Barthes) se pak můžeme pokusit podrobit zkoumáním snažícím se o popis vlastností scény a možností jejich řetězení.

Při zaměření na obsah scény bychom se však – pouze se změněným východiskem, jinou základovou jednotkou – brzy navrátili k narativním aspektům popisovaným v kapitole 3. Popisy realizací kategorií času a prostoru, případná zamýšlení se nad vyprávěčem či ustavováním narativní události (v sekvenci subject-to-subject či action-to-action) jsou i v kontextu scény v základních obrysech formována vlastnostmi popsány v relevantních oddílech. Při nadpanelové a nadsekvenční analýze těchto narativních aspektů a jejich odrazu v scéně bychom nakonec stejně museli

sestoupit až na úroveň panelu a sekvence, kde bychom zkoumali jednotlivé konkrétní realizace. Souhrnná tvrzení o scéně pak jednotlivé dílčí parametry jen toliko sečtou a zprůměrují (což s sebou ovšem přináší jen vnesení nevynucené chyby) – prohlašujeme tak, že např. čas scénou reprezentovaný odpovídá imaginárnímu součtu časů realizujících se ve všech sekvencích scéně podřazených.

Je to samozřejmě právě přechod mezi dvěma scénami (scene-to-scene), kde se aktivizují nejrůznější pravidla scénického navazování, makrostrukturního protějšku sekvenčního uspořádání. Typologický popis scénických vazeb by nás odkázal k už mediálně zcela nezávislým debatám po obecném systému vyprávění, kruhovým pohybem bychom tak dospěli až k zkoumání sémantického obsahu onoho základního narativního předpokladu kauzality.

Barthes pojmenovává dvojici procesů v jazyce vyprávění jako rozrušování a rozšiřování (1) a integraci (2). První uvedená vlastnost je určena „*schopností [vyprávění] rozložit své znaky do celého příběhu a pojmout do tohoto rozkládání neočekávaná rozšiřování*“¹¹⁸ – při komiksově aplikaci tak první část uvedeného popisu odkazuje ke konstatované řídicí roli panelu a sekvencí, do nichž vstupuje. Druhá část výroku – rozkládání – pak mimo jiné odráží i skutečnost, že komiksová makrostruktura může mít zcela kolísající „hustotu“ – faktický rozsah jednotlivých scén (počet podřízených panelů/sekvencí) může být zcela disparátní jejich narativnímu obsahu. Druhý popsáný, integrační proces spočívá v opačném pohybu – jednotky nižší roviny vstupují do vyšších plánů narace. Textově vzdálené panely tak mohou vstupovat do popsáných distančních vztahů, korelace na úrovni jednotlivých narativních aspektů (např. realizace vyobrazení prostoru/místa) pak odkazuje až k spojitosti „světa příběhu“.

¹¹⁸ BARTHES 2002, s. 38.

4.4 Postava

Již od dob folklórních rozborů Vladimira Jakovleviče Proppa převažuje v teoriích vyprávění funkční, ne-osobní pojetí postavy. Francouzská strukturalistická škola sice uvedené tvrzení podrobuje podrobnějšímu zkoumání, Todorov např. ustavuje dichotomii psychologického a apsykologického vyprávění¹¹⁹, Greimas předkládá systém rolí (aktantů), jež mohou být naplňovány množstvím postav, přesto však celkově setrvává při funkční charakteristice. K upřednostňování tohoto čistě funkčního pojetí jistě svádí i zaměření na literární narativy – v literatuře jsou všechny textem konkrétně nekomunikované charakterové vlastnosti, unikátní fyziognomické rysy doplňovány čtenářem, buď přesazením aspektů známých z aktuálního světa nebo přejímkou z realizací téhož příběhu v jiném, vizuálním médiu (ilustrace, komiks, film)¹²⁰.

Ve vizuálním médiu jsou však všechny tyto deskriptory postavy konkrétně realizovány, běžně se tak vzezření herce ztvárňujícího postavu ve filmu či televizi medializovaném vyprávění stává závaznou fyziognomií postavy, jež je dále dodržována i v jiných vizuálních médiích (např. v komiksu). Uvedený vztah je samozřejmě obousměrný, např. u filmových adaptací komiksových narativů bývá často představitel vybírán na základě fyziognomické podobnosti s komiksovou vizualizací postavy. Toto ztotožnění je pak zpravidla dodržováno, výjimku tvoří vynucené případy, kdy původní představitel odmítne postavu znovu ztvárnit, popřípadě zemře. V takovém případě závisí na stupni „závažnosti“ sdíleného fikčního světa (viz dále, 5.4), jakým způsobem se pokusí autoři vzniklý problém řešit. U textů se „závažným“ fikčním světem, tedy textů explicitně nezpochybňujících předkládanou „pravdivost, soudržnost fikce“ bývá v nových realizacích představitel volen a technicky maskován tak, aby se co nejvíce přiblížil vizáži modelu, u rozvolněných případů „nezávažných“ fikčních světů pak identifikaci charakteru primárně zajišťují zřetelně rozlišitelné vzorce chování (např. James Bond, Inspektor Clouseau). Součástí charakteristiky postavy ve

¹¹⁹ Viz TODOROV 2000, s. 126-141.

¹²⁰ Srov. BÍLEK 2003, s. 161.

vizuálních médiích jsou tedy i konkrétní „hodnoty“ fyziognomických parametrů.

Přítomnost postavy (v komiksu její vyobrazení v panelovém rámci) vstupuje do narativního plánu naplňováním zmiňovaných funkcí, čímž umožňuje realizovat plán vyprávění. V jeho průběhu však dochází v charakteristice postav i k modifikacím, které nelze zjednodušit do čtyř/šestistupňového modelu – postava tak překračuje svoji funkční textovou roli aktantu a stává se svého druhu narativní „entitou“. Zároveň postava nese potenciál narativní plán díla překračovat, když připustíme eventualitu mezitextového přechodu postavy. Zvláště v mainstreamovém komiksu se setkáváme s ohromným množstvím postav nedefinovaných pouze konkrétním textem, charakterů usídlených v sdíleném fikčním „universu“ (viz dále, 5.4). Takové charaktery „fikčně existují“¹²¹ mimo svoji konkrétní realizaci, mimo textovou narativní funkci. Tatáž postava tak může v odlišných textech nabývat různé funkce – coby komiksový příklad nám může posloužit archetypální Superman, který je bezprostředně spojován s rolí hrdiny (ve které se vyskytuje v pravidelných řadách Superman, Action Comics), tak v některých narativech získává spíše roli pomocníka (JLA, hostování ve Wonder Woman), nebo dokonce protivníka¹²² (legendární jsou zejména jeho střety s druhým vlajkovým charakterem vesmíru nakladatelství DC, Batmanem). Přes uvedené rozkolísání je přesto bezproblémově pocítována „shoda v postavě“, ačkoliv jsou naplňované aktanční role přímo protikladné – nabývání role aktantu je vlastností konkrétního textu, „postava“ oproti tomu představuje potenciálně nadtextově sdílený koncept.

Postavu jsme se rozhodli zařadit do navrhované roviny příběhu, protože právě v prostoru celého textu dochází k jejímu aktualizování a tedy i souhrnnému vyjevování – pro posouzení role postavy v zkoumaném příběhu musíme znát celý textový kontext, nepostačí nám jako u v minulé kapitole

¹²¹ Odhlédněme pro tuto chvíli od problematiky fikční existence, již se v poslední době dostává zvýšeného zájmu, srov. JOST 2006.

¹²² Máme zde na mysli narativy, v nichž Superman nabývá role protivníka, aniž by docházelo k výraznější změně jeho chování (charakterových rysů) – neposuzujeme tak četná vyprávění, v nichž se z hrdiny dočasně (obvykle pod vlivem psychoaktivní látky či následkem akcí jiného „záporného“ charakteru) stává „nepřítel“. Spor mezi Batmanem a Supermanem nevyžaduje žádný extra-personální zásah, jedná se o prototypicky americký spor konzervativního Supermana s liberálem, voličem Demokratické strany – Batmanem.

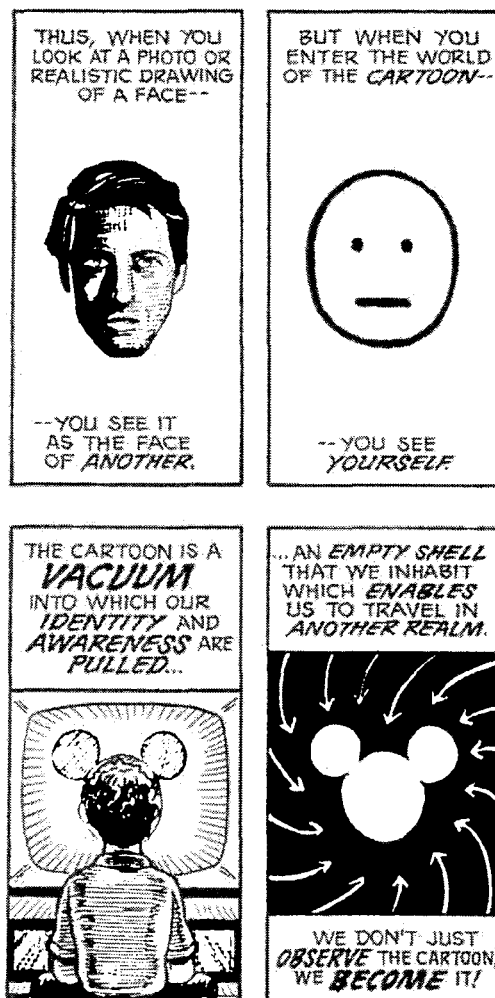
popisovaných aspektů omezené panelové rozpětí. V uvažování o sekvenci nabývá postava připisovaných funkcí původce či nositele děje (ale i entity dějem zasažené), v nižší rovině je pak realizátorem narativních promluv (bublíny, tj. panelový obsah).

Jedním z často uváděných specifických rysů komiksové postavy (a způsobů jejího vyobrazení) je její údajná zástupná role. Zjednodušené konceptualizované vyobrazení postavy (uvažováno bývá zejména o „tváři“) podle Eisnera a McClouda vybízí k čtenářově identifikaci s postavou, vtažení recipienta do zobrazovaných událostí, scén a příběhů. Eisner tak komiksu přisuzuje¹²³ středovou pozici na ose „převádění“ (film, recipient je „pouhým“ divákem, diegesis) a „provádění/napodobování“ (literatura, čtenář se aktivně zapojuje do interpretace příběhu, převádí text do mentálního obrazu, mimesis). Diegetičnost komiksu je údajně umenšována fragmentárností a vizuálním zjednodušením. Podle McClouda se tak čtenáři otevírá prostor pro identifikaci s postavou. Toto tvrzení s sebou však přináší hned několik problémů. Autor *Understanding Comics* touto identifikační schopností zjednodušené kresby (užívá v tomto kontextu výrazu *cartoon*, jenž postrádá přesný český protějšek, obvykle bývá – ztrátově – překládán jako karikatura či skica) vysvětluje například dětskou fascinaci kreslenými filmy a komiksy, obecně konstatuje, že vizuální zkratkovitost a „nedořečenost“ charakteru umožňuje snazší vcítění. Domníváme se, že se Scott McCloud v této argumentaci nechal svést nedostatečným rozlišením formy a žánru – identifikace čtenáře s postavou bývá tradičně přisuzována formulaickým vyprávěním, právě na jejím základě ostatně staví všechny psychologické odsudky těchto narativní-formule-realizujících žánrů. McCloudova argumentace by tak ve svých důsledcích dávala za pravdu nechvalně proslulé obžalobě komiksu Fredrica Werthama, který škodlivost komiksu spatřuje mimo jiné v sklonech jeho čtenářů k eskapismu¹²⁴. Domníváme se, že případný výsledkový stav recipientova vcítění do literárním textem, komiksem či filmem zobrazované postavy je důsledkem zapojení komplexního množství parametrů a vlivů (mimo jiné primární recepční

¹²³ EISNER 1996, s. 69.

¹²⁴ Srov. WERTHAM 1954.

motivace, psychologických vlastností a okamžitého psychického stavu příjemce), které rozhodně nemůžeme zjednodušit na obecný protiklad mimesis a diegesis.



Obr. 24 – McCloudovo pojetí identifikace s postavou (MCCLOUD 1993, s. 36, výřez).

Za přínosnější považujeme tu část komiksové teorie postavy (a souvisejících parametrů), která rezignuje na takto obecné úvahy a věnuje se praktičtějším otázkám vnitropanelové reprezentace, zapojení mimiky a gestiky do katalogu charakterizačních vlastností a vztahům mezi verbální a vizuální složkou komiksového popisu. Ed Tan¹²⁵ identifikuje v článku *The Telling Face in Comic Strip and Graphic Novel* omezený inventář tradičních

¹²⁵ TAN 2001, s. 31-46.

faciálních vyobrazení emocí, které tak ve vizuálním plánu pozměňují, doplňují či přímo negují aktuální promluvu postavy. Vizuální plán zde jednoznačně dominuje nad verbálním, vyobrazená mimika nad prohlašovaným stavem: musíme si však uvědomit, že se jedná o obecný protiklad „objektivního“ popisu a zúčastněné „přímé promluvy“ postavy. Odhlédneme-li od speciálních případů nevěrohodného vypravěče, pak v příkladové výpovědi: // N smutně prohlásil: „To jsem ale šťastný“ // rovněž za pravdivou část kontradiktorního výroku považujeme neosobní popis.



Obr. 25 – Role faciálního výrazu na interpretaci promluvy (EISNER 2004/1985, s. 110).

Obdobným způsobem bývají zkoumány i jiné vztahy mezi anatomií postavy a jejím „charakterem“ (nebo dokonce obecnou funkcí) – rozsáhlé pasáže této problematice věnují (kromě již citovaného textu Eisnerova) zejména praktické příručky určené komiksovým výtvarníkům. Zobrazovací stereotypy však vždy představují jen sekundární, doplňkový příznak – charakter postavy se vyjevuje prostřednictvím narativních událostí, jichž se účastní, případně je přednastaven fikčněsvětovou deskripcí.

4.5 Genologie komiksu a její narativní souvislosti

Pojem uměleckého žánru se neustále setkává s definičními obtížemi – jakkoli nevznikají při jeho neautoritativním, každodenním užívání výraznější spory, přesto neexistuje žádná bezproblémová a obecně uznávaná genologická teorie. I nejběžnější, tradičně přijímaná žánrová označení totiž při svém označování odkazují k rysům nejrůznějších rovin: charakteristika westernu a sci-fi tak obvykle staví na příznakovém prostředí, romance na zobrazovaných dějích, bajka na skrytém významu a autobiografický román na implikovaném vztahu fyzického autora k vypravěči. Běžnému směšování umělecké formy a narativního žánru jsme se věnovali už v první kapitole, nyní – když jsme po imaginárních schodech narativního členění vystoupali až k místu, z něhož lze přehlédnout text v jeho úplnosti – se pokusíme alespoň o načrtnutí některých významnějších diferenciacních kategorií, na jejichž základě můžeme rozlehlé pole uměleckých textů, které označujeme termínem komiks, nějakým způsobem rozčlenit.

Níže předkládaný soupis se naprosto nepokouší předkládat jakoukoli celistvou taxonomii komiksových druhů či žánrů – zdá se ostatně, že kromě relativně ustálených nejvyšších rovin – biologickým průměrem říší či kmenů, jimž se dostává pozornosti již od antických dob, neexistuje žádná autoritativní teorie žánrového členění – pro přehledné shrnutí alespoň těch nejdůležitějších pokusů o genologické koncepce odkazujeme ke knize Ivo Pospíšila *Genologie a proměny literatury*. Pojem žánru v ní autor vysvětluje následovně: „*Literární žánr lze tedy chápat jako tvar-strukturu složenou z hierarchizovaných prvků spojených valencemi, které se střetají s rozpětími jiných celků (autora, čtenáře, kultury, společnosti). Potenciál žánru je dán objektivně v textu a nikoli mimo text, např. v kritikovi nebo ve čtenáři. Tam se jen dotváří v mezích daných rozpětím žánru.*“¹²⁶ Představa hierarchizované žánrové struktury si samozřejmě vyžaduje popsání souvisejících organizačních a distinkčních pravidel, stejně jako popis způsobů fungování proponované valence. Přítomná definice rovněž postrádá dle našeho názoru podstatné upozornění na možnou dominanci některého hierarchizačního

¹²⁶ POSPÍŠIL 1998, s. 28.

pravidla, která může izolovat zřetelný typ a zřetelně jej odpoutat od ostatních složek sítě. Na nejvyšší úrovni odpovídá tomuto členění protiklad simplexních a komplexních žánrů¹²⁷ – na nižších rovinách jednotlivých forem/médií (otázky samozřejmě vyvolává i mediální nepodmíněnost některých žánrů) se však veškeré systémy hroutí a přecházejí buď v konstruování skutečně systémových, avšak k tradičně přijímaným žánrům už nijak neodkazujících sítí, nebo rezignují na jakákoliv pravidla a nabízejí experimentálně získaný katalog žánrových forem.

Nejen z výše uvedených důvodů se náš pokus o popis komiksových typů a žánrů ani nemůže pokoušet o celistvý systém. Vědomě rezignujeme na jakékoliv hierarchizační hledisko, náš popis žánrů vychází odspoda, od jednotlivých diskrétně vnímaných žánrů (např. superhrdinský komiks, dětský komiks, shoujo manga...). Na základě jejich neúplného soupisu jsme pracovním stanovili několik dle našeho názoru významných parametrů, náčrty jiných přístupů (např. chronologické pojetí) jsme zařadili z důvodu četnosti jejich užívání v odborné literatuře. Snažíme se tak představit několik možných členění komiksových děl.

V myšlení o komiksu až do konce šedesátých let (v československém prostředí, deformovaném nestandardní výšečí komiksové produkce pak až do let osmdesátých) převažovalo absolutní dvojčlenné, resp. trojčlenné dělení: komiks humoristický x dobrodružný, resp. humoristický x dětský x dobrodružný – s tímto členěním se pak spojovaly i kvalitativní soudy: coby „umělecká“ forma komiksu byl často popisován humoristický komiks, resp. jeho odnož publikovaná v novinovém tisku v USA před druhou světovou válkou (nejčastěji v této souvislosti zaznívala jména komiksových autorů Winsora McCaye a George Herrimana), dětský (resp. předškolním a mladším školním dětem určený) komiks byl povětšinou mlčky tolerován. Veškerá kritická síla však dopadala na dobrodružný komiks, který byl téměř vždy popisován jako pokleslá, braková forma nereprezentující jakékoliv hodnoty. V této souvislosti je proto zapotřebí zdůraznit, že žádnému z níže uvedených členění nepřipisujeme schopnost jakkoli vypovídat o kvalitě a estetické hodnotě. Obvykle přijímaný protiklad umělecké x populární (komerční,

¹²⁷ Pro přehled možných způsobů užívání této pojmové dvojice srov. FROW 2006, s. 29-50.

triviální) kultury (konkrétně bývá posuzován především v literárním kontextu) by se dle našeho názoru neměl spojovat s jakýmkoliv hodnotovými soudy.

Regionální členění

O diferenci mezi jednotlivými národními a areálovými varietami komiksu jsme se zmiňovali již v předcházejících částech. Na základě regionálního členění můžeme vydělit trojici nejvýraznějších typů: 1) komiks angloamerický (tradiční pojem comics), 2) komiks kontinentálně-evropský (různá národní pojmenování, coby zobecňující pojem se ujímá frankofonní označení bande dessinée) a 3) komiks asijský (manga – japonská škola výrazně inspirovala celý region východní Asie, v posledních letech se prosazují národní varianty manhwa (J. Korea) a manhua (Čína). Takto stanovená regionální příslušnost je samozřejmě jen přibližnou, aproximující kategorií, přiřazuje k jednomu ze tří historicky nejvýznamnějších geografických center komiksové tvorby. Konkrétní označení, jež jsme uvedli v závorkách, v různé míře pozbývají své primární regionalitu a stávají se označením pro výtvarnou techniku, produkční zvyklosti apod. Mangou tak bývá označována (jakkoli se tomu skalní fanoušci, tzv. true-believers¹²⁸ zuřivě brání) i specifickému výtvarnému výrazu odpovídající tvorba vzniklá na území USA a vydavatelství AK Comics sídlící v Egyptě přináší na arabské trhy komiksy zřetelně odrážející typicky americké pojetí superhrdinského comics.

Členění na základě majoritního publika

Druhým nabízejícím se rozlišovacím hlediskem může být dělení dle zaměření na publikum, předpokládaný segment společnosti, predikovanou čtenářskou obec. Je samozřejmé, že existuje ohromné množství textů, které bychom při aplikaci tohoto klasifikačního kritéria přiřadili všem stanoveným skupinám, tvrdíme však, že existují odlišitelné skupiny založené na kombinaci rodu (komiks pro ženy/komiks pro muže) a věku (jedno z možných členění: předškolní věk/mladší školní věk/mládež/dospělost). Nemáme zde dostatek

¹²⁸ Pro detailní popis komiksové fan culture a vysvětlení protikladných označení „fan boy“ a „true believer“ srov. PUSTZ 1999, zejména s. 71-79).

místa a ostatně není ani naším cílem důkladně promýšlet komplikované otázky vztahu žánrového textu a předpokládaného publika, uvědomujeme si velké množství v této souvislosti se projevujícími problémů – za všechny uvedme výraznou přítomnost genderových stereotypů v posuzování prvního členění (často pocíťována jako genderově bipolární bývá transmediální žánrová dvojice adventure/romance).

Chronologické dělení

Chronologického, historizujícího členění je často užíváno pro určení základních „epoch“ komiksu, velké popularity se tomuto přístupu dostává zejména v pracích angloamerických teoretiků. Bohužel jsou jejich práce často zkresleny regionálním původem autora – vycházejí ze specificky amerických historických projevů (např. zvýšená popularita v 40. letech, protikomiksová tažení let padesátých či exponenciální nárůst adaptací na počátku 21. století), na jejichž základě se pak snaží vystavět obecné chronologické etapy ve vývoji média. Nijak přitom nepopíráme užitečnost pojmů jako „zlatý věk“ (40. léta), „stříbrný věk“ (60. léta) či „revoluce alternativního komiksu“ (1963-1975) pro uvažování o vývoji angloamerické komiksové produkce, tvrdíme pouze, že jakékoliv nepreskriptivní (tj. pevně, např. na základě výrazných mezníků celosvětových dějin nepředepisující) chronologické členění musíme vždy podřídít regionálnímu rozdělení¹²⁹.

Publikační hledisko – způsob prezentace

Další časté členění, které rozděluje komiksové texty do relativně izolovaných skupin, bere v úvahu způsob, jakým byl text (originálně, při svém prvním otisku) publikován. Komiks je médiem s poměrně velkým procentem zastoupení seriálových, či alespoň na pokračování publikovaných děl (srov. dále v textu pasáž věnovanou serialitě, 5.2), zároveň se s komiksy setkáváme jak v samostatných, pouze jim určených publikacích, tak v obecnějším tisku.

Dle druhé uvedené skutečnosti můžeme komiks přípravně rozčlenit na:

novinově publikované komiksy;

časopisecké komiksy;

¹²⁹ Pokud ne dokonce ještě přesnějším, národnímu hledisku.

comic-books/alba¹³⁰;
komiksové magazíny¹³¹;
antologie;
graphic novels¹³².

S tímto v zásadě technicko-publikačním členěním úzce souvisí i členění dle rozsahu textu: novinové a časopisecké komiksy obecně – spolu s antologiemi – tíhnou ke kratším formám, oproti tomu graphic novels, komiksové magazíny či comic-books/alba prezentují častěji rozsáhlejší narativy. Je ale třeba podotknout, že uvedené termíny často sehrávají roli marketingové reklamy, v posledních letech například označení téměř jakéhokoliv komiksu za graphic novel napomáhá zvýšení prodejnosti – často jsou tak matoucím způsobem označovány např. tzv. trade paperbacky, tedy sebraná vydání původně sešitově (v jednotlivých comic-books) publikovaných textů.

Serialita

S výše uvedeným členěním bezprostředně souvisí i aspekt seriality. Je samozřejmě problematické hovořit o žánru textu na základě jeho zapojení do nadtextových (seriálových) konstrukcí, přesto však můžeme rozlišit alespoň dvojici: seriálově zapojený text (text nějakým způsobem zapojený do nadtextové, seriálové struktury) x singulární text (izolovaný text). Seriálově zapojené texty můžeme dále organizovat podle naplňovaných typů seriality a seriálového navazování, krátkému uvedení do této problematiky se věnujeme v části 5.2.

¹³⁰ Pojem comic-book pochází z americké komiksové tradice a označuje sešitově publikovaný komiks, tradičně čítající 24, 32 či 48 stran. Komiksová alba – pojem frankfonní komiksové terminologie – spojuje s comic-books jednak obdobný rozsah, ale často i funkce „dílu, epizody“ v rozsáhlejší propojené sérii.

¹³¹ Pojmenováváme tak časopisy, které obsahují pouze či převážně jen komiksy, každé číslo však přetiskuje pokračování několika různých textů/seriálů (ve Velké Británii reprezentuje tento typ legendární magazín 2000AD, základní způsob prezentace komiksových textů představují takto koncipované časopisy v Japonsku).

¹³² Pojem graphic novel označuje komiks, který nebyl před knižním vydáním nijak publikován – jedná se tedy o původní „knižní“ komiksy. Sekundárně získalo toto označení i příděch „kvality“, protože historicky často odkazovalo k „závažným“, uměleckým textům určeným dospělému publiku.

Formulaičnost x neformulaičnost textu

John G. Cawelti, odborník na populární kulturu z University of Chicago, navrhl v roce 1969 v článku *The Concept of Formula in the Study of Popular Literature*¹³³ pracovat při žánrovém rozlišování v kontextu populárních forem s pojmem formule, jíž definuje – v protikladu k pojmu forma, za současného zvažování dvojice konvence x invence – slovy: „*Podobně jako rozdíl mezi konvencí a invencí předpokládá i distinkce mezi formou a formulí existenci plynulého přechodu mezi dvěma póly; jedním z nich je konvenční struktura konvencí – epizoda Lone Rangera nebo některá z knih o Tarzanovi se tomuto pólu blíží; na opačném konci kontinua je zcela originální struktura, která „přikazuje“ invenci – nejlepším příkladem budou pravděpodobně Plačky nad Finneganem [...]*“¹³⁴. Coby formulaickou literaturu tak Cawelti označuje texty, v nichž pozoruje nadvládu konvence nad invencí, formulaické žánry tak definuje formální i obsahovou ustáleností a konvenčností. Na celou oblast populární kultury vztáhnul Caweltiho teorie Arthur Asa Berger v knize *Popular Culture Genres*¹³⁵, dopustil se tak ale nadměrného zobecnění, když předpokládal teoretickou zaměnitelnost „žánrové nadskupiny“ (Caweltiho formulaická literatura) za obtížně vymežitelnou, hodnotícími soudy zkrusovanou oblast „populární kultury“. Pro uvažování o formulaickém komiksu se jako přínosnější jeví Caweltiho rozpracování dřívějších teorií, jež předložil v knize *Adventure, Mystery, and Romance*¹³⁶. V ní teoretik stanovil základní typologii formulaické literatury, když vymezil pěti: dobrodružství/romance/tajemství/melodrama/„cizí“ bytosti nebo stavy¹³⁷. Pro naše uvažování o komiksových žánrech a typech tak můžeme za využití tohoto přístupu stanovit primární protiklad formulaický (tj. formulí naplňující) x neformulaický komiks. U komiksů, jež přiřadíme spíše

¹³³ CAWELTI 1969.

¹³⁴ „*Like the distinction between convention and invention, the distinction between formula and form can be best envisaged as a continuum between two poles; one pole is that of a completely conventional structure of conventions – an episode of Lone Ranger or one of the Tarzan books comes close to this pole; the other end of the continuum is a completely original structure which orders inventions – Finnegan’s Wake is perhaps the best example of this [...]*“ (CAWELTI 1969, s. 386).

¹³⁵ BERGER 1992.

¹³⁶ CAWELTI 1977.

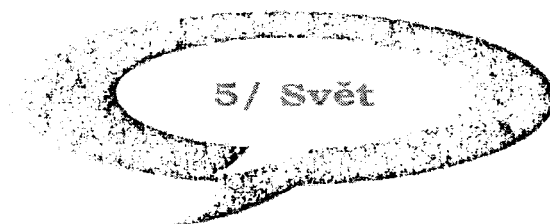
¹³⁷ *Adventure – romance – mystery – melodrama – alien beings or states*, pro argumentaci výběru této pěti srov. CAWELTI 1977, s. 37-50. Pozornost si zaslouží částečné překrývání Caweltiho formulí s obecně užívaným označením „žánrová literatura“.

k formulaickým realizacím, se pak nabízí další dělení dle reprezentovaného časoprostoru, typu hrdiny či podle dějových schemat. Právě v tomto členění se vyjevuje většina tradičně přijímaných žánrů jako western, sci-fi, fantasy, detektivní příběh či – prototypicky komiksový – žánr superhrdinský. Vztáhneme-li na takto vyčleněné typy opětovně i ostatní představená hlediska, získáme katalog zahrnující většinu běžně rozlišovaných žánrů.

Výklad o genologii jsme do práce o narativních aspektech komiksu nezařadili náhodou – zřetelnou souvislost mezi žánrovou příslušností a narativními vlastnostmi textu konstatujeme především u formulaických typů. Jsme si vědomi hrozícího definičního zacyklení, ve shodě s odbornou literaturou však tvrdíme, že žánrové zařazení je autorem textu uvažováno již v produkční fázi: můžeme tak stejně snadno hovořit o narativních aspekty definovaném žánru, jako o narativních aspektech odrážejících žánrovou příslušnost. I u formuli nenaplňujících typů však přichází narativní souvislosti žánrového zařazení v úvahu – specifickými narativními technikami motivovanými genderovým předpokladem publika se v 269. čísle časopisu *The Comics Journal* zabývá Dirk Deppey¹³⁸ v článku *She's Got Her Own Thing Now*. Deppey poukazuje na odlišné narativní vzorce vyskytující se v tzv. shoujo manze (japonské komiksy určené dospívajícím dívkám) a vysvětluje jimi důvody úspěchu tohoto žánru v porovnání s pokusy amerických autorů o publikace zaměřené na obdobnou skupinu. Důkazy o narativních specifikách jednotlivých regionů nalézáme i u McClouda, v části věnované přechodovým funkcím sekvence (3.7) jsme zmiňovali prisuzovanou zvýšenou důležitost aspect-to-aspect přechodů v japonských komiksech.

V posledních desetiletích bývá konstatováno zřetelné rozkolísání formulaických žánrů – nadužívaný pojem postmoderny se stále častěji vyskytuje i v pracích věnovaných komiksu a bývá jím vysvětlován např. současný výrazný vývoj v původně snad nejrigidnější komiksové formuli, v příbězích o superhrdinech. Důkladné rozpracování žánrově specifických narativních projevů překračuje možnosti této práce, naším cílem bylo toliko poukázat na roli žánru coby narativního aspektu.

¹³⁸ DEPPEY 2005, s. 10-20.



5.1 Svět jako nadtextová struktura

V kapitole věnované segmentu jsme se věnovali nejnižší, vnitrotextové úrovni, předchozí část pak představila některé přístupy a postupy vztahující se k rovině celého narativu. V nejvyšším patře předkládaného třístupňového modelu se zaměříme na pojem svět, který nahlížíme dvěma způsoby – jednak jím označujeme nadtextové struktury¹³⁹; zejména tedy nejruznější seriálové realizace, označení svět však rovněž obhlédneme z pozic teorie fikčních světů, kterou se pokoušíme aplikovat na komiksem předávané narativy. Obě uvedená pojetí pojmu svět představují svého druhu spojitě nádoby – hlavním pojítkem rozvolněnějších typů seriality, v níž nacházíme odraz navrhovaných nadtextových struktur, bývá sdílené narativní nastavení, společný „svět příběhu“.

5.2 Serialita

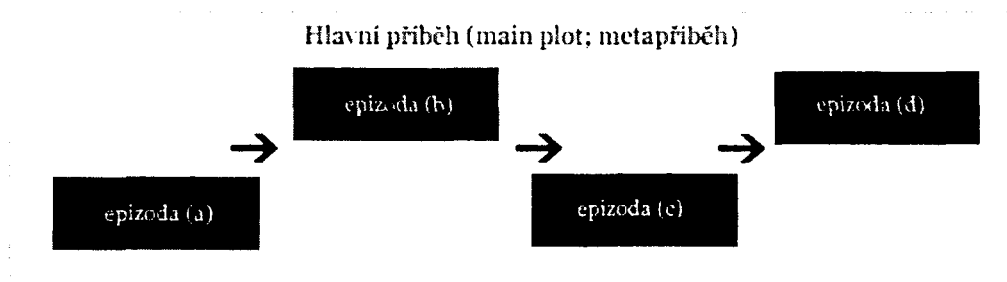
Než přistoupíme k stanovování základních seriálových typů a jejich realizací v komiksovém médiu, měli bychom alespoň rámcově odůvodnit zařazení pasáže věnované serialitě. Bylo by chybou, kdyby uvedení tohoto exkurzu vedlo k představám o jakékoliv automatické spojitosti mezi komiksem a serialitou – existuje samozřejmě ohromné množství izolovaných, „uzavřených“¹⁴⁰ komiksových textů, které do seriálových struktur nevstupují. Zároveň však tvrdíme, že komiks představuje (spolu s televizní

¹³⁹ Inventář jevů zařaditelných pod označení „nadtextová struktura“ je samozřejmě velmi rozsáhlý – dvojici okamžitě se nabízejících významů (adaptace a intertextualita) se věnujeme v samostatných vhladech v kapitole 6.

¹⁴⁰ Tohoto výrazu užíváme v neterminologickém významu, míníme tak texty nevstupující do nadtextových (seriálových) struktur.

produkcí) jednu z nejdůležitějších mediálních forem pro utváření takovýchto struktur.

V našem pojetí označujeme jako seriálovou strukturu narativní text (či soubor úzce souvisejících textů), jenž je autorem (či skupinou autorů) segmentován do více částí zpravidla stejného materiálového rozsahu a jenž je zveřejňován po jednotlivých segmentech. Jakkoli není serialita univerzálním jevem společným pro všechny komiksové texty, přesto nabývá v kontextu média výrazné, žánrově nepodmíněné role.



Obr. 26 – Schéma narativní seriality.

Pro uvažování o serialitě v komiksu je nutné rozlišovat minimálně mezi dvěma hlavními typy seriálových struktur – v americké televizní terminologii, kterou pro tento účel přejímáme, jsou označovány série a seriál. Základní rozlišení těchto dvou pojmů McQuail vyjadřuje takto: „*Série sestávají ze souboru oddělených příběhů, které se v každé epizodě uzavřou. V případě seriálů příběh pokračuje bez konce od jedné epizody k druhé.*“¹⁴¹. Oba takto vymezené typy samozřejmě v čisté podobě prakticky neexistují – série a seriál tak představují dva protilehlé póly spektrálního přechodu. Obr. 26 znázorňuje tradiční schéma narativní seriality, odpovídající imaginárnímu středu přechodu mezi sérií a seriálem. Jednotlivé epizody obvykle představují samostatné příběhy, v lineární sekvenci se však zapojují do „nadtextového“ narativu, označovaného nejčastěji jako hlavní příběh či metapříběh.

Tomuto znázornění odpovídá naprostá většina všech seriálových struktur, výjimku snad tvoří pouze mezní případy typu seriál, u nichž je členění do jednotlivých epizod odůvodněno spíše technickými (rozsahovými) omezeními – u takto extrémní realizace seriálu je však zapotřebí zvažovat, zda by se (spíše než uvažovat o mezní nadtextové struktuře) neosvědčilo

¹⁴¹ MCQUAIL 2002, s. 346.

posuzovat celý seriál coby jeden – byť výrazně segmentovaný – narativ. Pro tento „paraseriálový“ typ se rovněž užívá matoucího označení mini-série¹⁴².

Převažující část všech seriálových nadtextových struktur však v základních aspektech odpovídá vyobrazenému schématu. Jejich další rozlišování pak můžeme založit na důležitosti a komplexnosti hlavního příběhu. Struktury blíží se spíše typu série budou mít tuto sjednocující rovinu upozaděnu – serialitu pak naplňuje buď sdílený fikční svět (např. Asterix), nebo je realizována spojením založeným na základě jednoty „narrativního nastavení“ (v televizi např. detektivní seriál Colombo, v komiksu bychom příklad tohoto typu mohli spatřovat např. v McCoyově komiksu Little Nemo in Slumberland). U seriálových struktur bližších tradičnímu typu seriál samozřejmě hlavní příběh získává na důležitosti – coby komiksově příklady seriálů s výrazným metapříběhem uveďme alespoň i v češtině dostupného Sandmana Neila Gaimana či v současnosti populární Vaughanův a Guerrův komiks Y: The Last Man.

O popis seriality na komiksovém materiálu se pokoušel Umberto Eco, když ve studii Inovace v seriálu¹⁴³ popsal několik typů seriálu – kromě druhů remake, napodobenina a intertextový odkaz, které nejsou předmětem našich zkoumání, protože vycházejí z odlišné definice seriality, a typu seriál, kterým naprosto neterminologicky označil seriálovou strukturu s jednotným hrdinou¹⁴⁴, stanovil pětici typů: obnovení, série, loop, spirála a sága. Ačkoliv musíme Ecovi přiznat snahu rozlišit různé typy seriálů na základě způsobů jejich navazování, nemůžeme jim předkládané typy přijmout – Ecem vymezované typy nepředstavují žádný výraznější systém, jedná se spíše o náhodně zvolené druhy, které navíc zřetelně zkresluje autorova interpretace¹⁴⁵. Peanuts, comic strip s legendárním Charlie Brownem tak Eco řadí k typu spirála, ve kterém se dle jeho tvrzení stále rozvíjí a prohlubuje charakteristika hrdiny, zatímco Supermana umísťuje do

¹⁴² Srov. přehled typů televizního seriálu in: KORDA 2005, s. 21.

¹⁴³ ECO 2002.

¹⁴⁴ Tímto hrdinou však pro Eca může být i fyzický představitel archetypální role ve formulaickém narativu (uvádí např. příklad westernové hvězdy Johna Waynea), srov. ECO 2002, s. 167-168.

¹⁴⁵ Pokud nechceme věhlasného profesora obviňovat z teoretizujícího maskování osobních preferencí.

degradující kategorie loop, jež se podle něj vyznačuje stálým, neinvenčním opakováním. Není snad třeba dlouze vysvětlovat nesmyslnost takového rozdělení – podotkněme snad jen problematickou funkci třípanelového stripu (Peanuts) coby byť jen minimálního narativu.

Rozličné typy seriálových struktur lze dle našeho názoru detailněji analyzovat z hlediska realizovaných způsobů seriálového navazování – v těchto způsobech ostatně spatřujeme hlavní metodu upevňování nadtextové narativní sítě. Pojmeme způsoby seriálového navazování označujeme rozličné metody, jimiž je překonávána propast mezi jednotlivými epizodami. Stanovujeme tři hlavní typy tohoto navazování: a) těsné navázání; b) volné navázání (postava); c) volné navázání (časoprostor).

a) Při těsném navazování se zřetelně realizuje metanarativ, „hlavní děj“. S tímto typem se setkáváme především u struktur blízcích se spíše tradičnímu typu seriál, navazování zde zakládá na sekvenčním propojení narativních událostí (srov. Barthesův pojem sekvence, 3.7), podmínkou těsného navázání je samozřejmě i zahrnutí obou níže vyčleněných typů – těsná seriálová struktura je propojena událostmi, postavami i časoprostorem. Těsné navazování se však může projevovat i nadtextových strukturách, které jinak spíše odpovídají typu série – do seriálové sítě realizované slabými navazováními (srov. níže) tak může být včleněna těsněji semknutá struktura. S tímto postupem se často setkáváme zejména v americkém mainstreamovém komiksu – do rozvolněné seriálové struktury typu série je včleněn příběh typu seriál (pokud ne přímo problematický mezní typ mini-série) sestávající z několika těsně provázaných epizod. Takto „inkrustovanému“ narativu bývá přisuzováno označení story-arc.

b) Typ volné navázání (postava) určujeme u rozvolněnějších nadtextových struktur blízcích se tradičnímu typu série. V takto provázaných seriálových strukturách označujeme za pojící aspekt jednotu v postavě (důsledně bývá, pokud se jedná o formuli realizující text, naplňována i shoda ve formuli) – nejslavnějším příkladem z oblasti televizní seriálové fikce budou četné detektivní seriály klasického typu, spojované osobou osamělého detektiva:

např. Colombo, Kojak. Navazování v postavě bývá obvyklou součástí všech seriálových struktur, u volně propojených typů však získává na důležitosti v nepřímé úměře ke komplexnosti fikčního světa. U seriálů s komplexním fikčním světem je shoda v postavě běžným, avšak v zásadě fakultativním způsobem navázání, u struktur spadajících spíše k „minimálnímu fikčnímu nastavení“ však nabývá na obligatornosti.

c) Volné navázání (časoprostor) je typ seriálového navazování realizující se zejména u seriálových struktur, jejichž metanarativ zprostředkovává komplexní, „zaldněný“ a explicitně formulovaný fikční svět. Přirozeně tak dochází k jistému směřování s formulaickým a žánrovým členěním – sci-fi, fantasy, westernový či superhrdinský komiks jsou částečně definovány právě na základě konkretizovaného a zřetelně odlišitelného fikčního světa; o volném navázání však samozřejmě lze hovořit i neformulaických textů zprostředkovávajících zřetelně vyčlenitelný, komplexní časoprostor.

Domníváme se, že výše uvedené postupy přináší základní terminologii pro obecné, mediálně nepodmíněné zkoumání nadtextových narativních komplexů. Aplikací načrtnutých postupů na materiálový korpus lze jinak těžko přehlednou oblast nejrůznějších nadtextových struktur rozčlenit do několika základních typů. Pro nejslavnější komiksově seriálové struktury je ale příznačná jejich ohromující rozlehlost: jeden z nejslavnějších komiksových seriálů Batman sestává z více než 3000 epizod¹⁴⁶ – a to jsme do hrubého výpočtu zahrnuli jen základní řady typu comic-book (srov. 4.5), opomenuli jsme tak stovky původních knižních komiksů typu graphic novel a nesčetné množství příběhů, v nichž Batman hostuje ve vedlejší roli. Tak rozsáhlé množství textů rovněž předjímá neuvěřitelně spleť sítí vztahů. Pro uvažování o takto komplexních nadtextových strukturách se jako nejužitečnější jeví posuzování společného „sdíleného fikčního světa“ – ten ostatně představuje nejvyšší jednotku, na jejímž základě můžeme o nadtextové struktuře hovořit. Pokud bychom se pokusili překročit i tuto

¹⁴⁶ Jedná se samozřejmě jen o nepřesný odhad, vycházíme zde z poměrně reprezentativního obchodního katalogu na www.mycomicshop.com.

hranici, začali bychom se výrazně přibližovat žánrovým kategoriím. Na problematiku sdílených fikčních světů, v konkrétních příkladech pak zejména na dominantní dvojici DCU a Marvelverse, se zaměříme v části 5.4, ještě předtím se však krátce pozastavíme u tématu fikčního světa osamocенého, do nadtextové seriálové struktury nezapojeného textu.

5.3 Fikční svět komiksového textu

V posledních letech se intenzivně rozvíjející teorie fikčních světů vychází ve svém přístupu z logické sémantiky a jejího pojmu možného světa, který si literární teorie vypůjčila a pozměnila tak, aby vyhovoval specifickým vlastnostem fikční „existence“. Nemělo by smysl se na tomto místě věnovat rozdílu mezi oběma pojmy, důkladná zpracování tematiky jsou ostatně dostupná i v českém jazyce¹⁴⁷ – krátce se proto pozastavíme jen nad nepříliš prozkoumanou otázkou, nakolik se do vlastností konkrétním narativem vytvářeného fikčního světa promítá jeho mediální příslušnost. I u teorie fikčních světů totiž spatřujeme implicitní upřednostňování literatury, místy dospívající až k synonymickému zaměňování „literatury“ a „narace“. Teorie fikčních světů by ve svém obecném pojetí předpokládala mediální nezávislost, vypůjčíme-li si přehlednou formulaci z Nünningova Lexikonu teorie literatury a kultury: „*Fikční světy jsou považovány za sémiotické mechanismy určené ke konstruování alternativních světů. Tyto světy nenapodobují jednoduše skutečnost, nýbrž koncipují světy paralelní ke skutečnosti s vlastními zákonitostmi.*“¹⁴⁸ Ronenová se ve své bezesporu přínosné knize *Možné světy v teorii literatury* důkladně věnuje aplikaci fikčních světů na narativní sémantiku, podrobně obhlídí možnosti prohloubení tradičních naratologických přístupů o fikčnėsvětový kontext, zcela však přitom ignoruje „neliterární“ naraci.

V snad ještě průzračnější podobě se s obdobným „přehlednutím“ setkáváme u Laure-Ryanové. Hned v úvodu své vlivné a pro rozvoj teorie fikčních světů nepochybně určující monografie *Possible Worlds, Artificial*

¹⁴⁷ Srov. např. FOŘT 2005, RONEOVÁ 2006.

¹⁴⁸ Heslo „Teorie možných světů“ autorky Caroly Surkamp, in: NÜNNING 2006, s. 801.

Intelligence, and Narrative Theory si vymezuje trojici distinktivních rysů „literárnost“, „narativnost“ a „fikčnost“. Její pojetí literárnosti však zjevně nemá s rozlišováním mediálních realizací nic společného: coby neliterární narativní fikci (tedy kategorii, do které bychom tradičně zařadili vizuální média, především film a komiks) uvádí (s připojeným komentářem o neobvyklosti takovýchto textů) jakýsi inzertní – z mediálního pohledu literární – příběh z časopisu Time¹⁴⁹. Autorka explicitně upozorňuje na obvyklé směřování pojmů narace a fikce a literárnost a fikčnost. Zcela však opomíjí poslední nabízející se kombinaci, neopodstatněné ztotožňování literárnosti a narace.

Vydeme-li z obecné definice, nenacházíme jediný důvod upírat filmovým či komiksovým textům schopnost konstruovat fikční světy. Takto utvořené konstrukty budou jistě naplňovat mnohé z toho, co Ronenová, Laure-Ryanová, Pavel či Doležel (abychom uvedli alespoň ty nejvýznačnější) připisují jejich literárně motivovaným blížencům. Domníváme se však, že odlišné mediální vlastnosti např. námi akcentovaných vizuálních narativů podmiňují i odlišné (obecné) vlastnosti světa, jenž je daným textem utvářen. Každý fikční svět je konkrétně textově motivován, svět Paní Bovaryové se tak odlišuje jak od fikčního světa Anny Kareniny, tak od fikčního světa E.T. Mimosemšťana. Tvrdíme ale, že se jedná o rozdíly na dvou odlišných úrovních.

Pro fikční světy vizuálně zprostředkovaných narativů se samozřejmě nabízí uvažovat především o závaznosti vizuálního odrazu pro narativní deskripci – v plné důležitosti se tento rys projeví dále u „sdílených fikčních světů“. O nezbytnosti zachování vizuálních odkazů pro udržení celostního pojmání narací zobrazovaného prostoru jsme se přesvědčili už v části 3.4. Zatímco v literatuře se ona často uváděná fragmentárnost, neúplnost fikčního světa vyjevuje např. i v zámlkové, neopakující se deskripci prostoru (singulární popis místa), vizuální média se ze své diegetické pozice jen obtížně ubrání opakování podrobné deskripce. Ani v nejmenším přitom nechceme prohlašovat, že fikční svět komiksu či filmu je jakkoli „spojitější“ než fikční svět literatury, tvrdíme jen, že jsou fragmentární odlišným

¹⁴⁹ RYAN 1991, s. 1-3.

způsobem. Mezi primárně mimetickými a primárně diegetickými narativními formami existují v souboru obecných vlastností (parametrů) fikčního světa zřetelné rozdíly – silně mediálně příznakový je kupříkladu definiční popis extenzionální a intenzionální struktury.

Uvedená problematika však již překračuje hranice vymezené této práci. Spokojíme se tedy s konstatováním, že každý izolovaný (tj. do nadtextové struktury nezapojený) komiksový text konstruuje jedinečný a mediálně-specifický fikční svět. Oproti literárnímu protějšku je komiksový fikční svět ustavován i (především?) vizuální rovinou textu.

5.4 Sdílený fikční svět

Označení sdílený fikční svět v sobě na první pohled nese vnitřní rozpor: pojmenováváme-li fikčním světem svého druhu „produkt“ konkrétního izolovaného textu, jak může být – vyloučíme-li v tomto kontextu nedůležitý fakt mechanické reprodukce – fikční svět sdílen více texty? Teoretické práce už do určité míry připouštějí existenci transmediálních fikčních světů, konstatují tak fikčněsvětovou jednotu mezi Shakespearovým dramatem a jeho četnými filmovými adaptacemi, slovy Vítězslava Prakse: *„Mediální žánry jsou prostupné; určité části textu média A je možné transformovat do média druhého tří třetího řádu. Z literatury do filmového média, do komiksového média, do média počítačové hry, a pokud komerční zájem vnímatelů stále trvá, i zpět. A to takovým způsobem, že jej průměrný vnímatel interpretuje jako různé mediální realizace téhož fikčního světa.“*¹⁵⁰. Nepředstavuje na základě výše diskutované platnosti vizuální deskripce fikčního světa rozdíl mezi fikčními světy Romea a Julie v alžbětínském dramatu a Zeffirelliho¹⁵¹ filmové adaptaci větší propast, než fikčněsvětová distance mezi dvěma epizodami jednoho seriálu?

Umberto Eco o fikčních světech prohlašuje, že jsou: *„tak trochu parazitní, poněvadž pokud nejsou alternativní možnosti jasně řečeny, bereme jako samozřejmost, že platí vlastnosti, které normálně platí i v reálném*

¹⁵⁰ PRAKS 2004, s. 239.

¹⁵¹ A to už vůbec nezmiňujeme komplikovanější varianty příběhové aktualizace – v uvedeném případě např. film *Romeo + Juliet* režiséra Baze Luhrmanna.

světě.“¹⁵². Eco tak přímo formuluje ono odkazování fikčního světa textu k světu reálnému/aktuálnímu. Eco při tomto odkazování pracuje s termínem encyklopedie, označujícím korpus vědomostí o našem aktuálním světě, který mimo jiné aktivizujeme při zaplňování nedorečenosti fikčního světa. Doležel pak uvedený Ecoův termín dále rozvíjí a zavádí pojem fikční encyklopedie: „*Encyklopedie aktuálního světa je pouze jedna mezi velkým množstvím encyklopedií možných světů. Fikční encyklopedie je znalost možného světa zkonstruovaného fikčním textem. Fikční encyklopedie jsou mnohé a rozmanité, ale každá z nich se více či méně odchyluje od encyklopedie světa aktuálního.*“¹⁵³

Při uvažování o nadtextových (seriálových) strukturách, případně o jejich jednotlivých složkách se tak dostáváme do logického sporu. Můžeme rigorózně tvrdit, že každá epizoda (představující uzavřený narativ, u hraničního typu mini-serie se otevírá možnost označení celé série za celistvý, technickými omezeními segmentovaný text) ustavuje svůj vlastní fikční svět s jedinečnou fikční encyklopedií – v takovém případě zůstane zachována podmínka konstruovanosti světa a encyklopedie textem. Při přehlížení celého seriálu pak před námi defiluje stejný počet fikčních světů jako epizod seriálové struktury. Seriálovou epizodou vytvořená fikční encyklopedie ale přeci neodkazuje jen k encyklopedii aktuálního světa, ale zároveň – nechceme-li už nyní prohlašovat, že především – i k fikčním světům všech ostatních epizod seriálové struktury. Bylo by samozřejmě možné toto dvojí odkazování, které je zapříčiněno výskytem nadtextové seriálové struktury, vykládat pomocí pojmového aparátu intertextuality. Domníváme se však, že zřetelně jednoduše se vyjevující vlastnosti, které spojují jednotlivé texty seriálové struktury, principy intertextuality v mnohém překračují.

Navrhujeme proto u seriálových struktur uvažovat o společném nadtextovém fikčním světě. Ono parazitní odkazování konkrétního textu bude pak probíhat ve dvou krocích – fikční text zařazený do seriálové struktury se bude nejprve vymezovat ve vztahu k sdílené encyklopedii, „sdílenému fikčnímu světu“. Ten pak vchází do komunikace s naším

¹⁵² ECO 2004, s. 85.

¹⁵³ DOLEŽEL 2003, s. 178.

aktuálním světem. Je zřejmé, že vztahy mezi textem a sdíleným světem a sdíleným světem a aktuálním světem se realizují na odlišných úrovních – u vztahu textu a sdíleného fikčního světa předpokládáme obousměrnou komunikaci. Fragmentární popis konkrétního textu je doplňován poznatky ze sdílené fikční encyklopedie, zároveň však každému textu přisuzujeme schopnost sdílený fikční svět modifikovat.

Přisuzovaná modifikační schopnost každého jednoho textu úzce souvisí s charakteristikou sdíleného fikčního světa. Sdílený fikční svět je dle našeho názoru definován stavově a relačně – konfigurace takto určovaného světa obsahuje popis časoprostoru, jeho zalidnění postavami a relační popis vzájemných vztahů. Tvrdíme, že od fikčního světa utvářeného izolovaným textem se sdílený fikční svět odlišuje výraznějším nezahrnutím narativních událostí, akcí. Konkrétní text z této konfigurace čerpá, zároveň však – následkem narativních událostí – sdílený svět pozměňuje. K proměně sdíleného světa vždy dochází na úrovni jednotlivého textu. Závaznost těchto změn samozřejmě ovlivňuje i celkové nastavení a pojetí sdíleného fikčního světa – sdílený fikční svět kreslených grotesek Toma a Jerryho se nepochybně zřetelně odlišuje od světa Lucasových Hvězdných válek. Pro detailní propracování této odlišnosti založené na předpokládaném parametru komplexnosti fikčního světa na tomto místě nenacházíme dostatek prostoru, uveďme jen, že tuto rozdílnost fikčních světů dáváme do souvislosti s odlišným poměrem stavových a relačních konstituentů sdíleného světa. To, zda jednotlivý text výrazněji přenastavuje sdílený fikční svět, rovněž souvisí s typem seriality – u nadtextových struktur blízcích se spíše typu série (podle představené typologie navazování pak u typu volné navázání – postava) bude množství textem motivovaných změn sdíleného fikčního světa menší.

V této souvislosti se samozřejmě nabízí otázka, jak tedy podle uvedeného přístupu sdílený fikční svět vzniká, není-li produktem konkrétního fikčního textu? V tomto ohledu se nabízejí a realizují dvě základní varianty – v první z nich, s níž se setkáváme například i u dále popisovaných sdílených komiksových světů, ustaví základy sdíleného

fikčního světa první text. Takový svět bývá nejprve poměrně omezený, v dalších textech však dochází k jeho postupnému nasycování.

Druhou možností je před-existence sdíleného fikčního světa, fikční svět je tak vytvořen coby soubor pravidel, který předchází tvorbu jednotlivých textů. Tento přístup byl realizován např. u proslulého televizního seriálu Star Trek, autor seriálu (Gene Roddenberry) připravil závazný popis výchozího sdíleného fikčního světa. V extrémní a pro teorii fikčních světů nepochybně velmi podnětné podobě se s přednastaveným fikčním světem setkáváme u tzv. MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) – síťových počítačových her pro velké počty hráčů. Architektonická pravidla naplňovaná při vytváření virtuálních světů¹⁵⁴, například teorie šablony či tzv. Kosterova-Vogelova kostka¹⁵⁵, by i při vztažení na uzavřené (zde v protikladu k interaktivní) sdílené fikční světy přinesla důležité poznatky pro pochopení vnitřních strukturních souvislostí sdílených fikčních světů seriálových konstrukcí.

Pro vztažení na námi zkoumaný komiksový materiál tak získáváme nezbytný popisný rámec. Všech zmiňovaných více než 3000 epizod Batmana odkazuje k sdílenému fikčnímu světu, který – ve své fikční encyklopedii – obsahuje společné nastavení pro všechny v seriálu realizované narativy. Batmanem je ve skutečnosti Bruce Wayne, multimilionář, jehož rodiče byli před mnoha lety zavražděni, slouží mu věrný sluha Alfred a pomocník Robin, domovským městem jim je Gotham. Tyto – ale samozřejmě mnohé další – informace jsou součástí sdílené fikční encyklopedie. Když ale byl na přelomu let 1988 a 1989 publikován čtyřsešitový story-arc A Death in the Family, ve kterém byl Robin úkladně zavražděn, došlo k změně sdíleného fikčního světa. Texty, které se ve fiktivní chronologii Batmanova života odehrávají po tomto zlomovém textu, už vycházejí z pozměněné fikční encyklopedie.

Sdílené světy mainstreamového komiksu jsou ale ještě mnohem rozsáhlejší. Námi citovaný Batman reprezentuje (společně se Supermanem) vlajkového hrdinu nakladatelství DC, jednoho z největších amerických

¹⁵⁴ Pro autoritativní zpracování problematiky virtuální světů srov. BARTLE 2003.

¹⁵⁵ BARTLE 2003, s. 658-660. Na základě trojice pojmů control – context – impact navrhuji autoři konceptu osm modelů virtuálního světa, při vztažení na sdílené fikční světy tato teorie systémově uspořádává sdílené fikční světy dle vlastností jejich vztahu s izolovanými epizodickými texty.

komiksových vydavatelství, které disponuje katalogem desítek populárních titulů a 1postav. Valná většina jimi publikovaných textů je včleňována do stejného vesmíru, explicitně pojmenovávaného jako DC Universe. V tomto vesmíru (rozuměj extrémně „komplexním“ sdíleném fikčním světě) tak Batman přebývá na stejné planetě jako Superman a desítky dalších hrdinů, jejich činy se vzájemně ovlivňují a provazují, dohromady vytvářejí ohromný sdílený fikční svět. Bylo by samozřejmě komerčně netaktické, aby tato navazování a propojování byla tak intenzivní, aby nebylo možné samostatně přijímat jen omezený segment celé produkce – z tohoto hlediska bychom mohli spíše než o extrémně rozsáhlém fikčním světě vesmíru DC hovořit o „sdíleném fikčním univerzu“, jednotce nadřazené jednotlivým sdíleným fikčním světům (těm bychom pak připisovali schopnost vzájemného částečného překrývání). Obdobné komplexní nadtextové fikční universum nacházíme i u druhého z dvojice amerických mainstreamových vydavatelství, Marvel Comics – ostatně právě včlenění jednotlivých textů do komplexního, a vysoce „závazně“ pojímaného, kontinuitu přísně dodržujícího fikčního univerza Marvelverse bývá připisován úspěšný nástup tohoto vydavatele v 60. letech 20. století¹⁵⁶.

U obou vydavatelů se však po čase dostavily problémy vycházející z takto pojímané nadtextové „megastruktury“ – před nově přichozího čtenáře klade komplexní sdílené fikční univerzum celou řadu překážek: bez důkladné znalosti fikční encyklopedie se jednotlivé texty stávají neprůhlednými a těžko uchopitelnými. V obou¹⁵⁷ „vesmírech“ tak jednou za čas dochází k výrazným redukcím, jakémusi „pročišťování“ encyklopedie. Asi nejslavnějším dokladem tohoto postupu je dvanáctisvazkový story-arc Crisis on Infinite Earths, který ze sdíleného fikčního univerza DC vymazal tisíce paralelní světů a hrdinů, slovy Marka Wolfmana, scénáristy uvedeného příběhu: „*Ideou bylo zjednodušit vesmír, a to jsme také udělali.*“¹⁵⁸

¹⁵⁶ Srov. PUSTZ 1999, s. 129-135.

¹⁵⁷ Množství realizujících se fikčních univerz se samozřejmě nijak neomezuje na dvojici DC a Marvel – setkáváme se s nimi i u jiných vydavatelství (Wildstorm), známe i autorská univerza (Moorův ABC vesmír). Jakkoli připisujeme nejklassičtější podobu fikčního univerza americkému mainstreamu, setkáváme se s nimi i v jiných regionech – coby příklad uveďme alespoň japonský vesmír seriálových struktur Dragonball či francouzské světy Donžonu či trollů z Troy.

¹⁵⁸ „*The idea was to simplify the universe, and we did so.*“ (WOLFMAN 1998, nepaginováno).



Obr. 27 – Panel zaznamenávající okamžik radikálního pročištění sdílené fikční encyklopedie, tisíce alternativních světů DCU se slévají v jeden [JOHNS – JIMENEZ – ORDWAY – PÉREZ – REIS 2006, s. 37].

Předvedli jsme si příklady komplexních fikčních univerz, extrémně rozsáhlých nadtextových struktur. U obou vydavatelů však můžeme nalézt i texty, jejichž souvislost se sdíleným fikčním světem (či univerzem) je ustavována na základě odlišných principů. Navrhujeme tak uvažovat o paralelních fikčních univerzech a parazitních fikčních světech.

Pro příklad navrhovaných paralelních fikčních univerz se zastavíme u v současnosti asi nejúspěšnějších textů nakladatelství Marvel, seriálové struktury Ultimate. Nový, od roku 2000 konstruovaný Ultimate vesmír vytváří novou sdílenou fikční encyklopedii, coby její odkazovací podklad však kromě aktuálního světa bere v úvahu i existující a stále se rozšiřující sdílené univerzum Marvelverse. Ultimate Spider-man tak nese některé rysy svého Marvelverse protějšku, v jiných rysech se od něj ale odlišuje. V případě Ultimate vesmíru už tak můžeme hovořit o trojím odkazování – odkazování

jednotlivého textu k sdílené encyklopedii, odkazování sdílené encyklopedie k vzoru a o odkazování vzoru k aktuálnímu světu.

Parazitním fikčním světem označujeme v zásadě ty paralelní texty, u nichž jejich nadtextová, sdílenou fikční encyklopedii pozměňující schopnost zůstává pouze v poloze potenciality. Pravděpodobně nejznámějším příkladem parazitních fikčních světů je edice Elseworlds nakladatelství DC. V ní jsou publikovány texty, jejichž vztah se sdíleným fikčním světem je jednak jednosměrný (text Elseworlds nenesou schopnost pozměňovat nadřazený sdílený svět), a zároveň je rozvolněna závaznost tohoto přijímaného sdíleného fikčního světa – tyto texty tak nejčastěji nabízejí příběhy založené na předpokladech „Coby se stalo, kdyby“. Předkládají tak k sdílenému fikčnímu světu odkazující variantu postupu, který známe ze science-fiction pod označením alternativní historie. V Elseworlds se tak setkáváme s texty jako Superman: Red Son (coby se stalo, kdyby Superman místo do USA dopadl do stalinského Ruska) nebo Batman: Nine Lives (coby se stalo, kdyby byl Bruce Wayne detektiv chandlerovského stříhu v Chicagu 30. let). Rozdíl mezi parazitním fikčním světem a paralelním fikčním univerzem spočívá ve skutečnosti, že parazitní fikční svět nerealizuje (komplexní) seriálovou strukturu.

Předkládaný návrh terminologie sdílených fikčních světů a univerz je jen prvním a nepochybně nedostačujícím náhledem možného vztahování teorie fikčních světů na seriálové struktury – při podrobnějším zkoumání bychom museli uvažovat o jisté rozkolísanosti závaznosti univerza (statut narativní chyby), problémy by přinesla i sporná světová příslušnost parodických či jinak výrazně se odlišujících textů. Problematika sdílených fikčních světů se samozřejmě nedotýká jen komiksu – setkáváme se s ní u všech realizací seriálových struktur, specifický soubor otázek by pak přineslo uvažování o transmediálních sdílených fikčních světech – námi popisované vesmíry komiksových vydavatelství už dávno překročily hranice domovského média a rozšířily se do literatury, filmu, televizních formátů i počítačových her. Teoretické zkoumání seriality a s ní souvisejících narativních aspektů je stále ještě v počátcích – příčiny tohoto stavu můžeme spatřovat i v častém elitářském přístupu, který seriálové struktury automaticky klade do

„populární kultury“¹⁵⁹, již mnozí autoři stále považují za hodnotově inferiorní a vědecký zájem si nezasluhující oblast tvorby.

¹⁵⁹ Cudně přitom opomijí Balzacovy či Zolovy románové cykly.



6.1 Výtvarný výraz

Minulou kapitolou svět jsme dovršili popis tří rovin komiksové narace: od aspektů mikrostruktury, tedy jednotlivých vlastností projevujících se v prostoru vyčleněném panelovým okrajem jsme přes středovou, makrostrukturní úroveň příběhu vystoupali až k fikčním universům vydavatelství Marvel a DC, ohromujícím nadtextovým komplexům inervovaným nejrůznějšími narativními principy a zákonitostmi. V přítomné šesté kapitole od předchozího hierarchizačního popisu odhlížíme, když věnujeme několik krátkých oddílů některým s narativitou souvisejícím vlastnostem komiksu, které jsme nebyli schopni z nejrůznějších důvodů do třístupňového modelu včlenit.

Na důležitost vizuální složky pro komiksovou narativitu už bylo v této práci mnohokrát upozorňováno, dominance vizuální složky nad verbálním plánem se mimo jiné potvrzuje i skutečností, že základní jednotky vyprávění, narativní události jsou – takřka bez výjimek – usouvztažňovány a prezentovány vizuálně. Sekvence, naplňující McCloudovy přechodové funkce (srov. 3.7), je aktivizována vizuálním, nikoliv verbálním plánem. Vizuální rovina tak v komiksu nabývá vlastností specifického, tradiční verbální realizaci konkurujícího komunikačního jazyka. Bylo by ovšem neopomenutelnou chybou, kdybychom – svedeni všemi bublinami, přechodovými funkcemi a technickými nastaveními „záběru“ – zapomněli na vlastnosti výtvarného výrazu, jeho pojetí a umělecké provedení.

Volba výtvarného výrazu komiksu bývá samozřejmě motivována celkovým textem, množstvím podmínek a předpokladů vstupujících do výtvarnickovy rozvahy je rozsáhlé, stejně jako je prakticky neomezený katalog možných zvolených přístupů. U komiksu se jeví užitečné uvažovat o narativních souvislostech zvoleného výtvarného pojetí. U formulaických

žánrů – především u komiksu superhrdinského, westernového, ale např. i u zmiňované shoujo mangy – se ustálil jakýsi tradiční, žánrově motivovaný výtvarný výraz – konvenčnost formule se v takových případech ještě zesiluje užitím tradiční výtvarné techniky. V rámci tohoto výrazu samozřejmě dochází k nejrůznějším úpravám – u superhrdinského komiksu se například kromě tradiční DC/Marvel kresby běžně setkáváme s tzv. Image-like nebo se „superhrdinským fotorealismem“, typem malby, který proslavil Alex Ross. Jestliže jsme však v části věnované genologii komiksu (4.5) konstatovali rozkolísání tradičních žánrů, musíme na tomto místě upozornit na ještě větší míru proměnlivosti – přesto však lze tvrdit, že v hrubých rysech platí souvislost mezi „inovativností“, či lépe „neobvyklostí“ (inovaci i neobvyklost posuzujeme v kontrastu ke konvenčnímu komiksovému výrazu) výtvarného výrazu a výraznějším narušováním formulaického žánru.



Obr. 28 – Stejná formule, odlišné výtvarné pojetí. Zleva: (1) tradiční formulaický komiks 80. let [BARR – BINGHAM 2006/1987, s. 10]; (2) fotorealistická malba [KRUEGER – ROSS – BRAITHWAITE 2006, s. 22]; (3) zřetelné autorské pojetí, kolážové postupy [KIETH 2006, s. 20].

Existují samozřejmě formulaické žánry, u nichž není tradiční výtvarné pojetí natolik ustáleno – u detektivních příběhů není proto neobvyklý výtvarný výraz (jaký uplatňuje např. Ben Templesmith v komiksově řadě *Fell*) pocíťován tak příznakově. I výtvarný výraz je samozřejmě do jisté míry odvislý od regionální varianty: s japonským romantickým komiksem je spojována jiná „bezpříznaková“ výtvarná podoba než s jeho americkým či evropským protějškem.

Do narativní výstavby textu vstupuje výtvarná technika samozřejmě pokaždé – v případě ustálených a tradičních způsobů výtvarného zpracování formulaických textů je ale narativní význam této složky poměrně upozaděn. O to častěji se setkáváme s významným zasahováním výtvarného výrazu do narativní struktury neformulaických komiksů.

Uzpůsobování výtvarného výrazu předkládanému narativu ilustruje ve své druhé teoretické knize i Will Eisner – volba výtvarného výrazu by dle jeho tvrzení měla odpovídat charakteru znázorňovanému obsahu¹⁶⁰. McCloud se o výtvarném výrazu vyjadřuje zejména v souvislosti s expresivitou, na níže přetištěné stránkové kompozici pak tento vztah názorně dokladuje.



Obr. 29 – Ilustrace nejrůznějších podob vztahu výtvarného výrazu a expresivity (MCCLLOUD 1993, s. 126).

McCloudovy poznatky o kolísající expresivitě výtvarného výrazu ilustrují jeden z dominantních způsobů uvažování o roli výtvarného výrazu

¹⁶⁰ EISNER 1996, s. 23-47.

ve výstavbě komiksového textu. Výtvarný výraz ale nemusí vždy s „obsahem“ komiksu jen souhlasně korelovat, setkáváme se i s výrazně protikladnými realizacemi formy (zde výtvarného pojetí) a obsahu: v takových příkladech vzniká silné pnutí. Osamu Tezuka zvolil pro své mnohosestránkové dílo Buddha zjednodušující, idealizující výtvarné pojetí, které zřetelně odkazuje ke klasickým pohádkám studia Walt Disney. Propast mezi „laskavým“ výtvarným výrazem a „vážností“ zobrazovaných dějů je pro daný text určující a představuje výrazný významotvorný rys¹⁶¹.

S jiným využitím aktualizovaného výtvarného výrazu se setkáváme u nedávno konečně souhrnně publikovaného komiksu Alana Moorea *Lost Girls*. Volba výtvarnice Melindy Gebbie s jejím velmi osobitým výtvarným projevem je zde hned prvním parametrem, který okamžitě po otevření knihy čtenáře upozorní na skutečnost, že se – jakkoli by tomu obsah vyobrazovaných panelů mohl napovídat – v tomto případě pravděpodobně nejedná o formulaický (zde pornografický) text. Neobvyklý výtvarný projev Melindy Gebbie totiž naprosto neodpovídá konvenčnímu, pseudorealistickému způsobu vyobrazování, který je obvykle s pornografickým komiksem spojován. V jiných případech může změna výtvarného výrazu rovněž přímo vnitrotextově účinkovat jako výrazný signál přechodu scene-to-scene, resp. ještě zásadnějšího přechodu mezi rozdílnými narativními plány.

V posledních letech – pravděpodobně v souvislosti s celkovým zvýšením společenského přijímání komiksu coby umělecké formy – je stále častěji upozorňováno na estetickou hodnotu komiksových panelů a archů, množí se výstavy a publikace posuzující obousměrné ovlivňování komiksu a výtvarného umění¹⁶² – ovlivňování, které už dávno neshledáváme jen v legendárních pracích Roye Lichtensteina. Moderní umění z komiksu a jeho regionálních variant výrazně čerpá – z posledních let uveďme alespoň manifest *Superflat* japonského výtvarníka Takashi Murakamiho, zároveň se

¹⁶¹ Detailněji se tomuto „rozporu“ mezi výtvarným pojetím a obsahovou stránkou Tezukova komiksu věnuje Mark Wheeler MacWilliams v již citovaném sborníku *Japan Pop!* (WHEELER MACWILLIAMS 2000).

¹⁶² V našem kontextu na tomto poli pionýrsky zapůsobila výstava *Český komiks (?) a výtvarné umění*, která byla na přelomu let 2002-2003 umístěna v Českém muzeu výtvarných umění. K výstavě byl publikován i doprovodný katalog (ŠTĚPÁN 2002).

však komiks inspiruje u výtvarného umění, jak vidíme např. v pracích Ashleyho Wooda. Zvláštní pozornost by si pak zasloužily vztahy komiksu a grafického designu, zejména pak tzv. „instruktážní grafiky“¹⁶³. Komiksové práce Chrise Warea¹⁶⁴ či Jamese Turnera se jejími postupy zřetelně inspirují, navíc u obou uvedených autorů dochází v prostoru vymezeném výtvarným výrazem, grafickým designem a typografií k mediálně zásadnímu přezkoumávání možností vizualizace verbálního plánu a verbalizace obrazové složky¹⁶⁵.

6.2 Barva

S výše probíranou problematikou výtvarného výrazu samozřejmě úzce souvisí i téma barvy a jejího narativního využívání. Možnosti narativního zapojení barevnosti do výstavby komiksového vyprávění jsou různé, pro valnou většinu všech realizovaných typů barevné aktualizace však platí prohlášení o sekundárnosti, doplňkovosti – volba specifického barevného rejstříku především úzce souvisí s realizovaným výtvarným pojetím (tvoří ostatně jeho neoddělitelnou, avšak domníváme se, že vyčlenitelnou součást).



Obr. 30 – Funkce barevnosti (MCCLLOUD 1993, s. 190, výřez).

Scott McCloud v *Understanding Comics* připisuje barvě a barevnosti výrazně větší roli, když konstatuje její schopnost ustavovat význam – barevný

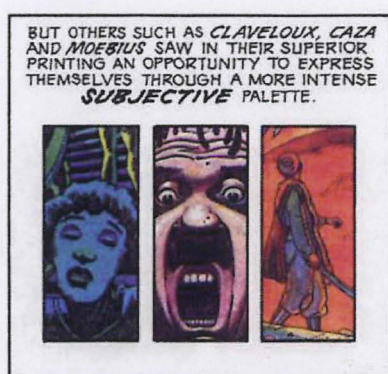
¹⁶³ Srov. MIJKSENAAR – WESTENDORP 1999.

¹⁶⁴ I v českém jazyce je dostupná jeho pravděpodobně nejdůležitější práce Jimmy Corrigan: Nejchytřejší kluk na světě.

¹⁶⁵ Pro podrobné rozpracování uvedené tematiky srov. KANNENBERG JR. 2001; posuzování vlivu grafického designu na práce Chrise Warea se věnuje v autorsky zaměřené monografii i RAEURN 2004.

rejstřík podle něj může např. reprezentovat zesílenou emocionalitu. McCloudova tvrzení působí velmi autoritativně, přesto je však obtížné ubránit se otázce, zda McCloud příliš zjednodušujícím způsobem neztotožňuje barevnost s výtvarným výrazem: svědčil by tomu i třetí panel na výše přetištěném Obr. 30 – McCloud v něm spatřuje významně aktualizované užití tónování, dle našeho názoru je však barevný tón až sekundárním, zesilujícím příznakem užití výtvarné metody.

Nepopíráme ani v nejmenším možnosti akcentace specifík výtvarného výrazu odpovídající barevnou paletou (jak přehledně dokládá McCloud – Obr. 31), domníváme se však, že schopnost barevné palety samostatně významotvorně působit v konstrukci komiksového narativu jsou velmi omezené.



Obr. 31 – Tři příklady subjektivní barevné palety. (MCCLOUD 1993, s. 190, výřez).

Barva a barevnost samozřejmě může vstupovat (a často tak i činí) do nižších rovin výstavby komiksového narativu: plní tam zejména funkci pozměňovacího parametru (např. barevné rozlišení řečových bublin signalizující různé mluvčí – srov. 3.2), barevnost scény je u realističtějších výtvarných výrazů (zejména pak u výše uvedeného Rossova fotorealismu) rovněž závislá na technickém aspektu záběru, na hodnotách imaginárního osvětlení „scény“.

Kontrast různých typů barevnosti – resp. nejčastěji barevných a monochromatických nadsekvenčních úseků textu rovněž může zesíleně signalizovat výrazný časoprostorový přechod, scene-to-scene mezi dvěma narativními rovinami. V komiksu David Boring Daniela Clowese tak „současnosti“ odpovídá dvoutónová barevnost, pro druhý narativní plán (panely z komiksu, který hrdina pročítá) je však užito kompletní barevné škály, která navíc svým provedením (Lichtensteinem proslavený hrubý komiksový rastr) zřetelně odkazuje k období 40. a 50. let.

Přesto však konstatujeme, že samostatně pojímaná barevnost funkci výrazněji zapojeného narativního aspektu přebírá jen zcela ojediněle. Coby jistý nepřímý důkaz tohoto tvrzení nám může posloužit upozornění na poměrně běžné kolorační a rekolorační postupy. Kolorace v zásadě odpovídá svému filmovému pravzoru – černobílý komiks je dodatečně obarven (s tímto postupem se setkáváme zejména u úspěšných japonských mang). Snad ještě častější jsou případy rekolorace: angloamerické komiksy tištěné před rokem 1990 se většinou vyznačovaly levným a nekvalitním barevným tiskem – obvyklý byl zejména již popisovaný hrubý barevný rastr. Při novějších publikacích těchto komiksů však bývá rastr nahrazován detailním probarvením – závisí na dostupnosti originálních podkladů a preciznosti nakladatele, zda se pokusí o nové přebarvení, nebo o rekonstrukci tiskovým rastrem neznehodnoceného originálu. V poslední době se s rekolorací setkáváme i u poměrně nových komiksů, srov. Obr. 32.



Obr. 32 – Rekolorace. Stránka nalevo pochází z originálního sešitového i souborného vydání [GAIMAN – KIETH 1993, s. 30], nově byl celý komiks rekolorován pro luxusní vydání v řadě Absolute [v tisku]. V českém vydání naopak celý komiks (z původní verze) převeden do černobílé podoby.

6.3 Intertextualita

Třetím aspektem, jemuž chceme v této kapitole věnovat alespoň krátký prostor, je koncept intertextuality. Pojmový rozsah tohoto termínu je neskutečně široký – pod označení intertextualita bychom nepochybně mohli zařadit celé naše uvažování o serialitě, z odlišné pozice bychom pomocí tohoto teoretického přístupu mohli posuzovat i vlastnosti zaváděného „sdíleného fikčního světa“. Přímo jako o „žánru“ centrálně stavícím na intertextualitě se nabízí uvažovat o parodii či pastiši. „Intermediální intertextualitě“, konkrétně pak intertextovým vztahům mezi komiksovými texty a filmovými díly se ve své školní práci věnuje Patrycja Twardowska¹⁶⁶, v následujících řádcích se jen krátce zmíníme o vnitromediální intertextualitě, konkrétně pak o nadtextovém (a nad-fikčněsvětovém) panelovém odkazování.

V části 4.2 jsme se poměrně detailně věnovali typům vnitrotextového distančního odkazování: v přehledu teoretických přístupů Maria Saraceniho, Thierryho Groensteena a Neila Cohna jsme operovali s relevantní pojmovou skupinou repetice, motiv a vizuální rým. Pro uvažování o nadtextových panelových propojeních si vypůjčíme Groensteenovo související označení „motiv“ – výtky, které jsme vznášeli proti autorovu užívání tohoto jím nepřiliš exaktně definovaného pojmu, jsou dle našeho názoru na nadtextové a „celopanelové“ (odkazujeme tak ke skutečnosti, že jako „motiv“ pojímáme celistvý, a tedy relativně vyčlenitelný panel, včetně veškerého jeho obsahu a příslušných pozměňovacích parametrů) úrovni oslabeny. Panel/motiv (označení volíme tak, abychom zabránili záměně s odlišným, tradičním chápáním pojmu motiv) nabývá své role až realizovanou odkazovací aktivitou – nabízí se ale uvažovat o schopnosti panelu získávat takovýto přídavný význam, tedy o „panel/motivické kompetenci“. Můžeme tvrdit, že u některých typů panelů je jejich případné nabytí panel/motivické funkce pravděpodobnější než u jiných. Parametry zasahující do této kompetence jsou mnohé a už z podstaty našeho uvažování o komiksu jako umělecké formě proměnlivé. Jedním ze zásadních modifikátorů panel/motivické

¹⁶⁶ TWARDOVSKA 1999.

kompetence konkrétního panelu bude nepochybně jeho působení v pozici „vizuální dominanty“ (stránkové, textové), v souvislosti se sekvenčním zapojením lze rovněž tvrdit, že v nabývání panel/motivického příznaku budou znevýhodněny panely začleněné do sekvencí s realizovanou přechodovou funkcí moment-to-moment. Vyšší kompetenci mají naopak místa se zvýšenou narativní aktivitou (zlomy, přechody mezi narativními plány, ale i panely se silnou emocionalitou). Akcentace panelu může být také pocíťována až sekundárně, následkem jeho zapojení do nadsekvenčních či nadtextových struktur – domníváme se, že se v tomto případě nejedná o definiční kruh, ale spíše o funkční, obousměrné odkazování.

Příklad takového ustáleného panelu/motivu, zde navíc obohaceného o současně přenášenou metaforu, předkládá v knize *Superhero: The Secret Origin of a Genre*¹⁶⁷ Peter Coogan. Jedná se panelový ultradetail (big close-up) zaměřený na právě přetrhávaný perlový náhrdelník, scénu, kterou každý byt jen příležitostný čtenář nadtextové seriálové struktury „Batman“ okamžitě spojí s momenty bezprostředně předcházejícími zavraždění rodičů Bruce Waynea. Ustavující výskyt tohoto panel/motivu nacházíme hned v prvním sešitu samostatné řady Batman z roku 1940, v následujících desetiletích byl ale tento panel/motiv mnohokrát opakován. V průběhu četných repetit se ustavil i jeho metaforický význam, který odkazuje ke „konci dětství“, tragickému zlomu v životě mladého Bruce Waynea. Je samozřejmě otázkou, nakolik je vhodné u takovýchto odkazů, uskutečňujících se v kontextu společné nadtextové, seriálové struktury, hovořit o intertextualitě – citovaný záběr perlového náhrdelníku ale už dávno překročil svůj „komiksově/batmanovský“ původ, s výskytem tohoto panel/motivu se setkáváme i v komiksových textech zcela nesouvisejících se sdíleným fikčním světem DC.

Jiným, snad ještě proslulejším příkladem panel/motivu je legendární obálka komiksu Captain America, na níž kostýmovaný hrdina atakuje samotného Adolfa Hitlera (Obr. 33). Za více než 60 let, které uplynuly od prvního vydání tohoto komiksu, se stejným způsobem ztvárněné scény dočkal snad každý jen trochu známější superhrdina. Příklady odkazů

¹⁶⁷ COOGAN 2006.

vztahujících se k tomuto výjevu jsou snadno rozpoznatelné – určující bývá zejména (kromě běžné, ale ne zcela bezpodmínečné shody v protivníkovi) přesné rozmístění scény a nastavení záběru, výrazná a pro odkazování určující je i vizualizovaná dráha pěsti. Ne vždy se ale setkáváme s tak zřejmými případy intertextového odkazování – u řady takto (prostřednictvím odkazování k panel/motivu) ustavovaných intertextových propojení musíme při jejich posuzování uvažovat i o variantě podvědomé, nevědomé či zcela náhodné podobnosti.



Obr. 33 – Obálka prvního čísla komiksu Captain America představuje jeden z nejvýraznějších „panel/motivů“ v kontextu celého média [SIMON – KIRBY 1941].

Intertextualita se v komiksu samozřejmě projevuje i mnoha dalšími, často i výraznějšími způsoby – uveďme pro příklad alespoň skutečnost, že stejně jako ostatní „komerční formy“ potkala i mainstreamový komiks v posledních letech infekce tzv. „hlášek“ – tedy nepříliš odůvodněných odkazů k nejrůznějším textům, jichž bývá často využíváno pro zakrytí autorské neobratnosti při konstruování dialogů. Nadtextové distanční propojování na základě panel/motivu jsme si přiblížili proto, abychom alespoň ve stručnosti představili všechny tři možnosti panelového odkazování: od nejpevnějších bezprostředních sekvenčních vazeb v kapitole 3.7 jsme přes uvolněnější odkazování v rozsahu celého textu (4.2) dospěli až k nejvolnějším panelovým propojením, vizuálním intertextuálním odkazům.

6.4 Adaptace

Druhá polovina 90. let 20. století a následující, právě probíhající první desetiletí století 21. bývají v komiksových pracích často optimisticky označovány jako „nový zlatý věk“. Jako jeden z nejdůležitějších projevů tohoto „požehnaného času“ je pak uváděna četnost a komerční úspěšnost filmových adaptací komiksových textů.

Komiks (jako ostatně všechny narativní formy) vstupuje do procesu mediálních adaptací v obou směrech: jako zdrojové i cílové médium. Zdrojovým médiem je nejčastěji pro film, s velkým odstupem pak následují počítačové hry (jejich zařazení mezi klasicky pojímaná narativní média je však problematické) a televizní formáty; ještě hluboko pod jejich počtem se vyskytují stále velmi neobvyklé adaptace divadelní či literární. Z hlediska cílového média se u komiksu stále nejčastěji setkáváme s adaptacemi literárních textů, v poslední době však nabývají na významu televizní formáty a interaktivní hry. V této souvislosti je zajímavé zmínit, že v obecném hodnocení stále převládá představa o nevyhnutelné „estetické ztrátivosti“ adaptace, zvláštního postavení se pak v tomto směru dodává literatuře coby cílovému médiu – zatímco filmová věda nespatřuje větší obtíže při tvrzení o estetické hodnotě filmu, jenž vznikl adaptací, a i komiksová kritika se shodne na několika výrazných uměleckých realizacích adaptace „do komiksu“, literatura jako by jen samotným faktem naplňování role cílového média okamžitě rezignuje na posuzování estetických kvalit a odmítne adaptací vzniklý text jako obzvláště bezcenný případ pokleslé „populární kultury“.

Fenomén adaptace klade naratologii nepochybně zásadní otázky – prakticky totiž ověřuje tvrzení o závislosti či nezávislosti příběhu (Chatmanův pojem story) na mediální realizaci. Přiblížíme si nyní tři dominantní typy, jimiž bývá komiksový příběh adaptován pro filmové médium.

„Věrná adaptace“ – Tradiční teorie adaptace kladla „věrnost příběhu“, přesnost převodu za podmínku úspěšnosti a hodnoty. U adaptací komiksů se s tímto postupem setkáváme především u neseriálových, neformulaických

žánrů – z posledních let můžeme uvést Zwigoffovu adaptaci komiksu Daniela Clowese *Ghost World*¹⁶⁸ (v tomto případě je „věrnost předloze“ rozkolísanější, stále však ve filmovém zpracování snadno vyčteme hlavní dějovou linii, která komiksové předloze dosti přesně odpovídá) či Cronenbergovo zpracování Wagnerova černobílého příběhu *A History of Violence*¹⁶⁹. U tohoto typu bývá obvykle bezproblémově konstatován transmediální fikční svět.

2) „Částečná adaptace“ vzniká nejčastěji v případě, kdy filmová adaptace zakládá na seriálovém komiksovém textu s „těsnějším“ navazováním (srov. 5.2), který ale nebyl v době příprav filmu ještě dokončen. Pro potřeby vznikajícího filmu je tak příběh předlohy pozměněn a doplněn o „nový závěr“. Takto vzniklé filmové adaptace potom vcházejí do nejrůznějších vztahů s originálním komiksovým textem – bylo by jistě zajímavé pokusit se na základě analýzy obou fikčních světů (předlohy i adaptace) stanovit jakési „aproximované“ fikční světy, z hlediska závaznosti rozvolněné struktury. Ty by kromě představeného lišení se fikčních světů mediálních realizací mohly neutralizovat i „narativní chyby“, umožnily by i další, rozšířené zkoumání námi navrhovaných „sdílených světů“ – fikční světy by tak mohly být nejen „nadtextové“, ale i skutečně „intermediální“. Na obranu tohoto přístupu vystupuje i skutečnost, že často pozorujeme mezi oběma fikčními světy i určité sblížování – úspěšná filmová adaptace může zpětně vyvolat i změnu ve sdíleném fikčním světě zdrojového textu. Příklady částečné adaptace nacházíme zejména v japonské kinematografii – tímto způsobem jsou utvořeny adaptace Miyazakiho eposu *Naušika z Větrného údolí*¹⁷⁰ i Yazawina *shoujo* bestselleru *Nana*¹⁷¹.

3) „Volná adaptace“ – s tímto typem se setkáváme nejčastěji u převodů rozsáhlých formulaických seriálových struktur, zejména u adaptací tzv. superhrdinských komiksů. U tohoto typu se autoři filmu původní předlohou pouze volně inspiroují, obvykle bývá zachováno charakterizační jádro fikční

¹⁶⁸ Film byl v českých kinech a videodistribuci uveden pod názvem *Přízračný svět*; „*Ghost World*“, USA 2001, režie Terry Zwigoff.

¹⁶⁹ „*A History of Violence*“, Německo/USA 2005, režie David Cronenberg.

¹⁷⁰ „*Kaze no tani no Naushika*“, Japonsko 1984, režie Hayao Miyazaki.

¹⁷¹ „*Nana*“, Japonsko 2005, režie Kentaró Ótani.

encyklopedie (nastavení časoprostoru, hlavní charaktery), avšak i v něm dochází k výraznějším změnám (např. zjednodušování – původních několik charakterů je pro potřeby omezeného prostoru filmového vyprávění spojeno do jedné postavy¹⁷²). I pro tento typ platí výše uvedené tvrzení o možné zpětném dopadu na fikční svět originálu.

V souvislosti s „věrností adaptace“ stojí za znovuzvážení i protiklad příběhu a diskurzu. Jak už jsme uvedli, adaptace se zpravidla řídí stránkou příběhovou, je to ostatně logické, uvažujeme-li příběhovou složku za mediálně nezávislou. V nedávné době jsme však byli svědky minimálně jednoho výrazného pokusu, který se při filmové adaptaci komiksu snažil i o reflexi diskurzivní složky originálního textu. Rodriguezův a Millerův neo-noir *Sin City – Město hříchu*¹⁷³ se kromě téměř absolutní věrnosti příběhu předlohy pokusil i o filmovou rekonstrukci diskurzivních aspektů originálního textu – velký důraz byl kladen zejména na převod „výtvarného“ výrazu a nastavení „záběru“. Smíšené kritické přijetí tohoto počínu jen znovu upozornilo na skutečnost, že se (ačkoli desítky odborných prací zejména filmových teoretiků tvrdí opak) diskurzivní a narativní prostředky komiksu a filmu od sebe v lecčems výrazně odlišují – i když pro popis komiksového „záběru“ vycházíme z filmové teorie, nesmíme zapomenout na jeho prvotní charakterizační vlastnost, kterou je staticnost panelu, v kontextu rozsáhlejšího úseku textu pak komiksová fragmentárnost.

Množství typů adaptace je samozřejmě mnohem rozsáhlejší a jejich popis výrazně komplikovanější – kromě skutečnosti, že uvedené tři typy spíše než izolované druhy základně vymezují plynulé pásmo, by bylo zapotřebí uvažovat i nad vícemediálními adaptačními řetězci (např. citovaný – stále ještě neukončený – komiks *Nana*: ten byl nejprve převeden do animovaného seriálu a následně do filmu – místo výše posuzované jednoduché dvojice zdroj x cíl se tak setkáváme s komplikovanou sítí vzájemných vztahů) a nad jinými, volněji typy adaptace.

¹⁷² Těto metody bylo výrazně využito např. při adaptacích seriálové struktury *Spider-man*: „*Spiderman*“, USA 2002 a „*Spiderman 2*“, USA 2004, režie Sam Raimi.

¹⁷³ „*Frank Miller's Sin City*“, USA 2005, režie Robert Rodriguez a Frank Miller.

Serialita, intertextualita a adaptace – každý z těchto tří pojmů můžeme nadřadit dvojici zbylých termínů a označit jej za obecnější jev, který zahrnuje nejrůznější konkrétní projevy. Ať už si vybereme kterékoliv pojmenování, nezbývá nám než konstatovat velký dluh, který vůči tomuto „sémantickému poli“ naše literární teorie nese. Výše uvedené řádky nemohou než letmo načrtnout některé otázky, jimž bude v této souvislosti zapotřebí věnovat pozornost.



Pokusili jsme se jen stručně přehlédnout problematiku teoretického popisu komiksové narace a nabídnout některé možné metody. Doufáme, že se nám podařilo prokázat, že setkání s komiksem je setkáním se svěbytnou a zájem si zasluhující uměleckou formou, která nepředstavuje jen často popisovaného křížence filmu s literaturou.

Pro naratologicky motivovaný pokus o rehabilitaci média jsme si snad ani nemohli přát přívětivější dobu – společenská prestiž námi zkoumané umělecké formy je snad nejvyšší za celou existenci „kreslených seriálů“, celosvětově úspěšné filmové adaptace mainstreamových komiksů přinášejí do oblasti potřebné finance a díky nim se zvedá i zájem o alternativnější a osobitější druhy komiksového umění. Noviny a časopisy už si zvykly nově publikovaná komiksová díla běžně anoncovat a recenzovat, nejlepším komiksům se dostalo význačných ocenění – Spiegelmanův *Maus* obdržel Pulitzerovu cenu, Wareův *Jimmy Corrigan* byl britským deníkem *Guardian* oceněn prestižní *First Book Award*. Komiksu se věnují odborné instituce, čím dál tím častěji nachází cestu i do honosných prostor muzeí a galerií – uveďme alespoň velkou retrospektivu zakladatele amerického undergroundového komiksu Roberta Crumba v prestižní londýnské *Whitechapel Art Gallery* či na jaro roku 2007 připravovanou expozici v newyorském *MoMA*.

Komiks se zároveň poprvé ve své historii opravdu důsledně obrací ke svým předkům a kořenům, zásadní díla z dob počátků komiksové tvorby se dočkávají luxusních a kvalitně edičně připravených souborných vydání. Z pozice „šestákového“ čtení se tak postupně propracovává k postavení uznávané svěbytné formy schopné naplňovat nejpřísnější umělecké požadavky a sdělovat jakékoliv, sebezávažnější obsahy. V tomto směřování

v určité míře následuje svého historického příbuzného – film, kterému se na cestě za společenským uznáním v 20. století přeci jen dařilo o něco lépe.

S určitým zpožděním se postupně zvyšuje i teoretický zájem o komiks. Tradičně největšího zájmu se komiksu dostává v USA, v Evropě pak dominují francouzští a belgičtí autoři, v posledních letech se ale začíná rozvíjet i např. polské či chorvatské „myšlení o komiksu“. O minimálně „přezíravém“ přístupu akademické literární vědy k populární kultuře jsme se v této práci již několikrát zmiňovali, není proto divu, že již v sedmdesátých letech našel komiks útočiště v oblasti tzv. kulturních studií.

Kulturní studia umožnila rozvoj komiksové teorie – desítky prací publikovaných v letech 70. a 80. přinesly potřebnou mnohost a různorodost textů. V posledních letech ale začíná být pro komiks, který díky nesporným uměleckým úspěchům let 80. a 90. nabyl na sebevědomí, oblast kulturních studií příliš svazující. Uvedený obor byl již počátku utvářen dvěma inspiračními proudy – sociologickým, který volal po zkoumání lidové a populární kultury z hlediska reprezentace ideologie a zajímal se o subkultury a nejrůznější čtenářské komunity, a textovým, který se pokoušel o aplikace tradičních literárněvědných a lingvistických postupů na pop-kulturní texty. Ve vztahu na komiks ale vždy dominovaly přístupy první, inspirované sociologickými východisky – více než o vlastním komiksovém textu jsme se tak dozvěděli o věkové stratifikaci čtenářské obce Supermana, spíše než o vlastnostech vztahu verbálního a vizuálního plánu jsme byli poučeni o funkci Soudce Dredda coby ideologické kritiky thatcherismu. Na konci 80. a začátku 90. let tento trend přerušilo – Eisnerem a McCloudem podnícené – krátké období, kdy se komiksová studia opravdu zabývala komiksem coby médii, následující roky však zaznamenaly opětovný ústup od těchto pozic směrem k novému magickému slůvku – interdisciplinarity. Pohlédneme jen na několik posledních prací tohoto směru: monografie *Physics of Superhero*¹⁷⁴ je věnována fyzikální zákonům v titulní žánrové formuli, *The Science of Supervillains*¹⁷⁵ se zabývá technickými „zlepšováky“ záporných postav, *Holy Superheroes: Exploring Faith And Spirituality in Comic*

¹⁷⁴ KAKALIOS 2005.

¹⁷⁵ GRESH – WEINBERG 2004.

Books¹⁷⁶ obhledává palčivé otázky duchovního rozměru X-Menů a v minimálně jedné studii¹⁷⁷ ze sborníku Comics as Philosophy¹⁷⁸ se nebohý Spiderman stává obětí společného útoku Jeana Baudrillarda a Jacquese Derridy. Aby nebylo špatně rozuměno: ani v nejmenším se nesnažíme zpochybňovat či jakkoli umenšovat význam interdisciplinárních analýz komiksu a ostatně ani podnětnost citovaných prací. Jen se nám v té záplavě „comics as ...“ nedostává klíčových textů o „comics as comics“.

Domníváme se, že minimálně část viny na tom nese ono stále setrvávající stigma „populární kultury“, tradiční česká označení pak odkazují buď k elementárním výpočtům a dětským rozpočítadlům (triviální umění/literatura), nebo dokonce k vidině obžerství páchaného za účasti trvanlivého salámu (konzumní umění). Kulturní studia se proti nezájmu akademické vědy o populární kulturu vymezila, nikdy však nedospěla k onomu radikálnímu zpochybnění implicitního a všeobecně přijímaného hodnotového rozdělení vysoká x nízká. Nabízí se přitom upozorňovat na skutečnost, že byly-li vůbec kdy tyto dvě vrstvy kultury odlišitelné, pak zprofanované pojmy „globální společnost“, „mediální realita“ a „postmoderna“ toto rozlišení jednou provždy zastřely? Vysoké umění bývá spojováno s inovací, narušováním obvyklého řádu, nízké-populární pak s konvencí a neinvenčností. Nepředkládá nám ale „postmoderna“ dostatek důkazů o rozrušování pojmových významů? Není už neustálá inovace spíše konvencí? A není často slýchané volání po příběhu tužbou po inovaci prostřednictvím konvencí, jež však od „populární kultury“ z ideologických pozic prostě nemůžeme přijmout?

Domníváme se, že chceme-li se dozvědět něco skutečně obecného a významného o podstatě vyprávění, nesmíme se elitářsky upínat jen k tzv. „vysoké literatuře“ – zvláště když v posledních desetiletích pozorujeme neustálé vznikání a rozvíjení nových mediálních žánrů a narativních forem. Jsme přesvědčeni, že zkoumání vyprávěcích aspektů komiksu může naratologii obohatit o mnohé dosud opomíjené souvislosti a zároveň přispět k upevnění zaslouženého rovnoprávného postavení komiksu v systému

¹⁷⁶ GARRETT 2005.

¹⁷⁷ THOMSON 2005.

¹⁷⁸ MCLAUGHLIN 2005.

uměleckých forem. Doufáme, že se nám povedlo některé možnosti tohoto „komiksového“ zkoumání alespoň letmo naznačit.



{použité zkratky – s: scénárista; v: výtvarník; p: penciller; i: inker}

BARR, Mike W. {s} – BINGHAM, Jerry {v}
2006/1987 *Batman: Son of the Demon*. DC Comics: New York.

CASEY, Joe {s} – WOOD, Ashley {v}
2003 *Automatic Kafka* 5. Wildstorm Productions: La Jolla.

CLOWES, Daniel {s, v}
2005 *Ice Haven*. Jonathan Cape: London.

ELLIS, Warren {s} – DILLON, Steve {p} – BARON, David {i}
2003 *Global Frequency* 3. Wildstorm Productions: La Jolla.

ELLIS, Warren {s} – HAMNER, Cully {v}
2006 *Down* 3. Image Comics: Berkeley.

ELLIS, Warren {s} – WILLIAMS III, J. H. {v}
2006 *Desolation Jones* 4. Wildstorm Productions: La Jolla.

FINGER, Bill {s} – KANE, Bob {p, i} – MOLDOFF, Sheldon {i}
2005/1940 *Batman 1*. DC Publication: New York [čerpáme z reprintu v souboru *Batman Chronicles*, vol. 1. DC Comics: New York].

GAIMAN, Neil {s} – KIETH, Sam {v}
1993 *Sandman Vol. 1: Preludes and Nocturnes*. Vertigo/DC Comics: New York [česky jako: *Sandman 1: Preludia a nokturna*. Nakladatelství Crew: Praha 2002].

JOHNS, Geoff {s} – JIMENEZ, Phil {v} – ORDWAY, Jerry {v} – PÉREZ, Jerry {v} – REIS, Ivan {v}
2006 *Infinite Crisis* 6. DC Comics: New York.

KIETH, Sam {s, v}
2006 *Batman: Secrets* 3. DC Comics: New York.

KISHIMOTO, Masashi {s, v}
2005 *Naruto* vol. 10. [vyobrazení přebíráme z neoficiálního fanouškovského překladu, který je postupně publikován na: www.mangacesky.wz.cz/].

KRUEGER, Jim {s} – ROSS, Alex {s, v} – BRAITHWAITE, Doug {v}
2006 *Justice* 6. DC Comics: New York.

LADISLAV, Karel {s} – NĚMEČEK, Jaroslav {v}
1993 *Čtyřlístek* 213 – *Sportem ke zdraví*.

LOEB, Jeph {s} – SALE, Tim {v}
1998 *Batman: The Long Halloween*. DC Comics: New York.

MELTZER, Brad {s} – MORALES, Rags {p} – BAIR, Michael {i}
2004 *Identity Crisis* 1. DC Comics: New York.

- MOORE, Alan {s} – WILLIAMS III, J. H. {v}
2002 *Promethea: Book Three*. America's Best Comics: La Jolla.
2003 *Promethea: Book Four*. America's Best Comics: La Jolla.
- MORRISON, Grant {s} – BOYD, Phillip {v}
1995 *Kill Your Boyfriend*. Vertigo/DC Comics: New York.
- MORRISON, Grant {s} – QUITELY, Frank {v}
2004 *WE3 2*. Vertigo/DC Comics: New York.
- PEYER, Tom {s} – ORTIZ, Phil {p} – DECARLO, Mike {i}
2006 *Bart Simpson: Boy of Mystery 30*. Bongo Comics Group: Santa Monica.
- SAFIAN, Zbygniew {s} – SZYPULSKI, Andrzej {s}
– WISNIEWSKI, Mieczyslaw {v}
2002 *Kapitán Kloss*. BB Art: Praha [souborné vydání, originální sešity vycházely v Československu v letech 1971-1973].
- SIMON, Joe {s} – KIRBY, Jack {v}
1941 *Captain America 1*. Timely Comics: New York.
- SPIEGELMAN, Art {s, v}
1986 *Maus: A Survivor's Tale [1]: My Father Bleeds History*. Panteon Books: New York/London [česky jako: *Maus: Příběh očitého svědka I: Otcova krvavá pout' dějinami*. Torst: Praha 1997].
- TORRES, J. {s} – JONES, Christopher {p} – DAVIS, Dan {i}
2006 *The Batman Strikes! 23*. DC Comics: New York.
- YAZAWA, Ai {s, v}
2006 *Nana*, vol. 2. VIZ Media: San Francisco.
- VAUGHAN, Brian K. {s} – GUERRA, Pia – MARZÁN JR., José
2003 *Y: The Last Man Book 1 – Unmanned*. Vertigo/DC Comics: New York.
- WILLINGHAM, Bill {s} – MCMANUS, Shawn {v}
2006 *Fables 51*. Vertigo/DC Comics: New York.



- ABBOTT, Lawrence L.
1986 *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium*. In: *Journal of Popular Culture* 19/4.
- ADAMOVIČ, Ivan
2002 *Neviditelné umění: Teorie comicsu dle Scotta McClouda*. In: *Živel* 21.
- AUMONT, Jacques
2005 *Obráz. AMU: Praha*.
- BAL, Mieke
1997 *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative (2nd edition)*. University of Toronto Press: Toronto/Buffalo/London.
- BARTHES, Roland
2002 *Úvod do strukturální analýzy vyprávění*. In: *Znak, struktura, vyprávění* (ed. Petr Kyloušek). Host: Brno.
- BARTLE, Richard A.
2004 *Designing Virtual Worlds*. New Riders: Berkeley.
- BERGER, Arthur Asa
1992 *Popular Culture Genres: Theories and Texts*. Sage: London.
- BÍLEK, Petr A.
2003 *Hledání jazyka interpretace k modernímu prozaickému textu*. Host: Brno.
- CAWELTI, John G.
1969 *The Concept of Formula in the Study of Popular Literature*. In: *Journal of Popular Culture* 3/3.
1977 *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. University of Chicago Press: Chicago/London.
- COHN, Neil
2003 *Early Writings on Visual Language*. Emaki Productions: [neuvedeno].
2006a *What is the function of comics (book) in our society*. Příspěvek v elektronické diskuzi comix-scholars, 5.8.2006.
2006b *Seeing Rhymes*. Dostupné z: www.comixpedia.com/comic_theory_101_seeing_rhymes.
- COOGAN, Peter
2006 *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. MonkeyBrain Books: Austin.
- CRAIG, Timothy J. (ed.)
2000 *Introduction*. In: *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. M.E.Sharpe: Armonk/London.
- DEPPEY, Dirk
2005 *She's Got Her Own Thing Now*. In: *The Comics Journal* 269.

DOLEŽEL, Lubomír

1993 *Narativní způsoby v české literatuře*. Český spisovatel: Praha.

2003 *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. Nakladatelství Karolinum: Praha.

ECO, Umberto

2002 Inovace v seriálu. In: *O zrcadlech a jiné eseje*. Mladá Fronta: Praha.

2004 Malé světy. In: *Meze interpretace*. Nakladatelství Karolinum: Praha.

2006 *Skeptikové a těšitelé*. Argo: Praha.

EISNER, Will

1996 *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Poorhouse Press: Tamarac.

2004/1985 *Comics and Sequential Art (expanded)*. Poorhouse Press: Tamarac.

EWERT, Jeanne

2004 Art Spiegelman's Maus and the Graphic Narrative. In: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (ed. Marie-Laure Ryan). University of Nebraska Press: Lincoln/London.

2005 Comics and Graphic Novel (heslo). In: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (eds. David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan). Routledge: London/New York.

FAUST, Wolfgang Max

1971 Comics and How to Read Them. In: *Journal of Popular Culture* 5/1.

FOŘT, Bohumil

2005 *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Host: Brno.

FROW, John

2006 *Genre*. Routledge: London/New York.

FULTON, Helen

2005 Film narrative and visual cohesion. In: *Narrative and Media*. Cambridge University Press: Cambridge.

GARRETT, Greg

2005 *Holy Superheroes: Exploring Faith and Spirituality in Comic Books*. Pinon Press: Colorado Springs.

GENETTE, Gérard

2003 Rozprava o vyprávění (Esej o metodě). In: *Česká literatura* 51/3 a *Česká literatura* 51/4.

GRESH, Lois H. – WEINBERG, Robert

2004 *The Science of Supervillains*. John Wiley and Sons: Hoboken.

GROENSTEEN, Thierry

2005 *Stavba komiksu*. Host: Brno.

GRUS, Jiří

2006 Perspektiva: základy. In: *Crew*² 17.

HARVEY, Robert C.

1979 The Aesthetics of the Comic Strip. In: *Journal of Popular Culture* 12/4.

HERMAN, David

2002 *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*. University of Nebraska Press: Lincoln.

2004 Towards a Transmedial Narratology. In: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (ed. Marie-Laure Ryan). University of Nebraska Press: Lincoln/London.

- HERMAN, Luc – VERVAECK, Bart
2005 *Handbook of Narrative Analysis*. University of Nebraska Press: Lincoln.
- CHATMAN, Seymour
1978 *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press: Ithaca/London.
- JOST, François
2006 *Realita/Fikce – říše klamu*. AMU: Praha.
- KAKALIOS, James
2005 *The Physics of Superheroes*. Penguin Books (USA)/Gotham Books: New York.
- KANNENBERG JR., Gene
2001 The Comics of Chris Ware: Text, Image, and Visual Narrative Strategies. In: *The Language of Comics: Word and Image* (eds. Robin Varnum, Christina T. Gibbons). University Press of Mississippi: Jackson.
- KLOCK, Geoff
2003 *How to Read Superhero Comics and Why*. Continuum: New York/London.
- KORDA, Jakub
2005 Televizní žánry. In: Cinepur 39.
- KURC, Bartosz
2003 *Komiks: opowiadanie obrazem*. Wydawnictwo Piątek Trzynastego: Łódź.
- MCCLLOUD, Scott
1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*. Kitchen Sink/HarperCollins: New York.
2000 *Reinventing Comics*. Paradox Press/Dc Comics: New York.
- MCLAUGHLIN, Jeff (ed.)
2005 *Comics as Philosophy*. University Press of Mississippi: Jackson.
- MIJKSENAAR, Paul – WESTENDORP, Piet
1999 *Open Here: The Art of Instructional Design*. Joost Elffers Books: New York. Joost Elffers Books: New York.
- MCQUAIL, Denis
2002 *Úvod do teorie masové komunikace*. Portál: Praha.
- MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef (eds.)
2004 *Encyklopedie literárních žánrů*. Paseka: Praha/Litomyšl.
- NÜNNING, Ansgar (ed.)
2006 *Lexikon teorie literatury a kultury*. Host: Brno.
- PINKER, Steven
1994 *The Language Instinct: The New Science of Language and Mind*. Penguin Press: London.
- POSPÍŠIL, Ivo
1998 *Genologie a proměny literatury*. Filozofická fakulta MU: Brno.
- PRAKS, Vítězslav
2004 Literatura a počítačové hry. In: *Srovnávací poetika v multikulturním světě*. Filozofická fakulta UK: Praha.

- PRINCE, Gerald
2003 *A Dictionary of Narratology (revised edition)*. University of Nebraska Press: Lincoln/London.
- PUSTZ, Matthew J.
1999 *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. University Press of Mississippi: Jackson.
- RAEBURN, Daniel
2004 *Chris Ware (Monographics)*. Yale University Press: New Haven/London.
- RIMMON-KENANOVÁ, Schlomith
2001 *Poetika vyprávění*. Host: Brno.
- RONENOVÁ, Ruth
2006 *Možné světy v teorii literatury*. Brno: Host.
- RYAN, Marie-Laure
1991 *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana University Press: Bloomington/Indianapolis.
2004 Introduction. In: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press: Lincoln/London.
- SABIN, Roger
2001 *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*. Phaidon Press: London/New York.
- SARACENI, Mario
2001 Relatedness: Aspects of Textual Connectivity in Comics. In: *The Graphic Novel* (ed. Jan Baetens). Leuven University Press: Leuven.
2003 *The Language of Comics*. Routledge: London/New York.
- SHAMOON, Deborah
2003 Focalization and Narrative Voice in the Novels and Comics of Uchida Shungiku. In: *International Journal of Comics Art (IJOCA)* Spring 2003.
- STRINATI, Dominic
1995 *An introduction to theories of popular culture*. Routledge: London/New York.
- ŠTĚPÁN, Petr (ed.)
2002 *Český komiks (?) a výtvarné umění*. České muzeum výtvarných umění: Praha.
- TAN, Ed
2001 The Telling Face in Comics Strip and Graphic Novel. In: *The Graphic Novel* (ed. Jan Baetens). Leuven University Press: Leuven.
- THOMSON, Iain
2005 Deconstructing the Hero. In: *Comics as Philosophy* (ed. Jeff McLaughlin). University Press of Mississippi: Jackson.
- TODOROV, Tzvetan
2000 *Poetika prózy*. Triáda: Praha.
- TWARDOWSKA, Patrycja
1999 *Komiks a film*. Ročníková práce. Filozofická fakulta MU [části práce byly publikovány na www.komiks.cz].
- ULIČNÝ, Oldřich
1987 Nejen obláčky. In: *Prostor pro jazyk a styl*. Albatros: Praha.

WERTHAM, Fredric

1954 *Seduction of the Innocent*. Rinehart and company: New York/Toronto.

WHEELER MAC WILLIAMS, Mark

2000 Japanese Comic Books and Religion: Osamu Tezuka's Story of Buddha. In: *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture* (ed. Timothy J. Craig]. M.E.Sharpe: Armonk/London.

WOLFMAN, Mark

1998 Introduction. In: *Crisis on Infinite Earths*. DC Comics: New York.

ZAVADIL, Vladimír

2006 Groensteen – chyby a omyly v českém vydání. Ke stažení na www.komiks.cz/download/Groensteen-chyby.doc.

Použité internetové zdroje

www.komiks.cz

www.comicsdb.cz

xfeed.comx.cz

www.newsarama.com

www.comixpedia.com

www.neilgaiman.com

www.imageandnarrative.be

www.english.ufl.edu/imagetext/



1	Úvod	4
1.1	Myšlení o komiksu – historický přehled recepcce	4
1.2	Pojmová definice	7
2	Narativní přístupy ke komiksu	12
2.1	Naratologie jako transmediální disciplína	12
2.2	Narativní popisy komiksového média – přehled	16
2.3	Tři roviny popisu komiksového narativu	20
3	Segment	22
3.1	Dvojice elementárních jednotek	22
3.2	Reprezentace přímé řeči – narativní promluva	23
3.3	Vypravěč	27
3.4	Prostor (a místo)	32
3.5	Fokalizace / záběr	38
3.6	Čas – panel	46
3.7	Sekvence	50
3.8	Čas – sekvence	56
3.9	Koheze a koherence	61
4	Příběh	63
4.1	Mezi segmentem a příběhem – stránka jako recepční jednotka	63
4.2	Repetice, vizuální rým a jiné distanční vztahy	69
4.3	Makrostruktura komiksového vyprávění – řetězení sekvencí	73
4.4	Postava	75
4.5	Genologie komiksu a její narativní souvislosti	80
5	Svět	87
5.1	Svět jako nadtextová struktura	87
5.2	Serialita	87
5.3	Fikční svět komiksového textu	92
5.4	Sdílený fikční svět	94
6	Varia	102
6.1	Výtvarný výraz	102
6.2	Barva	106
6.3	Intertextualita	109
6.4	Adaptace	112
7	Závěr	116
	<i>Obrazové zdroje</i>	120
	<i>Citovaná a použitá literatura</i>	122
	<i>Obsah</i>	127

Abstrakt

Diplomová práce nazvaná „Narativní aspekty komiksu“ se pokouší o aplikaci teoretického zázemí a pojmového aparátu klasické naratologie na vizuálně/verbální komiksové médium, inspiruje se přitom otázkami formulovanými tzv. transmediální naratologií. Po historickém exkurzu přibližujícím alespoň nejdůležitější práce věnované komiksovému vyprávění jsou stanoveny tři roviny komiksového textu – segment, příběh, svět –, jež jsou následně podrobeny detailnímu zkoumání. Kromě tradičních narativních aspektů (např. prostor, čas, narativní promluva, vypravěč, fokalizace, událost – zde sekvence) je v práci věnován prostor i úvahám o možném typologickém/genologickém rozčlenění komiksu, pozornosti se dostává i mediálně příznakovému jevu seriality a „sdílených fikčních světů“. V krátkých exkurzech jsou zmiňovány i další naraci ovlivňující jevy.

Klíčová slova

komiks, medialita, transmediální naratologie, narativní aspekty, narativní žánry, fikční světy

Abstract

The thesis entitled “Narrative aspects of comics” intends to apply a theoretical background of the classic narratology to the visual/verbal medium of comics, using the remarks of the so-called “transmedial narratology”. Following a short overview of the most important studies focused on comics narration, the three levels of comics narrative are established, i.e. levels of “segment”, “story” and “world”. These levels are thereafter closely examined. In addition to the common narrative aspects (e.g. space/spatiality, time/temporality, narrative speech, narrator, focalization and narrative events – in this case “sequences”), the thesis also pays attention to the typology/genre theory of comics as well as to the medium-symptomatic phenomenon of seriality, proposing the term of “shared fictitious world”. There are also short excursions devoted to other narration-shaping features.

Keywords

comics, mediality, transmedial narratology, narrative aspects; narrative genres; fictitious/fictional worlds

"HE'S CHANGING, TOO! THEY ALL ARE! EVERYONE'S TURNING INTO MONSTERS!"

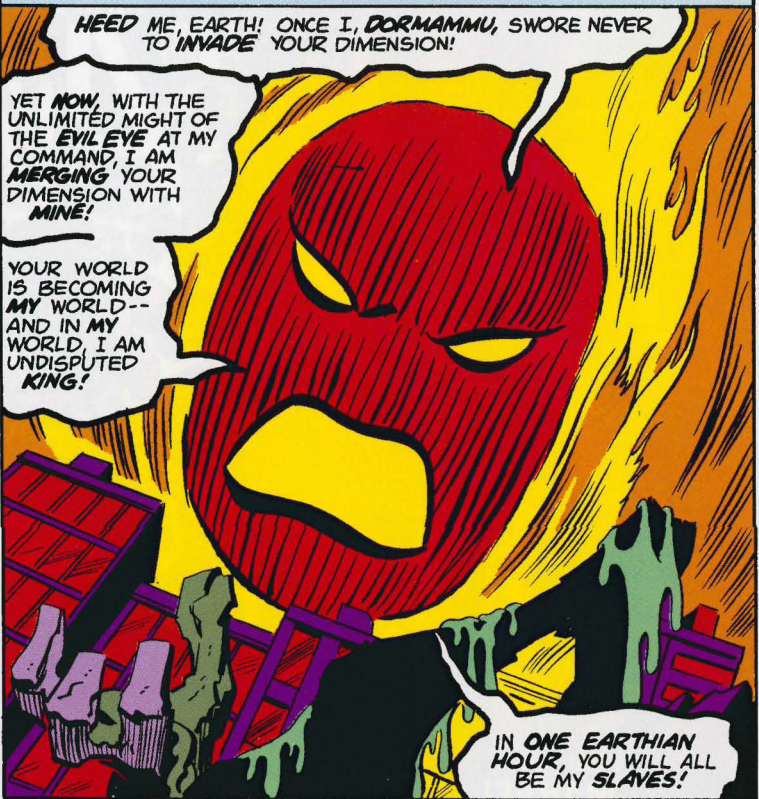


SUDDENLY, FLASHING GARISHLY INTO THE MULTI-HUED HEAVENS: A FACE-- AND WHAT A FACE!

HEED ME, EARTH! ONCE I, DORMAMMU, SWORE NEVER TO INVADE YOUR DIMENSION!

YET NOW, WITH THE UNLIMITED MIGHT OF THE EVIL EYE AT MY COMMAND, I AM MERGING YOUR DIMENSION WITH MINE!

YOUR WORLD IS BECOMING MY WORLD-- AND IN MY WORLD, I AM UNDISPUTED KING!



IN ONE EARTHIAN HOUR, YOU WILL ALL BE MY SLAVES!



NO, DORMAMMU! NEVER!

YOU HAVE USED US UNTIL THIS POINT, BUT NOW THE DEFENDERS AND THE AVENGERS WILL FIGHT BACK!

WHILE ANY OF US STILL BREATHES, WE WILL NEVER BE SLAVES!

IF YOU WANT EARTH, FIEND, YOU WILL HAVE TO KILL US ALL!

TO BE CONTINUED!

NEXT MONTH:
AVENGERS #118--
THE FINAL WAR-- WITH MORE SURPRISES THAN YOU'D EVER GUESS!
DEFENDERS #11--
THE FATE OF THE BLACK KNIGHT!

Vysoká škola: Univerzita Karlova v Praze
Katedra/ústav: Ústav české literatury a literární vědy

Fakulta: Filozofická fakulta
Školní rok: 2005/06

Zadání diplomové práce

Pro: Pavel Kořínek

Obor: Český jazyk a literatura

Název tématu: Narativní aspekty komiksu

Title in English: Narrative Aspects of the Comics

Zásady pro vypracování:

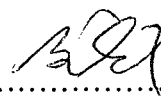
Diplomová práce se zaměří na analýzu komiksového narativu. Zamýšlený přístup nepočítá s detailní analýzou (malého počtu) konkrétních textů; cílem není konkrétně vypovídat o víceméně náhodně či zájmem zvoleném žánru, ani o regionálně podmíněné „areálové“ variantě komiksově formy. Cílem je za použití terminologických postupů a pojmové soustavy tradiční naratologie, pokusit o co nejvíce obecný popis komiksu jako svébytného narativního média.

Diplomová práce si nebude klást za cíl vytvoření komplexního primárního teoretického textu, ale půjde spíše o to ukázat možné cesty teoretického popisu komiksu, a to postupem, kdy teoretické pozadí pro jednotlivé pasáže proto bude čerpáno z nejrůznějších, leckdy i protichůdných teorií.

Seznam odborné literatury:

- Baetens, Jan (ed.): *The Graphic Novel* (Leuven University Press, 2001)
Bal, Mieke: *Narratology* (University of Toronto Press, 1997)
Bílek, Petr A.: *Hledání jazyka interpretace* (Host, 2003)
Carrier, David: *The Aesthetics of Comics* (The Pennsylvania State University Press, 2000)
Chatman, Seymour: *Story and Discourse* (Cornell University Press, 1978)
Cohn, Neil: *Early Writings on Visual Language* (Emaki Productions, 2003)
Doležel, Lubomír: *Heterocosmica* (Karolinum, 2004)
Doležel, Lubomír: *Narativní způsoby v české literatuře* (Český spisovatel, 1993)
Dooley, Michael, Heller, Steven (eds.): *The Education of a Comics Artist* (Allworth, 2005)
Eisner, Will: *Comics and Sequential Art* (Poorhouse Press, 1985)
Eisner, Will: *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (Poorhouse Press, 1996)
Herman, David: *Story Logic* (University of Nebraska Press, 2004)
Groensteen, Thierry: *Stavba komiksu* (Host, 2005)
Klock, Geoff: *How to Read Superhero Comics and Why* (Continuum, 2002)
Magnussen, Anne, Christiansen, Hans-Christian (eds.): *Comics Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (Museum Tusulanum Press – University of Copenhagen, 2000)
McCloud, Scott: *Reinventing Comics* (Harper Paperbacks, 2000)
McCloud, Scott: *Understanding Comics* (Harper Paperbacks, 1994)
McCue, Greg S.: *Dark Knights. The New Comics in Context* (Pluto Press, 1993)
Pavel, Thomas: *Fictional Worlds* (Harvard University Press, 1986)
Rimmon-Kenanová, Shlomith: *Poetika vyprávění* (Host, 2001)
Ryan, Marie Laure (ed.): *Narrative across Media* (University of Nebraska Press, 2004)
Salisbury, Mark: *Writers on Comics Scriptwriting* (Titan Books, 1999)
Saraceni, Mario: *The Language of Comics* (Routledge, 2003)
Strinati, Dominic: *An Introduction to Theories of Popular Culture* (Routledge, 1995)
Todorov, Tzvetan: *Poetika prózy* (Triáda, 2002)
Varnum, Robert, Gibbons, Christina T. (eds.): *The Language of Comics. Word and Image* (University Press of Mississippi, 2001)
Witek, Joseph: *Comic Books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelmann and Harvey Pekar* (University Press of Mississippi, 1989)

Vedoucí diplomové práce: doc. dr. Petr Bílek, CSc.



.....
(podpis vedoucího práce)

Datum zadání diplomové práce: listopad 2005

Termín odevzdání diplomové práce: září 2006



.....
Doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.
(ředitel ústavu)

V Praze dne 16. 11. 2006₅