

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA



RELAČNÍ KONCEPTUALIZACE „FENOMÉNU“ KOMIKS

Disertační práce

Mgr. Martin Foret

Školitel:
Prof. PhDr. Jan Kořenský, DrSc.

Olomouc 2015

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem předloženou disertační práci vypracoval samostatně s použitím citovaných a v seznamu literatury uvedených zdrojů.

Poděkování:

Svému školiteli prof. Janu Kořenskému děkuji za neomezené obzory, vstřícnost vůči tématu a pochopení k průběhu.

Pavlovi Kořínkovi a Markovi Lapčíkovi děkuji za přečtení a konzultace.

OBSAH

Obsah.....	4
Úvodem	5
1. Komiks a/jako (deváté) umění.....	10
1.1 Devátá mezi uměními.....	13
1.2 Umění a umění: typy a klasifikace.....	21
1.3 Umění s velkým U.....	25
1.4 Umění populární a masové.....	28
1.5 Komiks a/jako (deváté) umění: shrnutí.....	35
2. Komiks a/jako (literární) žánr.....	38
2.1 Literatura a komunikace	41
2.2 Komiks a literární druhy	44
2.3 Komiks a literární žánry	47
2.4 „Komiksový román“	50
2.5 Komiks a/jako (literární) žánr: shrnutí.....	54
3. Komiks a/jako (svěbytné) médium.....	58
3.1 Médium a komunikace.....	61
3.2 Médium a/ vs. kanál (a nosič).....	64
3.3 Médium a/jako technologie	67
3.4 Médium a/jako dispozitiv	70
3.5 Médium a média.....	73
3.6 Dvojí zrození média (komiksu).....	76
3.7 Komiks a/jako médium: shrnutí.....	79
4. Komiks a/jako (specifický) kód.....	81
4.1 Komiks jako typ (sémioticky heterogenního) textu	84
4.2 „Slova“ a/ vs. „obrazy“	86
4.3 Vztahy mezi slovy a obrazy	92
4.4 „Velká syntéza“ aneb „obrazoslovní amalgám“	94
4.5 Komiks a/jako kód: shrnutí.....	98
Závěrem.....	101
Soupis tabulek/ schémat.....	103
Poznámka	104
Literatura	105
Summary.....	115

ÚVODEM

„Fenomén“¹ komiksu je spjat především s 20. stoletím, přesto jsou jeho dějiny co do stanovení „počátku“ pojímány různě. Někdy (srov. např. Clair – Tichý 1967) bývá chápán velmi široce jako „vyprávění v obrazech“ a pak je jeho (pre)historie nacházena v pravěkých malbách v jeskynních Lascaux a Altamira, ve starověkých monumentech jako je Trajánův sloup nebo středověkých památkách typu tzv. tapisérie či gobelínu z Bayeux². Jindy (srov. např. Kunzle 1973, 1990) je jeho existence spojována s knihtiskem, resp. s nejrůznějšími způsoby technické reprodukce textů a kreseb, a jeho konstituování je tak traktováno v souvislosti s rozvojem různých letákových, novinových a časopiseckých tiskovin obsahujících cykly karikatur a obecně kreseb.³ Nebo je počátek (moderního) komiksu nacházen ve specifických tiskovinách z 19. století (Gaudreault – Marion 2004), nejčastěji pak v masových periodikách jeho konce (např. Reitberger – Fuchs 1972).⁴

Důsledné historické zmapování dějin obrázkových seriálů na našem území (srov. Prokúpek – Kořínek – Foret – Jareš 2014) ukazuje, že v českém prostředí představoval komiks vždy jakýsi „podivný druh“, „fenomén“, který byl nejprve jaksi „intuitivně“, později ideologicky programově odmítán coby něco cizorodého či importovaného. A dá se říct, že navzdory všem pozoruhodným dílům, která vznikla, se komiks na našem území během celého 20. století z různých (a v čase se proměňujících) důvodů nikdy zcela nerozvinul do přirozené šíře a bohatosti, ať již co do potenciálu či ve srovnání se zeměmi s vyspělejší komiksovou kulturou (zejména

¹ Obecného a neurčitěho označení „fenomén“ je pro komiks užíváno z toho důvodu, že předkládaný text je věnován problematizaci obvykle uváděných relačních kategorií (umění, žánr a médium).

² Ve Francii je také nazývána podle legendární autorky *Tapisserie de la reine Mathilde* a technicky de facto nejde ani o tapisérii, ani o gobelín, ale o výšivku. Přesný rok jejího vzniku není znám, první písemná zmínka o její existenci pochází až z roku 1476.

³ Případně je uváděn v plném smyslu „multimediální“ jarmareční fenomén tzv. kramářských písní, které vznikaly od 16. do poloviny 19. století (později již spíše s parodickým záměrem) a sestávaly z vyprávění prezentovaného formou zpěvu (obvykle za instrumentálního doprovodu) a provázeného ukazováním klíčových situací rozkreslených do políček na tabuli (zpívající kramář byl tedy interpretem výtvarného sdělení). Navíc si divák mohl zakoupit tištěný sešitek, kde byl uveřejněn text písně, doplněný často ilustracemi. (srov. Scheybal 1991)

⁴ Srov. též kap. 3.6.

tradice americká, japonská a belgofrancouzská). A i ve století 21. je relativně standardní, resp. standardizující se situace komiksu u nás dána převážně rozšiřující se škálou překladů, spíše než extenzivním rozvojem domácí tvorby.

Podobně jako vývoj samotného „fenoménu“, i způsob uvažování o něm je v našem prostředí výrazně limitovaný. Zatímco (široce chápané) „myšlení o“ literatuře, divadle, ale i (z fenoménů novějších a komiksu historickou délkou trvání adekvátního) filmu je dostatečně rozvinuté a „diskursivizované“ do podoby „disciplinovaných“ věd, myšlení o komiksu, jehož počátek lze (v podobě přesahující rámec aktuální „provozní kritiky“) datovat v zásadě až od přelomu 80. a 90. let 20. století, se stále odehrává především v kruhu, jehož středem je silně gravitační bod potřeby apologie (či rehabilitace).

Tato gravitace je pak v posledních letech zesílena entuziastickou deklarací Scotta McClouda (český překlad jeho „metakomiksu“ *Jak rozumět komiksu* byl vydán v roce 2008⁵), naplňující pohřichu dosud povětšinou bezezbytku potřeby „provedení důkazu“ univerzálnosti oné (přínejmenším potenciálně) „všeobsažné“ výrazové formy. Druhá, tentokrát vskutku teoretická publikace o komiksu, kterou domácí prostředí disponuje, je rovněž překlad, tentokrát z francouzštiny. *Stavba komiksu* Thierryho Groensteena (2005) se však s teoretickým úsilím u nás spíše mýjí, neboť představuje poněkud komplikovaný vrcholek pyramidy frankofonní teorie komiksu, jejíž základy jsou pro českého čtenáře neznámé.

Ambicí předkládaného textu není zodpovědět otázku „co je to komiks“ či poskytnout autoritativní definici toho „fenoménu“. Jeho záměr vychází ze skutečnosti, že způsob teoretického uvažování o komiksu je značně pojmově neukotvený. Následující stránky jsou tak pokusem o analýzu způsobů, jimiž se o komiksu nejčastěji mluví, resp. domýšlením důsledků jednotlivých konceptualizací, jichž je (nejen) v odborné literatuře ve vztahu ke komiksu užíváno. Není tedy veden otázkou ontologickou („co jest to komiks?“), ale ani otázkou sémantickou („jaký je význam (výrazu) „komiks“, co znamená?“), nýbrž otázkou pragmatickou („jak/v jakém smyslu je užíváno výrazu „komiks“?“) A jelikož je pojem komiksu často (a často

⁵ V originále přitom prvně vyšel v roce 1993 a během patnácti let, které do vydání českého překladu zbývaly, získal i v rámci domácí komunity čtenářů komiksu pověst kanonického textu, který jednou pro vždy komiks etabloje a teoreticky ukotví. Což se samozřejmě nestalo a stát nemohlo.

deklarativně) vztahován k jiným, „silnějším“ či „efektivnějším“ pojmů, jeví se jako nezbytné prověřit i toto vztahování a ony vztažné pojmy.

„Nech se o významu poučit způsobem používání,“ nabádá Ludwig Wittgenstein (1993: 271).⁶ Tzv. „běžný“ uživatel samozřejmě nemá potřebu zásadnější konceptualizace výrazů, jichž užívá, což mu však v jejich užívání nikterak nebrání. A v posledku každý nějak ví, co je to komiks. (srov. Kořínek 2013) V řadě diskursů tak či onak specializovaných (např. akademických či knihkupeckých) se však pracuje s nějakou konceptualizací, která má nejčastěji *relační* charakter – vztahuje „fenomén“ komiks k některému z obecnějších pojmů, které mu mají dát patřičný (výkladový, až/dokonce i diskursivní) rámec. Při těchto „atribucích“ se přitom snadno a rádo zapomíná, že ony samotné „referenční“ pojmy jsou nejasné a problematické.

Na tomto místě lze tak coby příklad citovat text pozvánky na jednu z veřejných komiksu věnovaných akcí, v níž se píše: „Komiks patří k jednomu z nejpobulárnějších literárních žánrů současnosti. Pozici svébytného média si však museli jeho tvůrci vybudovat. Nejen o tom bude debata s komiksovými tvůrci a teoretikem tohoto „devátého umění“.“⁷ Organizátorům této popularizační akce se ve třech jednoduchých větách povedlo takřikajíc „juxtapozičně nahrnout“ a „v kostce shrnout“ trojici těch dominantních (navzájem však přece jen možná nekompatibilních, ba kolizních) konceptuálních rámců, které se s chápáním komiksu pojí.

Uvažování o komiksu jakožto o (devátém) *umění*, (literárním) *žánru* či (svébytném) *médiu* tak představuje nejen tři hlavní rétorické (či spíše diskursivní) strategie, v jejichž intencích je problematika komiksu traktována, ale zároveň i hlavní tři předměty předkládané práce, která si jako cíl klade jejich ověření, prověření jejich adekvátnosti a nosnosti. Při těchto „atribucích“ se navíc snadno a rádo zapomíná, že

⁶ Na jiném místě pak Wittgenstein (ibidem: 280) opakuje „Dej se o významu slov poučit způsoby jejich použití!“, neboť „významem je náš způsob použití daného slova“ (ibidem: 71; podobně i ibidem: 101).

⁷ Pozvánka na komiksu věnovaný pořad z cyklu *Večery evropské literatury*, který 10. 2. 2015 pořádali Institut umění, Památník národního písemnictví a Zastoupení Evropské komise v ČR ve spolupráci s Českou kanceláří programu Culture – viz http://www.programculture.cz/media/document/pozvanka_2015_01final.pdf (cit. 25. 2. 2015).

Ona uváděná současná popularita komiksu, zvláště na našem území, je však poněkud diskutabilní. Pokud jde o domácí tvorbu, rozhodně nelze říct, že by komiksů vycházelo více než dříve či že by snad byly čteny více než v minulosti (potřebná sociologická data chybí, ale bylo by možné přesvědčivě tvrdit i opak). Co se však významně změnilo, je právě způsob, jimiž je o komiksu uvažováno a jak je vnímán – a to jak kulturními institucemi, tak i „trhem“.

ony samotné „referenční“ pojmy jsou nejasné a problematické. Pro *teoretickou* reflexi komiksu je pak nezbytné zjistit, co vlastně tyto kategorie o komiksu říkají a co znamenají pro jeho popis a analýzu.

Těmto třem identifikovaným obecným pojmům, resp. způsobům uvažování (obecně a zjednodušeně: estetickému či uměnovědnému, literárněvědnému a mediologickému či komunikačnímu) jsou věnovány hlavní části textu. Ty se vždy nejprve zabývají obecnějším kontextem daného „vztažného“ pojmu a následně ověřují jeho nosnost a vhodnost pro postižení specifík komiksu.

Kapitola o komiksu jako (devátém) umění nejprve načrtává historii a kontext různých klasifikací umění, a to od antiky až po 20. století, kdy je do těchto schémat komiks zařazován a definitivně zařazen jako „deváté umění“. Poté je tematizován samotný pojem umění a různé způsoby jeho užívání a platnosti pro charakterizování komiksu.

Kapitola o komiksu jako (literárním) žánru se věnuje vztahu komiksu a literatury, především případům, kdy je pojem literatury chápán jako nadřazený pojmu komiksu. Následně jsou problematizovány způsoby implementace komiksu do literární genologie, vztah komiksu k literárním žánrům a specifická problematika tzv. graphic novel.

Kapitola o komiksu jako (svěbytném) médiu diskutuje otázku mediality pomocí analýzy jednotlivých pojmů, které zachycují její dílčí úrovně/složky, respektive různých dimenzí/konceptualizací pojmu médium ve smyslu kanálu, nosiče, technologie a dispozitivu. Následně je pozornost věnována diachronní perspektivě a ověření konceptu dvojího zrození média.

Jelikož analýza uvedených tří konceptuálních rámců ukazuje, že vnímání komiksu jakožto umění, žánru a média není adekvátní a v intencích teorie nosné, neboť nedokáže postihnout specifičnost zkoumaného předmětu, je následně přistoupeno k návrhu čtvrté a poslední konceptualizace tohoto fenoménu a to prostřednictvím (sémiotického) pojmu kód. Po nezbytné rekapitulaci jednotlivých vymezení kódu a jeho definování pro potřeby práce je tak ve čtvrté hlavní části textu podána rámcová charakteristika komiksu jako (meta)kódu, která se zdá být vhodná k adekvátnímu popisu jeho specifík.

Přítomný text tedy nenabízí odpověď na otázku „co je to komiks“, poskytuje spíše řadu argumentů pro porozumění tomu, čím (a proč) komiks není, jakkoliv je jako takový nejednou chápán. Ovšem nezbyvá než doufat, že vedle toho přináší předkládaná práce i řadu informací o tom, jaká jsou specifika toho zvláštního fenoménu, kterému říkáme tak jednoduše *komiks*, a nabídne také způsob jak o něm do budoucna i teoreticky uvažovat.

1. KOMIKS A JAKO (DEVÁTÉ) UMĚNÍ

*„Jestliže poezie je něčím, co nemůžete překládat,
jak jednou prohlásil Robert Frost,
potom ‚umění‘ je čímsi, co nemůžete definovat.“*
James Monaco (2004: 18)

Hovoří-li se o komiksu jako o *umění* (ať již s nějakým přívlastkem, či bez něj), nese v sobě toto vztazení se k obecnějšímu pojmu vždy něco hodnotícího. Řeč o komiksu jakožto umění je vždy řečí emancipační, tedy snahou, aby byl komiks coby forma či „fenomén“ uznán hoden (uměleckosti) a roven (ostatním uměním). A to přes to, že pojmu umění se ve vztahu ke komiksu využívá několikerým způsobem (někdy i ne striktně „uměleckým“ či estetickým).

V kanonických úvahách „teoretizujících praktiků“, jejichž „iniciační“ texty přes svůj původ mimo akademické prostředí stále (a u nás zvláště) rezonují v teoretické reflexi komiksu, se o komiksu hovoří jako o *umění sekvencním*, u Willa Eisnera (1985), resp. *umění neviditelném*, u Scotta McClouda (1993). A ačkoliv oba autoři nepochybně usilovali i o zlepšení statusu či zvýšení prestiže komiksu, primárně pro ně oním uměním byla specifická *uměna*⁸, jíž se prakticky věnovali. Usilovali tedy o představení a popsání (a ovšemže v důsledku toho i – v jejich očích potřebné – docenění) onoho specifického „řemesla“, jímž je tvorba komiksu, stejně jako jejich čtení.⁹ To je první způsob, jímž se o komiksu jako o umění mluví. A otázka je, do jaké míry je zde užívání pojmu „umění“ vlastně na místě.¹⁰

⁸ Zatímco kupř. v angličtině je v obou smyslech užíváno slova „art“, čeština disponuje výhodnou diferenciací, když k obecnému výrazu „umění“ nabízí alternativu v podobě výrazu „uměna“. Vedle významu „druhu umění“ se výrazu „Uměny“ někdy užívá i ve smyslu označení Múz (srov. dále kap. 1.1).

⁹ Snad by bylo lze zjednodušeně říct, že jim šlo primárně o demonstraci možností komiksového *jazyka* (srov. kap. 4), jejichž pochopení mělo přispět i onomu zvýšení reputace ve smyslu poznání „hle, ony jsou ty komiksy promyšlenější, než bychom čekali“.

¹⁰ Skutečnost, že se dnes o tradičních uměních uvažuje jako médiích (srov. dále) je signálem, že označení „umění“ bylo jen dávnou konvencí, zvykem. Samotná „medialita“ však není u všech těchto uměn stejného typu či „úrovně“ (viz kap. 3), v případě komiksu (ale nepochybně i jiných uměn/„médií“, tradičních i moderních/„nových“) se pak zdá, že nejvhodnějším způsobem, jak tuto „řemeslnou“ stránku komiksového „jazyka“ popsat, je sémiotický pojem *kódu* (viz kap. 4).

Další „přívlastkové“ umění coby označení komiksu, *umění deváté*, se pak přímo vztahuje k tradičnímu (v západní kultuře by se dalo říci „od nepaměti“) rozvíjenému konceptu devíti (či sedmi) uměn. Toto zástupné pojmenování pro komiks se objevuje v polovině šedesátých let ve Francii, ve stejném roce, kdy se komiks v souvislosti se skandálem kolem vydání komiksu o Barbarelle hlásí o svou „dospělost“, o uznání coby forma uměleckého výrazu určeného nejen dětem, ale i dospělým.¹¹ O tři roky později, v roce 1967, se pak komiks dostává do nejtěsnější blízkosti jednoho z nejtradičnějších „svatostánků“ Umění, pařížské galerie Louvre.¹² Oba tyto institucionální akty výrazně přispěly k pozitivnímu vnímání komiksu ve frankofonní části Evropy, a tím v konečném důsledku i v globálním měřítku.

Ovšem ve vztahu k Umění jako takovému komiks v rámci diskuse estetické či uměnovědné přísně vzato vlastně dlouho tematizován nebyl. A když už se někdo o komiksu v tomto ohledu vyjádřil, pak odmítavě: „Mnoho kritiků říká, že komiks není umění. Je mnoho věcí [...], ale podle jeho kritiků zcela nepochybně není umění.“ (Beaty 2012: 18) Do soustavy uměn se komiks dostává až od 60. let, což je zároveň doba, kdy se samotná debata o umění v rámci estetiky výrazným způsobem mění, a to především vlivem analytické filosofie a sociologie. Jelikož estetická diskuse na téma komiks neměla takovou tradici jako u umění tradičního, staly se pro komiks klíčové právě tyto nové přístupy k pojmu umění. Bart Beaty (ibidem: 14), který se právě proměně vnímání vztahu komiksu a umění věnoval, shrnuje, že „posun v diskurzech o komiksu a umění, ke kterému došlo od modernistického období,“ je dán změnami, „které by měly být

¹¹ V roce 1964 vychází v knižním souboru o dva roky dříve časopisecky zahájený seriál Jean-Clauda Foresta *Barbarella*, který vyvolal skandál pro přílišný erotismus, dokonce proběhl pokus o cenzurní zabavení nákladu a vydání podnítilo bouřlivou diskusi o (přijatelnosti) komiksu pro dospělé. Podporu Forestovu titulu i komiksu obecně vyjádřilo manifestačně několik desítek umělců a intelektuálů (např. Raymond Queneau, Jacques Prévert, Alain Resnais) a o přípustnosti erotiky v komiksu nakonec rozhodl soud.

¹² Jakkoliv se traduje, že komiksu věnovaná expozice se konala „přímo v Louvru“, je to pravda jen částečně. Proběhla sice v historickém objektu Palais de Louvre, nikoliv však v samotné galerii Louvre (Musée du Louvre) coby elitní instituci, nýbrž v Musée des Arts Décoratifs, které mělo výstavní prostory ve stejné budově.

K výstavě *Bande Dessinée et Figuration Narrative* [Komiks a figurativní vyprávění] vyšel i stejnojmenný katalog s podtitulem „Histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale. Procédés narratifs et structure de l'image dans la peinture contemporaine“ [„Dějiny, estetika, produkce a sociologie světového komiksu. Narativní procesy a struktura obrazu v současné malbě“] (Couperie 1967).

připsány rozvoji estetiky popu ve výtvarném umění, vzestupu postmoderních teorií estetiky a změnám v rámci samotného světa komiksu“.

Tak jako tak, pojem umění sám je samozřejmě problematický a komplikovaný (a to nejen po postmoderně, ale přinejmenším již po avantgardě), nepochybně patří mezi ty u jejichž konceptualizace panuje značná nejistota, což dokládají i neutuchající diskuse na toto téma.¹³

¹³ Viz přinejmenším shrnující domácí antologické publikace z posledních let (srov. Kulka – Ciporanov 2010, Zahradka 2010).

1.1 DEVÁTÁ MEZI UMĚNAMI

Deklarace komiksu coby „devátého umění“ (či deváté z uměn) se vztahuje ke stále živému konceptu „vypočítávání umění“, resp. budování systémů určitých oceňovaných lidských praktik, které se datuje již od antiky. A to přesto, že pojem umění měl v antice jiné dimenze, než jaké mu připisujeme dnes, jiné funkce a jiné způsoby užití. A jako se v průběhu historie měnil rozsah a obsah pojmu umění, jak se objevovala nová média a s nimi spjaté nové sémiotické systémy, tak se měnily i soubory jednotlivých aktivit mezi umění – ve smyslu uměn – řazených.

Zjednodušeně lze říci, že antika v označení *techné* (τέχνη) nerozlišovala mezi pojmy umění a řemesla (a vědy) v moderním smyslu a označovala jím soubory lidských činností, pro něž bylo zapotřebí nějaké zručnosti (tedy nějaký „um“) a jež podléhaly nějakým pravidlům, tedy „rozsáhlou a pestrou škálu dalších aktivit, od fyzické, praxí osvojitelné řemeslné práce až po „čistý“ intelektuální výkon, jehož produktem nemusí být žádný artefakt“ (Kulka – Ciporanov 2010: 20). Těmto „všem vyšším formám duchovního života“ (Curtius 1998: 248) pak byly přiřazovány múzy coby jejich patronky.¹⁴

Pausaniás ve své *Cestě po Řecku* ze 2. století před naším letopočtem uvádí, že múzy byly nejprve tři, Melété, Mnémé a Aioidé (Pausaniás 1973: 232), a ty byly spjaté s vynalézavostí, pamětí a zpěvem, v jiných pramenech se ale mluví o čtyřech či sedmi múzách (Kulka 2008: 15), případně Múze jedině.¹⁵ Nejvlivnějším se však

¹⁴ Vedle těchto „vyšších forem“, (v pozdějším označení) „svobodných“ umění, pak Aristotelés (a před ním už presokratická tradice) hovoří i o „nižších“, (opět v pozdějším označení) „mechanických“ uměních (*banausoi technai*, tedy doslova „hrubých“ či „špinavých“), která neměla vlastní múzu a jejichž patronem byl bůh Héfaistos (srov. předmluvu Milana Mráze in Aristoteles 1996: 31).

¹⁵ Specifické systémy uměn pak byly sestavovány i v jiných civilizačních okruzích. Např. v Číně, jak uvádí Paul Johnson (2006: 427), bylo umění „vymezeno poněkud šířeji než v Evropě. Roku 120 po Kr. tedy k „šesti uměním“ patřilo vykonávání obřadů, hudba, lukostřelba, řízení vozu, psaní a matematika. Stejný seznam najdeme i v encyklopedii z 18. století, kam přibýlo žonglérství, střelení z kuše, stavitelství a různé druhy literatury. Po mnoho století byly jednotlivé druhy umění v Číně spjaty se sociálním rozdělením. Urozeným dvořanům, tedy třídě mandarínů z řad vládnoucích učenců, příslušela poezie, kaligrafie a malířství. Tyto tři druhy umění, zahrnované pod společné označení „Tři dokonalosti“, vyjadřovaly větší měrou osobnost umělce, na rozdíl od spíše řemeslných aktivit, jakými bylo třeba vystupování před obecností, psaní znaků či výzdoba interiérů. [...] Tato umění byla jednotná. Číňané v zásadě nečinili rozdíly například mezi poezií a malířstvím: z roku přibližně 1100 po Kr. se dochovalo toto přísloví: básně jsou malby bez toaru, malby jsou vytvarované básně. Psaní básní bylo většinou spjato s kaligrafií, která byla i základní součástí mnohých obrazů, takže tyto tři oblasti umění byly jedno.“

historicky stal koncept sboru devíti múz, které prvně vyjmenovává Hésiodos v básni *O původu bohů* (*Theogonia*; verše 76–80) z doby asi 7. století před našim letopočtem: Euterpé, Melpomené, Thaleia, Erató, Kleió, Terpsichoré, Úrania, Polyhymnia a Kalliopé.¹⁶ U Hésioda ovšem tyto dcery nejvyššího boha Dia a Mnémosyné (Paměti) ještě nejsou spojovány s nějakými oblastmi lidské činnosti. Záležitosti jejich patronátu (stejně jako symbolické atributy) jim přiřadila až pozdější tradice¹⁷, čímž vznikl následující systém:

Tabulka/schéma 1

Antické techné a jejich múzy			
<i>múza</i>	<i>jméno</i>	<i>atribut</i>	<i>patronát</i> (obecně/zahrnovalo)
Euterpé	„Potěšující“ či „Obveselující“	dvojitá flétna	hudba (hra na flétnu a chóry v tragédiích; lyrická poezie doprovázená hudbou)
Melpomené	„Zpívající“	tragická maska a hlava zdobená břečťanem	tragédie (tragédie a veškerého druhu zpěvu)
Thaleia	„Kvetoucí“ či „Sváteční“	divadelní škraboška a pastýřská hůl	komedie (veselé básnictví a pastýřské zpěvy)
Erató	„Láskyplná“ či „Milující“	strunný nástroj	lyrika (milostná poezie a tanec)
Kléio	„Oslavující“	svitek rukopisu	dějepisectví
Terpsichoré	„Tančící v kruhu“ či „Těšící se z tance“	lyra	tanec (tanec doprovázený chórovým zpěvem)
Úrania	„Nebeská“ či „Nebešťanka“	kružítko a globus	astronomie (hvězdářství, též geometrie a počtářství)
Polyhymnia	„Mnohozpěvná“	bez symbolů; zahalená a zamýšlená	zpěv (hymnický a sborový zpěv; rétorika, pantomima)
Kalliopé	„Krásnohlasá“	voskové tabulky nebo svitek s rydlem	epika (epické básnictví a věda)

Antický, tzv. „klasický pojem umění“ přetrvává i v latinském pojmu *ars*, kterýžto ekvivalent k řeckému *techné* definoval pohled na umění až do pozdního středověku. Zároveň však došlo k přeuspořádání systému „kanonických“ uměň, který dostal institucionální podobu tzv. *sedmera svobodných umění* (*septem artes*

¹⁶ Podle Pausania (1974: 232) múzy pojmenoval a jejich kult založil makedonský Pieros.

¹⁷ O „rekonstrukci“ absentující múzy komiksu, která dostala jméno Pictorella, se na popud Tomáše „Hibiho“ Matějíčka (2003) pokusilo několik výtvarníků pro webový server Komiks.cz.

liberales)¹⁸ – ta se stala základem středověkého vyššího vzdělávání a definiční náplní tehdejší *artistických* fakult¹⁹.

V tomto novém systému byl posílen „vědní“ či „znalostní“ charakter na úkor „řemeslného“, což nejlépe odráží proměna uchopení „literárního umění“ (tedy v tradičních pojmech lyriky, epiky, tragédie a komedie, ale i dějepisectví) v rámci v zásadě „filologické“ trojice gramatika, rétorika, dialektika, která tvořila základ celého rozvrhu jako tzv. *trivium* (trojcestí) zahrnující základní „umění“ spojená s řečí či slovem²⁰. Druhá, navazující část systému, tzv. *quadrivium* (čtyřcestí), pak zahrnovala čtyři „umění“ spojená s čísly, obecně tedy matematická, konkrétně aritmetiku, geometrii, astronomii a hudbu²¹.

Vedle poměrně zásadní změny v nahlížení jednotlivých oblastí lidské činnosti (sloučení a reformulace antických umění) je zřejmé, že některé „disciplíny“ (tanec a zpěv) ze systému vypadly zcela. Již od pozdní antiky byl však zároveň, v návaznosti na rozlišení mezi svobodnými uměními a tzv. uměními služebnými (*artes vulgares*), rozvíjen i paralelní systém sedmi mechanických (technických či řemeslných) umění (*artes mechanicae*), kterých bylo počítáno rovněž (symetricky) sedm²², přičemž rozlišována byla podle toho, že mechanická umění „vyžadují fyzickou práci a k jejich výkonu je zapotřebí využití a přetvoření příslušného materiálu, kdežto svobodná umění jsou naproti tomu založena na čistém intelektuálním výkonu, pro nějž není určující uplatnění

¹⁸ Označení „svobodná“ se objevilo už v Římě a znamenalo, že jejich znalost byla pokládána za nezbytnou pro potomky svobodných mužů a zároveň že hoden věnovat se jim byl právě jen svobodný člověk (*homo liber*), na rozdíl od manuálních či řemeslných zručností.

¹⁹ Ostatně v angličtině i dnešní filosofické fakulty nesou označení „faculty of arts“. Bakalariát z artistické fakulty byl podmínkou možnosti studia na ostatních třech fakultách (teologické, právnické a lékařské) na našem území až do roku 1948. Tuto „přípravkovou“ funkci artistických fakult poté převzala klasická osmiletá gymnázia a filosofické fakulty se transformovaly do současnému stavu blízké podoby, přičemž se rozvíjely především díky nově vznikajícím disciplínám (např. psychologie). Obory stávající přírodovědecké fakulty se vydělily až v roce 1920.

²⁰ V dnešní terminologii by první pojem zahrnoval vedle (latinské) gramatiky i studium literatury, druhý vedle rétoriky i etiku a právo, a třetí logiku a filosofii.

²¹ I hudba byla ovšem chápána nikoliv v dnešním smyslu, ale obecněji jako nauka o harmonii, tedy číselném (poměrovém) uspořádání světa (čehož je „poslouchatelná hudba“ jen malou částí).

²² Ovšem dané sedmice se v různých soupisech liší. Jan Scotus Eriugena tak v 9. století vypočítává oděvnictví, hutnictví, zemědělství, válečnictví a lovectví, stavebnictví, obchodnictví a kulinářství, zatímco Hugo od svatého Viktora ve 12. století poslední tři nahrazuje, a systém tak modifikuje na tkalcovství, zbrojářství, zemědělství, lovectví, lékařství, navigátorství a divadelnictví.

fyzické práce“ (Kulka – Ciporanov 2010: 20).²³ Každopádně však platí, že tato středověká členění „*se ani jednou nepokusí oddělit krásná umění od umění užitečných (anebo od techniky v úzkém slova smyslu), pouze rozlišují ušlechtlejší a manuální umění*“ (Eco 1998: 147) – rozlišení tedy bylo hodnotové.²⁴

Tabulka/schéma 2

Středověká artes		
<i>septem artes liberales</i>	<i>septem artes mechanice</i>	
<i>trivium</i>	<i>Jan Scotus Eriugena</i>	<i>Hugo od svatého Viktora</i>
gramatika	oděvnictví	tkalcovství
rétorika	hutnictví	zbrojířství
dialektika	zemědělství	zemědělství
<i>quadrivium</i>	válečnictví a lovectví	lovectví
geometrie	stavebnictví	lékařství
aritmetika	obchodnictví	navigátorství
astronomie	kulinářství	divadelnictví
hudba		

Tento klasický pojem umění (antické *techné* a středověké *ars*) tak „*zahrnoval větší rozsah činností (vědy a řemesla), než jaký připouští jeho současný význam, a současně marginalizoval uměleckou praxi, která dnes tvoří jeho stabilní jádro (předně rozsáhlou skupinu slovesných a výtvarných umění)*“ (Kulka – Ciporanov 2010: 23–24).²⁵ S italskou renesancí tak počíná transformační proces, který měl právě ona „*krásná umění*“ (poezii, malířství, sochařství) nejen zřetelně diferencovat od řemesla a vědy²⁶, ale především zahrnout pod pojem umění. Samozřejmě, sám pojem umění musel být modifikován směrem k jeho modernímu chápání.

²³ Z krásných umění v dnešním smyslu tak mezi *artes liberales* patřila hudba (byť ve velmi specifickém smyslu) a mezi *artes mechanice* divadelnictví. Výtvarná umění v našem smyslu (mimo např. stavebnický rozměr sochařství či interiérového malířství) tak v daném systému nefigurovala.

²⁴ Srov. v tomto smyslu rozlišení umění vysokého a populárního/masového dále (kap. 1.4).

²⁵ Srov. „*Malířství a ostatní výtvarná umění měla nižší status než svobodná umění a často byla degradována na úroveň mechanických umění, jako byly tesařství a zednictví. Přetvoření tohoto rozlišení v rámci pole umění či technai možná vysvětluje latentní přítomnost pojmu média, neboť technická média se vyvinula z pozdější verze mechanických umění.*“ (Guillory 2014: 466, pozn. 7)

²⁶ Přičemž je třeba zdůraznit, že například malířství bylo v renesanci s vědou úzce propojeno a „*umělci*“ se významně věnovali otázkám optiky, geometrie, anatomie apod.

Za dovršení tohoto procesu lze vnímat dílo klasicistního estetika Charlesa Batteux, který ve svém traktátu *Les beaux arts réduits à un même principe* [*Krásná umění převedená na společný princip*] (1746) od mechanických umění (řemesel) odlišil *umění krásná* (*beaux-arts*), a to na základě jejich vztahu k libosti. Zatímco krásná umění (hudba, poezie, malířství, sochařství a tanec), která napodobují krásu v přírodě, jsou zdrojem libosti sama o sobě, mechanická umění coby primárně užitková mohou být k jejímu dosažení pouhým prostředkem.²⁷ Jako doplňková pak Batteux vnímá umění, která užitečnost kombinují s libostí (architekturu, rétoriku a divadlo). Díky zohlednění Batteuxova schématu krásných umění v projektu Encyklopedie se toto pojetí v evropské estetice významně rozšířilo. (ibidem: 26)²⁸

O systémový pohled na umění, ovšem výrazně jinak motivovaný, usiloval i Georg Wilhelm Friedrich Hegel ve svých univerzitních přednáškách z estetiky, které později vyšly pod názvem *Vorlesungen über die Ästhetik* (1835). Ačkoliv jeho východiskem byl především „*pojem ideálu a všeobecné umělecké formy*“, byl si vědom toho, že dostupné jsou „*pouze realizace těchto forem v určitém smyslovém materiálu*“ (Hegel 1966a: 106). Potřebný vztažný „*vyšší princip*“ Hegel našel „*v uměleckých formách symbolična, klasiky a romantiky, které jsou obecné momenty ideje krásna samé*“ (ibidem: 110), a výsledkem se mu stala „*učleněná totalita zvláštních umění: vnějškové umění architektury, objektivní umění soulptury a subjektivní umění malířství, hudby a poezie*²⁹“ (ibidem: 109). Širší pozadí jeho klasifikace³⁰ se postupně vytratilo, čímž

²⁷ Denis Čiporanov upřesňuje, že jde o odlišení „*na základě principu, který je v současném filosofickém slovníku vyjádřen rozdílem mezi tzv. autonomním a instrumentálním pojetím (umělecké) hodnoty*“ (Kulka - Čiporanov 2010: 24).

²⁸ Tato „*krásná umění*“ se na našem území institucionalizovala v roce 1799 vznikem Akademie výtvarných umění v Praze, nejstarší domácí umělecké školy, která byla v roce 1896 zestátněna a následně dekretem z roku 1922 uznána jako první státní vysoká umělecká škola. Vyučována na ní byla nejprve především kresba, postupně přibývaly malba, grafika, sochařství, architektura a restaurátorství. Zestátnění AVU ovlivnilo v roce 1885 založenou Umělecko-průmyslovou školu v Praze, která se poté orientovala především na užitě obory: po tříletém všeobecném stupni následovaly tři- až pětileté specializace v oborech architektura, sochařství, kresba, malba, zpracování kovů, řezbářství, malba květin a textil.

²⁹ Ve druhém díle *Estetiky* pak Hegel (1966b) rozděluje poezii na epickou, lyrickou a dramatickou.

³⁰ S ohledem na následující klasifikace jednotlivých umění (viz kap. 1.2) je zajímavá tato Hegelova pasáž: „*Byly sice ještě četné jiné pokusy o rozdělení, neboť umělecké dílo poskytuje takové bohatství stránek, že je možno vzít za základ dělby jednou tu, po druhé onu, jak se to často stalo. Jako např. smyslový materiál. Architektura je potom krystalizace, sochařství organické tvarování hmoty v její smyslově prostorové totalitě;*

následně pro 20. století zbyla pětice uměn, která mohla být později doplňována dle potřeb.³¹

V 19. století se jednak v rámci výtvarného umění objevují proudy a směry, které pojmu umění chtějí dát jiný význam než ten tradiční, jednak se objevují nové „uměny“ (především nejprve fotografie a později film) – a s tím i potřeba otevřít a přebudovat dosavadní schémata, neboť to, co „se jevílo přirozeným a univerzálně platným, se pomalu odhaluje jako dobová a konvenční norma vzdalující se vývoji aktuální teorie i praxe“ (Kulka – Ciporanov 2010: 26–27).

Možná nejvýrazněji se o své místo mezi uměny přihlásila kinematografie, a to ústy Ricciotta Canuda v jeho stati „Teorie sedmi umění“ vydané (posmrtně) v roce 1927. Canudo (1992) v ní pracoval s šestipoložkovou soustavou uměleckých druhů, která dělil na *umění prostorová* (architektura, sochařství, malířství) a *umění časová* (hudba, tanec, poezie), a k ní přiřadil film coby umění sedmé.³² Film však pro něj nebyl jen prostou další položkou v klasifikaci, nebyl jen jedním ze sedmi umění, ale zároveň představoval syntézu všech šesti ostatních (historicky předchozích), jejichž byl dovršením, aniž by se ovšem s nimi přímo směšoval. Zároveň byl film pro Canuda propojením umění a vědy, technologie a umění, tedy sfér dosud porůznu oddělovaných.³³

malířství zbarvená plocha a čára; proti tomu v hudbě přechází prostor vůbec v časový bod, který je sám v sobě vyplněn; až konečně je v poezii vnější materiál snížen k úplné bezcennosti.“ (Hegel 1966a: 109–110)

³¹ Srov. vývoj Canudovy soustavy níže.

³² Canudo přitom nejprve prosazoval film coby umění šesté, a to již v roce 1908 v italsky psaném časopiseckém textu „Lettre d'arte. Trionfo del cinematografo“. Ten pak v roce 1911 vyšel ve francouzském překladu jako „La Naissance d'un sixième art. Essai sur le Cinématographe“ [„Zrod šestého umění. Esej o kinematografii“], který byl následně jako „Birth of a Sixth Art“ publikován anglicky (srov. Canudo 1988). Canudo v něm pracoval rovněž s opozicí umění časových (hudba a poezie) a prostorových (architektura, sochařství a malířství). Později však k těmto pěti druhům, které převzal z Hegelovy *Estetiky*, přidal ještě coby šesté umění tělesná zahrnující tanec, pantomimu, divadlo a cirkus, protože film coby „totální syntéza“ všech uvedených musel být sedmý. Canudo poté v roce 1920 založil *Club des Amis du Septième Art* (CASA) a vydával i časopis *La Gazette des Sept Arts*.

³³ Srov.: „Film jako umění totální syntézy, toto báječné novorozené stroje a emoce, přestává křičet a vstupuje do svého dětství. Jeho dospívání bude brzy ponoukat jeho inteligenci a rozmnožovat jeho sny; žádáme, aby se urychlil jeho rozmach a aby se uspil příchod jeho mladosti. Potřebujeme Film, abychom vytvořili totální umění, k němuž všechna umění odevždycky směřovala. Dnes se „polyhblivý kruh“ estetiky konečně triumfálně uzavírá v totálním splynutí všech umění, kterému se říká Kinematograf. Naše doba syntetizovala božským elánem četné zkušenosti člověka. Dali jsme dohromady všechny stránky praktického a citového života. Oženili jsme Vědu s Uměním, chci říci objevy – a ne údaje vědy – s ideálem Umění, aplikující je vzájemně tak, abychom mohli zachytit a fixovat rytmy světla. To je film.“ (Canudo 1992: 20)

S „magickým“ číslem sedm coby počtem umění (uměň) pracuje i Gilbert Seldes ve své knize *The Seven Lively Arts* (1924)³⁴, který však postupuje zcela jinak. Nesnaží se k tradičním uměním přiřadit nová, ale naopak tradiční uměny zcela opomíjí a mezi novými mediálními a žánrovými formami hledá ty, které jsou právě těmi živoucími, aktuálními uměními. Nachází přitom především ta, která jsou skutečně nová, bouřlivě se rozvíjející a nesvázaná dlouhou tradicí, navíc jsou masově populární, ačkoliv do značné míry mimo „hlavní proud“, mimo dominantní proud umění.³⁵ Ze soudobých forem kulturních aktivit tak vybral těchto sedm umění: film (němé grotesky), muzikál, kabaret (vaudeville), rozhlas, popmusic (jazz, ragtime), moderní tanec – a komiks³⁶.

Canudova deklarace filmu jako sedmého umění se ujala, o své přípuštění mezi uměny se však začaly hlásit i další, novější formy. Jako umění osmé tak byly v různých textech postupně jmenovány fotografie (Weston 1928, dále např. Keppler 1938), rozhlas (Claude 1941³⁷), televize (Shayon 1962)³⁸ a naposledy, opět s odkazem na Canuda, videohry (Grant 2007). Někdy jsou pak tyto výrazové formy shrnovány pod obecný pojem *mediálního* umění coby osmé uměny.³⁹

V tomto kontextu se (již podruhé, ale tentokrát „systémově“) začíná o komiksu hovořit jako o jedné z uměň – jako o devátém umění. Coby „kanonický“

³⁴ Ve druhém vydání, v reakci na kritiku, Seldes k názvu knihy poznamenal: „*Jedna věc by možná měla být vyjasněna o spojení „Sedm živých uměň“.* Byli tací, kteří si mysleli (korektně), že jich nejde najít sedm, a tací, kteří měli pocit (zarputilě), že těch sedm není uměň. Živost byla většinou bezproblémová. Posoátná 7 pochází od klasiků, od „sedmi uměň“, a nikdy jsem se nesnažil kategorizovat obsah knihy tak, aby odpovídal schématu.“ (Seldes 1957: 8)

³⁵ Michael G. Kammen, který se věnoval Seldesovu vlivu na proměnu kulturní kritiky v USA, shrnul, že hlavním sdělením jeho knihy bylo, že „*menšinová uměň, obvykle označovaná jako „lowbrow“, nejsou nepřátelská k uměňm velkým, a jak menšinová, tak ta velká uměň mají společného úhlavního nepřitele v druhořadých falešných uměňích*“ (Kammen 1996: 80).

³⁶ Komiksu věnoval kapitoly „The ‚Vulgar‘ Comic Strip“ a „The Crazy Kat That Walks By Himself“.

³⁷ Že jde o označení živé dokládá např. fakt, že stejně rozhlas i v novém tisíciletí pojmenovává v názvu své knihy *Pour un 8^e art* Hans Hartje (2008).

³⁸ Srov. též soutěž „Art competition of the 8th art“ vyhlašovanou The World and Universal Academy Foundation (viz <http://www.wuacademia.org/contest-8th-art-television-competition.html>) a televizní produkci věnovanou edici Huitième art nakladatelství Nouvelles Éditions Oswald (NEO) z let 1989–1996 (viz <http://neo.litterature-populaire.fr/collection-5-huitieme-art-nouvelles-editions-oswald-neo.html>). Jako oslava osmého umění byl prezentován i Mezinárodní festival televize v Monte Carlu v roce 1961.

³⁹ Srov. např. montrealské CIAM – Centre Interuniversitaire des Arts Médiatiques [Meziuniverzitní centrum mediálních uměň] (viz www.ciam-arts.org).

text se přitom uvádí publikace Francise Lacassina *Pour un neuvième art, la bande dessinée* [Komiks, deváté umění] z roku 1971. Spojení „deváté umění“ se však jako označení komiksu objevilo prvně již o sedm let dříve, a to v komiksovém týdeníku *Spirou* č. 1392 z prosince 1964 jako název rubriky⁴⁰, kterou se Morris⁴¹ a Pierre Vankeer rozhodli věnovat historii komiksu⁴² – „Neuvième Art, musée de la bande dessinée“ [„Deváté umění, múza komiksu“].

Tabulka/schéma 3

Současné umění	
1.	architektura
2.	sochařství
3.	„vizuální umění“: malířství, kresba, grafika
4.	hudba
5.	literatura (včetně poezie a dramatu)
6.	„scénická umění“: divadlo, tanec, pantomima a cirkus
7.	film
8.	„mediální umění“: fotografie, rozhlas, televize, videohry
9.	komiks

Do 21. století tak soustava uměn vstupuje v podobě, kterou zachycuje *tabulka 3* – s komiksem. Již nyní je však zřejmé, že se bude dále vyvíjet, což ilustruje jak nejistota u mladších uměn (např. televizní tvorba či minimálně její část, je někdy považována za součást sedmé umění), tak především výskyt spojení „desáté umění“ v souvislosti s nejrůznějšími lidskými aktivitami.⁴³

⁴⁰ Autoři ji prý původně chtěli pojmenovat „Osmé umění“, což je patrné i z úvodní formulace prvního textu („Komiksy se zrodily ještě před kinematografem bratří Lumièrů. Během prvních desetiletí jejich existence je však nikdo nebral vážně, a to je také důvod, proč se série článků, která dnes začíná, jmenuje 9. umění“), byli však upozorněni, že toto spojení již bylo užíváno v souvislosti s televizí. Sousloví „deváté umění“ pak prý pochází od filmového kritika Clauda Beylieho (viz http://yboquel.free.fr/1_a_definition.html).

⁴¹ Vlastním jménem Maurice de Bevere, mj. autor i česky publikované série o kovboji Lucky Lukovi.

⁴² Rubrika se v časopise objevovala až do poloviny roku 1967, do č. 1523.

⁴³ Např. digitální umění, kulinářské umění, grafické umění, parfumerie, modelářství, tetování atd. atp. Některá ze jmenovaných bývají označována i jako devátá či sedmá uměna.

1.2 UMĚNÍ A UMĚNÍ: TYPY A KLASIFIKACE

V zásadě na stejném půdorysu jako Charles Batteux (srov. výše) se na konci 18. století pohyboval ve svých úvahách i Immanuel Kant ve své *Kritice soudnosti*, který však různé druhy umění jen nevyjmenovával, ale pokoušel se je i nějak utřídit, a to na základě jednoho společného kritéria.⁴⁴ Nejprve ve shodě se svým předchůdcem odlišil umění *mechanická* (bez dalšího účelu kromě samotného vytvoření) a *estetická* (s úmyslem vyvolávat libost), přičemž estetická dále členil na *příjemná* (zaměřená čistě na počitek) a *krásná* (přinášející krom počitků i poznatky). (Kant 1975: 124) Krásná umění jsou pak trojího druhu⁴⁵: *slovesná* (řečnictví a básnictví), *výtvarná* (plastika jako umění smyslové pravdy a malířství jako umění smyslového zdání) a umění *hry počitků* (jakožto vnějších smyslových dojmů – hudba a umění barev); přičemž ke každému druhu Kant uvedl konkrétní oblasti tvorby. (ibidem: 134–136)⁴⁶

Tabulka/schéma 4

Dělení umění podle Kanta					
<i>mechanická</i>	<i>estetická</i>				
	<i>příjemná</i>	<i>krásná</i>			
		<i>slovesná</i>	<i>výtvarná</i>		<i>hry počitků</i>
			<i>plastika</i>	<i>malířství</i>	
		- řečnictví - básnictví	- sochařství - stavitelství + „produktový design“	- vlastní malířství - dekorativní zahradnictví + móda + „dekorativní nábytkářství“	hudba umění barev

⁴⁴ Srov. Kantovo (1975: 136) označení prezentované klasifikace za „pokus spojení krásných umění pod jedním principem, kterým je tentokrát princip vyjádření estetických idejí (podle založení jazyka)“.

⁴⁵ K uvedené trichotomii pak Kant doplňuje následující: „Toto rozdělení by se dalo vytvořit rovněž dichotomicky, takže by krásné umění bylo rozděleno na umění vyjádření myšlenek nebo názorů; a umění vyjádření názorů opět pouze podle své formy nebo matérie (počitku). Avšak vypadalo by to pak příliš abstraktně a ne tak přiměřeně obvyklým pojmům.“ (ibidem: 134)

⁴⁶ V souvislosti s komiksem a jeho chápáním jako „synkretického“ či „hybridního“ uměleckého druhu, který je spojením literárního a výtvarného umění (srov. kap. 2), je pak zajímavá tato Kantova (1975: 138) pasáž: „Řečnictví může být spojeno s malířstvím znázorněním svých subjektů, jakož i předmětů v dramatu [...] a v těchto spojeních je krásné umění ještě umělečtější“; ovšem „zda ale také krásnější (poněvadž se vzájemně kříží příliš rozmanité druhy zalíbení), o tom lze v některých z uvedených případů pochybovat“.

Étienne Souriau (1969) pro změnu navrhl klasifikovat umění podle jednotlivých sensorických vlastností (povrch, linie, barva, melodie, pohyb, výslovnost a světlo), přičemž každá z nich může produkovat umění na dvou úrovních, reprezentativní a abstraktní (sochařství/architektura; kresba/arabeska; reprezentativní malba/čistý obraz; dramatická nebo popisná hudba/hudba; pantomima/tanec; literatura a poezie/čistá prozódie; film a fotografie/nasvícení světelné projekce).

Spolu s tím, jak se od 19. století objevují nové a nové „uměny“ (v posledku nová média a nové sémiotické systémy – srov. kap. 3), objevují se i nové pokusy, jak oblast umění třídit. Tak jsou umění dělena například: podle typu zprostředkování na *přímo zprostředkovaná* (vnímatelná bez umělého média) a *nepřímo zprostředkovaná* (vyžadující umělé médium) (srov. Stodola 2009), podle smyslů užívaných při recepci na *vizuální, auditivní a syntetická* (Kulka 2008: 19–20), podle užití technologie na *scénická, reprezentativní a záznamová* (Monaco 2004: 22–23),⁴⁷ podle používaného materiálu a uměleckých postupů na *výtvarná, hudební, taneční, literární a dramatická* (Kulka 2008: 19), podle míry abstrakce na škále od umění nejvíce mimetických k nejméně mimetickým⁴⁸ (Monaco 2004: 24–25) apod.

Pokusem zachytit strukturaci oblasti umění podle uvedených kategorií je následující *schéma 1*. Zařadit do těchto typologií a klasifikací komiks, je poměrně problematické. Pokud bychom ho však chápali zjednodušeně jako kombinaci umění výtvarného a literárního, pak by bylo možné jeho pozici zachytit napříč některými kategoriemi – viz šedá pole na *schématu 2*.

⁴⁷ Za pozornost přitom stojí Monacova (2004: 23) teze, že zatímco reprezentativní umění „závisí na zavedených kódech a konvencích jazyka (obrazového a literárního), aby doručily informace o předmětu pozorovateli“, umění záznamová představují „mnohem přímější komunikační linku mezi předmětem a pozorovatelem. Pravda, mají své vlastní kódy a konvence: ostatně film nebo zvuková nahrávka nejsou realita. Ale jazyk záznamových médií je přímější a méně mnohoznačný než jazyk psaných nebo obrazových médií. Navíc historie záznamových umění byla – donedávna – cestou přímého vývoje k větší věrohodnosti. Barevný film reprodukuje více reality než černobílý, zvukový film má užší paralelu skutečným prožitkem než němý, a tak dále.“ K tomu srov. kap. 3 a 4.

⁴⁸ Zde přitom Monaco (2004: 14) odkazuje k mimetické teorii umění, konkrétně k Aristotelovi, neboť podle něj „umění nejlépe pochopíme jako typ mimesis, imitace reality závislé na médiu (jímž byla vyjádřena) a modu (způsobu, jakým bylo médium použito)“. Srov. kap. 3 a 4.

Klasifikace „umění“					
krásná/volná			užitná		
literární	divadelní, muzické, taneční, filmové	výtvarné			
		malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura		design, móda, řemesla...	
- podle typu zprostředkování					
přímo zprostředkovaná			nepřímo zprostředkovaná		
literatura (mluvená), hudba (živá), malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra			fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura (psaná)		
- podle smyslů užívaných při recepci ⁴⁹					
vizuální		auditivní		syntetická	
malířství, sochařství		hudba		dramatická umění	
- podle užití technologie					
scénická		reprezentativní		záznamová	
zpěv, vyprávění, hrané drama		obrazové a literární		fotografie, film, zvukové nahrávky	
- podle používaného materiálu a uměleckých postupů					
výtvarná	literární	hudební	taneční	dramatická	
malířství, grafika, plastika, tapiserie, fotografie	próza (beletrie), poezie, dramatická literatura (divadelní hry, filmové povídky apod.).	vokální, instrumentální, vokálně instrumentální	sólové, ve dvojici (pas de deux), ansámblové	divadlo a pantomima rozhlas, film, televize, video	
(architektura)	ústní slovesnost, psaná slovesnost (tištěná literatura)	sólová, komorní, orchestrální	balet, tanec	činoherní, hudební, taneční, loutková atd.	
- podle míry abstrakce (od umění nejvíce mimetických k nejméně mimetickým)					
praktická	environmentální	obrazová	dramatická	narativní	hudební
design	architektura	sochařství malířství kresba grafika	jevištní drama	román povídka literatura faktu	hudba poezie tanec
		fotografie			
		film			

⁴⁹ K tomuto členění Jiří Kulka (2008: 19–20) doplňuje: „Mohli bychom připojit haptiku (dotek) a kinetiku (polybovosť), které se na příjmu umění podílejí vedle zraku a sluchu. Haptický smysl a propriocepce (uvědomování si pohybu na podkladě informací přicházejících ze svalů a šlach) se při vnímání umění neuplatňují samostatně [...] proprioceptivní smysl se podílí především na vnímání tance (nikoli ovšem výlučně).“

Klasifikace „umění“ a „místo“ komiksu					
<i>krásná/volná</i>					<i>užitná</i>
<i>literární</i>	<i>divadelní, muzické, taneční, filmové</i>		<i>výtvarné</i>		
		malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura		design, móda, řemesla...	
- podle typu zprostředkování					
<i>přímo zprostředkovaná</i>			<i>nepřímo zprostředkovaná</i>		
literatura (mluvená), hudba (živá), malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra			fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura (psaná)		
- podle smyslů užívaných při recepci					
<i>vizuální</i>		<i>auditivní</i>		<i>syntetická</i>	
malířství, sochařství		hudba		dramatická umění	
- podle užití technologie					
<i>scénická</i>		<i>reprezentativní</i>		<i>záznamová</i>	
zpěv, vyprávění, hrané drama		obrazové a literární		fotografie, film, zvukové nahrávky	
- podle používaného materiálu a uměleckých postupů					
<i>výtvarná</i>	<i>literární</i>	<i>hudební</i>	<i>taneční</i>	<i>dramatická</i>	
malířství, grafika, plastika, tapiserie, fotografie	próza (beletrie), poezie, dramatická literatura (divadelní hry, filmové povídky apod.).	vokální, instrumentální, vokálně instrumentální	sólové, ve dvojici (pas de deux), ansámblové	divadlo a pantomima	
(architektura)	ústní slovesnost, psaná slovesnost (tištěná literatura)	sólová, komorní, orchestrální	balet, tanec	rozhlas, film, televize, video činoherní, hudební, taneční, loutková atd.	
- podle míry abstrakce (od umění nejvíce mimetických k nejméně mimetickým)					
<i>praktická</i>	<i>environmentální</i>	<i>obrazová</i>	<i>dramatická</i>	<i>narativní</i>	<i>hudební</i>
design	architektura	sochařství malířství kresba grafika fotografie	jevištní drama	román povídka literatura faktu	hudba poezie tanec
					film

1.3 UMĚNÍ S VELKÝM U

Je-li řeč vedena o umění ve smyslu *uměn*, tedy v posledku formálních kategorií, je výrazu „umění“ užíváno v podstatě v klasifikačním smyslu – určité typy aktivit a jejich výsledků jsou jeho užitím přiřazovány k nějaké třídě, které je přičítán nějaký specifický rys („uměleckost“). Výše shrnutá, více než dva tisíce let trávající diskuse o podobě klasifikace umění, včetně její postupné proměny od třídění v zásadě „technických“ typů lidských činností přes pevnou soustavu specializovaných vědních disciplín až po zúžení na (potenciálně nekonečně rozšiřovatelný) soupis umění „krásných“ (či kreativních), ukazuje zakotvenost tohoto klasifikačního „připisování“ ve velmi konkrétním historickém a společenském kontextu.

Výrazu „umění“ se však (ba především) užívá i v jiném, hodnotícím smyslu – když se jím označují artefakty (či procesy), kterým se tak připisuje nějaká specifická (estetická) hodnota (a tím se i vyjadřuje pozitivní vztah toho, kdo hodnotí). Takto je uměním „úmyslné tvoření nebo konání, jehož výsledek nad jiné výtvořiny a výkony vyniká jistou hodnotou již při pouhém nazírání a vnímání, tj. hodnotou estetickou“ (Ottův slovník naučný, sv. 26: 170). Jako umělecká díla jsou tedy obvykle chápány ty objekty, které jsou (a především tradičně byly) „považovány a uznávány za objekty se zvláštní hodnotou“ (Locher 2007: 233).⁵⁰ Z Batteuxova uchopení problematiky „krásných umění“⁵¹ tak bylo zřejmé její založení na představě, že „určité druhy lidské činnosti, například malba, poezie, tanec, hudba, drama či sochařství, se liší od jiných činností, například astronomie či ševcovství, protože mají společné charakteristické vlastnosti“ (Zahrádka 2001: 17).

Otázkou, kterou po značnou část toho, co je označováno jako dějiny umění, nebylo třeba klást, a kterou po proměně umění a jejího hodnocení vlivem avantgardy

⁵⁰ Právě role tradice je při chápání umění klíčová: „Jádrem pojmu umění jsou právě takové výtvořiny lidské činnosti, které jsou v podstatě od svého počátku celkem bez výkyvů pokládány za umění a umělecky též v praxi působí.“ (Volek 1968: 21) Jerrold Levinson (2010: 134) pak upozorňuje, že „byť-uměleckým-dílem není odhalená vnitřní vlastnost nějaké věci, ale spíš záležitost správného vztahu této věci k lidské aktivitě a myšlení,“ a doplňuje, že „umělecké dílo je věc zamýšlená tak, aby byla vnímána-jako-umělecké-dílo: vnímána kterýmkoliv ze způsobů, jakými byla umělecká díla existující před ní adekvátně vnímána“ (ibidem: 137).

⁵¹ Viz kap. 1.1

a postmodernismu však již nelze neklást, se stala povaha oné „zvláštní hodnoty“⁵², oněch specifických společných vlastností toho, čemu se říká umění.⁵³ Tato problematizace dosud neproblematizovaného vedla až ke krizi samotného pojmu umění, resp. krizi onoho „velkého umění“ či „Umění s velkým U“, která je vyjádřená tezí, že *„Umění ve skutečnosti neexistuje“* (Gombrich 1992: 15).⁵⁴ A nejde jen o to, že slovo umění *„může znamenat v různých dobách a místech velmi různorodé věci“* (ibidem), kunsthistorikové dokonce dospěli k tomu, *„že „Umění“ vlastně vůbec neexistuje, že vše, co si lidé kdysi pod tímto jménem představovali, nikdy ve skutečnosti neexistovalo a bylo jen teoretickou chimérou.“* (Locher 2007: 229)⁵⁵ *„Umění s velkým U se stalo jakýmsi strašákem a fetišem“* (Gombrich 1992: 15), resp. *pojmem umění se stal mýtem umění* (Locher 2007: 232). Tato krize pak vede i k tomu, že se sama kunsthistorie snaží výrazu „umění“ vyhnout dokonce v samém svém definování coby disciplíny (srov. ibidem: 228).⁵⁶

Co je však zásadní, ve 20. století se abstraktní estetická či filosofická otázka po podstatě/povaze umění mění v otázku čistě konkrétní, neboť pokud byla *„otázka, co je umění, v osmnáctém a devatenáctém století výhradně otázkou teoretickou (vzdělaný člověk neměl problém rozpoznat, co uměním je a co jím není), ve století dvacátém se k otázce filosofické (jak zformulovat vyhovující definici pojmu „umění“) přidává i problém praktický: jak umění poznat“* (Kulka - Ciporanov 2010: 11). Zároveň, ve druhé polovině dvacátého století, tedy v době, kdy je komiks prohlašován za jednu z umění, již estetika a filosofie umění neusilují o esenciální definici umění a rezignují (jistěže pod vlivem historické proměny samotného předmětu) na představu neměnné podstaty „uměleckosti“. U konkrétního díla pak již jeho umělecký status není definován „na

⁵² George Dickie (2010: 126) k tomu říká, že *„není žádný důvod si myslet, že existuje nějaký zvláštní typ estetického hodnocení [...] ‚hodnocení‘ je cosi jako ‚pokládat určitý objekt za hodnotný či cenný při zakoušení jeho kvalit‘. A tento význam je stejný jak v oblasti umění, tak i mimo ni.“*

⁵³ Pojem „estetické hodnoty“ přitom nahradil dosavadní tradiční kategorii „krásna“ a podobně byl pojem „libosti“ reformulován do konceptu „estetického prožitku“. (srov. Kulka - Ciporanov 2010: 15)

⁵⁴ Locher (2007: 229–230) doplňuje, že tuto tezi těmito slovy prvně formuloval spisovatel Wilhelm Friedrich von Meyem a Gombrich ji nejspíše četl v eseji svého učitele Julia von Schlossera z roku 1935.

⁵⁵ Levison přitom ještě na konci 70. let píše: *„Otázka, co je umění, patří v estetice k těm nejúčtyhodnějším.“* (Levinson 2010: 133)

⁵⁶ Obecně pak snaha obejít se bez pojmu „umění“ souvisí s Hansem Beltingem (2000) ohlašovaným a od té doby bouřlivě diskutovaným „koncem (dějin) umění“.

základě nějaké všem dílům společné vnímatelné vlastnosti, nýbrž na základě jeho podobnosti exemplárním uměleckým dílům“ (Zahrádka 2010: 20).⁵⁷

Otázka „co je umění?“ je tak nahrazena otázkou „kdy je umění?“ (Goodman 2010), tedy pokusy o určení podmínek, za nichž nějaký artefakt či nějaký proces funguje jakožto umělecké dílo.⁵⁸ Jednu z takových procedurálních definic nabídl představitel tzv. institucionální teorie umění v rámci analytické estetiky, George Dickie, podle nějž je umělecké dílo „(1) artefaktem, (2) na soubor jehož aspektů byl přenesen status kandidáta na ocenění nějakou osobou či skupinou osob, které jednají z pověření určité sociální instituce (světa umění)“ (Dickie 1971: 83). Druhá uvedená definiční podmínka přitom „sestává ze čtyř vzájemně provázaných částí: (1) jednání jménem instituce, (2) udílení statusu, (3) být kandidátem a (4) hodnocení“ (Dickie 2010: 122). Definování umění se tak stává specifickou řečovou hrou, performativní procedurou, které je plně zakotvena v síti sociálních konvencí.

Jakkoliv byl a je tento přístup samozřejmě podrobován kritice, dobře ilustruje přesun „od estetického k sociologickému“, k němuž v oblasti chápání umění ve druhé polovině dvacátého století došlo.⁵⁹ Konkrétní historický a sociální kontext je tak příznán coby klíčový pro vymezení umění, jak ve smyslu uměn, tak ve smyslu Umění. A díky tomu se v debatách o povaze současného umění (byť „s přívlastkem“) mohl objevit i komiks, který v klasické estetice nefiguroval.

⁵⁷ V konkrétním případě z oblasti komiksové tvorby tak „obhájci uměleckého statusu komiksové novely Z pekla od Alana Moorea a Eddieho Campbella například poukazují na to, že toto dílo se svou komplexní strukturou podobá Ecovu románu *Jméno růže*, zatímco jeho pochmurný způsob kresby připomíná naturalistická díla Egona Schieleho“ (Zahrádka 2010: 20).

⁵⁸ Srov. „Otázka, již musíme začít, není ‚Co je umění?‘, ale ‚Jaký druh pojmu je ‚umění?‘“ (Weitz 2010: 56)

⁵⁹ Vedle Dickieho „synchronního“ institucionálního konvencionalismu by do tohoto proudu patřil také diachronní (historický) konvencionalismus Levinsonův (2010), samozřejmě čistě sociologický přístup Bourdieuho, ale i funkcionální definice zatoupené vedle citovaného Goodmana např. Beardsleyem (2010).

1.4 UMĚNÍ POPULÁRNÍ A MASOVÉ

V návaznosti na uvedené proměny v chápání pojmu umění se v literatuře z oblasti estetiky a filosofie umění začala objevovat i spojení „populární umění“ (Kaplan 1966, Novitz 1989) či „masové umění“ (Carroll 1992) – a v souvislosti s nimi byl explicitně zmiňován i komiks jako typický příklad/zástupce. Jelikož je populární/masové umění vymezováno vůči umění vysokému či vážnému, lze oba tyto pojmy považovat za reformulaci problematiky umění nízkého méně hodnotícím (tedy méně dehonestujícím⁶⁰) označením.⁶¹

Ve vztahu k obecnějším (a do značné míry výchozím) teoriím masové/populární kultury⁶² lze těmto konceptům rámcově rozumět tak, že první z nich odkazuje k rovině recepce (jedná se o díla, která mají nějakou uměleckou ambici/pozitivní estetickou charakteristiku, ale přesto nejsou doménou exkluzivní komunity znalců, nýbrž jsou široce populární), zatímco druhé k rovině produkce (jedná se o díla, která jsou produkována nikoliv jako jedinečná, nýbrž jsou masově vyráběná, ale přesto mají nějakou uměleckou ambici/pozitivní estetickou charakteristiku). Oba koncepty přitom kladou důraz zejména na explikaci onoho adjektiva, přičemž otázka toho, co je to umění, speciálně v tomto kontextu problematizována není – jde především o onen příznak.⁶³

⁶⁰ Chtělo by se říct „neutrálním“, ale tak tomu není – a nejspíše (z logiky uvedené opozice) ani být nemůže.

⁶¹ Mimo to se objevovala i různá alternativní označení jako je „pokleslé umění“, „kýč“, „umění pro nenáročné“ (*lowbrow art*), „populární kultura“ (*the popular*) apod. (srov. Carroll 2010: 249).

⁶² Odkazováno je kupř. na Dwighta Macdonalda, který však nehovořil o populárním či masovém umění, nýbrž o masové kultuře. Stejně tak se ve zdrojích toho přístupu objevují teze Clementa Greenberga ([1939] 2000), který se však nezabýval vztahem vysokého a populárního umění (či kultury), nýbrž avantgardy a kýče. (srov. Zahrádka 2010, Carroll 2010)

V daném kontextu je zajímavé, co Greenberg jako kýč vyjmenovává: „Populární, komerční umění a literatura s jejich barvotisky, časopiseckými obálkami, ilustracemi, reklamou, červenou knižnicí, komiksem, kroáky, šlágry, stepem, hollywoodskými filmy atd.“ (Greenberg 2000: 71) Srov. dále výčty k populárnímu (Novitz) a masovému (Carroll) umění.

⁶³ Ovšem např. Carroll (2010: 269) poněkud tradičně přiznává, že mu jde „pouze o to identifikovat ty produkty masové kultury, které souvisí s rozpoznatelnými uměleckými formami, jako je malířství, sochařství, hudba, divadlo, tanec, literatura a do určité míry architektura“. Pokud jde o otázku, jak poznáme umění, Carroll odkazuje na svůj starší text, ve kterém představil tzv. narativní definici, jednu z variant historické definice. Podle ní vlastně není třeba umění striktně definovat, stačí když ho můžeme

Distinkce umění na „vysoké“ (Umění) a „to druhé“ (nízké, populární) se samozřejmě objevovala v textech estetiků a kunsthistoriků již před artikulací těchto konceptů. Vera L. Zolbergová v publikaci *Constructing a Sociology of the Arts* (1990) sestavila tabulku, která třídí jednotlivé směry, druhy či žánry umění podle toho, zda je teoretikové ve svých textech přiřazují k umění vysokému (krásnému) či populárnímu:

Tabulka/schéma 7

Druhy umění: hierarchická perspektiva	
krásné (vysoké) umění	populární umění
<i>originálová a živá tvorba</i>	
symfonická a komorní hudba opera současná vážná akademická hudba umělecká díla v muzeích nebo galeriích veřejné skulptury balet moderní tanec vážné drama experimentální divadlo	populární hudba, lidová hudba muzikál jazz díla prodávaná na uměleckých trzích a v obchodech hřbitovní náhrobky taneční show lidový a etnický tanec melodrama lehké komedie
<i>reprodukováná tvorba⁶⁴</i>	
televizní vzdělávací pořady umělecké a klasické filmy vážné romány/literatura faktu nízkonákladová periodika poezie/literární kritika umělecké komiksy	televizní zábavní pořady populární zábavní filmy masově prodávané romány/literatura faktu masově šířená periodika reklamní slogany masově šířené komiksy

(zdroj: Zolberg 1990: 144)

Ambicí Zolbergové není předepsat nějakou typologii či taxonomii, její záměr je heuristický, proto jejímu přehledu nelze vytýkat nevyváženost či přílišnou heterogenitu zachycených položek – její tabulka pouze zachycuje daný diskurs, nejobvyklejší názory. Přesto však stojí za pozornost, že se tu potkávají kategorie formální, žánrové, tematické i distribuční. A zatímco některé fenomény nacházejí své

identifikovat – a identifikaci umění provádíme na základě historických narativů (srov. in Carroll 2001).

⁶⁴ Zolbergová si je přitom vědoma pracovního charakteru členění: „Některá originálová díla samozřejmě existují také v reprodukováné formě. Hudba může být zaznamenána nebo vysílána; plastická umění lze reprodukovat. Stejně tak originálová díla mohou být vysílána televizí nebo jinými médii.“ (ibidem) Kategorie originalnosti/reprodukovatosti mají především postihnout vzácnost daných děl co do vlastnictví a přístupu, které jsou v prvním případě omezené, ve druhém naopak směřované k širokému publiku (srov. ibidem: 143).

místo jen na jedné straně hranice mezi vysokým a populárním, jinými tato prochází a rozděluje je na „vyšší“ a „nižší“ část – to je i případ komiksu, který je rozdělen na komiksy umělecké⁶⁵ a masově šířené.⁶⁶

Zdá se, že tento „estetický hierarchismus“ (srov. Zahrádka 2010: 208), přítomný v Zolbergovou excerpovaných pracích, zakládá rozdíl mezi vysokým a populárním uměním na rozdílu v estetické hodnotě – zatímco dílům reprezentujícím vysoké umění je připisována pozitivní hodnota, pojem populárního umění má zahrnout soubor „*artefaktů a činností s pochybnou estetickou hodnotou*“ (ibidem: 221).⁶⁷ Ovšem jednak je přinejmenším zvláštní, že jako „méně cenné“ jsou hodnoceny jednou specifické žánry či distribuční logiky a jindy celé formy tvůrčí činnosti, jednak „*nikomu se doposud nepodařilo prokázat, že existují estetické vlastnosti, na jejichž základě by bylo možné zdůvodnit esenciální rozdíl mezi oběma typy umění*“ (ibidem: 219).

David Novitz (2010) pak zpochybňuje i možnost rozlišení vysokého a populárního umění na základě estetické hodnoty, neboť mnoho děl z oblastí vysokého umění žádnou hodnotu nemá⁶⁸, a je tedy třeba specifičnost *populárního umění*⁶⁹ definovat jinak. Podle něj rozdíl mezi vysokým a populárním uměním „*nelze beze zbytku situovat do inherentních kvalit ani do afektivní dimenze díla samého*“ (ibidem: 245), neboť je „*založen na jistých společenských vztazích, nikoli na fyzických vlastnostech, původu či kauzálních aspektech děl*“ (ibidem: 235). Toto rozlišení tak nejenže není

⁶⁵ V originále „art comicstrip books“ – Pavel Zahrádka (2010: 206) překládá jako „grafické novely“ – k tomu srov. kap. 2.5.

⁶⁶ Což samozřejmě nejsou disjunktní, vylučující se kategorie, ani kategorie definované podle jednoho kritéria (jako např. umělecké/neumělecké či malonákladové/masově produkované).

⁶⁷ Abraham Kaplan, který rozdíl mezi vysokým a populárním uměním právě na estetické hodnotě zakládal, poznamenal, že „*populární umění odlišuje [...] druh vkusu, který je jím uspokojován*“ (Kaplan 1966: 353).

⁶⁸ Srov. „*Existují špatné sochy, nevkusné a těžkopádné básně, ošklivé malby a stupidní choreografie.*“ Naproti tomu: „*Komiksy, časopisecké povídky, televizní programy i erotika mohou mít občas také docela velkou hodnotu.*“ (Novitz 2010: 230) Zdá se přitom, že zde není činěno rozdílu mezi uměním ve smyslu „uměny“, tedy formálně specifické tvůrčí aktivity, a uměním ve smyslu Umění, tedy děl vysokého umění, jimž je připisována nějaká estetická hodnota, že se obě kategorie prolínají.

⁶⁹ Novitz do této kategorie konkrétně řadí „skupinu uměleckých výtvorů“ jako „*mnohé (byť ne všechny) filmy, milostné romány, televizní pořady a reklamy, jež je financují, stejně jako komiksy, časopisy, erotika nebo rocková hudba*“, které „*jsou pro široký okruh lidí důležité a vzbuzují u nich hluboký zájem*“ (ibidem: 229). I zde vidíme, že se jedná o poměrně různorodou skupinu děl, definovaných tu mediálně, tu žánrově, tu tematicky, tu funkčně.

esenciální, ale vlastně není ani estetické – je sociální⁷⁰, neboť „neodlišuje pouze různé typy umění, ale [...] zdůrazňuje a posiluje tradiční třídní rozdělení kapitalistické společnosti“ (ibidem: 241), a zároveň funkční: „pomáhá vyznačit hranice společenských tříd“ (ibidem: 245). Zároveň však tato diference „má smysl pouze v určitém kulturním kontextu a jeho logika se navíc v závislosti na tomto kontextu mění“ (ibidem).

Ačkoliv rozlišení vysokého a populárního umění považuje Novitz za kontextově závislé, vztahuje jeho počátek ke konci 19. století, neboť do té doby „nikdo necítil potřebu stanovit rozdíl mezi masově vyráběnými předměty populární kultury na jedné straně a malbami a obrazy na straně druhé“ (ibidem: 236).⁷¹ Především vynález fotografického a následně kinematografického obrazu dramaticky změnil vnímání výtvarného umění a sebepojetí výtvarných umělců, na což tito zareagovali výrazným odklonem od dosavadní přístupnosti a srozumitelnosti uměleckých děl: „Poprofé v dějinách umění tak vznikla hluboká záměrně vytvořená trhlina v chápání umění. Široké masy evropské společnosti již nebyly schopny porozumět dílům svých umělců.“ (ibidem: 238)⁷² A prostor uvolněný tradičními uměními zaplnily umění nové (srov. kap. 1.1), které potřeby (lidových) publik hledajících nápodobivé a srozumitelné umění dokázaly naplnit.⁷³ V závislosti na tom se pak podle Novitze objevila ona potřeba rozlišení, a to ze strany tradičních umělců, kteří „ve snaze získat zpět svou autoritu začali svému umění říkat ‚vysoké‘ a tomu ostatnímu jen ‚populární‘“ (ibidem: 239).

Novitzem reprezentovaný přístup stavící na čistě sociálním vymezení rozdílu mezi vysokým a populárním uměním explicitně kritizuje Noël Carroll, který jej označuje jako „eliminační teorii“, k níž vedle Novitze přičítá i Pierra Bourdieuho (1984). Uvedený rozdíl lze však podle Carrolla (2010: 250) definovat lépe, neboť

⁷⁰ Srov.: „To, jakým způsobem umělecká díla vyrábíme či vytváříme, co za umění považujeme, jak ho klasifikujeme a samozřejmě co považujeme za umělecky hodnotné, to všechno je [...] funkcí společenských praktik a hodnot, které spoluutvářejí běžný život.“ (ibidem: 230)

⁷¹ Např.: „Dürerovy komerční záměry neočdou k rozlišení mezi vysokým a populárním uměním; vskutku, jeho komerční přístup tehdy nijak nesnižoval status jeho tisků ani jim neubíral na hodnotě.“ (ibidem: 236)

⁷² Srov.: „V letech, která předcházela počátku dvacátého století, se umění stávalo stále introvertnějším, esoteričtějším, experimentálnější a nesrozumitelnějším. [...] Zatímco v předchozích stoletích dokázal i prostý rolník pochopit většinu obrazů, které visely v panském sídle, a mohl se jimi kochat, umění začátku dvacátého století nedávalo většině Evropanů žádný smysl.“ (ibidem: 238–239)

⁷³ Za zmínku stojí, že komiks, postavený na figurativním a sdělném výtvarnu vzniká právě v této době, kdy vysoké výtvarné umění přenechávalo zobrazování fotografii a přestávalo být většinou srozumitelné.

„existují určité strukturální a funkcionální vlastnosti“, podle kterých „to druhé“ umění poznáme. Je však třeba celou problematiku uchopit poněkud jiným způsobem.

Carroll především upouští od pojmu „populární umění“, neboť tak, jak s ním pracuje Novitz, jde o pojem ahistorický, relativní a daný konkrétním kulturním kontextem. Naopak akcentuje ono i Novitzem naznačené založení pojmu „toho druhého“ umění ve specifické historické situaci, která přináší možnosti technické (a následně elektronické) reprodukovatelnosti. Aby tento strukturální moment nezastíral, ale naopak zdůraznil, hovoří o *masovém umění*.⁷⁴ Jde mu tedy o umění produkované v masovém měřítku, distribuované masovými technologiemi přenosu (fotografie, filmu, rádia, televize, zvukových nahrávek apod.)⁷⁵ a určené pro masovou spotřebu, tedy k tomu, aby bylo konzumováno velkým množstvím lidí.⁷⁶ Je to tedy umění, které „může být masově reprodukováno a přenášeno nebo v některých případech vysíláno na velké vzdálenosti, a proto může oslovit, často současně, četné konzumenty na různých místech.“ (Carroll 2010: 257–258) Výraz „masový“ přitom není užíván v hodnotícím smyslu jako v řadě teorií masové kultury, ale ve smyslu „striktně numerickém“ (ibidem: 257), hodnotově neutrálním.⁷⁷

Jelikož i umění vysoké, avantgardní, může být (přinejmenším hypoteticky) produkované a distribuované prostřednictvím masových médií, je pro Carrolle

⁷⁴ Konkrétně pak má toto masové umění zahrnovat „rozmanité filmy, televizní programy, fotografie, reklamy, písně, sešitové romány, obrázkové časopisy apod.“, resp. „zahrnuje populární komerční filmy, televizi, komerční fotografii, populární hudbu, rozhlasové vysílání, počítačové videohry, komiksy, brakovou literaturu apod.“ (Carroll 2010: 247) Opět jde o poněkud přepestré skupiny fenoménů vymezených mediálně, produkčně, recepčně, žánrově a jinak.

⁷⁵ Jako masové technologie přenosu přitom Carroll definuje ty, které jsou „s to doručit totéž provedení téhož objektu na více než jedno místo recepcce současně“, tedy které umožňují „současně konzumovat fakticky totožné tokeny dotyčného [...] typu“ (ibidem: 264).

Právě skutečnost, že je produkované a distribuované nějakým masovým systémem přenosu, je podle Carrolle „nutnou, strukturální vlastností masového umění“ (ibidem). Podmíněnost masovými systémy přenosu je rovněž tím definičním rysem, který masové umění odlišuje od obecnějšího pojmu populárního umění coby jeho významný poddruh (ibidem: 263).

⁷⁶ V tomto smyslu právě „jeho alternativní označení – populární umění – nezohledňuje relevanci tohoto měřítka vzhledem k jeho podstatě a v návaznosti na to ani vzhledem k jeho historicky specifickému postavení jako produktu průmyslové urbánní masové společnosti“ (ibidem: 258).

⁷⁷ Zatímco doposud, „po celou dobu nadvlády masového umění jej většina filosofů umění buď ignorovala, nebo rovnou odmítala, když jej degradovala na úroveň kýče nebo pseudoumění“ (ibidem 247–248).

klíčová právě ona určenost masové spotřebě.⁷⁸ Masové umění je tedy takové, které „je úmyslně zkonstruováno tak, aby mezi volbami ohledně jeho struktury (například jeho narativních forem, symbolismu, zamýšlených emocionálních účinků, a možná dokonce i jeho obsahu) byly upřednostňovány ty, které slibují přístupnost co nejširšímu nepoučenému (nebo relativně nepoučenému) publiku při vynaložení minimálního úsilí“ (Carroll 2010: 262).⁷⁹

Historicky lze o masovém umění uvažovat nejdříve od vzniku knihtisku, „první masové informační technologie, která předchází vzniku některých prvních potenciálně masových uměleckých forem, jako je román⁸⁰“ (ibidem: 257), a po které následovaly další jako je fotografie, nahrávání zvuku, film, rádio, televize atd.

Kategorie populárního umění a masového umění se tak zdají být především pokusem dostat do sféry estetiky a filosofie umění to, co z ní předtím bylo vyloučeno. Jakkoliv by se mohlo zdát, že jejich zavedením je svým způsobem „rehabilitován“ i komiks, neboť u obou těchto umění je explicitně zmiňován, konkrétního tato atribuce neříká nic. Příslušnost k movité třídě lze vyjádřit nejen nákupem umění považovaného za vysoké, klasické či avantgardní, ale i zakoupením dochovaného sešitu s prvním Supermanovým dobrodružstvím.⁸¹ Sama masovost je

⁷⁸ Srov. „Umělecké dílo totiž může být produkováno a distribuováno masovou technologií, a zároveň nemusí být určeno pro masovou spotřebu. [...] Příslušné důvody zde nesouvisí s technologií, ale spíše s tím, jak jsou daná díla určena z hlediska struktury, formy apod., stylu a snadnosti komunikace.“ (Carroll 2010: 258, 259)

⁷⁹ Ve vztahu ke komiksu je zajímavá tato Carrollova teze (uváděná však v souvislosti s filmem a televizí): „Vyprávění příběhů prostřednictvím obrazů tak rychle uspokojuje jeden z hlavních požadavků masového umění, protože zajišťuje takřka bezprostřední přijetí publikem, po kterém nevyžaduje znalost specializovaných kódů čtení nebo postupů odvozování. Obrazová reprezentace je přístupná všem, a proto mají masová umění, která na ní jsou založena, v zásadě neomezené publikum.“ (ibidem: 260)

Zahrádka (2010: 216) však konkrétně ke komiksu doplňuje, že „přestože jsou například komiksy ve většině případů pokládány za díla populárního umění, mnoho (převážně starších) lidí jim jen obtížně rozumí nebo jim rozumět odmítá, protože nedokážou rozluštit jeho podvojný vizuální a jazykový kód, tj. nemají žádnou zkušenost se specifickými výrazovými prostředky komiksu.“

⁸⁰ A komiks, jehož (pre)historii David Kunzle (1973, 1990) limituje vznikem knihtisku, neboť tento způsobil konec rukodělné povahy a omezeného dosahu předchozích vyprávění v obrazech.

⁸¹ V roce 2011 se první sešit z řady Action Comics z roku 1938, v němž se poprvé objevila postava Supermana, prodal za 2,16 milionu dolarů.

Je zřejmé, že onen status „málo dostupného, tudíž exkluzivního“ artefaktu je něčím jiným než „auratičnost“ originálu uměleckého díla, jakkoliv může být v jistém smyslu její „substitucí“. V čistě sociologickém, „statusově deklaratorním“ ohledu však fungují de facto stejně. Jelikož se však v případě komiksu v posledních letech výrazněji projevují oba typy sběratelství (tedy jak kolektování originálů, tak i vzácných tisků), nabízí se otázka, zda se tyto aktivity ve vztahu k rozlišování typů umění (resp. postojů k nim) v něčem podstatném liší.

pro komiks nepochybně podstatná (komiksy primárně existují jako tiskoviny), nicméně recepce komiksu nereprodukovatelného je možná.⁸²

Zároveň samo kritérium masové (re)produkce je poněkud předsudečné, neboť některé umění jsou bez něj v zásadě nemyslitelné (např. televize, ale fakticky i film), jiná jsou s ním velmi úzce spjata (literární umělecké dílo by teoreticky bylo možno číst z rukopisu, ale obvyklejší je jeho existence ve formě masově⁸³ reprodukované knihy), u jiných je spíše výjimečná či nepatřičná (malby, sochy) nebo v zásadě nerealizovatelná (architektura). Některé formy umění jsou pak přímo definovány svou (byť ne nezbytně masovou) reprodukovatelností (jako např. grafické techniky či fotografie).

Rovněž ona přístupnost co nejširšímu publiku při vynaložení minimálního úsilí je problematická. Řada položek vysokého umění, včetně toho avantgardního, je v tomto smyslu zcela přístupných, naproti tomu např. běžná televizní produkce (ale i část hollywoodské kinematografie) již spoléhá na zásadní diskursivizaci svých diváků, tedy oslovuje sice publikum masové, ale přesto poučené. Stejně tak masová popularita konkrétního díla nemusí nutně vylučovat jeho komplikovanost a uměleckou autentičnost. Podstatná je rovněž otázka, co při naplnění Carrollovy představy masového umění „úmyslně zkonstruovaného“ jako zcela přístupného bude tím *uměním*.

⁸² A je možné, že hodnocení v originálové podobě a „po způsobu“ hodnocení kresby či malby, mohl by být shledán umělečtější než v jeho běžně dostupné a obvykle „komunikované“ tiskové (či elektronicky distribuované) podobě.

⁸³ Přičemž ono „masové“ zde neznamená ani tak absolutní počet výtisků, který například u českojazyčné produkce (nejen komiksu) bývá ve stovkách, což jsou počty, které co do počtu recipientů překonají například živá vystoupení některých populárních kapel, ale právě ve smyslu disperzního publika a recepce.

1.5 KOMIKS A/JAKO (DEVÁTÉ) UMĚNÍ: SHRNUÍ

Prohlášení komiksu za (deváté) umění je třeba chápat především jako výsledek apologetických snah autorů, kritiků a teoretiků usilujících o rehabilitaci komiksu, resp. jeho rovnost s ostatními oblastmi lidské („umělecké“) tvůrčí činnosti. A zároveň jako signál toho, že komiks *uměním být může*, že tedy není *a priori* něčím nízkým, něčím, co nepatří mezi ostatní „uměny“, do galerií a (v užším smyslu) kulturních institucí, co je jen pokleslou masovou zábavou či humoristickým bonusem k publicistice v novinách.⁸⁴

Dosavadní historie komiksu ukázala – a přinejmenším z pohledu institucionální definice umění (viz 1.3) je možno uvést i „nade vši pochybnost“ –, že formou komiksu samozřejmě může být vyslovena umělecká výpověď,⁸⁵ to ovšem neznamená, že komiks *jako takový* je uměním. Komiks totiž není (a nemůže být) uměleckou kategorií – je kategorií formální. To však není žádný nedostatek komiksu, který by ho znevýhodňoval vůči jiným „uměním“, stejně tak uměním není literatura *per se*, film *per se* apod. Jsou to *formy*, které mohou být užity nejen k tvorbě umění, ale i k produkci kýče, braku (nebo reklamního persvazivního apelu, propagandistické manipulace) apod.

Literatura⁸⁶ je dobrý příklad, neboť ukazuje, jak jsou rozlišovány verbální texty, jako jejich podskupina pak figurují texty literární a ty lze následně třídit na „vysoké“ (literatura krásná) a „nízké“ (brak), mimo tyto kategorie poté navíc zůstane např. literatura naučná apod. (srov. dále 2.1) Podobné (zde zjevně především tradiční) rozlišení (na literaturu a ne-literární verbální texty) však nebývá praktikováno u textů „výtvarných“⁸⁷, filmových⁸⁸, hudebních či jiných⁸⁹ – tedy ani u komiksu.

⁸⁴ Podobným procesem zjevně procházejí i další „nová média“, resp. moderní uměny, jakož i jakékoliv další formy výrazu, minulé, současné i budoucí, které po svém zavedení a rozvoji dříve či později přinejmenším potenciálně *mohou* být užity uměleckým způsobem.

⁸⁵ Srov. přinejmenším „komiksový román“ *Maus* uvedený v kap. 2.5 a oceněný Pulitzerovou cenou.

⁸⁶ Srov. rozdíl mezi literárněvědným a lingvistickým přístupem k tzv. slovesným textům uměleckým v kap. 2.1.

⁸⁷ U „výtvarna“ je situace ještě specifičtější: slovo „výtvarný“ je totiž ke slovu „umění“ vázáno nadměru silně. Srov. heslo *výtvarný* ve *Slovníku spisovné češtiny pro školu a veřejnost* (2005: 525): „týkající

Prohlásit komiks slavnostně za Umění (nebo ho naopak ze sféry umění stejně hlasitě vykázat) je tak bezesmyslné, nic to o komiksu a jeho povaze neříká. Obě strany naleznou snadno argumenty proti svým oponentům – konkrétní komiksy s konkrétními vlastnostmi, umělecké i ne-umělecké. A je zřejmé, že v úhrnném součtu všech komiksů bude víc těch „neuměleckých“ – brakových, kýčovitých, spotřebních.⁹⁰ Ať již bude pojem umění a atribut „umělecký“ chápán jakkoli, hranice mezi „uměleckým“ a „ne-uměleckým“, „Uměním“ a „ne-Uměním“, prochází napříč formami (tedy i napříč „výtvarnem“, stejně jako filmem, literaturou, hudbou apod., tedy i komiksem) a je především otázkou obsahu⁹¹ – neexistují „nízké“ a „vysoké“ formy.⁹²

Jako výhodnější a přínosnější se tak pro porozumění dané formě jeví tento rozdíl (umělecké × neumělecké) opomenout a zůstat v rovině obecnější. Je-li předmětem teoretického zájmu komiks, pak je jím samozřejmě něco, co prochází napříč těmito kategoriemi. Usiluje-li analýza o zjištění a pochopení toho, co je to komiks, je třeba ho zkoumat ve všech modech, jak funguje ve všech druzích komunikace, nejen v komunikaci umělecké (ergo „literární“). O specifikách komiksu jeho přiřazení pod pojem Umění neřekne nic.

se (umělecké) činnosti z oboru malířství, sochařství a užitých umění“. Ovšem něco „výtvárného“ nemusí být automaticky Uměním. Malba, kresba, socha, grafika... apod., mohou být stejně tak dobře Uměním jako ne-Uměním.

Při snaze postupovat stejně jako v případě literatury, by bylo lze „výtvarnému“ nadřadit „vizuální“, což se ostatně často činí (i řada tvůrců se v současnosti označuje spíše za vizuální než výtvarné umělce) – ovšem nepůjde o přesnou analogii, neboť kategorie „vizuálního“ je mnohem širší a přísně vzato zahrnuje i psanou slovesnost, literaturu.

⁸⁸ Zdá se, že film je přece jen vnímán obecněji, tedy ne jako „filmové umění“, zatímco pojem literatura více implikuje, že znamená „literární umění“, v užívání se s ním překrývá. U filmu se pak naopak neodlišuje ona úroveň, která v případě literatury diferencuje tuto od širšího pojmu slovesnosti (srov. kap. 2.1). Ovšem co do „nižšího“ axiologického členění kupř. literární brak existuje stejně jako filmový brak.

⁸⁹ Srov. k tomu příslušnou pasáž v hesle „sémiotika“ in Hoffmanová (1997: 131–133).

⁹⁰ A stejně tak to bude „statisticky“ platit i pro kinematografii, literaturu, hudbu apod.

⁹¹ Myšleno obecně v intencích opozice forma – obsah, nikoliv co do konkrétního obsahu.

⁹² Srov. „Zatímco tedy v rámci obecných kategorií kulturní produkce, jakými jsou příklad ‚opera‘ či ‚rocková hudba‘, musí platit princip hodnotové rovnosti, jednotlivá umělecká díla lze esteticky srovnávat a hodnotit v rámci společné kategorie. [...] Jinak řečeno, hodnotová rovnost v rámci kulturních kategorií neznámá hodnotovou rovnost mezi jednotlivými objekty, které spadají do těchto kategorií. Při estetickém hodnocení konkrétních děl lze totiž na rozdíl od obecných kulturních kategorií uvést intersubjektivně ověřitelné důvody, proč se domníváme, že jedno dílo je například esteticky lepší než to druhé.“ (Zahrádka 2010: 225)

A danému konkrétnímu komiksu (resp. každému textu⁹³) v první řadě musí být rozuměno: rozumění⁹⁴ jednotlivému dílu musí být podmínkou pro jeho možné pasování na umění či vykázání například do „sklepení“ kýče – což je operace institucionální. A tomuto rozumění předchází právě elementární „čtení“ dané formy, kterou je třeba identifikovat, a „čtení“ konkrétního textu.⁹⁵ Komiks jako takový tedy není (a nemůže být) uměním, recipient má vždy co do činění jen s konkrétními komiksy, o kterých lze až *ad hoc* dle zvolených kritérií rozhodnout, zda naplňují preferované představy o tom, co to znamená „být uměním“. Nic víc, ale také nic méně.

O „uměleckosti“ daného textu/díla/artefaktu totiž nerozhodují jeho imanentní vlastnosti, nýbrž vlastnosti získané v rámci určité následné procedury, která je vždy a nutně historicky, sociálně a individuálně determinovaná a proměnlivá. Neboli: *„Hranici mezi uměním a neuměním nelze v principu jednoznačně určit, nýbrž pouze na základě interpretace arbitrárně stanovit.“* (Kulka – Ciporanov 2010: 210) Hodnocení daného díla jakožto uměleckého bude záležitostí společenskou, resp. institucionální a probíhající *ex post*.

Aby byla situace ještě komplikovanější, začalo se o výrazových formách, které byly výše traktovány coby uměny, uvažovat jako o *médiích*,⁹⁶ byť jejich medialita bývá reflektována v různé míře.⁹⁷

⁹³ Pojem textu je zde chápán v širokém smyslu, tedy jako označující i obrazy, sochy, filmy a další znakové útvary – viz i dále, kap. 4.

⁹⁴ Toto slovo je na tomto místě užito v běžném (naivním) smyslu, tj. bez jakýchkoliv terminologických dodefinování (např. hermeneutických).

⁹⁵ Tedy porozumět specifickému „jazyku“ dané formy, znát (aspoň rámcově) komunikační kód. (Srov. kap. 4.)

⁹⁶ Srov. *„Médium v tomto smyslu tedy zahrnuje tradiční umění s jejich formami zprostředkování, jakož i nové komunikační formy (je přitom lhostejné, zda je těmto formám přiznán – dnes beztoho značně problematizovaný – status umění či nikoli), tj. např. instrumentální hudbu hranou v koncertním sále a malby recipované na výstavách, stejně jako zábovný film v kině a „virtuální světy“, které film po technické stránce daleko přesahují, nebo v oblasti verbálního média subžánr románu uveřejněného v knižní podobě stejně jako počítačově zprostředkované narativní hypertexty.“* (Wolf 2011: 63).

⁹⁷ Srov. např. *„literatura, chápána jako reprezentant toho, čemu se dříve říkalo umění. Jako diskurz psaní a tisku jsou literární díla nepochybně také médii. Zdá se ovšem, že literatura je svou mediální identitou poznamenána méně než jiná média, například film, a tato skutečnost implicitně podporuje rozdělení disciplín na literární a mediální studia (a návazně na kulturní studia a komunikační studia). Potlačení mediální identity literatury a dalších „krásných umění“ je dnes oprávněně zpochybňováno. Cílem tohoto zpochybnění by mělo být lepší vysvětlení vztahu literatury a pozdějších technických médií, aniž by literatuře bylo přiznáváno privilegium kulturní starobylosti nebo pozdějším médiím role vítězného následovníka.“* (Guillory 2014: 463, pozn. 3)

2. KOMIKS A/JAKO (LITERÁRNÍ) ŽÁNŘ

*„Existuje zcela nepřehlédnutelné množství modelů,
které se snaží uchopit problematiku literárního žánru
a rovněž tak žánr sám nějak definovat.“*
Holt Meyer (1999: 75)

Nejčastěji se o komiksu, alespoň v našem prostředí (ovšem zdaleka nejen v něm), uvažuje jako o *žánru* – a to obvykle žánru literárním, resp. narativním, případně synkretickém⁹⁸, resp. hybridním (literárně-výtvarném), event. intersémiotickém.⁹⁹ Chápání čehokoli jako žánru je samozřejmě determinováno tím, co pojmem žánr označujeme a jakou nadřazenou oblast pro genologickou definici zvolíme (tedy stručně řečeno o žánr *čeho* by se mělo jednat), resp. do jakého genologického systému daný žánr zařadíme. Někdy se tak o komiksu uvažuje jako o

⁹⁸ Označení „synkretický“ je, zdá se, myšleno prostě ve smyslu „smíšený“.

Lze ovšem nalézt i konceptualizaci tohoto pojmu u Zdeňka Mathausera (1999), který ve své typologii intersémiotických vztahů mezi uměleckými druhy, resp. znakovými systémy, definuje synkrezi (jako součást typologie šesti druhů vztahů, do níž dále patří: syntéza, inspirace, přechod, překlad a přesah) v protikladu k syntéze jako „*nejen původní srostitost jednotlivých uměleckých druhů, ale i – protože se přitom nepopírá jejich samostatná existence – takovou jejich koexistenci, v níž jde spíše o rovnováhu složek (melodram, Laterna magica) než o dominanci jedné složky, např. zpěvu v opeře či obrazu ve filmu*“ (ibidem: 102). Autor komiksu coby příklad tohoto typu nezmiňuje, ale nejspíše by do něj patřil. Obecně však lze vnímat jako problematické stanování „rovnováhy složek“ coby kritérium druhového rozdílu, když se tato rovnováha, resp. poměr mezi složkami, nutně musí mezi jednotlivými díly/texty (exempláři) v rámci dané kategorie (druhu) lišit.

Přímo o komiksu jako o „typické synkrezi“, „*propojení textu (literatury) a obrazu (výtvarného umění)*“ pak v návaznosti na Mathausera píše genolog Pavel Šidák (2013: 115): „*V komiksu jsou oba umělecké druhy pevně spojeny, avšak lze je ještě vnímat odděleně; víme, že v určitých vývojových stádiích komiksu byl text skutečně oddělován, umísťován pod obrázky, a že v určitých hraničních případech se komiks bez textu dokonce obejde, případně graficky proměňuje písmo (grafémy) do obrázků, čímž retušuje jazykovou (lingvistickou) doménu písma.*“ Ovšem, lze skutečně z faktu umístění textu pod panel vyvodit, že jej lze vnímat odděleně? Míra provázání obou složek komiksu se jistě případ od případu liší, lze však o možnosti odděleného vnímání hovořit i tehdy, když jsou jedna složka bez druhé (ač formálně oddělitelné) nesrozumitelné? A dal by se podobně hodnotit např. film? Jsou i v něm takto „*oba participující umělecké druhy zachovány*“ (ibidem: 116)? Nebo film k literatuře nevztahujeme prostě proto, že řeč je v něm mluvená, zatímco v komiksu je psaná (tudíž „literární“)?

Peter Valček (2006) pak slovo komiks (*comics*) přímo odvozuje od latinského *commixtum* – smíšené.

⁹⁹ Prvně se tyto charakteristiky objevily in Poliak 1983 [1970], Žilka 1987, Mikušřáková 1991, 1993, 1995.

Pod „jazyky výtvarně ilustrační-literární jazykové komunikace“ v rámci kategorie „vizuální znakové systémy“ zařazuje „jazyky komiksu“ ve své „klasifikaci vzhledem k základním lidským smyslům“ i Jiří Pavelka (1998).

žánru *uměleckém*, přičemž tímto označením se myslí spíše samotné umělecké *druhy* ve smyslu základních „uměn“ – tedy malířství, sochařství, film... a jako „devátý“ i komiks.¹⁰⁰ Nejsilnější jsou však pokusy zařadit komiks do genologického systému literatury¹⁰¹, a to nejen v rovině teorie, tedy literárněvědného diskursu, ale i distribuční praxe.¹⁰²

Tuto situaci vcelku věrně odrážejí i definiční pokusy v aktuálních literárněvědných příručkách. Ačkoliv jsou v některých bodech své charakteristiky komiksu až zoufale omezené korpusem titulů u nás publikovaných, přesto se zdá, že domácí literární věda komiks jaksi „adoptovala“ a pokouší se i o jeho integraci do genologického systému literatury. Heslo komiks tak najdeme v zásadě ve všech slovníkově/encyklopedicky koncipovaných příručkách, které v posledních letech vznikly.¹⁰³

¹⁰⁰ K tomu vymezení komiksu srov. kap. 1.

¹⁰¹ K důvodům, proč je komiks nejčastěji vztahován právě k literatuře, srov. kap. 3.

¹⁰² V katalogu internetového obchodu s knihami Kosmas.cz najdeme komiks v kategoriích „Krásná literatura > Sci-fi, fantasy, komiks“ (a paralelně „Pro děti a mládež > Komiks pro děti“), na Martinus.cz dokonce „Próza, poezie > Komiksy“ (a paralelně „Knihy > Děti a mládež > Pro ... náctiletých > Komiksy pro mladé“). Podobně katalogizuje knižní produkci i Svaz českých knihkupců a nakladatelů v přehledu v časopise *Knižní novinky* „Krásná literatura > Komiksy“ (a paralelně „Literatura pro děti a mládež > Komiksy“). „Trhem“ (obchodními organizacemi na něm působícími) je tedy komiks chápán jako literatura, a to buď pro děti a mládež nebo (výrazně) „žánrová“ (společně s fantastikou – co na tom, že značná část komiksů pro dospělé nemá s fantastikou nic společného). Srov. též: „Z žánrů populární kultury má komiks nejbližší k thrilleru, sci-fi a fantasy, v poslední době i k hororu.“ (Mocná – Peterka 2004: 317) V kamenných knihkupectvích je pak situace ještě o něco méně diferencovaná, neboť regál pro komiks bývá často jediný a potkávají se v něm tituly z obou na internetu odlišovaných kategorií – pro děti i pro dospělé.

¹⁰³ Především se jedná o tyto: *Lexikon literárních pojmů* (Pavera – Všetická 2002), *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie* (Lederbuchová 2003) a *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná – Peterka 2004).

Samozřejmě, že vycházet z příruček tohoto typu má svá omezení a že tyto publikace neprezentují literárněvědné myšlení jako celek. Na druhou stranu lze právě tyto tituly chápat jako jakési shrnutí oborového vědění či konsensu, které je navíc předkládáno široké, nejen odborné veřejnosti. Máme-li následovat v Úvodu citovanou Wittgensteinovu výzvu, představují právě podobné příručky ideální východisko.

Pomiňme nyní silný „axiologický despekt“, s nímž je zde komiks definován¹⁰⁴, a zaměřme se na to, jak je v těchto publikacích komiks definován „fakticky“, resp. formálně. Je chápán jako „synkretický žánr, v němž se propojují prvky výtvarného, literárního, dramatického a filmového umění, avšak ani s jedním druhem není totožný“ (Pavera – Všetická 2002), resp. „intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem“ (Mocná – Čeňková 2004: 317), případně jako „kreslený seriál, v němž hraje podstatnější roli výtvarná složka než složka literární,“ který však „patří do literární oblasti svou epickou povahou (obrázky „vyprávějí“ primitivní příběh v přímo vedené jediné dějové linii nesené schematickými postavami) a jazykovou formou výrazu“ (Lederbuchová 2003). Již v těchto elementárních definicích nacházíme hned několik pojmů různých úrovní, s nimiž je třeba se při vymezování komiksu vyrovnat a které je třeba konceptualizovat, aby bylo možno úvahu o (adekvátnosti a smyslu) začlenění komiksu do literatury coby jejího žánru vést.¹⁰⁵

¹⁰⁴ Dočteme se, že „obrázky »vyprávějí« primitivní příběh v přímo vedené jediné dějové linii nesené schematickými postavami“ a že komiks „svou uměleckou úroveň patří do triviálního umění, nezatežuje čtenáře otázkami o vztahu člověka a světa, chce jen pobavit. Náročnějšího čtenáře neuspokojí pro svou primitivnost a stereotypnost složky slovesné i výtvarné.“ (Lederbuchová 2003) Podobně čteme, že „podkladem [komiksu] zpravidla bývá nenáročná kresba [...] doprovázená nejnужnějším textem“ a komiks se má vyznačovat „schematičností“ (Pavera – Všetická 2002). Komiks údajně tihne „k výrazné emblematickosti: eliptičnost narace je vyvažována schematicností situací, ulehčující vyplnění nezobrazených fází událostí, vzhled, mimika i gestikulace postav mají ustálený ráz (nezřídka inspirovaný soudobými filmovými konvencemi) a jejich charakteristika tíhne k modelové archetypálnosti (hrdina, zloduch, žena-vamp apod.). [...] Maximálně redukovaný a zhuštěný text promluvy postav je zpravidla umístěn v tzv. bublinách [...]. Komiks je masově šířený žánrem populární kultury, zdůrazňujícím akci, překvapení, pointu, napětí a vtip.“ (Mocná – Čeňková 2004)

Tato tvrzení stěží obstojí i ve srovnání s velmi omezeným segmentem titulů, které v ČR vyšly před rokem vydání citovaných publikací, a působí tak spíše komicky (natož pak v kontextu světového komiksu jako celku).

¹⁰⁵ O tom, že tato tendence není jen domácím trendem, daným specifickým vývojem komiksu a vztahu k němu, svědčí i popis situace na severoamerickém kontinentě, jak jej charakterizuje Bart Beaty (2012). Navzdory zájmu o komiks ze strany nejrůznější oborů (americká studia, mediální studia, kulturní studia), včetně kunsthistorie, nejsilnějším institucionálním těžištěm comics studies v USA se stala literárněvědná pracoviště (katedry anglické literatury): „literární obrat ve studiu komiksu zotřezil, se stovkami publikovaných úvah týkajících se obecných, tematických, formálních a narativních aspektů celé řady komiksů a děl z oblasti populární kultura“ (ibidem: 18).

2.1 LITERATURA A KOMUNIKACE

Odbýt přitom nelze ani pojem úplně nejzákladnější, o nějž tu však v posledku jde – tedy: co vlastně chceme považovat za literaturu, resp. jak vymezit *pojem literatura*. Jakkoli je obsáhlejší diskuse na toto téma nad rámec tohoto textu, zdá se, že vymezení pojmu literatura bude spíše konvenční než esenciální. Navíc se literaturou nejčastěji míní zjednodušeně literatura „krásná“ / „vysoká“ (beletrie), kterou je však přesnější považovat za literární subsystém – ten se ovšem neoddělitelně prolíná se subsystémy ostatními, vyčleněnými na základě jiných kritérií, a sdílí s nimi „nižší“ členění.¹⁰⁶

Je zřejmé, že široké vymezení literatury coby *písemnictví* či dokonce *slovesnosti*, je poněkud problematické – zahrne totiž i značnou oblast toho, co bychom za literaturu označit „nechtěli“, aby pro nás *pojem literatury* mohl mít vůbec nějaký význam.¹⁰⁷ Na druhou stranu, užší pojetí literatury jako slovesnosti „krásné“, „vysoké“, „náročné“ či „vážné“ je problematické neméně – nese s sebou apriorní pozitivní estetické hodnocení, které však může být učiněno až ex post a jen a pouze u každého konkrétního textu/díla. Navíc např. druhovou a žánrovou skladbu pak literatura „krásná“ do značné míry sdílí i s jinými literárními subsystémy a estetickými „patry“ (literatura populární, brak apod.), takže rozdíl mezi nimi nemůže být „substanciální“, ale spíše „akcidentální“, resp. axiologický.

Vymezení pojmu literatura se v intencích zcela dostačujících potřebám tohoto textu věnuje přehledovým způsobem ve druhé kapitole své známé „úvodové“ publikace Jonathan Culler (2002). Upozorňuje především na pragmatický aspekt užívání pojmu literatura (literaturou je vše, co jako literaturu daná společnost, resp. její arbitři vnímají) a jeho historičnost (současné, resp. moderní pojetí literatury jakožto imaginativního psaní je staré zhruba dvě století a platné především v západní společnosti). (srov. ibidem: 29–30) Při své analýze postupně dochází ke třem

¹⁰⁶ Hovoří-li se např. o „oddechové beletrii“, resp. populární literatuře jako beletristické produkci, přičemž pojem beletrie je úžeji chápán jako literatura umělecká, resp. literatura fikční.

¹⁰⁷ Např. zákoníky jsou nepochybně verbálního charakteru a tedy součástí slovesnosti, jejich řazení do literatury je však jaksi „antiintuitivní“ – máme tendenci pojem literatury uchovat právě pro onen „jiný“ typ slovesnosti, který (onu jeho „jinakost“, specifičnost) sice nejsme s to přesně definovat (viz dále v textu), ale jsme si jisti, že zrovna zákoníky do něj nepatří.

základním, nejčastěji uváděným rysům literatury: 1. suplementární roviny jazykové organizace, 2. odtržení od praktických kontextů výpovědi a 3. fikční vztah ke světu, což následně shrnuje jako estetickou funkci jazyka (ibidem: 41). Zdá se tedy, že má-li být pojem literatury alespoň rámcově použitelný, jeho definování se kategorií „estetický“, příp. „umělecký“ nevyhne.

Pro další úvahy je však třeba zdůraznit, že i pokud budeme literární texty chápat jako tzv. *slovesné texty umělecké*, tedy jako specifický typ textů verbálních, půjde o vymezení ryze institucionální.¹⁰⁸ Ostatně dobře to reflektuje i rozdíl v přístupu tradičních disciplín – zatímco cílem literární vědy je „rozbor problematiky omezeného, vyhraněného souboru textů a jednoho druhu komunikace“ (Macurová – Mareš 1993: 7), lingvistika při studiu stejného souboru textů „směřuje k postižení těch principů, které mají pro texty a verbální komunikaci platnost obecnou“ (ibidem), byť samozřejmě nutně vychází z konkrétních realizací. Právě ona obecná platnost je pro zde řešený problém podstatnější než lpění na axiologických kategoriích.

Tabulka/schéma 8

Slovesnost a její diference		
<i>literatura (literární slovesnost)</i> <i>texty literární</i>		<i>neliterární</i> <i>texty neliterární</i>
<i>imaginativní (fikcionální)</i> <i>slovesné texty umělecké</i>	<i>věcná</i> (odborná, vědecká, pragmatická/didaktická, populárně-naučná, publicistická; literatura faktu)	

Uvedený rozdíl (umělecké – neumělecké) se tedy jeví přínosnější v daném kontextu opomenout a zůstat v rovině obecnější, resp. kategorii „umělecké“ důrazně oslabit. Nabízí se tedy užívat pracovní označení „literárno“ ve smyslu „umění slova“, slovesné umění či umělecká slovesnost (verbalita), ovšem ve velmi volném, neterminologickém a „commonsensovém“ smyslu, který má blíže ke zmiňované Cullerově „nepraktičnosti“ než k nějaké přísně estetické „uměleckosti“.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Srov. kap. 1.3.

¹⁰⁹ Je třeba zdůraznit, že problematika „estetična“ je samozřejmě komplikovanější a jeho chápání v některých koncepcích komplexnější, než jak je naznačeno výše. Přesto se zdá, že jakýsi „axiologický

Deklarovaná pracovní podoba tvaru „literárno“ (a analogicky „výtvarno“) má signalizovat především to, že se bude mluvit o něčem, co je „více“ než oblast označená problematickým pojmem literatury (rozhodně zahrnující přinejmenším všechny z hlediska „uměleckosti“ negativně či „nízko“ hodnocené sféry), ale méně než co značí nejširší pojem slovesnosti (aniž by bylo přesně jasné, kde bude hranice onoho méně).¹¹⁰

moment“ je s kategorií estetická spjat vždy, přinejmenším implicitně, což je ve sledovaném kontextu spíše matoucí než užitečné. Podobně to platí i pro kategorii umění (srov. kap 1).

¹¹⁰ Do takto pracovně chápaného literárna bude jistě patřit tzv. věcná literatura, publicistika apod., ale již ne ony uváděné zákoníky či např. oblast prostého sdělování.

2.2 KOMIKS A LITERÁRNÍ DRUHY

V českém prostředí situaci dále komplikuje i vžitě rozlišování opozice *literárních druhů* a žánrů. Při vymezování literárních druhů přitom vstupují do hry různorodá kritéria: filologicko-filosofická, obsahově-tematická či textově-strukturní apod. Nejčastěji uváděná jsou členění trichotomická (tzv. klasická triáda, ustavená v romantismu a tradičně vztahovaná k Aristotelovi: lyrika – epika – drama¹¹¹; případně alternativně triáda novodobá, která je definována více „technicky“ a „recepčně“: poezie – próza – drama) či dichotomická (např. poezie a ne- poezie /próza/, fikcionální a non-fikcionální, lyrické a syžetové, fikce a dikce – viz *schéma 9*). Je přitom zřejmé (a diskutované), že tato členění pracují s kategoriálně odlišnými pojmy¹¹², celá konstrukce je tak v zásadě umělá a o konkrétním textu jeho přiřazení k určitému druhu mnoho neříká. Navíc se toto členění ukazuje jako nedostatečné a bývá doplňováno o další položky.¹¹³

Tabulka/schéma 9

Literární druhy a jejich diferenciacie			
lyrika	epika (vyprávěcí / narativní literatura) + mýtus + román ?	drama	
poezie	próza	drama	didaktická literatura
poezie	ne-poezie (próza)		
nesyžetové (lyrické)	syžetové		
dikce	fikce		
nefikcionální	fikcionální		
skutečností výpovědi	fikce		

¹¹¹ Tato klasická triáda má podle Holta Meyera (1999: 75, 76) „nepevné základy“ a je vzorovým příkladem „epistemologicky nekritické teorie [...] plně nedůslednosti, jejichž základem je zčásti vědomé či nevědomé falšování dějin literatury“. Ačkoliv je toto členění vztahováno k antice, je podle Meyera „ironicky jádrem novověkého popisu žánru“ a uvedená triáda je „oprávněna historicky nikoli však analyticky“ (ibidem: 76).

¹¹² Srov. Meyerovo (1999: 76) tvrzení, že tyto „tři základní druhy“ nelze na stejné teoretické rovině definovat podstatnými a distinktivními znaky.

¹¹³ Např. o didaktickou literaturu.

Nelze si přitom nevsimnout, že v platnosti stále udržovaná triáda vychází z historické situace, v níž prostě neexistoval komiks či film, televize apod. Pokud by tyto fenomény existovaly např. za Aristotela, ten by je coby brilantní analytik nejspíše neopomenul a do systému je zařadil.

V souvislosti s problematikou komiksu je tradiční systém literárních druhů zajímavý především v tom, že jako specifický literární druh je v trichotomických členěních vydělováno *drama*.¹¹⁴ Ačkoliv je však drama tradičně považováno za základní literární druh, jde o typ textu předurčující inscenaci, tedy formu určenou svou existenciální vazbou na divadlo (srov. Mocná – Peterka 2004: 123). Požadavek inscenovatelnosti bývá u dramatu často zdůrazňován, o dramatickém textu se někdy mluví jako o pouhém „textovém substrátu“ a za „plnohodnotné“ drama je považován až text inscenovaný (srov. Nünning 2006: 157–158).

Charakter pojmu drama je tak dvojaký: myslí se jím text výchozí (k inscenaci) i výsledný (inscenovaný)¹¹⁵, přičemž vztah mezi těmito dvěma texty je nejen intertextový, ale i intermediální. Můžeme totiž dále rozlišit drama slovesné (činohra), hudební (opera, opereta, muzikál), pohybové (pantomima), hudebně-taneční (balet) a jejich syntézu v laterně magice, která uvedené typy dramatu spojuje ještě s filmem. V širším smyslu tedy pod drama bývají řazena i libreta a scénáře k uvedeným typům dramatu, stejně jako k rozhlasové hře, filmu, televiznímu seriálu – a nepochybně pak tedy i komiksu. Je přitom zřejmé, že transformace výchozího textu ve výsledný bude mít v různých případech různý charakter a různou „míru“, což však nebude dáno jen typem dramatu, ale i vlastnostmi konkrétního textu.

Zde se opět projevuje zmiňovaná dvojakost, díky níž například *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná – Peterka 2004) uvádí mezi žánry jednou „podklad“ či

¹¹⁴ Což samozřejmě neznamená, že zajímavou otázkou nemůže být i to, do jaké míry může být komiks, pokud bychom ho považovali za literaturu, zařazen pod epiku či lyriku, resp. jaký má k těmto kategoriím vztah.

¹¹⁵ Šidák (2013: 49) rozlišuje „1) Specifický umělecký druh (*drama ve smyslu „divadlo“*), který leží mimo oblast literatury a mimo kompetenci literaturní vědy (jemu relevantní věda je teatrologie). Takové drama má vlastní výrazové prostředky a je založeno na skutečném provedení na jevišti. [...] 2) Drama jako literární druh. Takto chápané drama je součástí literatury (literárního uměleckého druhu), v jejím rámci představuje dialogický protipól druhům monologickým (lyrika a epika). Tradičně se oddělují dva podtypy dramatu-literárního druhu: (a) „divadelní“ neboli „performativní drama“, cokoli, co je teoreticky inscenovatelné a má text vnímatelný jako autonomní dílo; (b) „knižní drama“, text, který není určen ke scénické realizaci, ale k tichému čtení typickému pro literaturu nedramatickou.“

Jelikož komiks disponuje specifickými výrazovými prostředky (viz kap. 4), byl by analogicky tomuto rozlišení spíše „specifickým uměleckým druhem“ ležícím „mimo oblast literatury a mimo kompetenci literaturní vědy“, pro něž by měla být relevantní věda „komiksologie“.

S pojmem „komiksologie“ namísto globálně dominantního „comics studies“ pracuje např. polská teoretická reflexe komiksu. Srov. sborník z 10. ročníku konference *Symposium Komiksologiczne na téma Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią* (Skrzypczyk 2010).

„projekt“, tedy výchozí text (operní libreto, operetní libreto, filmový scénář), jindy text výsledný (muzikál, rozhlasová hra, televizní seriál, komiks).¹¹⁶ Samotné drama v užším smyslu (jako text určený k činoherní inscenaci) je považováno za specifické/výlučné z toho důvodu, že ačkoliv je psáno za účelem jevištní realizace, „je samo o sobě uceleným a uzavřeným literárním dílem, schopným plnohodnotné komunikace se čtenářem“ (ibidem: 123), zatímco ostatním „dramatickým textům“ (jako podkladům či projektům) je tento rys (svébytná „neinscenovaná“ existence v komunikaci) spíše upírán. Toto specifikum dramatu v užším smyslu ovšem neplatí beze zbytku pro všechny typy činohry, resp. „dramatiky“. Navíc např. i filmové scénáře se velmi záhy začaly uplatňovat na knižním trhu jako autonomní „literární“ dílo (tj. text k individuální četbě).¹¹⁷

Nelze se ubránit podezření, že tento nesoulad (drama je druh, ostatní žánr nebo „podklad“) je dán především historicky, resp. tradicí, a také, že oním „literárním“ v popisech těchto typů textů se často myslí spíše „verbální“, resp. „fikční“. Možná by bylo smysluplné hovořit namísto o dramatu v tomto smyslu o jakémisi „aplikovaném“ literárním druhu či spíše „aplikovaných“ textech literárních, určených svou funkcí, kam by patřily ty imaginativní (fikcionální) texty¹¹⁸, které slouží k dalšímu „inscenování“, ať již na jevišti (činohra, opera, opereta, muzikál, pantomima, balet), na projekční ploše (film a televize), na „faktické“ ploše (komiks) či „ploše“ zvukové (rozhlasová hra).¹¹⁹

¹¹⁶ Opět pomejme silný apriorní „axiologický despekt“, s nímž jsou definovány např. opereta, muzikál či televizní seriál.

Ostatně fenomén *seriality* je navíc nepochybně mnohem univerzálnější a rozsáhlejší, než jak ukazuje naznačený (spíše úsměvný) pokus o typologizaci v rámci hesla věnovaného televiznímu seriálu (srov. Mocná – Peterka 2004: 645n) – viz v rámci literatury např. novinový román na pokračování, povídkové cykly apod.

¹¹⁷ U filmových scénářů je třeba rovněž přihlídnout k existenci různých genetických variant, daných konkrétním produkčním systémem (v českém prostředí se tradičně uvádějí námět, synopse, treatment, filmová povídka, literární scénář, technický scénář, obrazový scénář /storyboard/).

¹¹⁸ Nelze zapomínat, že scénář je podkladem i pro další typy textů – např. publicistické pořady v rozhlase a televizi, ale i různé další televizní a rozhlasové formáty, které by nepatřily do oblasti textů literárních.

¹¹⁹ Případně by bylo lze tyto aplikované texty třídit podle typu konkretizace na tělesnou (jevištní: činohra, opera, opereta, muzikál, pantomima, balet), akustickou (rozhlasová hra) a vizuální (statickou /komiks/ a dynamickou /film, televize/).

2.3 KOMIKS A LITERÁRNÍ ŽÁNRY

Přehlédneme-li pak různé uváděné literární (ovšem vesměs univerzálnější) žánry různých „úrovní“ a charakteristik (tragédie, komedie; román, novela, povídka; esej; detektivka, western, romance, sci-fi; pohádka apod.), zjistíme, že jde opět o specifické typy textů definované pomocí nejrůznějších kritérií, resp. o soubor konstruktů s ne vždy jasnou motivací, klasifikovaných podle nejrůznějších vlastností, které navíc opět náleží do různých rovin. Ona kritéria mohou být formální, strukturní, obsahová, tematická apod. a o žánru se tak v rámci literatury (literární vědy) uvažuje na různých „rovinách“, ve vztahu k různě založeným oblastem/skupinám textů (viz *tabulka 10*).

Tabulka/schéma 10

Literární žánry a jejich diferenciacie
<i>žánrové oblasti</i> (literární fantastika, literární komika, dokumentární literatura...) (LITERÁRNÍ) ŽÁNRY (román, novela, povídka; libreto, scénář; rozhlasová hra, televizní seriál; detektivka, western, sci-fi, bajka, pohádka; erotika...) => <i>subžánry, žánrové typy; žánrové formy a varianty</i>

Přestože žádná obecně přijímaná definice žánru neexistuje, je poměrně zřejmý rozsah tohoto pojmu, tedy jím označované třídy textů. Nejčastěji se dnes žánry chápou jako otevřené systémy formálních a funkčních znaků, na kterých jednotlivé konkrétní texty různou měrou participují (srov. Nünning 2006: 117). Text odkazující se (určitými signály) k nějakému žánru, se tak vtahuje k určitému kódu, příp. „architextu“, modelu, s ohledem na který je pak recipientem vybrán a čten.¹²⁰ Při

Tento výčet jistě není kompletní, chybí minimálně např. počítačové hry, které vznikají na základě scénářů (ty jsou navíc vždy variantní).

¹²⁰ Michail M. Bachtin (1988) hovoří v širším smyslu o tzv. *řečových žánrech*, tedy jakýchsi „relativně stabilních typech“ (ibidem: 266), které fungují v komunikaci tak, že „organizují naši řeč téměř stejně jako ji organizují gramatické formy (syntaktické). Učíme se dávat svoji řeč žánrové formy a při zaslechnutí cizí řeči už z prvních slov uhádneme její žánr, dopředu víme, jaký bude její rozsah (tj. přibližná délka řečového celku), kompoziční stavba, tušíme konec, to znamená, že od samého začátku umíme vycítit řečový celek, který se později, v procesu řeči, bude diferencovat.“ (ibidem: 288) Bachtin přitom zdůrazňuje „maximální nesourodost řečových žánrů (ústních i písemných)“ (ibidem: 266): „Mezi řečové žánry musíme totiž zařadit jak krátké

receptci textů totiž žánrová určení nepochybně fungují jako výraz určité funkce (pragmatické vymezení: komedie nás rozesměje, horor postraší či vyděsí), resp. jako očekávání jistého souboru atributů (sémioticko-syntaktické vymezení¹²¹ – specifický „slovník“ a určité formální a sémantické struktury: western se odehrává na Divokém západě, výspě civilizace, ve druhé polovině 19. století, hrdinové mají koně a kolty...). Žánry jsou tedy především konceptuálními nástroji (dle kognitivistů fungují jako jakási mapa), které jsou nedílnou součástí komunikace a interpretace – vyvolávají nějaká očekávání. S tímto pragmatickým aspektem žánrového členění se pak samozřejmě pracuje v literárním „provozu“ (autorské, nakladatelské, distribuční a prodejní strategie).

Vedle výše uvedených žánrů, vymezených tematicko-obsahově (komedie, horor, western apod.), které se realizují v komiksu stejně jako v literatuře, ale i ve filmu, televizi apod., jsou pro vymezení komiksu zajímavé i žánry definované „rozsahovo-formálně“: především trojice román, novela, povídka. U všech tří jde o epické, resp. prozaické žánry, zaměřené na vyprávění příběhu (tedy narativní), liší se rozsahem (dlouhý, střední, krátký) a „kompaktností“ kompozice. Především *román* je s hlediska genologie zajímavý, protože jde o žánr nejuniverzálnější, polyfunkční, mimořádně flexibilní, uplatňující a rozvíjející se jak v subsystému literatury

repliky běžného dialogu [...], tak i všední vyprávění, i korespondenci [...], i krátký reglementovaný vojenský rozkaz, i rozvinutý detailní příkaz, i poměrně pestrý repertoár pracovních dokumentů [...], i mnohostranný svět publicistických vystoupení (v širokém smyslu slova: společenské, politické), musíme sem však zařadit i různorodé formy vědeckých vystoupení a všechny literární žánry (od přísloví po vícesvazkový román).“ (ibidem: 266–267) Přitom je podle Bachtina (ibidem: 268) třeba „upozornit na velmi podstatný rozdíl mezi prvotními (jednoduchými) a druhotnými (složitými) řečovými žánry (příčemž nejde o funkcionální rozdíl). Druhotné (složitě) řečové žánry – romány, dramata, všechny druhy vědeckých studií, velké publicistické žánry atd. – vznikají v podmínkách složitějšího a relativně vysoce rozvinutého a organizovaného kulturního styku (převážně písemného) – uměleckého, vědeckého, společensko-politického atd. V procesu svého formování vstřebávají a přetvářejí rozličné prvotní (jednoduché) žánry, které sa vyvinuly v podmínkách bezprostředního řečového styku. Tyto prvotní žánry sa po včlenení do žánrů složitých transformují a mění svůj charakter: ztrácejí svůj bezprostřední vztah k reálné skutečnosti a k reálnym cizím výpovědím.“

Srov. též koncept *diskursivních žánrů* Jeana-Françoise Lyotarda (1998: 209–2010), který „určuje způsob navazování mezi větami, přičemž tyto věty mohou podléhat různým režimům. [...] Nesouměřitelnost je i mezi tím, oč jde v tragickém diskursivním žánru, tím, čeho tu má být dosaženo (řekneme pocitů hrůzy o soucitu na straně adresátů), o tím, oč jde v technickém diskursu, oním cílem, který je mu vlastní (řekneme disponibilitou referens podle vůle adresanta), a obojí vede k navazování navzájem různorodým, a to i když se třeba vychází z téže věty. Na tragickou větu dožadující se soucitu: ‚Jak mě tíží marné ozdoby, tyto závoje!‘ technik naváže hledáním lehkých textilií a střízlivé módy (a směje se přitom své zákaznici nebo se směje spolu s ní).“

¹²¹ K tomuto pojetí srov. kanonickou stať Ricka Altmana (1989) „Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru“.

„vysoké“, tak té „populární“¹²² – dalo by se dokonce říct, že „román se rozpětím svých typů blíží samostatnému literárnímu druhu“ (Mocná – Peterka 2004: 6).¹²³ I v samotném románu se uplatňuje řada jiných (zejména oněch tematicko-obsahově vymezovaných) žánrů a román lze dále členit z různých hledisek – tematického, kompozičního, hodnotícího apod. (srov. ibidem: 576n).

¹²² Uvedené samozřejmě platí i pro povídku (a v podstatě i pro novelu, ta je však výrazně méně „tržně“ zastoupená – a trh i laický čtenář ji má tendenci neodlišovat od obou dominantnějších žánrů).

¹²³ V souvislosti s postupným etablováním komiksu coby umělecké formy (srov. kap 1) a ve vztahu k ustavení formy „komiksového románu“ (viz dále) coby „protiváhy“ novinového a časopiseckého komiksu je zajímavá i „statusová“ charakteristika románu, kterou nabídl Pierre Bourdieu (2010: 158): „Román se pohybuje uprostřed mezi oběma póly literárního prostoru a z hlediska hlediska symbolického statusu se vyznačuje největším rozptylem. Ač si vydobyl nejvyšší uznání přinejmenším uvnitř literárního pole a díky Balzakovi, Stendhalovi a hlavně Flaubertovi i za jeho hranicemi, přesto zůstává jeho obraz spojen s představou výdělečné literatury, tedy s novinářinou a románem na pokračování. Nicméně právě román získává v literárním poli na důležitosti, a to i Zolovou zásluhou: výjimečně úspěšný odbyt a vysoké zisky totiž vyvažují román ze závislosti na periodickém tisku a románech na pokračování, román oslovuje mnohem širší veřejnost než kterýkoli jiný výrazový prostředek, avšak v ničem přitom neustupuje ze svých vlastních specifických požadavků (román s mondénní tematikou se dokonce prosazuje i u měšťanského čtenářstva a dostává se mu uznání dosud patřící jen divadlu).“

2.4 „KOMIKSOVÝ ROMÁN“

Další rozměr pak problematika románu (a tedy i obecně literárních druhů a žánrů) dostává ve vztahu ke komiksu v souvislosti s označením „*graphic novel*“, slovním spojením, které se od 90. let 20. století stalo produktivní marketingovou značkou, svého druhu axiologickým hodnocením a v neposlední řadě i produkčním formátem. V domácím prostředí se vyskytuje i v různě adaptované podobě: jako naivní, chybný kalk „grafická novela“, jako „román v obrazech“, nejčastěji pak jako „grafický román“.¹²⁴ Byť jeho preciznější vymezení a konceptualizace nejsou jednoduché¹²⁵, užíván je nejčastěji pro knižně vydávané ambicióznější či „umělečtější“ komiksy určené dospělým čtenářům.

Jako jistý „anticipační manifest“ vzniku formy „*graphic novel*“ lze vnímat tezi, kterou měl pronést John Updike během své přednášky o často diskutované „smrti románu“ pro Bristolskou literární společnost v roce 1969 a která zněla: „*Nevidím žádný podstatný důvod, proč by se nemohl objevit dvojnásobně talentovaný umělec a stvořit mistrovský komiksový román.*“ (Gravett 2005: 8)¹²⁶

Snaha najít pro ambicióznější komiksová díla lepší označení, které by nebylo a priori poznamenané humoristickými/komickými a dětinskými asociacemi stigmatizujícími slovo „comics“ (etymologicky doslova znamenající „humorné pásy“), se však objevovala i u samotných autorů takových děl. Vedle Updikem užitého tvaru „comic-strip novel“ (např. i Daniel Clowes) se tak v průběhu let

¹²⁴ Ona „románovost“ je samozřejmě sporná obecně (viz dále), ovšem slovo „grafický“ má v češtině poněkud odlišný význam – vztahuje se ke konkrétní výtvarné technice (grafické listy) nebo práci grafikově (grafický návrh), zatímco v „*graphic novel*“ znamená spíše „vizuální“ (srov. varování o „*graphic violence*“ v úvodu některých audiovizuálních děl). Proto jsem jako nejvhodnější překlad na jiném místě doporučoval sousloví „komiksový román“ (viz Matějček – Foret – Čepelák 2004).

¹²⁵ Karel Veselý (2006) uvádí „Osm (ne)užitečných definic“, které pracují s nejčastěji uváděnými rysy „grafického románu“, zároveň je však ihned vyvrací coby obecně neplatné. Jedná se 1. o komiks pro dospělé, který 2. vychází knižně (či dokonce v pevné vazbě), 3. aniž by předtím byl vydáván v sešitech, je to 4. komiks ze života, který nepojednává o nadpřirozených bytostech a superhrdinech a který 5. píše a kreslí (plus dělá lettering a coloring) stejný autor, na rozdíl od průmyslové tvorby běžného komiksu. Zároveň 6. vychází v menším nákladu než běžná komiksová tvorba a 7. vydávají ho menší nakladatelské společnosti. Nakonec se zdá, že nejvýstižnější definicí je ta, že jde 8. o termín používaný snoby, kteří nechtějí přiznat, že mají rádi komiks.

¹²⁶ Byť Updike použil spojení „comic-strip novel“, ale zjevně jím mínil totéž.

objevila řada různých okazionalismů, které měly ambici stát se „hodnotnější“ či alespoň bezpříznakovou alternativou k označení „komiks“¹²⁷: „novel-in-pictures“ (Jules Feiffer), „picture novella“ (Seth), „illustories“ (Charles Biro), „picto-fiction“ (Bill Gaines), „graphic story“ (Richard Kyle), „visual novel“ (Martin Vaughn-James), „an illustrated novel“ (Craig Thompson).

Tvarem, který se globálně prosadil¹²⁸ a který lze nalézt jako název oddělení či označení regálu v nejednom ze světových knihkupectví či knihoven, se však stalo spojení „graphic novel“, spojované především s dílem Willa Eisnera *A Contract with God and Other Tenement Stories* vydaným v roce 1978. Andrew D. Arnold (2003) ve svém textu věnovaném „25. výročí“ fenoménu „graphic novel“ upozornil, že se v tomto případě nejednalo ani o první užití tohoto sousloví¹²⁹, ani o první „dlouhometrážní“ komiks. Přesto však spojení obého u Eisnerova „vážného“ projektu díky jeho kladnému přijetí započalo úspěšnou „kariéru“ pojmu.¹³⁰

Sílu tohoto formátu pak ve druhé polovině 80. let potvrdila souborná knižní vydání různorodých komiksových děl, která spolu s uvedeným titulem Eisnerovým patří do jádra kánonu „graphic novel“. Vedle Pulitzerovou cenou později (v roce

¹²⁷ Do tohoto okruhu by patřilo svým způsobem i spojení „sequential art“ prosazované Willem Eisnerem, které však mělo širší a obecnější platnost.

Stejně tak lze v tomto kontextu zmínit historické označení „histoires en estampes“ Rodolpha Töpffera (srov. kap. 3.6) a uváděna v této souvislosti bývá i tradice tzv. dřevorytových románů (*woodcut novels*) viz kniha Davida A. Beronáho (2008) *Wordless Books: The Original Graphic Novels*.

¹²⁸ Je však třeba uvést, že toto globální užívání je dáno především obecnou dominancí angloamerické kultury a že ani belgofrancouzská, ani japonská komiksová praxe tento termín v zásadě nepotřebuje a nemá proč užívat. Jak francouzské (*bande dessinée*), tak japonské (*manga*) označení pro komiks je totiž výrazně neutrálnější než to americké a netrpí nežaducími konotacemi.

Ostatně, právě evropské a japonské produkce se týkalo označení „graphic story“ (a později i „graphic novel“), které užíval už od roku 1964 Richard Kyle, který jim chtěl upozornit na inspirativní odlišnost vybrané zámořské produkce oproti standardu amerického vydavatelského komiksového průmyslu, levnému sešitovému měsíčníku. (Gravett 2005: 8) Stejněho spojení pak v návaznosti na Kyleho snahy užíval Bill Spicer, vydavatel dospělým určeného (nepornografického) komiksového časopisu *Graphic Story Magazine*, která vycházel v první polovině 70. let.

¹²⁹ Již v roce 1976 vyšla tři různá díla, která byla označena jako „graphic novel“: *Chandler: Red Tide* Jamese Steranka, *Beyond Time and Again* George Metzgera a *Bloodstar* Richarda Corbena, kde se v předmluvě píše že publikace představuje „nový, revoluční koncept [...], který spojuje veškerou imaginaci a vizuální sílu komiksu s bohatstvím tradičního románu“ (cit. dle Veselý 2006).

Ve stejném roce jako Eisnerova kniha, tedy 1978, pak vyšel i komiks *Sabre: Slow Fade of an Endangered Species* Dona McGregora a Paula Gulacyho, který autoři označili za „graphic album“ a vydavatel jako „comic novel“.

¹³⁰ Eisnerova kniha přitom byla souborem provázaných povídek, tedy rozhodně ne „román“.

1992) oceněného komiksu Arta Spiegelmana *Maus* (1986)¹³¹, vycházejícího z nezávislé časopisecké alternativy, to byly soubory příběhů tzv. revizionistického superhrdinského mainstreamu *Batman: Návrat Temného rytíře* Franka Millera (1986)¹³² a *Watchmen* Alana Moorea a Davea Gibbonse (1986–87)¹³³.

Ovšem kvůli nadužívání ze strany vydavatelského průmyslu je pojem „graphic novel“ řadou tvůrců, jejichž díla jsou do kánonu takto označované tvorby řazena, odmítán. Vedle výše zmíněných alternativ, které pro označení své tvorby volí, poukazuje na rozporuplnost pojmu „graphic novel“ u samotných tvůrců například i jeho rozdílné vnímání ze strany autorské dvojice ceněného komiksového románu *Z pekla* (1999¹³⁴, česky 2003). Eddie Campbell, autor výtvarné podoby, ve svém „Graphic Novel Manifesto“ píše¹³⁵, že jelikož termín „graphic novel“ „označuje spíše hnutí či probíhající jev než formu, jeho definováním či ‚vyměřením‘ se nic nezíská“, ale že hlavním cílem autorů těchto děl je „vzít formu komiksového sešitu, která se stala nedostatkem, a pozvednout ji na ambicióznější a smysluplnější úroveň“, tedy „vypracovat celé nové umění, které nebude podřízeno jakýmkoliv pravidlům toho starého“. (srov. Gravett 2005: 9) Proti tomu Alan Moore, autor scénáře, o pojmu „graphic novel“ říká: „Je to marketingové označení. [...] Mně stačí pojem ‚comics‘. [...] Problémem je, že ‚graphic novel‘ začalo znamenat ‚drahá komiksová kniha‘.“ (Kavanagh 2000)

Zdá se však, že i přes značné nadužívání spojení „graphic novel“ znamená rozvoj publikování knižních komiksů delšího rozsahu významnou změnu, která mění komiks jako celek. Ačkoliv tedy ne každá publikace takto označená je něčím víc

¹³¹ Původně na pokračování jako příloha časopisu *Raw* v letech 1980–1991. V roce 1986 vyšlo v jednom svazku prvních šest kapitol, v časopise však komiks dále vycházel – posledních pět kapitol vyšlo jako druhý svazek v roce 1991. Takto ve dvou svazcích pak kniha vyšla i česky v letech 1997 a 1998, v roce 2012 pak *Maus* vyšel česky i souborně v jednom vázaném svazku.

¹³² Původně jako speciální minisérie ve čtyřech sešitech v roce 1986, ve stejném roce vyšel i knižní soubor. Česky vyšlo knižně v roce 2003, druhé opravené vydání v pevné vazbě pak v roce 2012.

¹³³ Původně jako speciální minisérie ve dvanácti sešitech od září 1986 do října 1987, následně ještě v roce 1987 vyšel i knižní soubor. Česky vyšlo jako *Watchmen – Strážci* v pevné vazbě v roce 2005.

¹³⁴ V daném kontextu je podstatné, že předtím než román *From Hell* vyšel knižně jako soubor, vycházel mezi březnem 1991 a zářím 1998 na pokračování v podobě 11 sešitů.

¹³⁵ Campbellův manifest byl původně zveřejněn na nyní již nedostupném diskusním fóru na webové stránce časopisu *The Comics Journal* v roce 2004 v rámci diskuse o článku „Not Funnies“, který uveřejnil list *New York Times* (viz <http://www.nytimes.com/2004/07/11/magazine/not-funnies.html>). Archivován je například na blogu Dona MacDonalda (<http://donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/>).

než prostým souborem v zásadě jakéhokoliv komiksového materiálu¹³⁶, existence formátu „graphic novel“ znamená podobnou změnu jako historický nástup komiksového sešitu/alba, který významně rozšířil potenciál formy, které do té doby disponovala jen omezeným prostorem v novinách.

Ačkoliv je tedy nepochybně velmi problematické pokoušet se definovat nový komiksový formát (či snad druh?) na základě pojmu románu, jehož definiční vymezení je samo velmi problematické – (re)definování románu bude literární vědu jistě zaměstnávat ještě dlouho –, zdá se výhodné a praktické vyjít i v rámci teorie vstříc užívání tohoto pojmu a pokusit se román (a stejně tak i novelu a povídku) definovat široce, tedy bez omezení na „slovesné texty umělecké“. Může-li být například „telenovela“ (jakkoli je to opět nešikovný kalk), „televizní román“¹³⁷ či „filmová povídka“, proč ne „komiksová povídka“, „komiksová novela“, případně „komiksový román“ – jistě lze tedy aplikovat ona literárněvědná všeobecná rozsahovo-formální kritéria i na texty komiksové (a jiné).¹³⁸

¹³⁶ Pro „prosté“ soubory je v USA užíváno označení „trade paperback“ (případně „trade paperback/hardcover collections“). Na japonském trhu se knižní soubor původně v časopisech na pokračování otiskovaných seriálů označuje jako „tankóbon“. Frankobelgický trh pak souborná vydání označuje jako „intégrale“, ovšem s tím rozdílem, že i řadová alba (jednotlivá pokračování) jsou často vydávána v pevné vazbě (zejména v mainstreamu). I pojmově lze tedy snadno odlišit, kdy se jedná o „technický“ soubor a kdy o koncepční celek.

Zdá se přitom, že i velcí američtí vydavatelé tento rozdíl dodržují a knižně vypravené soubory několika sešitů z „nekonečné“ sešitové řady (příběhově propojených, ucelených „story ark“ shrnujících) označují spíše jako „trade paperback/hardcover collections“, zatímco označení „graphic novel“ je vyhrazeno pro limitovanou sérii.

¹³⁷ Tak například označili scenáristé, prozaik Jan Otčenášek a dramatik Oldřich Daněk, pětidílný seriál Československé televize *Byl jednou jeden dům* (1974), přičemž důvod byl velmi podobný tomu Eisnerovu: „Dali tak najevo, že jím nejde o běžný, spotřební, zábavně – populární žánr, ale že míří k televiznímu dílu hlubšího záběru.“ Pavel Kohout stejně nazval šestidílný seriál České televize *Konec velkých prázdnin* (1994), ke kterému psal spolu s Jelenou Mašínovou scénář. Dohledatelné je užití tohoto spojení i v souvislosti se seriálem TV Nova *Pojiškovna štěstí* (2004).

¹³⁸ Zajímavé by pak bylo vztažení této aplikace literárněvědné všeobecné rozsahovo-formální trady povídka – novela – román k tradičnímu funkčně-formálnímu členění komiksu strip – sešit – kniha.

V případě komiksu specificky (ale do jisté míry to platí i pro výše zmíněný televizní seriál) je pak klíčová i kategorie seriality – zatímco literárněvědná rozsahová stratifikace počítá se „singulárními díly“, komiks je (byl) ve většině realizací seriálový (srov. Kořínek 2015). Pojem „graphic novel“ tak s sebou může nést i příznak „neseriality“ (viz i lišení „graphic novel“ a „trade paperback/hardcover collections“ výše).

2.5 KOMIKS A/JAKO (LITERÁRNÍ) ŽÁNŘ: SHRNUÍ

Snaha implementovat komiks do literární genologie tak nejen poukazuje na obecnou problematiku hierarchizace a typologizace literárních genologických jevů, ale samo řazení komiksu do genologického systému literatury (lhostejno nyní do jakého „patra“) je problematické, neboť komiks svou povahou hranice literatury překračuje, resp. do nich spadá jen zčásti (viz i citované definice pracující s hybriditou, synkretičností či intersémiotičností a výše uvedená problematika „dramatických žánrů“, resp. „aplikovaného druhu“).

Pokusem zachytit, resp. načrtnout základní roviny literární genologie a vztahy (hierarchii) mezi nimi je spodní polovina *schématu 11*¹³⁹, které strukturuje oblast slovesnosti, resp. literatury dle užívaných kategorií. Pro zachycení kontextu je pak toto schéma rámcově usouvztažněno (horní polovina) s obecnější typologizací textů, „umění“ (ve smyslu technik, resp. forem) a médií (ve smyslu technik, resp. technologií).¹⁴⁰

Pokud pak jako tradiční literární žánry budeme chápat ty vymezené tematicko-obsahově a rozsahovo-formálně¹⁴¹, např. „román“ či „detektivku“¹⁴², můžeme říct, že komiks bude procházet napříč těmito kategoriemi, resp. většina těchto žánrů bude v komiksu realizovaná (či přinejmenším realizovatelná). Pokud bychom chtěli na výše uvedeném schématu označit, kam by „patřil“ komiks, zjistíme, že se realizuje napříč uvedenými kategoriemi¹⁴³ – viz šedá pole na *schématu 12*.

¹³⁹ Jedná se skutečně jen a pouze o účelové, pracovní schematické znázornění, ne o pokus o novou typologii či „metaklasifikaci“. Oba pokusy by vzhledem k povaze „katalogizovaných“ jevů byly předem odsouzeny k nezdaru. Jediné, o co se lze pokusit, je pracovní utřídění toho, o čem mluvíme.

¹⁴⁰ Šípkami jsou pak ve schématu vyznačeny problematické vztahy mezi „prvky“ různých „rovin“. Některé z nich jsou rozvedeny dále v textu.

¹⁴¹ Je však třeba zdůraznit, že existují i jiná než zde letmo načrtnutá chápání žánru, ovšem toto se zdá být (obzvláště v souvislosti s komiksem) dominantní. Srov. i ztotožňování komiksu se superhrdinským žánrem.

¹⁴² Přičemž ani u jednoho bychom přitom nejspíše opět nenalezli závaznou, obecně uznávanou (či snad platnou) definici, nehledě na to, že té by se pak konkrétní texty mohly vzpírat.

¹⁴³ Ze 113 žánrů uvedených v Mocná – Peterka (2004) se nejméně třetina v komiksu realizuje. Z těch vymezených tematicko-obsahově v zásadě všechny (některé z formálně vymezených jsou vázány čistě na verbální projev příp. specifickou historickou epochu).

Ať už by se tedy v případě komiksu mělo jednat o žánr literární či „hybridní“ (literárně-výtvarný), zdá se, že pojetí komiksu jako žánru je příliš úzké. Hovořit o komiksu jako o žánru tedy rovněž nedává moc dobrý smysl. Opět máme k dispozici jen konkrétní komiksové texty, které můžeme přiřadit k různým žánrům, podle toho, jak si je definujeme.

Zároveň lze říct, že žánr je „*kód, soubor norem, konvencí [...], pravidel*“, a to jak pohledu recipienta, jakožto „*podmiňující jeho recepční přístup, jehož výsledkem je dekódování smyslu*“ díla, tak i produktora (Michalovič – Zuska 2014: 39, 41).

Diferenciace slovesnosti v kontextu diference umění a médií			
typy textů			
<i>verbální</i>	<i>neverbální</i>		<i>smíšené</i>
texty narativní (vyprávěcí)			texty ne-narativní (prostě sdělovací, deskriptivní, expozivní, argumentativní, informační, instruktivní)
diegetické (román, povídka)	mimetické (drama, film, tanec, pantomima)		
„umění“			
přímou zprostředkovaná (výmátná bez umělého média) (literatura /mluvená/, hudba /živá/, malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		nepřímou zprostředkovaná (vyžadující umělé médium) (fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura /psaná/)	
krásná		užitná	
literární	divadelní, muzické, taneční, filmové	výtvarné (malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura)	(design, móda, řemesla...)
média			
přirozená		umělá	
vizuální (malba, kresba, grafika, sochařství, pantomima, architektura) (opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)	audiální (hudba, slovesnost /mluvená/)	vizuální (fotografie, literatura /psaná/ + reprodukce přirozených)	audiální (rozhlasová hra, hudební nahrávka)
		(film, televize + záznamy přirozených)	
slovesnost			
literatura (literární slovesnost) texty literární			neliterární slovesnost texty neliterární
imaginativní (fikcionální) slovesné texty umělecké			věcná (odborná, vědecká, pragmatická/didaktická, populárně-naučná, publicistická, literatura faktu)
LITERÁRNÍ SUBSYSTEMY			
krásná (beletrie), vysoká, náročná, vážná	populární, triviální, bulvární; brak, kyč	folklórní (orální slovesnost)	
literatura pro dospělé		literatura pro děti a mládež	
LITERÁRNÍ DRUHY			
lyrika	epika (vyprávěcí / narativní literatura) + mýtus + román ?	drama	
poezie	próza	drama	
poezie		ne-poezie (próza)	
nesyžetové (lyrické)		syžetové	
dikce		fikce	
nefikcionální		fikcionální	
skutečnostní výpovědi		fikce	
žánrové oblasti (literární fantastika, literární komika, dokumentární literatura...)			
LITERÁRNÍ ŽÁNRY (román, novela, povídka; libreto, scénář; rozhlasová hra, televizní seriál; detektivka, western, sci-fi, bajka, pohádka; erotika...) => subžánry, žánrové typy; žánrové formy a varianty			

Diferenciace slovesnosti v kontextu diferenciacie umění a médií – a „místo“ komiksu			
typy textů			
<i>verbální</i>	<i>neverbální</i>		<i>smíšené</i>
<i>texty narativní (vyprávěcí)</i>			<i>texty ne-narativní</i> (prostě sdělovací, deskriptivní, expozivní, argumentativní, informační, instruktivní)
<i>diegetické</i> (román, povídka)	<i>mimetické</i> (drama, film, tanec, pantomima)		
„umění“			
<i>přímou zprostředkovaná (vnímatelná bez umělého média)</i> (literatura /mluvená/, hudba /živá/, malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		<i>nepřímou zprostředkovaná (vyžadující umělé médium)</i> (fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura /psaná/)	
<i>krásná</i>			<i>užitná</i>
<i>literární</i>	<i>divadelní, muzické, taneční, filmové</i>	<i>výtvarné</i> (malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura)	(design, móda, řemesla...)
média			
<i>přirozená</i>		<i>umělá</i>	
<i>vizuální</i> (malba, kresba, grafika, sochařství, pantomima, architektura)	<i>audiální</i> (hudba, slovesnost /mluvená/)	<i>vizuální</i> (fotografie, literatura /psaná/ + reprodukce přirozených)	<i>audiální</i> (rozhlasová hra, hudební nahrávka)
(opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		(film, televize + záznamy přirozených)	
(laterna magika)			
slovesnost			
<i>literatura (literární slovesnost)</i> <i>texty literární</i>			<i>neliterární slovesnost</i> <i>texty neliterární</i>
<i>imaginativní (fikcionální)</i> <i>slovesné texty umělecké</i>			<i>věcná</i> (odborná, vědecká, pragmatická/didaktická, populárně-naučná, publicistická, literatura faktu)
LITERÁRNÍ SUBSYSTEMY			
<i>krásná (beletrie), vysoká, náročná, vážná</i>	<i>populární, triviální, bulvární; brak, kýč</i>	<i>folklórní (orální slovesnost)</i>	
<i>literatura pro dospělé</i>		<i>literatura pro děti a mládež</i>	
LITERÁRNÍ DRUHY			
<i>lyrika</i>	<i>epika (vyprávěcí / narativní literatura) + mýtus + román ?</i>	<i>drama</i>	
<i>poezie</i>	<i>próza</i>	<i>drama</i>	
<i>poezie</i>		<i>ne-poezie (próza)</i>	
<i>nesyžetové (lyrické)</i>		<i>syžetové</i>	
<i>dikce</i>		<i>fikce</i>	
<i>nefikcionální</i>		<i>fikcionální</i>	
<i>žánrové oblasti</i> (literární fantastika, literární komika, dokumentární literatura...) (LITERÁRNÍ) ŽÁNRY (román, novela, povídka, libreto, scénář; rozhlasová hra, televizní seriál; detektivka, western, sci-fi, bajka, pohádka, erotika...) > <i>subžánry, žánrové typy; žánrové formy a varianty</i>			

3. KOMIKS A/JAKO (SVÉBYTNÉ) MÉDIUM

„Umělecká forma – médium – známá jako komiks, to je nádoba schopná pojmout jakékoliv množství myšlenek a obrazů.“
Scott McCloud (2008: 6; zvýraznil MF)

Řada diskusí, ale i teoretických publikací o komiksu začíná (již lehce ritualizovaným) „prokázáním“, že komiks není (humoristický/komický, dětský/dětinský, potažmo superhrdinský) žánr¹⁴⁴, ale *médium*. Pojetí komiksu jako média lze v současné době považovat za všeobecně sdílené a je možno říct, že je to jeden z pilířů současných *comics studies*.¹⁴⁵

Toto uvědomění souvisí s tím, co editoři antologie *Comics Studies Reader* (Heer – Worcester 2009) nazvali *formalistickým obratem* (*formalist turn*) v teorii komiksu, tedy přesvědčení, že *každý* komiks má jisté formální náležitosti typické právě pro komiks *jako takový*.

Počátek tohoto obratu lze spatřovat u průkopníka a vizionáře Willa Eisnera, který ve své slavné „učebnici“ *Comics and Sequential Art* o komiksu jako o médiu smýšlel (Eisner 1985: 13). Podobně i Lawrence L. Abbott (1986) považoval komiks přirozeně (bez potřeby hlubší tematizace) za „narativní médium“.¹⁴⁶ O „médium – známém jako komiks“ pak hovoří i na Eisnera navazující Scott McCloud (1993, česky 2008), který toto přesvědčení ve svém „metakomiksu“ petrifikoval obrazovým příměrem „čisté formy“ k prázdnému džbánu coby výsledku jakéhosi „oddestilování“ všech žánrových a obsahových „příměsí“.¹⁴⁷

¹⁴⁴ Pro detailní rozbor pojetí komiksu jako (literárního) žánru srov. kap. 2.

¹⁴⁵ A slovy „Komiks je médium...“ začíná i příslušné heslo na globální encyklopedii *Wikipedia* (viz <http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>).

¹⁴⁶ Pojmu médium užívá při popisu komiksu i Gilbert Seldes (1924), když ho popisuje jako „mimořádně přizpůsobivé médium, rozehrávající různé druhy nadání a užívající nejrůznějších metod, které se přizpůsobuje téměř jakémukoliv tématu“ (ibidem: 213). Jeho agendou však zároveň bylo pojednat komiks jako jednu z progresivních dobových *umění* (srov. kap. 1.1).

¹⁴⁷ A posun od vymezování komiksu jako žánrového „balíčku“ k jeho chápání jako média odráží i postupné prosazování užívání slova „comics“ v singuláru oproti dosavadnímu plurálu v americké angličtině. Na tento aspekt poukazuje Joseph Witek (1992: 73) ve stati „Genre to Medium: Comics and Contemporary American Culture“: „Dříve bývaly „ty comics“, úhrn všech novinových stripů a komiksových sešitů, které kdy byly vytvořeny, a obsah těchto stripů a sešitů pro naši kulturu určoval hlavní charakteristické

A vnímání komiksu jako média se také stává jakýmsi mcLuhanovským „zpětným zrcátkem“, skrze které je na myšlení o komiksu nahlíženo i retrospektivně, jak dokládá titul sborníku *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium* (Heer – Worcester 2005) – je příznačné, že v zásadě jediný ze zařazených autorů, který o komiksu v kontextu mediality (alespoň rámcově) uvažoval, byl Marshall McLuhan¹⁴⁸.

Zároveň je pojmání komiksu jako média (přinejmenším implicitně) přítomno i ve frankofonní komunikačně/sémioticky orientované teorii komiksu již od 70. let (srov. Miller – Beaty 2014: 63), kde rovněž sílí tendence zkoumat nikoliv jen konkrétní komiksy, ale i komiks *per se*. I Thierry Groensteen (2005), jehož kniha *Stavba komiksu* představuje v jistém smyslu (prozatímní) završení francouzské „obecné teorie“ komiksu, definuje svůj ambiciózní systém¹⁴⁹ především jako určitý konceptuální rámec, „v němž mohou nalézt své místo nejen dosavadní realizace, ale také všechny aktualizace ‚devátého umění‘, mohou být promyšleny ve vzájemných vztazích, současně v jejich rozdílnosti i v jejich společné příslušnosti k témuž médiu.“ (ibidem: 35; zvýraznil MF)

znaky jejich narativní formy. Ale pro ty, kdo je tvoří, čtou a přemýšlejí o nich, slovo „comics“ začalo označovat jednotlivinu, výrazové médium analogické próze, a možná s ještě větším potenciálem než jeho čistě verbální potějšek. Přirovnat tak lidovou formu jako je comics k tak fundamentálnímu médiu komunikace jako próza může být chápáno jako ohromně domýšlivé nebo opovážlivě zjednodušující. Ale historická perspektiva nám připomíná, že v minulosti bylo jak prózou tak filmem opovrhováno jako obyčejnostmi pro masy, stejně jako komiksem. Zda se komiks ukáže být hlavní výrazovou formou v naší kultuře, to se teprve ukáže, ale řada seriózních umělců je nyní přesvědčena, že médium komiksu může dosáhnout účinků jinak nemožných i v těch nejvíce kulturně respektovaných formách komunikace.“

Pro zajímavost lze doplnit, že výrazu „comics“ bylo v plurálu užíváno od 50. let i v domácí publicistice (k označení americké produkce protikladně domácím „kreslenému seriálu“) a že prvním, kdo u nás užil slovo „comics“ v singuláru ve Witekem uvedeném smyslu, byl Martin Jirous (1969).

¹⁴⁸ Jeho text „Comics: *Mad Vestibule to TV*“ vyšel pod názvem „Comics: bláznivý předpokoj televize“ i v českém překladu souboru esejů *Jak rozumět médiím: extenze člověka* (McLuhan 1991: 156–161). Zde je však třeba upozornit, že 1. *Mad* je název konkrétního (dominantně satiricko-karikaturního) časopisu a 2. McLuhanovo pojetí média jakožto extenze lidských smyslů je nezměrně široké – znamená tedy výrazně něco jiného, než co bude tematizováno na následujících stranách.

O medialitě komiksu jako takové se však McLuhana navíc neříká mnoho. Komiks, který dává do souvislosti s knižtiskem a především s televizí, je pro něj „nízkodefiniční a vysoce participační formou výrazu“, jejíž konkrétní realizace „obsahuje velmi málo informací a vyžaduje dokončení či doplnění čtenářem“ (ibidem: 156–157) – v jeho pojetí jde tedy o „chladné médium“ (srov. ibidem: 153).

¹⁴⁹ Tuto ambici ostatně signalizuje i originální název jeho publikace *Système de la bande dessinée* (anglicky vyšla jako *The System of Comics*), což českého překlad poněkud zastírá.

Ovšem ve všech uvedených případech jde spíše o jakousi volnou atribuci komiksu, coby předmětu zájmu, k médiu, coby jakési obecné vztažné kategorii. Co je jí však míněno a co je onou medialitou komiksu, tím, co komiks odlišuje od médií jiných, na to uvedení badatelé odpověď vlastně nehledají. Možná z toho důvodu, který uvádí Douglas Wolk (2007: 17): *„Při pokusu o vytyčení hranice, která odděluje vše, co se počítá jako komiks, od toho, co ne, stanou se dvě věci: za prvé se médium z těchto hranic vždy vykrucuje, a za druhé, že ať už jsou v definici implicitně obsaženy jakékoliv zájmy, vždy se vrací jako bumerang zpět k tomu, kdo definuje.“*

Je zřejmé, že ve snaze vymezit se vůči neadekvátnímu chápání komiksu jako žánru, které není s to specifickou komiksu postihnout, je deklarování komiksu jako média logické a (rétoricky) efektivní. Věta „Komiks je médium, stejně jako třeba film“¹⁵⁰, říká mnohé – například o neomezených možnostech výrazu či (a především právě) žánrové pestrosti. Analogie s filmem je svůdná (komiks a film mají skutečně mnoho společného v mnoha ohledech¹⁵¹) a při apologii komiksu jistě dobře posloužila. Nelze se tedy divit, že se stala de facto commonsensovým argumentem, přítomným i v diskusích mezi laiky.

Ovšem, je tomu skutečně tak, je komiks médiem a je jím ve stejném smyslu jako film?

¹⁵⁰ Srov. např. citát z rozhovoru s Harvey Pekarem, který s ním v roce 1988 vedl Joseph Witek (1992: 73): *„Lidé říkají „Mám rád komiks“, ale to je jako říkat „Mám rád prózu“. No dobře, všichni máme rádi prózu. Komiks je stejně široký okruh jako próza nebo film. Je to médium a může být užito k nejrůznějším účelům, pro fikci i pro nefikci. [...] Komiks může být stejně univerzální jako jakékoliv jiné médium. Komiks není vnitřně limitovaná forma.“*

¹⁵¹ Především dobu vzniku, dominantní zakotvení v masové kultuře, dominanci vizuality ad.

3.1 MÉDIUM A KOMUNIKACE

Uvažování o čemkoli jako o médiu je samozřejmě determinováno tím, co pod pojmem médium chápeme.¹⁵² V současnosti je slova/pojmu/termínu médium/média užíváno velmi široce, v nejrůznějších významech a smyslech.¹⁵³ Jan Kořenský (2014: 224) v této souvislosti píše přímo o „promiskuitnosti“ jeho užívání.

Slovo *medium* pochází z latiny a značí „prostředek, prostředník, zprostředkující“, tedy „to uprostřed“, což je tedy vymezení notně relativní a slovo „medium“ tak může znamenat cokoli (resp. mimo konkrétní kontext neznamená nic). Jako pojem se pak *médium* v evropském teoretickém myšlení objevilo v roce 1268 (Hubík 2013: 7), a to jako neadekvátní překlad Démokritova pojmu pro „prostředí“ (μεταξὺ, metaxy), s nímž Aristotelés polemizoval ve spisu *O duši*, v překladu Tomáše Akvinského (Hagen 2008). Tedy v zásadě jako nedorozumění: „Pojem médium se tedy dostal do evropského teoretického povědomí vlastně omylem, chybným překladem, ale moc a síla posvátného textu jej uchovala jako odborný pojem až do našich časů.“ (Hubík 2013: 8)

Stanislav Hubík poté rekonstruuje cestu pojmu médium z metafyziky přes fyziku a biologii až do sociologie (ibidem: 8–12), během níž je však chápán vždy ve smyslu *okolního prostředí*, tedy bez vztahu k problematice komunikace¹⁵⁴. K usouvztažnění pojmu médium s problematikou komunikace nedošlo, jak doložil John Guillory (2014)¹⁵⁵, až do konce devatenáctého století: „To, že se koncem devatenáctého století vynořil pojem média, byla reakce na rozšíření nových technických médií,

¹⁵² Kontext spiritismu bude pro následující úvahy ponechán stranou.

¹⁵³ K rozlišení médií v širokém slova smyslu, užším slova smyslu a nejužším slova smyslu srov. Reifová 2004.

Obecně řekněme od nejširšího „abstraktního“ smyslu (světlo jako médium přenosu dat) po nejužší „konkrétní“ (novináři jako zástupci svých médií, tj. redakcí; billboardy jako reklamní média).

¹⁵⁴ Výjimku představuje jedna zmínka u Johna Locka, který na jednom místě uvádí, že slova se vsouvají (*interpose*) mezi porozumění a pravdu jako *medium* (Guillory 2015: 475–479).

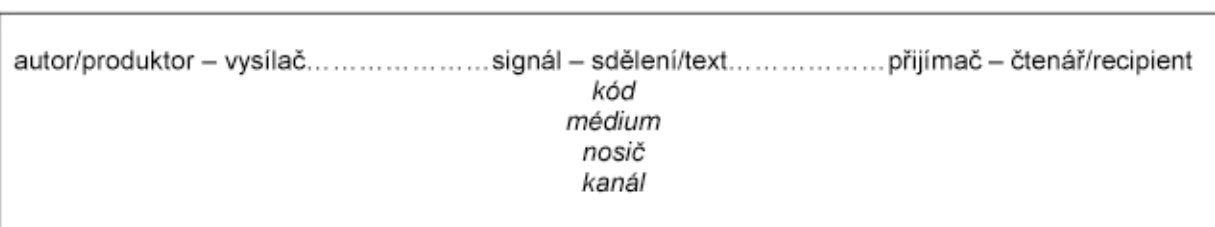
¹⁵⁵ Resp. Guillory „upozornil, že toto spojení zde již bylo, ale bylo zapotřebí je buďto dedukovat z obecné teorie zprostředkování (*Vermittlung*) vypracované G. W. F. Hegelem v druhé dekádě devatenáctého století anebo z teorie sémiotiky C. S. Peirce vytoářené koncem devatenáctého století.“ (Hubík 2013: 10)

jako byly telegraf nebo fonograf, která do staršího systému umění začleněna být nemohla.“ (ibidem: 463)¹⁵⁶

Prímé spojení pojmu médium a problematiky komunikace provedli až zakladatelé kybernetiky a teorie informace Norbert Wiener, Claude E. Shannon a Warren Weaver (Hubík 2013: 10). A právě z kontextu teorie informace vychází rozšířené pojetí média coby prostředku komunikace.¹⁵⁷ Ovšem: „V důsledku toho se slovo médium a jeho deriváty dostává do komplikovaných „konkurenčních“ vztahů s celou řadou slov s terminologickými a konceptuálními ambicemi v oblasti teorie zprostředkované komunikace a z oblasti teorie textu.“ (Kořenský 2008: 96)

Komparace nejužívanějších komunikačních modelů (srov. např. McQuail – Windahl 1994) ukazuje, že se pojem média dostává (v různých přístupech) do úzkých vztahů především s pojmy (komunikačního) kanálu, nosiče a kódu (viz schéma 13¹⁵⁸).¹⁵⁹

Tabulka/schéma 13



Tyto pojmy pocházejí z různých konceptů (všechny je např. nelze nalézt ani v modelu Shannona s Weaverem, ani v rozšířeném modelu Jacobsonově), jsou tedy opět definovány různě a jejich vymezení, stejně jako popsání vztahů mezi nimi, je tak

¹⁵⁶ Guillory dále doplňuje, že „také předmoderní umění jsou v plně moderním smyslu médií, ale z nějakého důvodu je tak nebylo nutné nazývat. Tedy alespoň ne do konce devatenáctého století. Vznik nových technických médií tudíž způsobil, že tradiční umění byla chápána dvojznačně zároveň jako média (media) i předchůdci médií (precursors to the media) – onoho shluku forem označovaných v angličtině pomocí určitého členu.“ (ibidem).

¹⁵⁷ Je však třeba připomenout, že pojem médium se „konstituoval v teorii informace jako univerzálně použitelný ve všech oblastech sdělování, nejen v oblasti mezilidské komunikace. Označoval zprostředkující funkce mezi „účastníky“ sdělování, ať již jsou jimi neživé předměty nebo lidé.“ (ibidem: 12)

¹⁵⁸ Navržené schéma, které se pokouší vztahy těchto pojmů nějakým způsobem usouvztažnit, si v žádném případě nenárokují platnost zachycení nějakého komunikačního modelu, jeho záměr je čistě heuristický a ilustrační. Nemá tedy vytvářet nějakou novou nomenklaturu, ani přestrukturovat ty dosavadní, je jen nástrojem pokusu poukázat na to, v jakém smyslu je možné tyto užívané pojmy aplikovat na vymezení komiksu – a zda a v jakém smyslu lze o komiksu hovořit jako o médiu.

¹⁵⁹ Srov.: „Velmi obecně lze říci, že slovo médium představuje původně prostředek umožňující komunikaci. V tomto smyslu se dostává do blízkosti nejen termínu kanál, ale i kód.“ (Kořenský 2008: 96)

notně komplikované. Především je zřejmé, že uvedené pojmy z komunikačních modelů nelze oddělit zcela přesně. A to nejen proto, že jsou různě definovány v různých přístupech a teoriích, ale i proto, že se v reálném fungování komunikace proplétají. Jisté kanály si žádají jistá média, jistá média si žádají jisté kódy; v konkrétních textech se tak uplatňují jak kódy charakteristické pro dané médium, tak i kódy charakteristické pro daný kanál apod.¹⁶⁰

¹⁶⁰ Např. u televizního pořadu jsou to zaznamenané zvuky, řeč, hudba a osvětlení, rámování, střih apod. (Srov. Fiske 2006: 20–21) Konkrétně u televizního zpravodajství srov. Lapčík 2012.

3.2 MÉDIUM A/V.S. KANÁL (A NOSIČ)

V návaznosti na Shannona s Weaverem (1949: 7) je (komunikační) *kanál* chápán jako (fyzikální nebo technické) prostředí, které v rámci komunikační události umožňuje přenos signálu, resp. sdělení/textu¹⁶¹, mezi vysílačem a přijímačem. Je-li sdělení sestaveno např. z akustických signálů (zvuků), pak kanálem je vzduch umožňující přenos zvukových vln (při mluveném projevu). Tyto signály však mohou být přenášeny i jinými kanály – radiovými vlnami, telefonním kabelem apod., tj. kanály elektromagnetickými a optickými.¹⁶²

Ovšem pokud je konceptualizace média ve vztahu k problematice komunikace připisována klasikům teorie informace, s jeho vymezením vůči pojmu kanálu je to komplikovanější. Claude E. Shannon (1948: 381) totiž distinkci mezi oběma pojmy v zásadě vyloučil, když napsal, že „*kanál je pouze médiem použitým k přenosu signálu*“. Tím, co „*umožňuje mediaci čili zprostředkování ve smyslu překonání nějaké distance [je tedy] určitý kanál, který můžeme, ale také nemusíme, pojmenovat médium*.“ (Hubík 2013: 12) To je nejen matoucí, ale také to znejasňuje pozdější užívání obou pojmů.

Podle Shannona (1948: 381) kanálem může být „*pár vodičů, koaxiální kabel, pásmo radiového kmotočtu, paprsek světla apod.*“ Podstatné však je, že „*kanál jako médium přenosu může být z jakéhokoli ‚materiálu‘, neboť je to konec konců abstrakce, kterou neradno ontologizovat*“, resp. že „*médium/kanál v Shannonově pojetí je v zásadě abstraktní, i když [...] může mít i podobu empiricky konkrétního přenašeče/nosiče*“ (Hubík 2013: 12, 15).

Onou „*podobou empiricky konkrétního nosiče*“ je tedy „*přenášející substance*“ sloužící buď ke konkrétnímu přenosu sdělení příslušným kanálem (např. v případě živě performované hudby jsou to tedy konkrétní zvukové vlny nesoucí signál sálem či stadionem¹⁶³) nebo k jeho fixaci/konzervaci (např. analogová gramodeska či digitální CD apod. se záznamem performance). „*Ale v tom případě je*

¹⁶¹ Kanálem však sdělení putuje vždy jako pouhý signál, teprve při dekódování (viz níže kap. 4) je z něj zřejmé, co se sděluje (srov. Nöth 1990: 173; Karlík – Nekula – Pleskalová 2002: 269).

¹⁶² Zde již však nejspíše dochází k určitému překódování – např. převedení zvukových vln do podoby signálů šířitelných optickými kabely (tedy de facto světelných vln).

¹⁶³ A v tomto smyslu se tedy zdá bezpředmětné, zda signál pochází ze zařízení analogového či digitálního a zda do prostředí vstupuje přímo či skrze (analogové či digitální) zesilovací zařízení.

třeba teoreticky rozlišovat, protože pásmo rádiového kmitočtu je opravdu něco jiného než drát. Rozlišování pak spočívá v teoretické tvorbě pojmové hierarchie, jíž se jasně vymezí funkce drátu a elektrického proudu. Což zhusta bývá ten krok, který při operování s pojmem médium občas chybí ve společenských vědách.“ (Hubík 2013: 15)

Kanál lze totiž pojímat i jinak – nikoliv na základě fyzikálních charakteristik nosiče, nýbrž samotného signálu. Tedy například v případě telefonického přenosu hlasu definovat kanál spíše jako „elektrický“ (ve smyslu frekvence, kmitočtu) než jako „kabel“ („po drátě“). (Nöth 1990: 175)¹⁶⁴ Thomas A. Sebeok (1976: 30) rozlišuje mezi kanály materiálními (plynné, tekuté a pevné látky) a energetickými (chemické nebo fyzikální), přičemž k fyzikálním budou náležet kanály optické, taktilní, akustické, elektrické či termální apod. Jiné typologie pak vycházejí z rozlišení smyslových orgánů, které jsou signály stimulovány – takto lze rozlišit kanály vizuální (zrakové), audiální (sluchové), taktilní (hmatové), olfaktorické (čichové), termální (tepelné) a gustatorní (chuťové). (Nöth 1990: ibidem)

V případě komiksu jsou elementárními signály optické (komiks je recipován zrakem) a kanálem je tedy vzduch coby prostředí umožňující jejich šíření (tj. šíření světelných vln viditelného spektra coby vizuální, zrakem vnímané prostředí).¹⁶⁵ Jako o primárním (a nejčastějším) nosiči je u komiksu třeba uvažovat o papíru, komiksové texty však mohou samozřejmě nést i jiné nosiče (v analogové např. plátno, zeď apod.¹⁶⁶, v digitalizované podobě display¹⁶⁷). Nosič¹⁶⁸ je tedy zjevně něco jiného než kanál.

¹⁶⁴ Ostatně telefonie tzv. mobilní je bezdrátová, stejně jako televizní vysílání řečené „kabelové“ je dnes často přijímáno bezdrátově.

¹⁶⁵ Bylo by lze uvažovat, že u digitálního komiksu (jako u všeho po digitalizaci) je kanálem optický kabel. Ovšem v případě „analogové recepce“ kdy recipientovi stačí komiks „prostě vidět“, aby ho mohl konzumovat, v případě „digitální recepce“ má komiks (jako jakýkoliv jiný obsah) podobu datového balíku – aby mohla být data přenesená kanálem recipientem čtena jako komiks, je třeba aparátu (rozhraní, interface) a programu (software), které to umožní. A pak je kanálem přítomným mezi nosičem a recipientem opět vzduch coby prostředí umožňující přenos příslušných kvalit/vyvolání jejich vjemů (barev atd.) v recipientově senzorickém aparátu.

¹⁶⁶ Otázkou však pak je, jak se v takovém případě mění charakter dispozitivu (viz dále) a recepce.

¹⁶⁷ Digitální/digitalizovaný komiks může být uložen i na materiálním nosiči jako je CD a DVD, ten však nese „pouze“ datové soubory, které nejsou komiksem (či čímkoliv jiným) až do okamžiku softwarem zprostředkované projekce na zobrazovací zařízení (monitoru, display).

Na monitoru/displayi coby nosiči mohou být recipientem konzumovány obsahy různých „médii“ – literatury, filmu, televize atd.

Jako smysluplné se tedy v rámci pojmové hierarchie jeví nejen odlišení média a kanálu, ale i odlišení kanálu a nosiče – neboť (jak ukazují uvedené příklady), pojmenovávají (přinejmenším v intencích překládané konceptualizace) přeci jen výrazně odlišné aspekty prvků komunikace. Ovšem, kde je v takto koncipované rovnici místo pro médium? *„Jestliže chápeme kanál jako „vlastní“ spojení, pojítka, pak médium je technologie umožňující přenos zprávy kanálem.“* (Kořenský 2014: 221)

¹⁶⁸ Nosič může být v případě komiksu také odlišný na počátku komunikačního aktu na straně produktora (autor může konkrétní komiksový text tvořit fixací barev na papír, plátno apod.) a na jeho konci u recipienta (čtenář může komiks číst na papíře, ale i na monitoru), mezi těmito body pak může být několik nejrůznějších remediačních kroků (přinejmenším scanování a tisk). Nosič je pro autora i čtenáře identický jen v ideálním a ojedinělém (ne typickém) případě recepce originálu (např. při jeho vystavení v galerii). Při plně digitalizované produkci a distribuci (obrazovka – obrazovka) je tato identita již pouze virtuální.

3.3 MÉDIUM A/JAKO TECHNOLOGIE

Konceptualizace média jakožto typu technologie¹⁶⁹, resp. typu výroby materiálního nosiče, který umožňuje přeměnu sdělení do signálu schopného se přenášet kanálem, je v teoriích komunikace možná vůbec nejobvyklejší.¹⁷⁰

Toto chápání média lze nejlépe ilustrovat na již zmíněném (a ve vztahu ke komiksu hojně užívaném) příkladu filmu. Tematizace mediality filmu totiž ukazuje, že jeho povaha je dvojaká. Film jako médium není jen souborem konkrétních děl (stejně jako komiks) a tedy specifickou formou vyjádření (rovněž stejně jako komiks), ale v neposlední řadě je (nebo přinejmenším donedávna byl¹⁷¹) i specifickým druhem *technologie coby „záznamový prostředek pro zachycení pohybových a optických jevů pomocí série statických momentových fotografií, které rozkládají pohyb na jednotlivé fáze“* (Reifová 2004: 64).¹⁷² Tento technologický aspekt filmu (jakožto média) je nepochybně něco jiného než kanál¹⁷³ i než nosič¹⁷⁴.

¹⁶⁹ Pojem *technologie* je přitom třeba odlišit od pojmu *technika*: „Technologii definuje jako souhrn postupů a materiálních nástrojů, jimiž disponujeme pro danou činnost, techniku jako využití obojího v praxi.“ (Aumont 2010: 174)

¹⁷⁰ Srov. též: „Jde mi o to, aby se synonymně neužívalo médium/text, médium/kód – aby tedy médium zůstalo ve shodě s obecnou teorií informace ve složce technologie (pochopitelně v nejširším slova smyslu, bez závislosti na „elektronické revoluci“).“ (Kořenský 2014: 224)

¹⁷¹ O vlivu digitalizace na stírání hranic mezi tradičními technologiemi viz dále.

¹⁷² Takto technologicky je pak fotografie „*technický obraz, který vzniká působením světla na citlivou vrstvu desky či filmu*“; rozhlas je „*prostředek šíření slovesných a hudebních sdělení za pomoci elektromagnetických vln*“; televize je „*elektronický systém přenosu pohyblivých obrazů spojených se zvukem, a to vzduchem nebo pomocí kabelu*“ a video je „*elektronické zařízení pro simultánní záznam a reprodukci obrazu i zvuku*“ (definice z hesel věnovaných jednotlivým médiím in Reifová 2004: 66, 217, 259, 310).

¹⁷³ Jelikož film jakožto konkrétní *text* vzniká až v mysli diváka při sledování projekce (stejně jako kupř. literární text vzniká až během aktu čtení; v nějakém smyslu to pak platí pro všechny typy textů), pak kanálem je nepochybně vzduch v kinosále, které nese světelné (a zvukové) vlny nejen mezi projektorem a plátnem, ale především mezi plátnem a okem recipienta. Stejněho kanálu pak (ve stejném sále) může využívat i divadelní představení či hudební koncert. Nebo (aby nebylo odkazováno jen k „uměním“) třeba i hasič, který publikum přišel informovat o požáru v budově.

¹⁷⁴ Divák v kinosále koneckonců ani nemusí být informován, zda projekce probíhá z klasického „materiálního nosiče“ (filmového kotouče), z datového nosiče (DVD, Blu-ray disk) či zařízení (HDD). Případně může být realizována také jako datový tok („konzerva“ z úložiště či „telemost“ u přímého přenosu), a to prostřednictvím kabelu i (přinejmenším teoreticky) vzduchu. Pro diváka je tak jediným skutečným nosičem filmu plátno, které je místem projekce.

Komiks však takovouto technologickou specifickou stránku nemá – technologie sdílí se všemi formami ze sféry tisku, především s literaturou a žurnalistikou apod.¹⁷⁵

Médium však nemusí být chápáno jen takto, čistě technicky, neboť „*technologie není nevinná a podléhá komplexnímu kulturnímu kódování*“ (Szczepanik 2002a). Jinak nahlíží vztah médium – technologie např. Raymond Williams (1981), pro kterého je médium konkrétním užitím technologie se záměrem nebo cílem komunikovat či něco vyjádřit: „*V tomto smyslu je médium něco, co děláme s technologií. Samozřejmě, že to, co děláme, musí být v souladu s tím, co technologie může umožnit nebo co podporuje, ale to nemusí vycházet z technologie samé. [...] Technologie se stává médiem skrze mnoho komplexních sociálních transformací a přechodů; médium je produktem kultury a nikoliv danou konsekvencí technologie.*“ (Lister – Dovey – Giddings – Grant – Kelly: 87)¹⁷⁶

Williams upozornil na to, že technologii je třeba (již pro etymologii samotného slova, tedy spojením *techné* a *logos*) chápat včetně její sociální dimenze, že integrální součástí jakékoliv úplného konceptu technologie musí být i získané znalosti a osvojené dovednosti nutné pro užití nějakého nástroje či stroje. (Lister – Dovey –

¹⁷⁵ Pomiňme nyní elektronickou podobu komiksu, která je jen jednou z mnoha forem obsahu šířeného kanálem World Wide Webu (pro čtení v prohlížečích) nebo i obecně internetu a dalších datových sítí (pro čtení ve specializovaných čtečkách – v případě komiksu jde o čtečky softwarové, tedy aplikace, ale u literatury jde i o čtečky hardwarové, tedy zařízení, což je přinejmenším teoreticky myslitelné i u komiksu). Ačkoliv dnes již nejde pouze o remediované obsahy „z papíru“, nýbrž i o projekty určené přímo pro daná zařízení (tablety a mobilní telefony) a využívající jejich specifických technických možností pro různé varianty nabízených recepčních strategií, pro následující úvahy bude tato problematika ponechána stranou. Digitalizace totiž všechna specifika mezi jednotlivými kanály, nosiči a technologiemi (i médii?) stírá a veškerý obsah slévá do jednoho („multimediálního“) toku.

Srov. též: „*Směr, technologická náročnost a intenzita vývoje v této oblasti způsobuje, že složky klasicky označované jako kanál a složky označované jako médium se stále více a integrovaněji propojují.*“ (Košenský 2014, rukopisná verze)

¹⁷⁶ Tento přístup lze ilustrovat na příkladu fotografie: „*Nepochybně existuje technologie fotografie; taková, ve které optické a mechanické systémy vedou světlo na chemicky ošetřené povrchy, které jsou potom zvýrazněny v závislosti na způsob, jímž konfigurace světla na tyto povrchy dopadají. Toto však není médium. Výroba křemíkových čipů, technický proces, na kterém nyní závisí výroba počítačů, tuto fotografickou technologii používá. Používá ji k vyleptání obvodů na mikroskopických čípech. To je technologický proces – užití technologie. Nicméně, další užití fotografické technologie je k vytvoření obrázků – zachycení osob nebo událostí ve světě. I to může být užití technologie. Nicméně, jakmile je řečeno, že tyto obrázky nám poskytují informace, reprezentují myšlenku, vyjadřují hledisko nebo nás nějakým způsobem zvou k použití naší fantazie s ohledem na obsahy a formy obrázku, potom lze říct, že fotografie je použita jako médium. Nebo, přesněji, technologie fotografie je použita jako médium komunikace, vyjádření, reprezentace nebo imaginativní projekce.*“ (Lister – Dovey – Giddings – Grant – Kelly: 88)

Giddings - Grant - Kelly: 87)¹⁷⁷ Zároveň pro Williamse (1977: 159) médium „*vždy bude matoucí reifikací sociálního procesu*“ a rovněž je pojmem užívaným k „*rozeznání role, kterou materiály hrají v praxi či procesu produkce, jako v uměleckých postupech, kde samotná povaha barvy, inkoustu nebo určitý typ kamery hraje roli v utváření povahy uměleckého produktu*“. (ibidem)

Ovšem vyčerpává se medialita skutečně jen jejím technologickým aspektem? Neil Postman (2010: 102) upozornil, že „*máme-li se pokud možno vyvarovat zmatení pojmů, musíme začít vymezením rozdílů mezi technologií a médiem. Mohli bychom říci, že technologie znamená pro médium totéž, co mozek pro myšlení. Stejně jako mozek, i technologie je fyzickým aparátem. Stejně jako myšlení, i médium je způsobem použití tohoto aparátu. Technologie se stává médiem, jakmile začne pracovat s určitým symbolickým kódem, najde si své místo v určitém sociálním prostředí, propíjí se do ekonomického a politického kontextu. Jinými slovy, technologie je pouhý stroj. Médium je sociální a intelektuální prostředí, které je strojem vytvořeno.*“

¹⁷⁷ Na příkladu technologie psaní pak Williams rozlišuje mezi 1. *technickými vynálezy a technikami* (abeceda, nástroje či stroje pro její zaznamenávání a povrchy vhodné pro uchování), 2. *substantivní technologií* (distribuční technologie a jí odpovídající prostředky a formy, od svitku papyru přes tištěnou knihu po elektronické texty), 3. *technologií v sociálním užití* (zahrnující jednak specializované praktiky psaní omezené na určité sociální skupiny, jednak distribuci technologicky reprodukováného jazyka, tedy čtení, opět v určitých společenských kontextech, mezi gramotnými a mezi čtenáři). (ibidem)

3.4 MÉDIUM A/JAKO DISPOZITIV

Akcent na sociální dimenzi technologie, resp. sociální charakter média lze vztáhnout i další konceptualizaci problematiky, v jejímž rámci se o medialitě uvažuje v souvislosti s pojmem *dispozitivu*¹⁷⁸, tedy historicky specifického souboru technických, sociálních, ekonomických a dalších operací a mechanismů organizujících produkci (aparát) a divákovu percepci a recepci dané mediální formy (Szczepanik 2002a).

Pojetí média jako dispozitivu lze nejlépe přiblížit opět na příkladu filmu, s nímž je komiks ostatně nejčastěji konfrontován.¹⁷⁹ Médium filmu chápané jako dispozitiv není jen celuloidovým pásem smotaným na cívce, jen sdělovacím prostředkem nebo paměťovým nosičem sdělení (tedy médiem v technologickém smyslu diskutovaném výše). Je zároveň i komplexem zahrnujícím technické procesy umožňující vznik a recepci filmu i jejich kulturně sociální kontext (od natáčení až pro projekci). Dispozitiv přitom neprodukuje hotové významy, nýbrž organizuje časoprostor rozpínající se během recepcce mezi obrazem a okem diváka¹⁸⁰, resp.

¹⁷⁸ Pojem *dispozitiv* je v rámci humanitních a sociálních věd obvykle vztahován k Michelu Foucaultovi, který jej v prvním svazku svých *Dějín sexuality* s názvem *Vůle k vědě* (1976) užil coby označení komplexního „propojení diskursu s nediskursivními a materiálními praktikami v heterogenním seskupení institucí, administrativních opatření, zákonů, vědeckých výroků, architektonických forem a uspořádání prostorů za účelem mocenské organizace a kontroly“ (Müller – Šidák 2012: 107–108; srov. též Nünning 2006: 156).

Pro chápání pojmu dispozitiv v intencích uvažování o médiích (původně primárně filmu) je však klíčová stejnojmenná studie Jean-Louise Baudryho z roku 1975, v níž Baudry do konceptu dispozitivu „zahrnuje nejen vědecký, technický základ filmové projekce (*appareil de base*), ale také celou filmovou instituci, její způsoby propagace, rozšiřování a řízení sociálních a psychických prostorů (*dispositif*)“ (Hanáková 2001). Jde tedy o „celek zahrnující systém produkce, směny i spotřeby“, resp. „technologický, institucionální a psychologický ‚stroj‘“ (ibidem) pojímaný naráz. Rozvinutí tohoto konceptu lze pak nalézt např. u Christiana Metze v knize *Imaginární signifikant* z roku 1977 (česky 1991). (Aumont 2010: 184)

V češtině se také užívá překladu pojmu *aparát*, které podobně jako francouzský výraz dvojznačně zahrnuje rovinu „zařízení“ (např. fotografický aparát), tak „instituce“ (např. úřednický aparát).

¹⁷⁹ A který je v mnoha smyslech (např. i tradovaným datem zrodu) často uváděn jako jeho „rodný bratr“.

¹⁸⁰ Srov. v tomto smyslu rozdíl mezi novinovým stripem (a specializovaným „suplementem“ stripům věnovaným), „pulповým“ superhrdinským sešitem (*comic book*) a komiksovým románem (*graphic novel*) v americkém komiksu.

Za zmínku v tomto kontextu stojí i skutečnost, že k docenění řady starých novinových stripů došlo až tehdy, když byly vydány v knižních souborech, tedy vlastně až když došlo ke změně dispozitivu (při zachování identity obsahů i formy).

během produkce mezi tvůrcem a výsledným textem – je to tedy soubor podmínek viditelnosti textu. (ibidem)

Jako výsledek sociální determinace, soubor všech těchto materiálních a organizačních charakteristik, mezi něž patří „zejména prostředky a techniky produkce obrazů, způsob jejich oběhu, případně reprodukce, místa, kde jsou dostupné, a nosiče, které slouží k jejich šíření“, chápe dispozitiv i Jacques Aumont (2010: 127). Obecně jej pak definuje jako všechno „to, co řídí setkání pozorovatele a obrazu“, resp. „to, co řídí vztah pozorovatele k dílu“, a to „v jistém symbolickém kontextu“ (ibidem: 171, 183, 187).¹⁸¹ Jde tedy o koncept, „který uvádí do souvislosti obraz, způsob jeho produkce a způsob jeho spotřeby, tedy myšlenku, že technika vytvoření obrazů nutně působí na přijetí těchto obrazů pozorovatelem“ (ibidem: 177).¹⁸²

I při takto rozšířeném (ne čistě technologickém) chápání média by – zdá se – médiem-dispozitivem komiksu měla být tiskovina¹⁸³, sešit či kniha – kulturně je komiks součástí kultury tisku.¹⁸⁴ A v tom možná spočívá důvod potíží komiksu při jeho vymezení a etablování: jako média (mediálního dispozitivu) užívá komiks

¹⁸¹ A doplňuje, že filmový dispozitiv je „pochopitelný jen tehdy, když jej analyzujeme jako fenomén sjednocující oblast techniky a estetiky (filmové formy) s ideologickou poptávkou, která tedy determinuje technické vynálezy a současně přijetí dispozitivu divákem“ (Aumont 2010: 180).

¹⁸² V tomto smyslu se každé médium (ve smyslu technologie) dříve či později institucionalizuje do podoby konkrétních médií. Zároveň každá „čistá technologie“ tíhne k tomu stát se sociální formou, tj. každá technologická inovace tenduje k „úplné sémiotičnosti“, tedy k vytváření nových obsahových hodnot.

¹⁸³ Aumont (2010), která se zabývá obrazem, rozlišuje „mezi obrazy tištěnými na podkladový materiál a obrazy promítanými na nějakou plochu pomocí svazku sočetelných paprsků“ a konstatuje nabízející se „existenci dvou velkých dispozitivů obrazů: jeden založený na oběhu tištěných obrazů spíše menší velikosti (pochopitelně existují výjimky), které může prohlížet pozorovatel relativně nezávislý na jejich pohybu (i tato nezávislost je ovšem variabilní, od uzavřeného prostoru muzea po novinovou fotografii, kterou si můžeme prohlédnout kdykoli a kdekoli), a s nimiž lze případně manipulovat; druhý dispozitiv je naopak založen na promítaných obrazech, většinou spíše větších rozměrů, pozorovaných najednou jistým počtem diváků na zvláště k tomu určených místech.“ (ibidem: 172) Zároveň však tematizuje videozáznam jako typ obrazu, který nepřínáleží ani k jednomu z nich, nýbrž se „jeví téměř jako dispozitiv třetího typu, tím spíše, že kombinuje některé rysy, které jsme v obou hlavních typech dispozitivu tendenčně postavili proti sobě“ (ibidem: 173).

Jakkoliv povaha komiksu není (nemusí být) čistě obrazová, ve smyslu dispozitivu má zdá se velmi blízko k Aumontem popsanému „dispozitivu založenému na oběhu tištěných obrazů“.

Uvedené rozlišení však opět vychází ze světa analogových médií – v situaci, kdy se recipient např. při cestě vlakem rozhoduje, zda na svém „chytrém“ mobilním zařízení, tedy jediném rozhraní (interface), bude konzumovat filmový, televizní či komiksový obsah, je přinejmenším (a to je understatement) relativizováno.

¹⁸⁴ V současnosti je v domácím prostředí komiks součástí knižní kultury – dominantně se prodává v knihkupectvích v podobě knih.

knihy, sešity/časopisy¹⁸⁵, novinové stránky apod.¹⁸⁶, svá média tedy sdílí s jinými (literaturou, případně žurnalistikou) a proto s nimi splývá a obtížně se v obecném povědomí emancipuje.

Vedle konceptu mediálního dispozitivu lze však v literatuře, především z oblasti tzv. intermediálních studií, narazit i na pojetí média jako *komunikačního dispozitivu*, který je chápán „*ve smyslu kognitivního rámce konvenčně jako distinktivní*“ (Wolf 2011: 63) a „*je určován v své řadě specifickým (např. symbolickým či ikonickým) užitím sémiotického systému (řeč, obraz) v mnohých případech také kombinací vícero různých znakových systémů (jako u zvukového filmu jakožto kompozitního média složeného z řeči, obrazu a hudby/zvuků) k přenosu kulturních obsahů*“ (ibidem). Jedná se tedy o specifické, na základě konvence (nikoliv technologie či kanálu) odlišované prostředky komunikace spjaté s určitými sémiotickými systémy.¹⁸⁷

Konceptualizovat komiks na základě takto chápaného pojmu dispozitivu by nejspíše bylo možné (komiks jako distinktivní prostředek komunikace či „kognitivní rámec“ rozeznáváme, a to právě na základě specifického užití znakových systémů), zdá se však, že by to nepřineslo nic nového v porovnání se zapojením tradičnějších sémiotických pojmů (viz kap. 4). Toto vymezení *komunikačního* dispozitivu však především obchází hledání odpovědi na otázku *mediální* specifičnosti komiksu, o níž jde v této kapitole především.

¹⁸⁵ Co do svých vlastností a fungování jakožto dispozitivu mají komiksové sešity leccos společného s tiskovinami typu rodokapsů, morzakorů, *Večerů pod lampou* apod., tedy se sešity populárního čítiva.

¹⁸⁶ A dnes i obrazovky/rozhraní osobních počítačů, tabletů a mobilních telefonů, tedy interaktivních *interface* digitálních zařízení. V zásadě jde vlastně o určitou variantu Aumontem vyčleněného „dispozitivu třetího typu“ kombinujícího rysy „tiskového“ a „promítaného“ (viz výše). Tento „hybridní“ typ, resp. navazující podobně fungující technologie, se tak stal de facto nejprogresivnějším typem dispozitivu.

¹⁸⁷ Srov. „*V rámci tohoto konceptu pak není médium chápáno jako pouhý materiální zdroj a nosič informace, nýbrž jako sémiotická soustava, jež je užívána se záměrem přenosu kulturních obsahů; [...] podle Wenera Wolfa lze proto médium chápat také jako určitý kognitivní rámec, na jehož základě vnímáme sdělované obsahy a rozumíme jim.*“ (Jedličková 2008: 15)

3.5 MÉDIUM A MÉDIA

Ačkoliv samo vymezení pojmu médium je tedy notně problematické a nějakým způsobem se s ním snaží vyrovnat řada teoretiků, nalezneme přesto v literatuře nejrůznějšího typu a provenience různé *typologizace* médií. Ty sice často třídí média, aniž by definovaly, co to média jsou, případně tak činí způsobem notně naivním, přesto o problematice mediality leccos říkají už tím, na jaké typy média třídí a co za média kterému typu podřazují.

Takto lze především rozlišit média *fyzikální* (jako hlas) a *technická* (jako telefon). (Gill – Adams 2002: 104) Toto základní dělení rozvíjí John Fiske (2006: 18), když rozlišuje média *prezentační* (hlas, obličej, tělo), *reprezentační* (obrazy, písmo, knihy, architektura, hudba, fotografie) a *mechanická*, která jsou přenašeči předchozích typů médií (telefon, rádio, televize, internet). Podobně lze podle míry zapojení techniky do mediace rozlišovat média *primární* (lidský hlas, gestikulace, mimika – bez použití techniky), *sekundární* (noviny, časopisy, knihy – technika je užitá na straně producenta) a *terciální* (telefon, rozhlas, televize, internet – technické prostředky užívá jak producent, tak recipient, vyžaduje je i přenos sdělení). (Schellmann 2004: 27) Pokud však komiks přiřadíme k médiím technickým (tisk), reprezentačním (obrazy a písmo) a sekundárním (časopisy, knihy), neřekne nám to o jeho specifičnosti nic.¹⁸⁸

Roland Posner (2004) se pak pokusil nikoliv o klasifikaci médií, ale o klasifikaci jednotlivých konceptualizací pojmu médium, který je podle něj „*užíván k označení konstelace faktorů, které zůstávají stejné při širokém spektru znakových procesů*“ (ibidem: 5). Vychází přitom z teze, že „*všechny znakové systémy v kultuře jsou média*“ (ibidem), a na základě podrobné „*inventury*“ různých typů těchto faktorů pak rozlišuje šest konceptů média (ibidem: 6–8):

- *biologický* (dle užívaného senzorickeho aparátu, zahrnutého tělesného orgánu: média vizuální, audiální, olfaktorická, gustatorní, taktilní),

¹⁸⁸ Navíc W. J. T. Mitchell (1994: 95) upozorňuje, že „*všechna média jsou smíšená média kombinující různé kódy, diskurzivní konvence, kanály, smyslové a kognitivní módy*“.

- *fyzikální* (dle kontaktní materie, fyzikálního kanálu: média optická, akustická, osmotická, kulinární, haptická),
- *technologický* (dle užívaného technického prostředku: např. tištěná, projekční, obrazovková)¹⁸⁹,
- *sociologický* (dle sociální instituce: např. galerie, muzea, vydavatele knih, distributory filmů apod.),
- *funkcionální* (dle účelu sdělení: „styly“, „žánry“ nebo „diskursivní typy“),
- *na kódu založený* (dle užívaného kódu: např. národní jazyky, architektonické styly, reprezentacionalistické vs. nerepresentacionalistické umění apod.).

Nejedná se přitom skutečně o typy médií, nýbrž o konceptuální stratifikaci problematiky – Posner zdůrazňuje, že u konkrétních mediálních produktů se tyto aspekty prolínají¹⁹⁰ a že „*médium v tomto souhrnném smyslu je znakový systém obdařený určitou konstelací vlastností v jeho konstituujících faktorech v rámci určitého časového období*“ (ibidem: 9).

Většina uvedených typů (rozlišování médií podle konceptu biologického, fyzikálního a technologického) již byla ve vztahu ke komiksu výše tematizována v souvislosti s tradičními pojmy strukturujícími komunikační proces (především kanál, nosič, technologie). Funkcionální koncept média je pak v případě komiksu postižen v kap. 2 tematizací jeho žánrovosti. Koncepty sociologický a na kódu založený pak může inspirovat k zajímavým partikulárním analýzám fungování

¹⁸⁹ Technologický koncept média je u Posnera vymezen poměrně komplexně – v rámci vizuálních znakových procesů pak mezi technické prostředky zahrnuje např. papír a tužky, plátno a štětce; brýle, binokuláry a teleskopy; psací stroje, fotoaparáty a kamery, temné komory a střížny; projektory, obrazovky, tiskárny apod. Podobně je tomu i ostatních znakových prostředků, audiálních, olfaktorických, gustatorních a taktilních. (srov. Posner 2004: 6–7)

¹⁹⁰ Srov. „*Proto koncert popové hudby zároveň využívá sensorické modality oka a ucha, kontaktní materie vzduchu a technických přístrojů reflektorů a projekčních obrazovek, stejně jako hudebních nástrojů, mikrofonů, zesilovačů, sociálních institucí hudebních agentur jako i místo arény, textový formát pop hudby a kódy angličtiny, západních gest a tónové hudby. Tato speciální konstelace médií predisponuje k emocionálně zatížené, široce srozumitelné zprávě, která může poskytnout každému jednotlivci ve velkém publiku pocit sounáležitosti.*“ (Posner 2004: 8).

komiksu v různých prostředích¹⁹¹, o specifikách komiksu jakožto média či formy však mnoho neříkají.

Joshua Meyrowitz (1993: 56) pak problematiku charakterizuje jednodušeji, když tvrdí, že „*ve skutečnosti lze všechny specifické otázky a argumenty týkající se konkrétního média, nebo médií obecně, vztáhnout k jedné ze tří základních metafor toho, co médium je*“. Těmito metaforami jsou *média jako kanály*, *média jako jazyky*, *média jako prostředí* a podle Roberta T. Craiga (1999: 156) je lze vztáhnout k základním tradicím výzkumu komunikace: sociopsychologické (kanál), sémiotické (jazyk) a sociokulturní (prostředí). A i v návaznosti na výše uvedené se zdá, že právě sémiotická charakteristika komiksu, jeho povaha jako „jazyka“, resp. kódu, může být vůbec nejvhodnější cestou jak tento fenomén konceptualizovat.

¹⁹¹ V prvním případě může jít např. o specifika distribuce sešitového komiksu na trhu ve Spojených státech amerických, ve druhém např. o specifikách „národních“ podob komiksu – zejm. japonské mangy.

3.6 DVOJÍ ZROZENÍ MÉDIA (KOMIKSU)

V souvislosti s vymezením média se vnucuje také otázka *hranic média*. Stanovení hranic komiksu je v konkrétních případech notně problematické i v synchronním pohledu¹⁹², ještě problematičtější se však stává z pohledu diachronie. Vyprávění v obrazech bylo v naší kultuře známé dlouho před objevem knihtisku, kterým např. David Kunzle (1990) limituje počátek prehistorie komiksu (neboť způsobil konec rukodělné povahy a omezeného dosahu předchozích vyprávění v obrazech). Od starověku (či, při potřebné míře dobré vůle, od pravěku) byly cykly narativních obrazů prezentovány na různých nosičích (kámen, zdivo, tapisérie, vitráže, letáky). Ovšem André Gaudreault a Philippe Marion (2004: 447) tvrdí, že *„přestože je vyprávění v obrazech na Západě provozováno už dlouho, představuje tradici, která postrádá vědomí sebe sama, takže narace nemá ani sobě vlastní žánr ani nosič.“*

Nejsou však tyto výhrady platné i v současnosti? Má komiks nějaký „vlastní nosič“? Ne, vyskytuje se na nosičích, jako jsou papír (novinové stránky, časopisy, sešity, knihy) či display (webové komiksy, elektronicky distribuované digitální komiksy) apod. (viz i výše, kap. 3.2). A má nějaký „sobě vlastní žánr“? Také ne. Žánrů se v komiksu může uplatnit nejspíše tolik, kolik jich je kdo schopen vymyslet (srov. výše kap. 2). Jediné, co se změnilo, je tak nejspíše ono „vědomí sebe sama“, vlastní tradice – to by mohlo být kritérium, které by bylo lze považovat za naplněné. Ovšem: může však komiks mít vědomí sebe sama? Nejde spíše o otázku míry diskursivizace recipientů/publik a institucionalizace produkce (případně i distribuce)?

Gaudreault s Marionem (2004) představili ve stati „*Médium se vždycky rodí dvakrát*“ koncept *dvoujitého zrození média* a uplatňují jej (vedle filmu coby svého

¹⁹² Jako příkladu lze uvést publikaci *Obrázkové příběhy* Michala Tokára (2000), která krom komiksu organicky pojednává i o takových typech obrázkových příběhů jako jsou „obrázkové série“, „obrázkový oblúk“, „obrázkové (maľované) čítanie“, „obrázkový cyklus“, „román v obrazech“ apod.

Obecně však platí, že se vždy najdou konkrétní texty (na pomezí komiksu a bohatě ilustrované literatury či komiksu a výtvarného cyklu), u kterých bude jejich klasifikace obtížná a které se budou vzpírat zařazení podle předem připravené definice.

primárního zájmu) i na komiks (který chápou jako médium).¹⁹³ Podle jejich teze „*takzvaný zdroj média nelze kategorizovat jako diskretní, diskontinuální, datovatelnou, přesným způsobem v diachronii vyznačenou událost*“ (ibidem: 441). Ve svém dynamickém modelu dvojího zrození média rozlišují 1. integrační zrození jako objevení se nového technologického postupu, zprvu plně závislého na ostatních médiích, který jen pozvolna dochází k zavedení nového dispozitivu, a 2. diferenční zrození jako nastoupení mediální instituce, osamostatnění, úplné sebevědomí a objevení vlastní specifičnosti.¹⁹⁴

V případě komiksu nacházejí Gaudreault s Marionem dle svého konceptu jeho první zrození u Rodolpha Töpffera v jeho příběhu *Histoire de M. Vieux Bois*¹⁹⁵ z roku 1827. Ten měl podobu třicetistránkového sešitu o celkem 158 panelech, které kombinovaly hrubé kresby s textem. Nejedná se podle nich přitom „*o objevení nové technologie, nýbrž o radikálně nové použití technologie v kombinaci s určitým typem nosiče, albem, a určitým narativním žánrem, vyprávěním v obrazech*“ (ibidem: 447).¹⁹⁶ Töpfferovo dílo v podobě autografického alba přitom muselo vybojovat uznání specifičnosti v kontextu již známých médií (vyprávění v obrazech, karikatura, lidové obrázky), což se mu (soudě dle často uváděného uznání ze strany Johanna Wolfganga von

¹⁹³ V samotném pojetí média vychází autoři z definice Eliséo Vérona z textu „*De l'image sémiologique aux discoursivités*“ (in *Hermès*, č. 13–14) z roku 1994, podle níž je médium „*souborem tvořeným technologií plus sociálními praktikami produkce a osvojování této technologie, pokud má k jeho sdělení přístup veřejnost (ať už jsou podmínky tohoto, většinou placeného, přístupu jakékoli)*“ (Véron 1994: 51; cit dle Gaudreault – Marion 2004: 443).

¹⁹⁴ Mezi těmito dvěma zrozeními pak dochází ještě k „*emergenci nového dispozitivu prostřednictvím ustavení procedur*“ (srov. Gaudreault – Marion 2004: 442).

Přitom však platí, že „*abychom dobře pochopili nějaké médium, musíme ho pojímat ve vztahu k ostatním médiím*“ (ibidem: 444).

¹⁹⁵ Do češtiny bylo jméno hrdiny v překladu publikace *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete* (Gravett 2013: 24) převedeno jako „*pan Tupohlavý*“. Celé dílo je k dispozici on-line zde: <http://leonardodesa.interdinamica.net/comics/lids/vb/VieuxBois00.asp?p=Intro>.

Töpffer však tento sešit nevydal, až o deset let později vyšla rozšířená a přepracovaná verze „*příběhů v rytinách*“ (*histoires en estampes*) *Les Amours de M. Vieux Bois* o 198 panelech rozložených na 88 stranách (anglicky pak vyšla v roce 1841 jako *The Adventures of Obadiah Oldbuck*). (srov. ibidem)

¹⁹⁶ Ve vztahu k žánru je přitom pro konstituci média „*důležitý je také způsob, jakým médium vyjednává s žánry, jelikož toto vyjednávání (négociation) může vyvolat interakce*“ (ibidem: 444). Tak podle Gaudreaulta s Marionem například „*foto-román se historicky spojil s žánrem sentimentálních příběhů a s červenou knihovnou. Oproti tomu u komiksu svědčí pojmenování žánru o jeho poutu s gagem. Stává se dokonce, že na základě rovnítka mezi žánrem a médiem je jedno považováno za druhé: takto se často říká, že foto-román či komiks patří mezi narativní žánry, nebo dokonce – daleko méně vznešeně –, že se jedná o žánry paraliterární.*“ (ibidem)

Goethe) nejspíše povedlo. Töpfferem zvolená technika (postup) autografie (varianta litografie) byla později nahrazena ofsetem, který znamenal prudký rozvoj (masového) tisku, s nímž komiks vešel do vztahu „intermediální synergie“. Druhého zrození pak podle autorů komiks dosahuje v první polovině 20. století, kdy „*dojde svého nastoupení [...] jakožto specifické médium*“ (ibidem: 448). Gaudreault s Marionem však neuvádějí žádné podrobnosti o tom, kdy, jak a proč se tak stalo.

Lze však autory popisované „radikálně nové použití technologie“ (tedy zjednodušeně tisku) „v kombinaci s určitým typem nosiče, albem“ (tedy sešitem coby dispozitivem) „a určitým narativním žánrem, vyprávěním v obrazech“ (je „vyprávění v obrazech“ žánrem?) považovat za dostatečné ke vzniku něčeho označitelného jako nové „médium“? S ohledem na výše uvedené se zdá, že spíše nikoliv. Je však přesto zřejmé, že *něco nového* v Töpfferově díle vzniká. Je to však „pouze“ nový kód, který využívá existující nosiče a média ke sdělení podanému novou formou.

3.7 KOMIKS A/JAKO MÉDIUM: SHRNUÍ

Zdá se tedy, že jakkoliv je deklarování komiksu coby média v některých ohledech „patřičnější“ než jeho pojmání jakožto (literárního) žánru, při snaze o konkrétnější konceptualizaci mediality komiksu nelze dát této deklaraci nějaký význam, učinit tuto atribuci teoreticky (či analyticky) nosnou. Co do mediality, ať už její vymezení vychází z povahy kanálu/nosiče, technologie či dispozitivu, nevykazuje komiks žádná specifika, která by ho odlišovala od jiných typů tiskové produkce.¹⁹⁷

Tabulka/schéma 14

dimenze mediality	komiks (analogový)	digitální komiks ¹⁹⁸
signál	optický (vnímaný zrakem)	optický (vnímaný zrakem)
kanál	vizuální (světelné vlny viditelného spektra)	optický kabel, elektromagnetická vlny
nosič	papír (plátno, zeď)	(CD, DVD, HDD – digitální data) ¹⁹⁹ < aparát, program Display
technologie	tisk	LCD apod. ?
dispozitiv	sešit/časopis, kniha (novinová/časopisecká strana, její část)	multimedia ?

¹⁹⁷ Ke specifikům elektronických komiksů viz poznámky výše, co do specifické mediality však tato forma komiksu přináší jen více nejasností, aniž by uvedenou tezi vyvracela (jen na místo tiskové produkce pak bude třeba hovořit o multimediálním obsahu digitálních zařízení).

Rozvoj nejrůznějších mediačních technologií totiž vede k tomu, že „dochází ke vzniku popř. modifikaci příslušných komunikačních schémat, neboť každá z těchto změn podstatně zasahuje do té části komunikačního schématu, kde tradičně rozlišujeme kanál, médium a substanční komponentu kódu. Je v této souvislosti třeba připomenout, že s narůstající složitostí mediačních složek dochází průběžně k vzájemné strukturální integraci uvedených složek schématu.“ (Kořenský 2014b: 134)

¹⁹⁸ Jak bylo avizováno výše, digitální komiks není v tomto textu primárním předmětem zájmu, a jeho charakteristika co do dimenzí mediality nabídnutá ve třetím sloupci tabulky je tak čistě pracovním návrhem, který problematiku v tomto smyslu kontextově rozšiřuje, pro komplexní zachycení této specifické problematiky by však vyžadoval rozpracování a domyšlení.

¹⁹⁹ V případě digitálního komiksu se ve složce nosiče problematika zdvojuje, a to díky tzv. *transkódování* (Manovich 2001), k němuž dochází mezi numerickým kódem a digitálními daty, tedy „počítačovou vrstvou“, a „kulturní vrstvou“, tj. významy vyjadřovanými dle kulturních konvencí. Srov. „Digitální data jsou – jinými slovy – transkódována z numerického záznamu do podoby kulturních a mediálních objektů (obrazů, videa, textu, hudby, řeči), nicméně už sám fakt, že jsou tato data zároveň stále jako data (respektive datové soubory) reprezentována a že jsou manipulovatelná a použitelná opět pouze prostřednictvím nového média, vede k modifikaci kulturní roviny nových médií.“ (Macek 2013: 110)

Espen J. Aarseth (1997) v této souvislosti rozlišuje dvě vrstvy textu v digitálních médiích – *texton* („hlubinná“, binárním kódem fixovaná a příslušným aparátem a programem „čtená“) a *skripton* („povrchová“, čtenáři aparátem/programem prezentovaná coby „čitelný“ text); v zásadě jde tedy dvě roviny textuality – strojovou, technologickou a kulturní, „čitelnou“.

Zdá se tedy, že komiks svébytným médiem není. V případě korpusu komiksu jsou tedy co do mediality k dispozici „jen“ konkrétní sešity/knihy²⁰⁰, případě další formy, které je možno na základě arbitrárně stanovených kritérií označit za komiksy, zatímco jiné, zdánlivě podobné, dostanou označení např. „bohatě ilustrovaná literatura“ či „knižně vydaný obrazový cyklus“.

Co by mělo však být oněmi kritérii? Čím je komiks specifický a jak ho lze rozeznat od „ne-komiksu“? Zdá se, že v tomto ohledu přichází ke slovu pojem, který se objevil už ve výše uvedeném komunikačním *schématu 13*, aniž by byl dosud pečlivěji konceptualizován, přesto však coby zmínka tak či onak figuroval i předchozích subkapitolách. Není tím, na základě čeho lze identifikovat komiks, specifické užití *kódu* či *kódů*? Nebyla by tedy konceptualizace komiksu jakožto kódu tou nejadekvátnejší?

²⁰⁰ V tomto smyslu pak komiks může být *masmédiem*, jak ho traktují např. Reinhold Reitberger a Wolfgang J. Fuchs (1972) v publikaci *Comics: Anatomy of a Mass Medium* (jedná se o překlad o rok dříve vydaného německého originálu *Comics. Anatomie eines Massenmediums*).

4. KOMIKS A/JAKO (SPECIFICKÝ) KÓD

Ať již byl komiks výše tematizován jakožto umění, žánr či médium, důkladnější analýza dané relační konceptualizace ve všech třech případech ukázala, že tato tradiční označení není možno v případě komiksu užívat smysluplně, tak aby o předmětu sdělovala něco více a nebyla jen více či méně vágní metaforou či spíše matoucím subsumování jednoho neurčitěho fenomény pod druhý. Jediné, co zbylo jako neochvějná jistota, je korpus konkrétních komiksů, které v rámci lidské kultury dosud vznikly. Jak jejich specifičnost postihnout?

Ve výše uvedeném *schématu 13* (viz kap. 3.1) zůstal ještě jeden důležitý pojem, který dosud nebyl tematizován a pečlivěji konceptualizován – pojem *kód*. A tento pojem se přitom (alespoň zmínkou) objevoval již v předchozích kapitolách, v nichž se došlo k tomu, že uměny by bylo lze stejně dobře popsat jako sémiotické systémy (srov. kap. 1.2), že žánr lze pojímat jako soubor norem, konvencí, pravidel, tedy jako kód (srov. kap. 2.5), že technologie se stává médiem, jakmile začne pracovat s určitým symbolickým kódem (srov. kap. 3.5), že Rodolphe Töpffer ani tak nepřivedl na svět nové médium, jako spíše „vynalezl“, ustavil nový kód (srov. kap. 3.6).

Ovšem ani s pojmem kód to není tak jednoduché, aby následná k němu relační konceptualizace komiksu byla zcela jasná. Kódem se obvykle myslí způsob systematické organizace znaků, jejich významů a vztahů mezi nimi sloužící k přenosu sdělení. Podle Johna Fiskeho a Johna Hartleyho (2005: 40) tak „nejjednodušeji lze kód definovat jako ‚vertikální‘ uspořádání znaků (*paradigma*), které mohou být kombinovány v souladu s ‚horizontálními‘ pravidly (*syntagma*)“. Ještě lapidárněji, jako „*systém organizace znaků*“ pak kód definuje Jonathan Bignell (2002: 10). Kód tedy determinuje způsob užití znaků, repertoár zvýznamnění (kódování/dekódování významů), techniku a způsoby čtení. Umberto Eco však tvrdí, že „*není pravda, že kód organizuje znaky; správnější je říci, že kódy poskytují pravidla, která generují znaky jako konkrétní události v komunikačním styku*“ (Eco 2004: 62) – staví tedy kódy nad pravidla, coby jakousi „obecnější instanci“.

Marek Lapčík (2012: 236) pak shrnuje: „Přes různé difference se však zdá, že napříč různými autory i přístupy panuje shoda na klíčové vlastnosti kódu: představují abstraktní entitu jen těžko identifikovatelnou (přesněji: spíše vůbec) mimo okamžik komunikační události.“²⁰¹ A Fiske s Hartleyem (2005: 41) pak ještě připomínají, že „většina kódů má povahu dynamických a kontinuálně se proměňujících systémů“. Bylo-li tedy komplikované konceptualizovat komiks ve vztahu k pojmům umění, žánru a média, s pojmem kódu to nebude jednodušší.

Zdá se však být adekvátní, že to, zda konkrétní text označíme za komiks, zatímco texty jiné dostanou označení jako například „bohatě ilustrovaná literatura“ či „knižně vydaný obrazový cyklus“, skutečně není dáno „uměleckou“, žánrovou či mediální charakteristikou daného textu, jako na základě identifikování užitých kódů, resp. právě specifického komiksového kódu (či „jazyka“, jak se někdy uvádí²⁰², ovšem tento pojem požívá jistou exkluzivitu pro přirozený kód řečový).

Jelikož jedním z nejcharakterističtějších rysů komiksu je „sekvenčnost“, tedy rozdělení „vyprávěného“ do několika izolovaných obrazových znaků, pak je (vedle zdánlivě triviálního, leč u komiksu přesto ne vždy tak zjevného směru čtení) zásadní konvencí čtení komiksově sekvence, tedy nejen vnímání jednotlivých políček, ale i specifický proces, při kterém čtenář ve své mysli doplňuje nezobrazené, tedy to „mezi“ políčky.²⁰³ Komiks totiž, jak uvádí Eco (1995: 162–163), „láme continuum na několik málo podstatných prvků“ – z nějakého děje jsou vybrány jen signifikantní segmenty, které jsou řazeny vedle sebe a odděleny mezerami; tím komiksy „vytoářejí jakousi ideální kontinuitu s pomocí faktuelní diskontinuity“.

Komiks konvenčně užívá i různé specifické znaky, jejichž znalost je také předpokladem úspěšného čtení. Pokud tyto konvence čtenář zná, je schopen přečíst i komiksy, které neobsahují žádnou slovní artikulaci, žádný verbální text, který by ho

²⁰¹ Pro podrobnou „inventuru“ způsobů konceptualizace pojmu kód lze odkázat na celou problematiku věnovanou kapitole v citované publikaci Marka Lapčíka (2012: 232–253).

²⁰² Srov. např. populární publikaci *The Language of Comics* Maria Saraceniho (2003), výrazný sborník *The Language of Comics: Word and Image* (Varnum – Gibbons 2001) nebo generativisticky založený přístup reprezentovaný nejnověji knihou *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* Neila Cohna (2014).

²⁰³ Tento proces, byť v případě komiksu do jisté míry specifický, však není třeba přílišně fetišizovat, jak ve svých úvahách o „ucelení“ (closure) činí Scott McCloud (2008).

„vedl“. Zdá se však, že právě způsob, jímž je v komiksu pracováno s tradičními kategoriemi „slov“ a „obrazů“ je klíčem k hlavním konturám popisu onoho proponovaného *komiksového kódu*.

4.1 KOMIKS JAKO TYP (SÉMIOLOGICKÝ HETEROGENNÍHO) TEXTU

Je-li pojem *text* chápán sémioticky, tedy v širokém smyslu, tj. jako „znakový útvar“ (Macurová – Mareš 1992: 7), který „se realizuje v různých znakových systémech“ (Karlík – Nekula – Pleskalová 2002: 489), tedy v podstatě jako útvar odpovídající „komunikátu“ ve vymezení Hausenblasově (1984), pak je možno v rámci kulturní produkce vymezit určitou skupinu textů, které jsou označovány jako *komiksy*. Komiks lze tedy v tomto smyslu považovat za *specifický druh textů*, stejně jako můžeme vyčlenit i texty filmové, hudební, divadelní, literární aj.²⁰⁴

Na komiksové texty u nás bývá tradičně nahlíženo (pokud vůbec) především prizmatem literární vědy.²⁰⁵ Již při letném kontaktu s komiksovými texty je však zřejmé, že jejich povaha je zásadně odlišná od textů literárních, resp. verbálních, byť jakkoli bohatě ilustrovaných. Adekvátnější se tak zdá být přístup sémiotický, v jehož intencích je pak možné pokusit se o popis prostředků, kterých se užívá v komiksových textech, stejně jako specifických rysů a vlastností těchto komiksových textů. A to především náležitostí formálních, neboť u těch se zdá být nejvhodnější začít. Cílem tohoto snažení pak může být pokus o obecný strukturní popis, který by (po patřičném rozpracování) nabídl analytický aparát pro další výzkum a popisy konkrétní.

Vzhledem ke specifické recepci komiksu v našem prostředí (ideologické, a následně samozřejmě i teoretické a čtenářské) se u nás nerozvinula řádná reflexe tohoto typu textů a jakákoli teorie komiksu, pokud se (spíše v pokusech) vůbec objevila, „většinou ustoupila otázce aplikovanosti nebo estetického a ideologického hodnocení“ (Mertlíková – Zeman 1996: 9). Proto je třeba začít právě především u obecných vymezení a popisu formálních náležitostí.

Komiks patří k typům textů (komunikátů), které můžeme označit jako *sémioticky heterogenní*, neboť jsou realizovány několika znakovými systémy. Komiks by tak v tomto smyslu bylo možno s jistým zjednodušením chápat analogicky k především mluvené přirozeně řečové komunikaci (jejímu /kvazi/záznamu).

²⁰⁴ Srov. kap. 1.2.

²⁰⁵ Srov. kap. 2.

Představuje totiž komplementární kombinací prostředků (nejméně) dvou kódů: verbálního (těmi jsou sdělovány především vlastní promluvy, přesněji jejich čistě „informační“ obsah) a piktorálního²⁰⁶ (těmi jsou sdělovány zvláště informace o kontextu promluvy, podílí se také ve značné míře na vyjádření emocionální složky výpovědi).

Zdá se, že právě mluvenému projevu je komiks v jeho vícekódovosti skutečně velmi blízko: ve své obrazové složce je schopen zachytit i takové prvky komunikace, jako jsou mimika, gestika, proxémika a ostatní neverbální složky, které jsou v čistě verbálním psaném projevu (literatuře) buď opomenuty, nebo vyžadují opis. Ten však již patří do jiné „roviny“ výpovědi, zatímco u komiksu (stejně jako v mluvené řeči) tvoří jednu, byť vícevrstevnou komunikační „rovinu“. Ve verbálním textu komiks může zachytit vlastní („informační“) obsahy výpovědí, v jejím ztvárnění (typy písma a tzv. „bublin“) pak postihnout i takové náležitosti jako síla či barva hlasu apod. Ve své souhře jsou pak obě složky schopny výstižně vyjádřit třeba rozčilený, nervózní, vyděšený či jakýkoli jiný projev v jeho komplexnosti.

Komiks lze tedy chápat jako *typ sémioticky heterogenních textů/komunikátů*, které jsou tvořeny dvěma základními, vzájemně propojenými znakovými systémy – verbálním a piktorálním. Ze znaků obou typů jsou vytvářeny konkrétní, funkčně homogenní texty, a to na základě specifického, jednotného *kódu*, který je vlastní právě komiksu a jehož konkrétními realizacemi tyto texty jsou, neboť v jejich širším korpusu lze identifikovat řadu konvencí, na základě nichž jsou vytvářeny, stejně jako množství specifických (jen, či primárně, v komiksu užívaných) strategií a prostředků.

²⁰⁶ Někdy se uvádí ikonického, ale pojmy verbální a ikonický nejsou stejného řádu – i verbální může být ikonické. Zde bude tedy užíváno označení piktorální ve smyslu obrazem vyjádřený – analogicky k verbální ve smyslu slovy vyjádřený.

4.2 „SLOVA“ A/V.S. „OBRAZY“

Ačkoliv byly výše zproblematizovány pojmy literatury a výtvarného umění (srov. kap. 1 a 2), dosud bylo zvolených pracovních náhrad „literárno“ a „výtvarno“ užíváno dosti volně. Cílem předchozích odstavců bylo totiž především poukázat na některé typy propojení těchto oblastí a jejich vzájemných vztahů.

Jak však upozorňuje Miroslav Petříček (2006: 33), vztah literárna a výtvarna „odkazuje zjevně k rovině nějak ještě elementárnější, k rovině vztahu textu a obrazu“ – respektive, přesněji, k rovině vztahu slova a obrazu.²⁰⁷ Onen prostor mezi literárnem a výtvarnem tak bude především prostorem mezi „textovým“ a obrazovým, resp. verbálním a piktorialním²⁰⁸ (ovšem s oním „omezením“ zmíněným v úvodu při definování literárna). Teprve důkladnější specifikace této dichotomie umožní pochopit subtilní způsoby prolínání literárna/verbálna a výtvarna/piktorialna v komiksu. Rozlišení slova a obrazu je totiž platné na několika úrovních.

Předně je to úroveň znakových prostředků, na které se slovo a obraz rozlišují jako znaky *verbální* (slovesné) a *piktorialní* (obrazové), resp. *konvenční* (*symbolické*) a *ikonické* (nejobecněji pak *motivované* a *nemotivované*). Specifičnost obou typů znaků je zřejmá a jejich vymezení notoricky známé.²⁰⁹ Rozdíl mezi nimi je viděn především

²⁰⁷ Dávat do opozice k obrazu pojem textu může být problematické (viz 4.1). Srov. též jinde u Petříčka (2004: 533): „Jako text můžeme chápat i film, to jest tkanivo tvořené záběry, sekvencemi, střihem a montáží.“

²⁰⁸ Někdy se užívá také dichotomie verbální - vizuální, která je však chybná, neboť i slovo má ve své psané formě vizuální podobu (vnímáme ho zrakem).

²⁰⁹ Koresponduje ostatně i se základním rozlišením v tradičních znakových typologiích – v nejznámější Peirceově triádě mu odpovídá vymezení *symbolu* a *ikonu* (srov. Peirce 1997).

Eco (2004: 204) však přesvědčivě doložil, že chápání ikonických znaků jako analogových, motivovaných a přirozených (přičemž tyto kategorie jsou chápány jako synonymní, v protikladu s kategoriemi digitální, arbitrární a konvenční, které specifikují právě verbální/symbolické znaky) není funkční a že známá Peirceova trichotomie (symbol, ikon, index) „postuluje přítomnost referentu jako rozlišujícího parametru“, ovšem ikony, definované jako „podobné jejich objektu“, v komunikaci fungují stejně dobře, i pokud žádný referent neexistuje. (Jako příklad lze uvést obrazy fiktivních bytostí, jako jsou jednorožci, mořské panny, vodníci apod.)

Srov. „fotografie je snad ‘motivovaná’ (stopy na papíru jsou způsobeny rozložením hmoty v přepokládaném referentu), ale je digitálně analyzovatelná, jak je tomu v případě, když je tištěna pomocí rastru; kouř prozrazující přítomnost ohně je motivován ohněm, není však k němu analogický; obraz představující Pannu Marii je ‘analogický’ k ženě, avšak rozpoznatelný jako Panna Marie je důsledkem konvenčního pravidla; určitý typ horečky je přirozeně motivován TBC, nicméně to, že je rozpoznatelný jako spolehlivý příznak nemoci, je důsledek konvence. Pohyb ukazujícího prstu směrem k údajnému objektu je snad motivován prostorovými koordinátami objektu, ale volba ukazujícího prstu jakožto indexu je vysoce arbitrární; indiáni Cuna ve skutečnosti používají

v motivaci spojení výrazu s obsahem a v neposlední řadě také v tom, že u obrazu „*je tvarosloví zároveň i jeho znakovost*“ (Zvěřina 1968: 31), že tedy forma je sémioticky podstatná, kdežto u verbálních znaků se má za to, že všechna jednotlivá token jednoho typu mají stejný význam.²¹⁰ Rozhraní mezi znaky verbálními a obrazovými však není absolutní, jde o jisté ideální typy, zatímco reálné znaky obvykle obsahují v různé míře všechny tři Peircem definované složky, z nichž jedna bývá dominantní.

Uvedený rozdíl mezi typy znaků je pak transponován na úroveň textů, které jsou jimi tvořeny, resp. kódů, které s nimi operují (tedy v zásadě „soustav“, které byly výše označeny jako literárno a výtvarno) a podstatně se projevuje v recepci. Zatímco literární (verbální) text má povahu lineární a dynamickou, a má dimenzi časovou, neboť při jeho čtení recipient vlastně transformuje jistou prostorovou strukturu (text na papíře) ve strukturu časovou, výtvarný (piktoriální) text (obraz) je nelineární a proces „čtení“ má „*spíše ráz „těkavý“*“ (Daneš 1999a: 448).

Ani tato představa však není přesná: i v případě výtvarného textu může kompozice jeho jednotlivých složek „signalizovat“ adekvátní směr a způsob čtení, který pak nemusí být nutně „těkavý“. Uplatňují se zde jistá kompoziční pravidla, která čtenáře vedou, zajišťují určitý směr čtení a výtvarný text se tak nerozpadává v soubor „těkavě“ interpretovaných jednotlivin. Pokud je navíc výtvarný text

zcela jiného prostředku, „ukazujícího retného gesta“... Otisk pracky kočkovité šelmy je motivován tvarem dané pracky kočkovité šelmy, avšak to, že lovec přisoudí takovému výrazovému tvaru obsah (abstraktní pojem) «kočkovitá šelma», je dáno konvencí.“ (Eco 2004: 217)

²¹⁰ Proti tomuto chápání verbálních znaků (a písma) se vymezuje hnutí vizuální poezie, která verbální znaky (a písmo) od této determinace „osvobozuje“. V daném kontextu jde především o kaligramy/ideogramy a typogramy, tady básně, které nejsou tradičním „časovým uměním“, ale stávají se „prostorovými“ – zobrazují nějaký předmět, obrazec, který je obvykle i vodítkem obsahu básně. Zatímco v kaligramu/ideogramu je samo písmo tím, co na způsob kresby vytváří obrys daného objektu, v typogramu (od antiky označovaném *carmen figuratum*) je text uspořádán tradičně po řádcích a teprve okraje veršů různé délky dávají dohromady tvar předmětu, kterého se báseň týká (obvykle jde o symbolický předmět). Litery už v takové experimentální poezii nejsou jen „abstraktním“ nosičem skládajícím jim externí významy, ale samy nabývají sémantické moci – znamenají (anebo přinejmenším posilují významy slovní). Tradiční západní fonetický systém písma je zproblematizován a přetvářen v ideografický, typický pro asijské kultury (viz Fenollosa 2005 a jeho i Poundovo okouzlení čínským písemným znakem). V daném kontextu je zajímavé, že Marie Langerová (2006: 44) dokonce uvádí, že „*Fenollosovy popisy podivuhodně přibližují ideogram ke komiksu*“.

Paralelně k vizuální poezii vstupuje písmo i do výtvarného umění a hranice mezi oběma tradičními sférami se stírají (srov. Pecina 2008). Jiří Valoch (1992) označuje tento pohyb z pohledu výtvarného umění jako tzv. lingualizaci a z pohledu literatury/poezie jako vizualizaci. Ovšem, jak vyplývá z výše uvedeného, tyto pojmy jsou notně problematické (a z pohledu komiksu by bylo přesnější hovořit o verbalizaci a piktorializaci).

sekvenční, jako je tomu v případě komiksu, usměrňování čtenářovy recepční aktivity je s každým následujícím segmentem silnější.

S touto „těkavostí“ a nelineárností souvisí i to, že zatímco literární (verbální) text lze jednoduše rozdělit na diskrétní jednotky (znaky, případně figury, které se určitými jazykovými operacemi spojují do posloupností, syntagmat), výtvarný (piktoriální) text (obraz) se na diskrétní jednotky přímo nedělí.²¹¹ Ovšem v případě přechodových, smíšených textů se jakékoli podobné rozlišení samozřejmě komplikuje.

Slovo a obraz jsou také označovány jako média²¹², dokonce „základní a nejstarší média používaná v sociální komunikaci“ (Hopfingerová 2005: 343).²¹³ Tradičně byl rozdíl mezi nimi viděn v tom smyslu, že obraz byl spojován s konkrétnem a slovo s pojmem, slovo označuje, obraz znázorňuje. Jejich role, funkce a vztahy se historicky samozřejmě měnily (nejen v závislosti na vývoji technologií) a i v současnosti se významně mění: obě média se vzájemně sblížují a z hlediska vývoje naší kultury můžeme pak vysledovat slábnutí dominantní pozice slova a růst významu obrazu.²¹⁴ Hovoří se dokonce o přeměně verbálního typu kultury v typ audiovizuální (ibidem).

²¹¹ Přitom, jak upozorňuje opět Eco (2004: 245, každý „ikonický znak je ve skutečnosti text, neboť jeho verbální ekvivalent (s výjimkou řídkých případů značné schematizace) není slovo, ale fráze nebo vlastně celý příběh; ikonické znázornění koně neodpovídá slovu „kůň“, ale spíše popisu koně nebo nějakému jinému mluvenému aktu.“

To Lotmana (1984: 34) vede až k závěru, že u obrazu jde tedy o „v jistém smyslu znakový systém bez znaků (operující jednotkami vyššího řádu – texty)“. Eco (2004: 245) upřesňuje, že „jednotky, které vytváří ikonický text, jsou zakládány – pokud vůbec – kontextem. Vně kontextu nejsou tyto takzvané „znaky“ vůbec znaky, poněvadž ani nejsou kódovány, ani se ničemu nepodobají. Tedy, pokud ikonický text zakládá kódovou hodnotu znaku, je aktem vytváření kódu.“

²¹² Srov. „Text stejně jako obraz je médium.“ (Petříček 2007: 7)

²¹³ Pokud jsou slovo a obraz chápána jako média, pak komiks naplňuje definici „intermedia“ v širším vymezení intermediality jakožto projevu „vztahů dvou či více mediálních forem, které vstupují do takové vzájemně konceptuální fúze (sloučení), v níž obě interagující média již nelze od sebe oddělit a vrátit jim původní koherenci. Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí strukturální rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové.“ (Szczepanik 2002b)

²¹⁴ Tuto tendenci jsem na jiném místě (Foret 2009) označil jako *imagizaci* a pokusil se ji popsat na příkladu „privilegovaného textu“ zpravodajství.

Pokud je slovo chápáno jako médium²¹⁵, pak je nesmírně podstatná změna způsobená technologií písma – proměna původně mluveného slova ve vizuální zkušenost. Naše předchozí verbální kultura (McLuhanova „gutenbergovská galaxie“ – srov. McLuhan 2000) byla založená na písmu a tisku – z psaných a tištěných slov se staly abstraktní znaky. To jim dalo značný potenciál, ale také je jaksi „vyprázdnilo“, ochudilo o některé významy. Jak bylo naznačeno výše, ve 20. století se chápání psaného slova (především v poezii) mění: má být víc než jen záznamem, napodobením mluveného slova, usiluje o samostatnost namísto podřízenosti.

Jednou z cest je akcentace způsobu zápisu, tedy vizuální stránky sdělení – psané slovo se „vizualizuje“. Mělo samozřejmě vizuální charakter již dříve, ale jeho vizualita nebyla příliš funkční, nepracovalo se s ní, zvláště s rozvojem tiskových technologií se texty tiskly mechanicky, omezily se na prostý zápis. Byl to zvláštní druh vizuality, „specificky arbitrární, abstraktní, neznázorňující verbální vizuality, odlišné od vizuality malířské nebo fotografické“ (Hopfingerová 2005: 347–348).

Právě výše uvedené tendence v poezii a výtvarném umění pak „odhalily mnohorozměrnou strukturu slova, jeho různorodé auditivní a vizuální možnosti, rozmanité funkční schopnosti“ (ibidem: 343). Aniž by slovo ztrácelo svou označovací funkci, byly objevovány a zdůrazňovány i jeho znázorňovací schopnosti. To vedlo k tomu, že i psané slovo začalo směřovat od verbální vizuality k vizualitě obrazových znaků. Toto „nové“ psané slovo, „které současně označuje a znázorňuje, osciluje mezi verbální a obrazovou vizualitou“ (ibidem).

Obraz, který byl na počátku civilizace prvním pokusem o znázornění skutečnosti a později se stal doménou výtvarného umění, se ve stejné době, kdy dochází k popsáním proměnám role slova, zjednodušoval co do výrazové formy a demokratizoval. Obraz jako médium začal v té době plnit v dosud nevídané míře různé komunikační funkce. Tato přeměna souvisí samozřejmě především se vznikem moderní společnosti a masové kultury. Paralelně s tímto vývojem se rovněž měnilo i chápání obrazu v umění. Byla zpochybněna jeho znázorňovací funkce jako jediná

²¹⁵ Jak podotýká Miroslav Petříček (2007b) ve své recenzi na knihu *Technologizace slova* Waltera J. Onga (2007): „již slovo jako takové je určitá technologie, pokud – ať mluvené či psané – vytvoří odstup od světa a současně umožňuje jeho racionální osvojování“. Srov. též kap. 3.

možnost jeho působení, a ačkoli obraz samozřejmě i nadále znázorňuje, byly zdůrazněny i jeho označovací schopnosti.

Na jedné straně nejrůznější směry ve výtvarném umění „rezignovaly na tradiční realistickou poetiku a hledaly jiné výrazové možnosti vizuálních struktur; objevovaly novou paletu obrazových významů, utvořovaly nás v přesvědčení, že obraz může plnit bohaté označovací funkce“ (ibidem: 355), na straně druhé se „realistická poetika řídící se renesančními kánony, zvláště pak centrální perspektivou a kopírováním objektu, přesunula z malířských ateliérů do fotografických dílen, do kin, na ulice [...] její novou doménou se stala televize, která proniká do všech domácností a posléze video, které umožňuje číst audiovizuální text na způsob knihy“ (ibidem). Vznikla každodenní ikonosféra čerpající z tradic i inovací vypracovaných právě v umění.²¹⁶

A k takto civilizačně rozbujelému obrazu se pak samozřejmě často připojuje ono „nové slovo“, které „opakuje a umocňuje obraz, dopovídá poselství, které je v něm obsaženo, doplňuje obraz graficky i sémanticky“ (ibidem: 356), spojuje se s ním. K tomuto propojování dochází na nejrůznějších úrovních a v nejrůznějších oblastech – komiks je pak v tomto smyslu jakousi „velkou syntézou“ (viz níže).

Rozlišení literárna a výtvarna na úrovni slova a obrazu je tedy komplikované, a to nejen u konkrétních případů, ale i v obecnější rovině, neboť se nabízí otázka, „zda texty budované na sémiotickém systému jediném [...] nejsou spíše výjimečné a zda představa textu sémioticky homogenního není jistou (v určité fázi poznání textu třeba zákonitou a potřebnou) fikcí“ (Macurová – Mareš 1993: 11). Jak totiž známo, „sémioticky smíšená je sama přirozená lidská řeč“ (Daneš 1999a: 438), neboť „jak jazyk psaný, tak mluvený nepředstavují jednoduché, homogenní, ‚čisté‘ sémiotické systémy či kódy, nýbrž v obou případech jde o kombinaci dvou nebo více sémiotických kódů, z nichž jeden se obvykle jeví jako základní či ‚normální‘“ (Daneš 1999b: 13 – srov. též Osolsobě 1987).

Tedy nejen protiklad slova a obrazu jako typů znaků, ale i protiklad obrazu a slova coby médií se ukazuje jako nefunkční. Komplikovanější, ale přesnější se tak jeví koncept W. J. T. Mitchella (1994), který ideu „ryzích“ textů či obrazů spojuje s utopií modernismu a jeho snahou vyhnout se „kontaminaci“ jazyka. Projekt „ryzího“ textu

²¹⁶ Srov. kap. 1.4.

(nebo „ryzího“ obrazu) jako ne-smíšeného média je však podle Mitchella radikální odchylkou od normy, za kterou pokládá média smíšená.

Projekt očištěného jazyka-systému tak nahrazuje chápáním jazyka jako heterogenního pole diskursivních modelů, pro něž ustavuje koncept *obrazotextu* (*imagetext*): kompozitní, syntetické formy, kombinující v jednom celku obraz a slovo. Obrazotext odhaluje fatální propletení reprezentace s diskursem, překrývání vizuální a verbální zkušenosti.

Mitchell přitom nepopírá, že existují ryzí výtvarná (piktoriální) a verbální média, resp. slova bez obrazů a obrazy beze slov, upozorňuje však, že tyto zdánlivě neproblematické, „čisté“ verbální či výtvarné reprezentace obvykle obsahují stopy jiného média (výtvarná média zahrnují textualitu, psaní a ostatní arbitrární znaky, které vstupují do pole výtvarné reprezentace; médium psaní zase zachycuje myšlenky prostřednictvím vizuálních znaků a ve své fyzické a grafické formě je tak neoddělitelně nasycené vizuálním – jde tedy o ztělesnění obrazotextu).²¹⁷

Z výše uvedeného exkursu po prostoru mezi literárním a výtvarným a mezi slovem a obrazem (diachronně i synchronně, příklady i obecně) se zdá, že právě koncept jako obrazotext by mohl být pro popis jednotlivých fenoménů adekvátní. Otázkou však je, jaký *analytický* potenciál tento koncept osvědčí. Pro komiks a zejména některé jeho prvky je tento pojem nepochybně přinejmenším adekvátním pojmenováním.

²¹⁷ Petříček (2009: 7n) však upozorňuje, že „rozumíme textům, rozumíme obrazům; je zřejmé, že mezi obojím je rozdíl. V obou případech jde sice o rozumění, avšak hra, kterou v jednom i druhém případě hrajeme, je wittgensteinovsky řečeno zjevně jiná. Je důležité trvat na tomto rozdílu, to ještě na neredukovatelnosti či nepřevoditelnosti jednoho na druhé [... , protože] v okamžiku, kdy říkáme, co obraz »znamená«, co obraz »říká«, a dokonce i tehdy, když jenom říkáme, co na obraze vidíme, je už porozumění obrazu nějak čtením, protože je zprostředkováno znakovým systémem jazyka, tedy porozuměním, jehož modelem je text, a nikoli obraz.“

4.3 VZTAHY MEZI SLOVY A OBRAZY

Jaké vztahy mohou slova a obrazy navazovat v rámci obrazotextů, resp. oněch přechodových fenoménů, smíšených komunikátů? Jaké funkce v nich plní? Výše bylo několik možných vztahů naznačeno, a to jak v diachronní, tak synchronní perspektivě. Je možné pokusit se o nějakou systematiku?

Pokusů systematizovat vztahy slov a obrazů v různých typech kombinovaných sdělení existuje celá řada.²¹⁸ Jak však trefně upozorňuje Klinkenberg (2008: 6), obvykle jde o koncepce buď sice obecné, ale příliš vágní, nebo o vzniklé ad hoc a pro potřeby konkrétního materiálu/týpu zkoumaných komunikátů.

K obecným patří Barthesovo (2004) rozlišení dvojího typu vztahu mezi verbálním textem a obrazem – označuje je jako *zakotvení* (*d'ancrage*) a *převod* (*relais*). Každý obraz je podle Barthesa polysémický, „implikuje pod svými signifikanty „plovoucí zřetězení“ signifikátů“ (ibidem: 54). Neboli, obraz „obsahuje tolik informací, kolik jich v něm jenom chceme vyčíst. Jakékoli jednotky, které v rámci tohoto [obrazu] definujeme, jsou nahodilé“ (Monaco 2006: 156).²¹⁹ Sice tedy obvykle můžeme izolovat určité rozhodné jednotky, „avšak zdá se, že jakmile jsou zjištěny, znovu se rozplynou“ (Eco 2004: 244).

A právě slova můžeme použít k *zakotvení* obrazu, k zadržení „uplývání řetězce signifikantů“ (Barthes 2004: 54). Toto *zakotvení* (či *ukotvení*) je nejčastější funkcí, kterou slova ve vztahu s obrazy plní (v novinách, na plakátech apod.): slova tu čtenáři pomáhají identifikovat zobrazené a tím *ukotvují* všechny možné denotované smysly, směřují jeho vnímání (na rovině denotace); mimo to (na rovině konotace) také řídí interpretaci zobrazeného. Verbální text tak „vede čtenáře mezi signifikáty obrazu, umožňuje mu některým se vyhnout a jiné převzít“, čímž „jej dálkově navádí ke smyslu, který je předem zvolen“. (ibidem: 55) Verbální text svou funkcí osvětlení

²¹⁸ Jmenovat lze alespoň Shapiro 1973, Barthes 2004, Hopfingerová 2005 a Klinkenberg 2008. Z domácích pokusů je možno zmínit např. Otakarem Šoltyssem (2004) rozvíjený koncept komplexního komunikátu, který „obsahuje nejméně dva sémiotické kódy [... a pro nějž] platí obecně tři principy, na základě kterých se sémiotické kódy k sobě vztahují: princip harmonie kódů, princip dominance kódu, princip substituce kódů.“ (ibidem: 257) K limitům tohoto konceptu srov. kap. 2.3 in Lapčík 2012.

²¹⁹ Monaco hovoří o filmovém záběru, ale zdá se, že v tomto případě lze zobecnit, a pro hladkost čtení je tedy nestandardně zaměněno slovo „záběr“ za slovo „obraz“ i v samotném citátu.

některých prvků tedy omezuje čtení obrazu, ve vztahu k jeho signifikátům má represivní úlohu (ibidem).²²⁰

Mají-li slovo a obraz vztah komplementární (jako je tomu především právě u komiksu), jde o podle Barthesa o *převod*, v němž jsou obě složky prvky obecnějšího syntagmatu, které vytváří komplexní sdělení na vyšší rovině. V dynamických textech (film apod.) je pak tento typ nejdůležitější, neboť zde „*dialog nemá prostou funkci osvětlování, nýbrž skutečně posouvá jednání, protože v sukcesi sdělení poskytuje významy, které nejsou na obraze*“. (ibidem) Platí to nepochybně i pro statické komiksové texty.

Nejde samozřejmě o nějakou ostrou opozici, oba typy se mohou uplatnit v jednom a témže textu, ale spíše o to, jaká funkce v daném komunikátu převažuje.

Podobně, byť z jiné perspektivy, rozlišuje Hopfingerová (2005) dva modely koexistence slova a obrazu v kultuře: *statický* a *dynamický*. První model tradičně připisuje slovu označovací funkci a obrazu funkci znázorňovací a spojuje oba typy znaků v jednom vyjádření, zatímco druhý model pojímá označovací funkce slova a obrazu i znázorňovací funkce obrazu a slova podobným způsobem, a to nezávisle na jejich odlišném znakovém původu. Sloučení materiálně, znakově odlišných prvků se děje na úrovni technické i antropologické, estetické i sémiotické a tento integrační proces se řídí principem komplementarity.

Je zřejmé, že jde tedy především o klasifikaci jednotlivých typů médií než přímo vztahů obrazu a slova napříč různými druhy komunikátů. A podstatnější není ani tak povaha užitých znaků a jejich vztahů, jako spíše povaha daného média. Také proto se Hopfingerové v její klasifikaci dostává komiks mezi zástupce statického modelu, zatímco Barthes ho ve své typologii uvádí spolu s texty dynamickými (filmem apod.). Hopfingerová si je však této nesrovnalost nejspíše vědoma, neboť u charakteristiky statických textů uvádí: „*Charakter tohoto vztahu se změní a zkomplikuje až tehdy, když dojde ke sblížení funkcí, jež plní slovo a obraz. Bude to případ komiksu, kde obě složky spoluurčují význam a společně tvoří integrované vyjádření.*“ (ibidem: 357)

²²⁰ Jak ukázala na jiném místě (Foret 2012) provedená diachronní sonda, tento typ vztahu mezi verbálním a obrazovým sdělení byl „objeven“ a užíván již poměrně záhy.

4.4 „VELKÁ SYNTÉZA“ ANEB „OBRAZOSLOVNÍ AMALGÁM“

V obou uvedených klasifikacích vztahu mezi verbálním a obrazovým sdělením se nezávisle na sobě objevuje komiks jako jakýsi specifický, mezní případ. Zdá se, že právě v komiksu jsou zastoupený „obraz“ i „slovo“ nejbliže jejich tradičnímu chápání, a přesto v nejvyšší míře integrace.

Komiks bývá charakterizován jako *„forma komunikace, v níž relace ikonického a verbálního nemá ráz vzájemného doplňování [...], ale v níž se projevuje jejich organické sepětí, při kterém jsou rozdíly oddělující obě tyto kategorie potlačeny“* (Toeplitz 1985: 22).

V komiksových textech přináší principiálně část informací obraz a část slovo²²¹ – mohou se dublovat (stejně jako např. informace přinášené jednotlivými prvky, složkami mluvené řeči), a tedy zdůrazňovat, častěji se však doplňují (jde o dvě rozdílné „informační sady“, které dohromady tvoří výpověď). Další informace pak dává jejich spojení (např. vyjádření ironie protikladem obsahu promluvy a jejího ztvárnění, tedy protikladem čistě verbální a obrazové složky). Důraz na skutečnost, že verbální sdělení by v komiksu nemělo replikovat/popisovat to, co sděluje obraz, bývá velmi častý.

Typologie vztahu mezi obrazem a textem v komiksu by výše zmíněný Klinkenberg označil nejspíše za ty ad hoc vzniklé. Mohou však pomoci identifikovat některé zajímavé fenomény.

Scott McCloud (2008: 153–155) rozlišuje tyto typy vztahů:

1. obraz ilustruje text
2. text je zvukovým doprovodem (soundtrack) akce, která se odehrává v obraze
3. obraz i slova říkají totéž, popisují stejnou věc, akci
4. text rozvíjí, anebo umocňuje obraz
5. text a obraz si jsou každý svou různou cestou (paralelní kombinace)

²²¹ Role slova, verbálního textu, se někdy relativizuje poukazem na komiksy beze slov, přítomnost verbálního sdělení je však lépe považovat za fakultativní a v těchto případech tedy pouze „nevyjádřenou“, nikoliv „nepřítomnou“. Absence verbálního sdělení je záměrná a tedy významotvorná. – Srov. též Groensteenem definovanou realistikou funkci verbálna (viz níže).

6. text je integrovaný („vmontovaný“) do obrazu, sám plní funkci obrazu (montáž)
7. text a obraz se vzájemně doplňují a vysvětlují, co není řečeno obrazem, je řečeno textem a naopak.

Nejtypičtějším a nejčastěji užívaným (jakýmsi „ideálním“) způsobem jen ten poslední uvedený (7), tedy komplementární doplňování. O typu (2), zvukové efekty, viz dále.

Poněkud komplexnějším způsobem popisuje vztah slova a obrazu v komiksu Thierry Groensteen (2005: 154–162), a tak když zkoumá „*proces rození smyslu mezi dvěma rejstříky, ikonickým a lingvistickým*“ (ibidem: 155; lépe by bylo piktorálním a verbálním, obrazovým a slovním), definuje tyto „funkce verbálna“:

- 1) dramatická („promluvy dodávají situaci na patetičnosti“)
- 2) realistická („v životě lidé prostě hovoří“)
- 3) ukotvení (budující komplementárnost)
- 4) relé (převod)
- 5) švu („jejímž prostřednictvím se text snaží vytvořit most mezi dvěma oddělenými obrazy“; de facto zvláštní případ funkce relé)
- 6) produkční („správa narativního času“)
- 7) rytmická (zpomalení četby obrazů)

Funkce 1, 2 a 7 směřují k vyvolání referenční iluze a k inscenaci vyprávění. Funkce 3–6 představují zvláštní případy *informační funkce verbálna* ve smyslu doplnění informací, jež uvolňuje řetězec ikonických vypovědí (viz výše Barthes).

Tyto typologie, byť jistě nejsou neproblematické, poskytují vodítko k nalezení takových oblastí, kde dochází k nejsilnějšímu stírání mezi tradičními kategoriemi „slova“ a „obrazu“.

Předně je to pro komiks „ikonická“ (v neterminologickém smyslu) *bublina* – místo, v němž se v komiksu verbální část přímo stýká s obrazovou. Kromě identifikace mluvčího a základního rozlišení promluvy „slyšitelné“ a „vnitřní“ může bublina značit i řadu dalších charakteristik promluvy, neboť její kontura může různě varovat, např. podle emocí, které chce autor vyjádřit. Uvnitř bubliny pak probíhá

„zásadní a významný proces stírání hranic mezi oblastí ikonických znaků a konvencemi fonetické abecedy“ (Toeplitz 1985: 91). Pouhý verbální zápis promluvy zaznamenaný fonetickou abecedou „bez zvukové formy, ztrácí mnoho z kontrastů, které jsou v dialogu obsaženy“ (Palková 1991: 12). Komiks se však snaží tento rozpor překlenout a „odrážet nejen obsahovou stránku informací a dialogu, ale i stránku smyslovou, senzuační“ (Toeplitz 1985: 86). Množství konkrétních možných realizací a uprav komiksové bubliny a jejího obsahu je přitom neomezené – pokoušet se o jakoukoliv typologii by bylo kontraproduktivní.²²²

S maximální silou se pak v komiksu uplatňuje zmiňovaná problematika „vizualizace“ či „ikonizace“ psaného slova. Alena Macurová upozorňuje, že u běžných verbálních textů se mívá za to, „že grafémy nejsou přímým nositelem významu“ (Macurová – Mareš 1992: 16) a cituje např. L. R. Palmera (*An Introduction to Modern Linguistics*, London 1936), který „výslovně uvádí, že grafické znaky mají význam potud, pokud odkazují na znaky zvukové“. Grafémy se podle ní tedy obvykle považují za „znaky znaků s primární funkcí zaznamenat a vybavit“, díky čemuž nejspíše často bývají považovány za „prostředek primárně ‚technický‘“ (ibidem).

I v čistě verbálních textech však může docházet k jistému přehodnocení této jejich primární funkce. Výše bylo upozorněno na tendence ve vizuální poezii, v komiksu je pak takové užití zcela běžné. V komiksu se totiž z písmen, která jsou v běžném verbálním textu jen konvenčními znaky fonetické abecedy bez individuálních variant, vytváří individualizované grafické znaky, jejichž tvar, způsob zápisu (zakreslení) apod. nese další obsah. Základní je v této oblasti konvenční vztah mezi velikostí písmen a intenzitou zvuku, svůj vizuální ekvivalent má i důraz, ať již je vyjádřen podtržením či zvětšením písmen. Podobně může písmo svým vizuálním ztvárněním „evokovat“ nejrůznější vlastnosti projevu.

Další ze specifických rysů komiksového kódu/média je užívání specifických vizuálních znaků jako tzv. *zvukových efektů* („ruchů“, *sound effects*, též označovaných akronymem *SFX*), tedy způsob zaznamenávání zvuků pomocí onomatopoií, citoslovcí. Podobně jako u textů v bublinách, ale nejspíš ještě výrazněji, zde dochází

²²² Groensteen (2005: 106) zmiňuje Roberta Benayouna, který vytvořil seznam 72 (!) různých variací bubliny. Některé z nich jsou však spíše bizarní „okazionalismy“ než běžné součásti kódu.

k vizualizaci charakteru, vlastností zobrazovaného zvuku. A to nejen co do intenzity apod. (viz výše), ale i jiných kvalit. Tak například zvuk tříštícího se skla může být zakreslen pomocí „roztráštěných“ písmen, tedy literami složenými z drobných částí, „úlomků“ či „střepin“. V zásadě však platí, že lze užít jakýchkoli slov a skupin písmen podle jakéhokoli klíče, pokud budou čtenáři užitými grafémy i svým vizuálním ztvárněním evokovat daný zvuk.

Dochází zde tak k jakémusi „znázorňování na druhou“: onomatopoeia (ikony ve smyslu „motivovaných“, označovanému „podobných“ znaků verbálního jazyka) jsou překládány do vizuálních reprezentací (ikonizace).

Podobných příkladů lze v komiksu nalézt celou řadu, výše uvedené je tak pouze ilustrací. Komplexnější přehled by vyžadoval důkladnou analýzu reprezentativně rozsáhlého korpusu komiksových textů, neboť bez ní je velmi problematické rozhodnout, který z prvků/výrazů je součástí nějakého „obecného“ komiksového kódu a který je pouze konkrétním, ad hoc zvoleným a třeba nikdy neopakovaným řešením individuálního autorského záměru.

Vzhledem k tomu, že u některých prezentovaných fenoménů vyskytujících se běžně v komiksech není možno jednoznačně rozlišit, zda patří do „literárna“ (verbálna) či „výtvárna“ (piktoriálna), resp. obě tyto kategorie se v nich neoddělitelně propojují, bylo v názvu subkapitoly užito metaforické označení „amalgám“ – stejně jako ten je slitinou dvou (či více) prvků, které jsou v něm však neodlučně spojeny, tak i v komiksu se „literární“ a „výtvárné“, verbální a piktoriální, prolíná způsobem, který znemožňuje jejich oddělení, byť i jen pracovní, heuristické. Lze ho tedy v tomto smyslu vnímat jako jistou syntézu všeho, co se v prostoru mezi „literárním“ a „výtvárnem“ událo, a možná také jako připomenutí toho, že komunikace je primárně vždy smíšené povahy a smíšená jsou i média („intermédiá“) či formy, jimiž je běžně komunikováno (a formy „čisté“ jsou spíše jen sny badatelů).

4.5 KOMIKS A/JAKO KÓD: SHRNUÍ

Jakkoliv je ke komiksu nejčastěji přístupováno jako k (para)literatuře (viz kap. 2), již rámcový náčrt toho, jak komiks pracuje s tradičními kódy, verbálním („literárno“) a piktoriálním („výtvárno“), ukazuje, že slova a obrazy, jakkoliv jsou dominantní, nefungují v komiksu stejně jako ve svých „domovských doménách“ – jejich fungování je dáno konvencemi specifického kódu, v jehož rámci jsou produkovány konkrétní komiksové texty.

Tento *komiksový kód* má nepochybně určitou zásobu konvencionalizovaných vlastních znaků, stejně tak svou „gramatiku“ a „syntax“ (sekvenční následnost políček, „stříhy“, kompozice stránek apod.). A ačkoli užívá prostředků z oněch dvou základních znakových systémů, komiksový kód je kódem jednotným (a komiksový text homogenním textem), a to nejčastěji právě ve své dvojakosti – je provázaným, specifickým spojením verbálních a piktoriálních znaků v homogenní „řeči“.²²³

V komiksu totiž (podobně jako ve filmu, ale ještě specifičtější, protože ve stejné, graficky fixované „matérii“) dochází k prolínání těchto systémů, které tak vytvářejí nový kód. V jeho rámci navíc vedle kombinace zmíněných dvou druhů znaků či sémiotických systémů dochází i k výraznému, výše popsanému, stírání hranic mezi nimi – verbální texty se často chovají „jako obrazy“ (role výtvarného ztvárnění písma, SFX), a naopak piktoriální znaky se různými způsoby výrazně konvencionalizují a získávají i některé vlastnosti znaků verbálních (např. tzv. vizuální metafory apod.).

Ovšem užitím a kombinací kódu piktoriálního (obrazy, „výtvárno“) a verbálního (slova, „literárno“) se povaha komiksového kódu nevyčerpává, v jednotlivých textech lze nalézt hned několik kódu dalších – např. grafický (ve způsobu „provedení“ obrazů i slov, především u písma) a typografický (vedle podoby písma i kompozice stran apod.), dále např. užší kódy výtvarné (různé formální postupy, techniky, styly apod.), literární, narativní, estetické, ale i

²²³ Uvedené nijak nevylučuje existenci tzv. „němých“, bezslovných komiksů, které s verbálními znaky nepracují. Zdá se však, že v rámci komiksového kódu je přítomnost verbální složky sdělení sice fakultativní, její absence je však příznaková.

stylistické, rétorické, žánrové apod.²²⁴ Všechny tyto kódy jsou však zapojovány specifickým způsobem, který je determinován formálními vlastnostmi komiksu.²²⁵ Proponovaný specifický komiksový kód (jako metakód) tak s výše uvedenými kódy (a jistě i dalšími, neuvedenými) pracuje jako se svými subkódy a strukturuje je podle vlastních pravidel.²²⁶ Pro čtení a porozumění textu/sdělení je pak samozřejmě nezbytné, aby pravidla a konvence tohoto kódu znali účastníci na obou stranách komunikačního aktu, produktorské i recipientské.²²⁷

Tyto i výše uvedené kódy a prvky, vyskytující se v množství komiksových textů, přitom samozřejmě nemusejí být všechny užívány ve všech textech. Načrtnutý popis usiloval jen o selektivně postižení těch nejvýraznějších typů prostředků, které mají své místo v jakémsi ideálním modelu komiksové „řeči“. Nepochybně však existuje mnoho komiksových textů, ve kterých není žádný verbální text, v nichž verbální text sice je, ale chybějí bubliny, v jiných nemusejí být vůbec rozvíjeny kompoziční principy (řazení panelů může být zcela mechanické) apod. Je to stejné jako u kterýchkoli jiných typů textů – v jednom konkrétním textu ani nejde využít všechny systémové prvky.

Navíc také, jelikož jsou komiksové texty spíše „literární“ než „ne-literární“ (viz kap. 2.1), mohou mít ty prvky, které se v nich vyskytují, nejrůznější další podoby, neboť jsou výsledkem nikoliv produkce „běžného uživatele“, ale tvůrčí aktivity autora, „umělce“. Poznání (a popsání) základního systému, přístupného samozřejmě narušováním a aktualizacím, však jako jediné může umožnit pochopit,

²²⁴ V obrazové rovině pak může komiks v transformované (výtvarně vyjádřené) podobě zapojovat např. i kódy nonverbální komunikace – mimické, gestické apod. Rovněž může pracovat s kódy barev, konvencionalizovanými fyziologickými typy postav (např. „hollywoodské stereotypy“ – srov. Eco 1995) apod.

²²⁵ Komiks, který je co do výrazu odkázán na jakousi „vizuální synestézii“ tak například hledá různé výrazové prostředky pro vyjádření intenzity zvuku, zachycení hudby či pachových charakteristik zobrazovaných objektů apod., z nichž některé jsou již plně konvencionalizovány jako součást recipientům známého a tedy „všeobecně“ srozumitelného kódu.

²²⁶ Dle Burtonova dělení ho tak lze zařadit mezi tzv. sekundární kódy, které jsou druhotným užitím primárních kódů – verbálního jazyka apod. (srov. Reifová 2004: 97).

²²⁷ Význam může mít samozřejmě i jejich narušení, ovšem to se při opakování stává novou konvencí.

Zároveň, stejně jako jsme v běžné řeči schopni rozumět okazionalismům, tak i v rámci komiksového textu se samozřejmě může objevit prvek, který dosud není součástí kódu.

popsat a analyzovat, čím je komiks coby forma výrazu skutečně specifický a jak funguje.

ZÁVĚREM

Cílem tří hlavních kapitol předloženého textu bylo především náležitě rozvést a „domyslet“ relevanci základních relačních kategorií, v jejichž pojmech je „fenomén“ komiksu nejčastěji traktován, tj. uvažování o komiksu jakožto o (devátém) *umění*, (literárním) *žánru* či (svébytném) *médiu*, a zjistit, co vlastně vztažení k těmto kategoriím o komiksu říkají a co znamenají či přinášejí pro jeho popis a analýzu.

Jakkoliv byly sledovány tři zdánlivě rozdílné způsoby uvažování o komiksu (obecně a zjednodušeně by dalo říct estetický či uměnovědný, literárněvědný a mediologický či komunikační), jejich uchopení v rámci celku práce bylo vždy stejné – nejprve byla obecně načrtnuta vazba mezi daným pojmem a problematikou komiksu, poté bylo sledováno, jakým způsobem se daného pojmu (či jeho variant, pojmů blízkých apod.) užívá obecně a co to konkrétně znamená pro formu komiksu, pokud je skrze tento pojem nazírána, případně jaká specifika komiks coby předmět zkoumání ve vztahu k danému pojmu má.

Jelikož vymezení komiksu jakožto umění (devátého, populárního, masového), žánru (uměleckého, literárního) a média (ve smyslu kanálu, nosiče, technologie a dispozitivu) nebylo po provedené analýze možno dát smysluplnou a pro teoretické/analytické potřeby použitelnou náplň²²⁸, bylo následně ve čtvrté části přistoupeno k návrhu konceptualizace komiksu jakožto *kódu*. Jakkoliv je tento pojem rovněž notně obecný a různým způsobem užívaný, zdá se být s to postihnout specifičnost komiksu a jeho odlišnost od jiných forem („uměleckého“) výrazu, stejně jako nabídnout možnosti jeho relevantní analýzy, a to v nejrůznějších aspektech.

Cílem prezentovaných uvah přitom není zpochybnění rétorického označení „fenoménu“ komiksu coby umění či média, které se z historického pohledu nepochybně ukázalo jako funkční, přispělo k emancipaci a etablování formy komiksu, stejně jako vyvolalo teoretický zájem o něj. A stejně jako pojmu žánru, bude pojmů umění a média coby vztažných kategorií užíváno (např. v publicistice)

²²⁸ Což ovšem nevylučuje možnost zajímavých parciálních analýz nějakého konkrétního aspektu určitého segmentu komiksově produkce – jak bylo ostatně na řadě míst textu naznačeno.

nepochybně i nadále. Předkládaný text chce však ukázat, že *teoretická* a *analytická* relevance těchto atribucí je pramalá a že značný potenciál v tomto ohledu naopak skýtá důsledné domyšlení pojetí komiksu jako kódu, které se ostatně takřikajíc „na okraji“ objevovalo už při promýšlení kategorií předchozích.

SOUPIS TABULEK/SCHÉMAT

Tabulka/schéma 1 – *Antické techné a jejich múzy*

Tabulka/schéma 2 – *Středověká artes*

Tabulka/schéma 3 – *Současné umění*

Tabulka/schéma 4 – *Dělení umění podle Kanta*

Tabulka/schéma 5 – *Klasifikace „umění“*

Tabulka/schéma 6 – *Klasifikace „umění“ a „místo“ komiksu*

Tabulka/schéma 7 – *Druhy umění: hierarchická perspektiva*

Tabulka/schéma 8 – *Slovesnost a její diference*

Tabulka/schéma 9 – *Literární druhy a jejich diference*

Tabulka/schéma 10 – *Literární žánry a jejich diference*

Tabulka/schéma 11 – *Diference slovesnosti v kontextu diference umění a médií*

Tabulka/schéma 12 – *Diference slovesnosti v kontextu diference umění a médií – a „místo“ komiksu*

Tabulka/schéma 13 – *Schéma strukturace komunikace*

Tabulka/schéma 14 – *Dimenze mediality komiksu*

POZNÁMKA

Předložený text je rozvinutím tezí, které jsem během přípravy disertační práce prezentoval na několika konferencích, a některé pasáže tak vycházejí z textů publikovaných příspěvků, resp. textu publikovaného v odborném periodiku:

- Foret, Martin. 2012. „Nejistá medialita komiksu.“ Pp. 85–96 in Foret, Martin – Kořínek, Pavel – Prokůpek, Tomáš – Jareš, Michal (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Foret, Martin. 2010. „Mezi literárnem a výtvarnem: komiks jako obrazoslovní amalgám.“ Pp. 581–606 in *Česká literatura* 58, č. 5.
- Foret, Martin. 2010. „Genus mirum: definičně terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí.“ Pp. 79–90 in Fedrová, Stanislava (ed.): *Česká literatura v intermediální perspektivě. IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky: jiná česká literatura (?)*. Praha: Akropolis a ÚČL AV ČR.
- Foret, Martin. 2008. „Mezi slovem a obrazem. O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech.“ Pp. 77–84 in Schneider, Jan – Krausová, Lenka (eds.): *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk: Sborník příspěvků z mezinárodního symposia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Foret, Martin. 2007. „Co je to komiks? Pokus o teoretické vymezení komiksu.“ Pp. 12–18 in Mirza, Omar – Žáčková, Nina (eds.): *K. O. MIX. Zborník z medzinárodnej konferencie*. Nitra: Nitrianska galéria.
- Foret, Martin. 2007. „Komiks okem lingvistickým. Teze k lingvistickému popisu komiksových textů.“ Pp. 61–69 in Polách, Vladimír P. (ed.): *Funkce – funkčnost – funkcionalismus*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

LITERATURA

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Altman, Rick. 1989 „Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru.“, *Illuminace*, 1, č. 1, s. 17–29
- Aristoteles. 1996. *Poetika*. Praha: Svoboda.
- Arnold, Andrew D. 2003. „The Graphic Novel Silver Anniversary“ in *Time*, 14. 11. 2003. Online na <<http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,542579,00.html>>, cit. 22. 6. 2013.
- Aumont, Jacques. 2010. *Obraz*. Praha: NAMU.
- Bachtin, Michail M. 1988. *Estetika slovesnej tvorby*. Bratislava: Tatran.
- Barthes, Roland. 2004. „Rétorika obrazu.“ Pp. 51–62 in Císař, Karel (ed.): *Co je to fotografie*. Praha: Herrmann & synové.
- Beardsley, Monroe C. 2010. „Estetická definice umění.“ Pp. 237–254 in Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.): *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Beaty, Bart. 2012. *Comics versus art*. Toronto: University of Toronto Press.
- Belting, Hans. 2000. *Konec dějin umění*. Praha: Mladá fronta.
- Benjamin, Walter. 1979. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“ Pp. 17–47 in týž: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon.
- Beroná, David A. 2008. *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York: Harry N. Abrams.
- Bignell, Jonathan. 2002. *Media semiotics. An Introduction*. Manchester: Manchester University Press.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bourdieu, Pierre. 2010. *Pravidla umění. Vznik a struktura literárního pole*. Brno: Host.
- Canudo, Ricciotto. 1988. „Birth of a Sixth Art“ 58–65 in Abel, Richard (ed.): *French Film Theory and Criticism*. Princeton: Princeton University Press.
- Canudo, Ricciotto. 1992. „Teorie sedmi umění.“ Pp. 19–21 in *Illuminace*, r. IV, č. 1.
- Carroll, Noël. 1992. „The Nature of Mass Art.“ Pp. 5–37 in *Philosophic Exchange* 1992, č. 23. (česky jako Carroll 2010)
- Carroll, Noël. 2001. *Beyond Aesthetics. Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Carroll, Noël. 2010. „Podstata masového umění.“ Pp. 247–275 in Zahrádka, Pavel (ed.): *Estetika na přelomu milénia. Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal.
- Clair, René – Tichý, Jaroslav. 1967. *Comics*. Praha: SNDK.
- Cohn, Neil. 2014. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Couperie, Pierre et al. 1967. *Bande Dessinée et Figuration Narrative. Histoire, esthétique, production et sociologie de la bande dessinée mondiale. Procédés narratifs et structure de l'image dans la peinture contemporaine*. Paris: Musée des Arts Décoratifs/Palais du Louvre.
- Craig, Robert T. 1999. „Communication Theory as a Field.“ Pp. 119–161 in *Communication theory* 9, č. 2.
- Culler, Jonathan. 2002. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host.
- Curtius, Ernst Robert. 1998. *Evropská literatura a latinský středověk*. Praha: Triáda.
- Daneš, František. 1999a. „Text a jeho ilustrace.“ in týž: *Jazyk a text I. Výbor z lingvistického díla Františka Daneše, část 2*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta.
- Daneš, František. 1999b. „Symbol, písmo a řeč.“ in týž: *Jazyk a text I. Výbor z lingvistického díla Františka Daneše, část 1*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta.
- Dickie, George. 1971. *Aesthetics: An Introduction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Dickie, George. 2010. „Co je umění? Institucionální analýza.“ Pp. 113–132 in Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.): *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Eco, Umberto. 1995. *Skeptikové a těšitelé*, Praha: Svoboda
- Eco, Umberto. 1998. *Umění a krása ve středověké estetice*. Praha: Argo.
- Eco, Umberto. 2004. *Teorie sémiotiky*. Brno: JAMU.
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Fenollosa, Ernest F. 2005. *Čínský písemný znak jako básnické médium*. Praha: Fra.
- Fiske, John. 1989. *Understanding Popular Culture*. London: Undin Hyman.
- Fiske, John. 2006. *Introduction to Communication Studies*. London: Routledge.
- Fiske, John – Hartley, John. 2005. *Reading television*. London: Routledge.
- Foret, Martin. 2007. „Co je to komiks? Pokus o teoretické vymezení komiksu.“ Pp. 12–18 in Mirza, Omar – Žáčková, Nina (eds.): *K.O.MIX. Zborník z medzinárodnej konferencie*. Nitra: Nitrianska galéria.

- Foret, Martin. 2008a. „O interpretaci vizuálního textu.“ Pp. 38–50 in Bočák, Michal – Rusnák, Juraj (eds): *Média a text II*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove.
- Foret, Martin. 2008b. „Mezi slovem a obrazem: O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech“ Pp. 77–84 in Schneider, Jan – Krausová, Lenka (eds): *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Foret, Martin. 2009. „Imagizace zpravodajského diskursu: symptomy a konsekvence.“ Pp. 207–224 in Magál, Slavomír – Mistrík, Miloš – Solík, Martin (eds.): *Masmediálna komunikácia realita I. Masmediálna a sociálna konštrukcia reality. Masmédia a kultúrna identita*. Trnava: FMK UCM.
- Foret, Martin. 2010a. „Mezi literárnem a výtvarnem. Komiks jako obrazoslovní amalgám.“ Pp. 581–606 in *Česká literatura* 58, č. 5.
- Foret, Martin. 2010b. „Genus mirum: definičně terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí.“ Pp. 79–90 in Fedrová, Stanislava (ed.): *Česká literatura v intermediální perspektivě*. IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky: Jiná česká literatura (?). Praha: Akropolis – ÚČL AV ČR.
- Foret, Martin. 2012. „Nejistá medialita komiksu.“ Pp. 85–95 in Foret, Martin – Kořínek, Pavel – Prokůpek, Tomáš – Jareš, Michal (eds.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Gaudreault, André – Marion, Philippe. 2004. *Medium se vždycky rodí dvakrát...* Pp. 439–451 in Szczepanik, Petr (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: NFA.
- Gill, David – Adams, Bridget. 2002. *ABC of Communication Studies*. Cheltenham: Nelson.
- Gombrich, Ernst H. 1992. *Příběh umění*. Praha: Odeon.
- Goodman, Nelson. 2010. „Kdy je umění?“ Pp. 255–267 in Kulka, Tomáš – Čiporanov, Denis (eds.): *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Grant, Barry Keith. 2007. „Video Games: The Eighth Art - Blog #34“ in Silicon Knights Official Blog, 21. 6. 2007.
Online na <<http://www.ign.com/boards/threads/video-games-the-eighth-art-blog-34.144266402/>>, cit. 22. 6. 2013.
- Gravett, Paul. 2005. *Graphic Novels*. New York: Collins Design.
- Gravett, Paul. 2013. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete*. Praha: Plus.
- Greenberg, Clement. 2000. „Avantgarda a kýč.“ Pp. 69–74 in *Revue Labyrint* č. 7–8.
- Groensteen, Thierry. 2005. *Staoba komiksu*. Brno: Host.

- Guillory, John. 2014. „Zrod pojmu médií.“ Pp. 462–519 in Müller, Richard – Šebek, Josef (eds.): *Texty v oběhu. Antologie z kulturně materialistického myšlení o literatuře*. Praha: Academia.
- Hagen, Wolfgang. 2008. „Metaxy. Eine historiosemantische Fußnote zum Medienbegriff.“ Pp. 13–29 in Münker, S. – Roesler, A.: *Was is ein Medium?* Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hanáková, Petra. 2001. „Aparát.“ P. 7 in *Cinepur* 10, č. 17.
- Hartje, Hans. 2008. *Pour un 8^e art*. Montpellier: Presses universitaires de la Méditerranée.
- Hausenblas, Karel. 1984. „Text, komunikáty a jejich komplexy.“ Pp. 1–7 in *Slovo a slovesnost* 45.
- Hésiodos. 1976. *Železný věk*. Praha: Odeon
- Heer Jeet – Worcester, Kent. 2005. *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Heer Jeet – Worcester, Kent. 2009. *Comics Studies Reader*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1966. *Estetika*. Praha: Odeon.
- Hoffmanová, Jana. 1997. *Stylistika a ...*. Praha: Trizonia.
- Hopfingerová, Maryla. 2005. „Slovo a obraz.“ Pp. 343–362 in Mareš, Petr – Szczepanik, Petr (eds.): *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: NFA.
- Hubík, Stanislav. 2013. *Média a rychlost*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci
- Jedličková, Alice. 2008. „Podoby transmediality: verbální a piktoriální vyprávění.“ Pp. 13–25 in Schneider, Jan – Krausová, Lenka: *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Sborník příspěvků ze sympozia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Jirous, Ivan. 1969. „Comics“. P. 7 in *Výtvarná práce* 16, č. 14–15.
- Johnson, Paul. 2006. *Dějiny umění: Nový pohled*. Praha: Academia.
- Kammen, Michael G. 1996. *The Lively Arts: Gilbert Seldes and the Transformation of Cultural Criticism in the United States*. Oxford: Oxford University Press.
- Kant, Immanuel. 1975. *Kritika soudnosti*. Praha: Odeon.
- Kaplan, Abraham. 1966. „The Aesthetics of the Popular Arts.“ Pp. 351–364 in *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 24, č. 3.
- Karlík, Petr – Nekula, Marek – Pleskalová, Jana (eds.). 2002. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN.
- Kavanagh, Barry. 2000. „The Alan Moore Interview: Northampton/"Graphic novel"" in *Blather.net*, 17. 10. 2000.

Online na <<http://www.blather.net/articles/amoore/northampton.html>>, cit. 22. 6. 2013.

- Keppler, Victor. 1938. *The Eighth Art. A Life of Color Photography*. New York: W. Morrow & Co.
- Klinkenberg, Jean-Marie. 2008. „Vzťah medzi textom a obrazom (Pokus o systematizáciu).“ Pp. 5–28 in *Slovak Review of World Literature Research* 17, č. 2.
- Kořenský, Jan. 2008. „Sémiotika sdělování a její terminologické problémy.“ Pp. 95–100 in *Média dnes – reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Kořenský, Jan. 2014a. *Proměny myšlení o řeči na rozhraní tisíciletí*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2014.
- Kořenský, Jan. 2014b. „Teorie nových médií a transformace prostředku na subjekt?“ Pp. 132–136 in Kesselová, Jana – Imrichová, Mária – Ološtiak, Martin (eds.): *Registre jazyka a jazykovedy (II)*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove.
- Kořínek, Pavel. 2006. *Narativní aspekty komiksu* (diplomová práce). Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a literární vědy.
- Kořínek, Pavel. 2015. *Serialita v české a slovenské komiksové naraci. Žánry – modely – světy* (disertační práce). Praha: Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a komparatistiky.
- Kubínová, Marie. 2005. „Literární text mezi jinými druhy komunikátů: směry a křížovatky semiózy.“ Pp. 663–674 in *Česká literatura* 53, č. 5.
- Kulka, Jiří. 2008. *Psychologie umění*. Praha: Grada.
- Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis. 2010. *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Kunzle, David. 1973. *The History of the Comic Strip, Vol. I: Picture Stories and Narrative Strips in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*. Berkeley: University of California Press.
- Kunzle, David. 1990. *The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century*. Berkeley: University of California Press.
- Langerová, Marie. 2002. „Vizuální aspekty básnického díla.“ Pp. 377–473 in Červenka, Miroslav – Jankovič, Milan – Kubínová, Marie – Langerová, Marie: *Pohledy zblízka: zvuk, význam, obraz. Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst.
- Langerová, Marie. 2006. „Zbytky písma: kaligram, typogram, čára.“ Pp. 39–55 in *Svět literatury* XVI, č. 33.
- Lapčík, Marek. 2012. *Televizní zpravodajství jako paradox. Jak (ne)rozumět zpravodajství I. Televizní zpravodajství jako komplexní komunikát*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Lederbuchová, Ladislava. 2003. *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie*. Jinočany: H+H.

- Levinson, Jerrold. 2010. „Definovat umění historicky.“ Pp. 133–157 in Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis. (eds.): *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Lister, Martin – Dovey, Jon – Giddings, Seth – Grant, Iain – Kelly, Kieran. 2009. *New Media – A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Locher, Hubert. 2007 „Umění s velkým U a vizuální kultura“ in Filipová, Marta – Rampley, Matthew (eds.): *Možnosti vizuálních studií*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu – Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Seminář dějiny umění.
- Lotman, Jurij Michajlovič. 1984. *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*. Bratislava: VŠMU.
- Lyotard, Jean-François. 1998. *Rozepře*. Praha: Filosofia.
- Macek, Jakub. 2013. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita.
- Macurová, Alena – Mareš, Petr. 1992. *Text a komunikace: Jazyk v literárním díle a ve filmu*. Praha: Karolinum.
- Manovich, Lev. 2001. *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Matějček, Tomáš „Hibi“. 2003. „Pictorella aneb Múseion comicsový.“ in *Komiks.cz*. Online na <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=642>>, cit. 22. 6. 2013.
- Matějček, Tomáš – Foret, Martin – Čepelák, Vojtěch. 2004. „Book, album nebo... co vlastně?“ in *Komiks.cz*.
Online na <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=659>>, cit. 22. 6. 2013.
- Mathauser, Zdeněk. 1999. *Estetika racionálního zření*. Praha: Karolinum.
- McCloud Scott. 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art.
- McLuhan, Herbert Marshall. 1991. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon.
- McLuhan, Herbert Marshall. 2000. „Gutenbergova galaxie.“ Pp. 105–158 in *týž: Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota.
- McQuail, Denis – Windahl, Sven. 1994. *Communication Models: For the Study of Mass Communications*. London: Longman.
- Meyer, Holt. 1999. „Literární žánr“. Pp. 74–84 in Pechlivanos, Miltos – Rieger, Stefan – Struck, Wolfgang – Weitz, Michael (eds.): *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann a synové.
- Meyrowitz, Josua. 1993. „Images of media: Hidden ferment-and harmony-in the field.“ Pp. 55–66 in *Journal of Communication* 43, 3.
- Mertlíková, Vlasta – Zeman, Jiří. 1996. „Vztah verbální a neverbální složky komiksu.“ Pp. 8–13 in *Český jazyk a literatura* 47, č. 1–2.
- Meyrowitz, Joshua. 1993. „Images of media: Hidden ferment – and harmony – in the field.“ Pp. 55–66 in *Journal of Communication* 43, č. 3.

- Michalovi, Peter – Zuska, Vlastimil. 2014. *Rozprava o westerne*. Bratislava: Slovenský filmový ústav – Vysoká škola múzických umení.
- Mikušťačková, Anna. 1991. „Comics – „novoobjavený“ žáner?“ Pp. 28–29 in *Slovenský jazyk a literatúra v škole* 38, č. 1.
- Mikušťačková, Anna. 1993. „Niekoľko poznámok ku „gramatike“ komiksu.“ Pp. 33–43 in *Romboid* 28, č. 6.
- Mikušťačková, Anna. 1995. „Comics jako intersémiotický žáner.“ Pp. 95–102 in *Sborník prací filozofické fakulty brněnské univerzity D* 42, Brno: Masarykova univerzita.
- Miller, Ann – Beaty, Bart (eds.). 2014. *The French Comics Theory Reader*. Leuven: Leuven University Press
- Mitchell, W. J. T. 1994. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mocná, Dagmar – Čeňková, Jana. 2004. „Komiks.“ Pp. 316–325 in Mocná, Dagmar – Peterka, Josef a kol.: *Encyklopédie literárních žánrů*. Praha, Litomyšl: Paseka
- Mocná, Dagmar – Peterka, Josef a kol. 2004. *Encyklopédie literárních žánrů*. Praha, Litomyšl: Paseka.
- Monaco, James. 2004. *Jak číst film. Svět filmů, médií a multimédií. Umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros Plus.
- Mukařovský, Jan. 1966. „Umění jako semiologický fakt.“ Pp. 85–88 in týž: *Studie z estetiky*. Praha: Odeon.
- Novitz, David. 1989. „Ways of Artmaking: The High and the Popular in Art.“ Pp. 213–229 in *British Journal of Aesthetics* 29, č. 3. (česky jako Novitz 2010)
- Novitz, David. 2006. „Spory o umění.“ Pp. 134–145 in *Aluze* 2006, č. 1.
- Novitz, David. 2010. „Způsoby tvorby umění.“ Pp. 229–246 in Zahrádka, Pavel (ed.): *Estetika na přelomu milénia. Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal.
- Nöth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nünning, Ansgar (ed.). 2006. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host.
- Ong, Walter J. 2007. *Technologizace slova*. Praha: Karolinum.
- Osolobě, Ivo. 1987. „Slovo jako exponát, jako hrdina a jako herecká postava. Enklávy divadla v jazyce a literatuře.“ Pp. 125–153 in Krausová, Nora (ed.): *Znak, systém, proces*. Bratislava: Veda.
- Palková, Zdena. 1991. „O řeči (v českém) filmu.“ Pp. 3–17 in *Illuminace* 3, č. 1 (5).
- Pausaniás. 1973. *Cesta po Řecku I*. Praha: Svoboda.
- Pausaniás. 1974. *Cesta po Řecku II*. Praha: Svoboda.

- Pavelka, Jiří. 1998. *Předpoklady literárního dorozumívání*. Brno: Masarykova univerzita v Brně.
- Pavera, Libor – Všeticka, František. 2002. *Lexikon literárních pojmů*. Olomouc: Nakladatelství Olomouc.
- Pecina, Martin T. 2008. „Lettrismus: písmo, gesto, znak, umění“ in *Typomil.com*. Online na <<http://typomil.com/typofilos/2008/04/letrismus-pismo-gesto-znak-umeni/>>, cit. 26. 6. 2010.
- Peirce, Charles Sanders. 1997. „Gramatica speculativa.“ Pp. 31–153 in Palek, Bohumil (ed.): *Sémiotika*. Praha: Karolinum.
- Petříček, Miroslav. 2004. „Hranice a limity textu.“ Pp. 528–539 in *Česká literatura* 52, č. 4.
- Petříček, Miroslav. 2006. „Svět jako analogon obrazu.“ Pp. 33–38 in *Svět literatury* XVI, č. 33.
- Petříček, Miroslav. 2007a. „Myšlení obrazem.“ P. 7 in *Literární noviny* XVIII, č. 38. Dostupné online na <<http://www.literarky.cz/?p=clanek&id=4286>>, cit. 22. 6. 2010.
- Petříček, Miroslav. 2007b. „Až teprve psaní stvořilo člověka.“ P. 13 in *Hospodářské noviny*, 2. 3. 2007. Dostupné online na <http://ihned.cz/3-20561080-technologizace+slova-000000_d-bb>, cit. 1. 7. 2010.
- Petříček, Miroslav. 2009. *Myšlení obrazem. Průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann a synové.
- Poliak, Ján. 1983 [1970]. „Nie je comics ako comics.“ Pp. 113–115 in *V službách detskej literatúry*. Bratislava: Mladé letá.
- Posner, Roland. 2004. „Basic Tasks of Cultural semiotics.“ Pp. 56–89 in: Gloria Withalm – Josef Wallmannsberger (eds.): *Signs of Power – Power of Signs. Essays in Honor of Jeff Bernard*. Vienna: INST.
- Postman, Neil. 2010. *Ubavit se k smrti*. Praha: Mladá fronta.
- Reifová, Irena a kol. 2004. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál.
- Reitberger, Reinhold – Fuchs, Wolfgang J. 1972. *Comics: Anatomy of a Mass Medium*. Boston: Little Brown & Co.
- Saraceni, Mario. 2003. *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Sárközi, Radek (nedatováno) „Vizuální podoba literárního díla“ in *Česká literatura na internetu*.
Online na <<http://www.ceskaliteratura.cz/studie/podoba.htm>>, cit. 28. 6. 2010.
- Sebeok, Thomas A. 1976. *Contributions to the doctrine of signs*. Bloomington: Indiana University Press.
- Seldes, Gilbert. 1924. *The Seven Lively Arts*. New York: Harper & Bros.
- Seldes, Gilbert. 1957. *The Seven Lively Arts*. New York: Sagamore Press.

- Shapiro, Meyer. 1973. *Words and Pictures: On the Literal and the Symbolic in the Illustration of a Text*. Hague/Paris: Mouton.
- Shayon, Robert Lewis (ed.). 1962. *The Eighth Art: Twenty-three Views of Television Today*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost* 2005. Academia, Praha.
- Schellmann, Bernhard. 2004. *Média: základní pojmy, návrhy, výroba*. Praha: Sobotáles.
- Scheybal, Josef Václav. 1991. *Senzace pěti století v kramářské písni*. Hradec Králové: Kruh.
- Skrzypczyk, Krzysztof (ed.). 2010. *Komiks a komiksologia. Ku rozpoznaniu i charakterystyce wzajemnych relacji między gatunkiem a jego teorią. Antologia referatów 10. Sympozjum Komiksologicznego*. Łódź: S.T. Contur.
- Stodola, Jiří. 2009. „Klasifikace umění.“ in *Bonum, Verum, Pulchrum*, r. II., č. 1. Online na <<http://sites.google.com/site/bovepul/archiv/c-1-2009/klasifikace-umeni>>, cit. 22. 6. 2013.
- Souriau, Étienne. 1969. *La Correspondance des arts. Éléments d'esthétique comparée*. Paris: Flammarion.
- Szczepanik, Petr. 2002a. *Filmy, které vidí vlastní vidění* (disertační práce). Brno, Masarykova univerzita.
- Szczepanik, Petr. 2002b. „Intermedialita.“ P. 7 in *Cinepur* 11, č. 22.
- Šidák, Pavel. 2013. *Úvod do studia genologie. Teorie literárního žánru a žánrová krajina*. Praha: Akropolis.
- Šoltys, Otakar. 2004. „Komplexní komunikát a ikonizace mediální krajiny“ Pp. 257–271 in Patráš, Vladimír (ed.): *Súčasná jazyková komunikácia v interdisciplinárnych súvislostiach*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Béla.
- Toeplitz, Krzysztof Teodor. 1985. *Sztuka komiksu: próba definicji nowego agutunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik.
- Tokár, Michal. 2000. *Obrázkové príbehy*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove.
- Valček, Peter. 2006. *Slovník literárnej teorie*. Bratislava: Literárne informačné centrum.
- Valoch, Jiří. 1992. *Písmo v obraze* (text katalogu k výstavě). Brno: Moravská galerie v Brně a Dům umění města Brna.
- Varnum, Robin – Gibbons, Christina T. (eds.). 2001. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Veselý, Karel. 2006. „Grafická román – rozprava o termínu.“ in *Invisible Frame*, 11. 12. 2006. Online na <<http://invisibleframe.blogspot.com/2006/12/grafick-romn-rozprava-o-termnu.html>>, cit. 22. 6. 2013.
- Volek, Jaroslav. 1968. *Základy obecné teorie umění*. Praha: SPN.

- Weitz, Morfia. 2010. „Role teorie v estetice.“ Pp. 51–64 in Kulka, Tomáš – Ciporanov, Denis (eds.): *Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart.
- Weston, Edward. 1928. „Photography – An Eighth Art?“ P. 3 in *The Argus. A Journal of Art Criticism*, vol. 3, no. 4–5.
- Williams, Raymond. 1981. *Culture*. London: HarperCollins.
- Williams, Raymond. 1997. *Marxism and Literature*, Oxford: Oxford University Press.
- Witek, Joseph. 1992. „From Genre to Medium: Comics and Contemporary American Culture.“ Pp. 71–79 in Browne, Ray Broadus – Fishwick, Marshall William (eds.): *Rejuvenating The Humanities*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Wolf, Werner. 2011. „Intermedialita: široké pole výzkumu a výzva literární vědě.“ Pp. 62–85 in *Česká literatura* 59, č. 1.
- Zahrádka, Pavel (ed.). 2010. *Estetika na přelomu milénia. Vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal.
- Zeman, Jiří. 1996. „Komiks jako specifický typ sémioticky heterogenních komunikátů.“ Pp. 199–209 in *Styl a tekst: materiały międzynarodowej konferencji naukowej*, Opole.
- Zolberg, Vera. 1990. *Constructing a Sociology of the Arts*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zvěřina, Josef. 1968. *Znakovost obrazové složky filmu*. Praha: Filmový ústav.
- Žilka, Tibor. 1987. „Poetika comicsu.“ Pp. 68–71 in *Zlatý máj* 31, č. 2.

SUMMARY

Relational conceptualization of the “phenomenon” of comics

The aim of this PhD thesis comes from the fact that the theoretical discourse on comics is unstable in terms of terminology. In more or less specialized discourses a conceptualization is employed that usually has the relational character – the “phenomenon” of comics is then related to some general terms that should provide with suitable (expository or even discursive) framework. However, authors tend to forget that using these terms attributing these terms that they are unclear and problematic. Thus this thesis focuses on the analysis of the ways in which the “phenomenon” of comics is conceptualized in the literature, alternatively deducing consequences of these conceptualizations.

Three fundamental concepts within which comics is perceived and that are related to comics were identified: comics as the (ninth) art, comics as a (literary) genre and comics as a (distinct) medium. The core of this text is devoted to these ways of conceptualizations (aesthetic, literary critical, mediological/communicative). First of all, the general context of the concepts to which is comics related are dealt with and then its capacity and suitability for accurate description of specifics of comics are verified.

The chapter on comics as (ninth) art outlines the history and context of the different classifications of art, ranging from ancient times to the 20th century, where according to this schemes comics is categorized as the “ninth” art. Then the very notion of the concept of art and various ways of its usage and validity are pointed out.

The chapter on comics as a (literary) genre deals with the relationship of comics and literature, especially in the case where the notion of literature became superior to comics. Subsequently the ways of integrating comics into the literary genealogy are discussed, as well as relation of comics to another literary genres and the particular topic of the so-called “graphic novel”.

The chapter on comics as an (distinct) medium discusses the question of mediality by analysing concepts that deal with sublevels (subsegments), or more precisely various dimensions/conceptualisations of the notion of a medium in terms of channel, carrier, technology and dispositive. Then, a diachronic perspective and verification of “double birth of medium” concept will be taken into the consideration.

On the grounds that the analysis of three conceptual frameworks proved that the perception of comics as art, genre or medium is not adequate in terms of the theory since the uniqueness of the comics as object is not complex enough, a proposal of the fourth and final conceptualization of comics via (semiotic) concept of code will be introduced. The fourth core part of the thesis outlines the characterization of comics as (meta)code which enables to describe its specifics after the necessary summary of constituent definitions of code and its delimitation for the purposes of this work.

Keywords: *comics – arts – Art – popular art – mass art – genre – literature – graphic novel – medium – channel – carrier – technology – dispositive – code – verbal – pictorial*