

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci**  
**Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky**

# **Hranice komiksu jako žánru**

*Magisterská diplomová práce*

**Elliot HIMMEL**

**Vedoucí práce:** Mgr. Martin FORET, Ph.D.

Olomouc 2023

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou diplomovou práci o rozsahu 178 385 znaků vypracoval samostatně a uvedl jsem všechny zdroje a prameny, ze kterých jsem v této práci čerpal.

V Olomouci dne .....

.....

Elliot Himmel

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval svému vedoucímu práce Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za poskytnuté rady, zpětnou vazbu a jeho vynaložený čas, který si na mou práci udělal. Rovněž děkuji své přítelkyni za poskytnutou podporu a trpělivost a všem ostatním, kteří mi při práci pomohli a poskytli konstruktivní kritiku.

## **Abstrakt**

Tato práce se zabývá komiksem, jeho definicí a vymezení jeho přesných hranic vůči žánrům, které se nacházejí na pomezí hranice komiks. Jedná se o obrázkovou knihu, animovaný komiks a webkomiks. Do přehledové studie shrnuje soudobé poznatky o studiu komiksu získané z prací literárních teoretiků a dalších odborníků v této oblasti. Na základě v práci vymezené definice je rozhodnuto, zda obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks mohou být považovány za žánry komiksu či nikoliv.

**Klíčová slova:** komiks, obrázková kniha, animovaný komiks, webkomiks, komiksová studia, přehledová studie

## **Abstract**

This thesis is focused on comics, its definition and the definition of its exact relation to genres that are located within the limitations of comics. Said genres are a picture book, an animated comic, and a webcomic. In an overview study, the thesis summarizes contemporary knowledge about the study of comics obtained from the works of literary theorists and other experts in this field. Based on the definition outlined in the work, it is decided whether the picture book, the animated comic and the webcomic can be considered genres of comics.

**Key words:** Comics, Picture Book, Animated Comic, Webcomic, Comics studies, Overview Study

# Obsah

Úvod .....	9
1. Komiks .....	11
1.1 Definice žánru a dalších pojmů .....	11
1.1.1 Žánr .....	11
1.1.2 Médium .....	12
1.2 Komiks jako žánr nebo komiks jako médium.....	13
1.2.1 Chápání komiksu pro účely této práce .....	15
1.3 Co je to komiks? .....	16
1.3.1 Základní komiksové pojmy – co je a co není vyobrazeno .....	16
1.3.2 Sekvence obrazů – jak číst komiks .....	17
1.3.3 Adaptace – svět na stránkách komiksu .....	21
1.3.4 Typy textů v komiksu – bubliny a to další.....	22
1.3.5 Grafické zpracování a další znaky typické pro komiks .....	24
1.4 Vymezení komiksu.....	26
1.4.1 Problém definice komiksu .....	26
1.4.2 Navrhované definice komiksu.....	28
1.4.3 Definice komiksu pro účely této práce .....	32
2. Obrázková kniha .....	35
2.1 Ilustrovaná kniha a obrázková kniha .....	35
2.2 Vymezení obrázkové knihy .....	35
2.3 Co je to obrázková kniha .....	36
2.3.1 Obrazy v obrázkových knihách.....	36
2.3.2 Vztah obrazu a textu.....	37
2.3.3 Modelový čtenář a jeho vztah k obrázkové knize .....	37
2.4 Vztah komiksu a obrázkové knihy.....	38
3. Animovaný komiks.....	40
3.1 Animovaný komiks a animace.....	40

3.2	Vymezení animovaného komiksu .....	41
3.3	Co je to animovaný komiks.....	41
3.3.1	Jak funguje animovaný komiks .....	42
3.3.2	Varianty animovaného komiksu .....	42
3.3.3	Animovaný komiks a zvuk.....	44
3.3.4	Čtenář animovaného komiksu .....	44
3.3.5	Problém adaptace komiksu .....	44
3.4	Hranice mezi animovaným komiksem a webkomiksem.....	45
4.	Webkomiks.....	46
4.1	Digitální komiks, zdigitalizovaný komiks a hyperkomiks ve vztahu k webkomiksu .....	46
4.2	Vymezení webkomiksu .....	47
4.3	Co je to webkomiks.....	48
4.3.1	Vzhled webkomiksu: nekonečné plátno a další .....	48
4.3.2	Webkomiks a animace.....	49
4.3.3	Webkomiks a zvuk.....	50
4.3.4	Role čtenáře .....	51
5.	Metodika.....	52
5.1	Výzkumné cíle.....	52
5.2	Přehledová studie.....	52
5.3	Analytická část.....	53
6.	Analýza obrázkové knihy a komiksu.....	54
6.1	Stručné představení jednotlivých děl.....	54
6.1.1	Obrázková kniha .....	54
6.1.2	Komiks .....	54
6.1.3	Obrázková kniha nebo komiks?.....	54
6.2	Analýza jednotlivých děl.....	55
6.2.1	Obrázková kniha .....	55
6.2.2	Komiks .....	57

6.2.3	Obrázková kniha nebo komiks? .....	59
6.3	Komparace jednotlivých děl.....	61
6.4	Může být obrázková kniha považována za komiks? .....	62
7.	Analýza animovaného komiksu a komiksu .....	64
7.1	Stručné představení jednotlivých děl.....	64
7.1.1	Animovaný komiks .....	64
7.1.2	Komiks .....	64
7.1.3	Animovaný komiks nebo webkomiks? .....	65
7.2	Analýza jednotlivých děl.....	65
7.2.1	Animovaný komiks .....	65
7.2.2	Komiks .....	70
7.2.3	Animovaný komiks nebo webkomiks? .....	74
7.3	Komparace jednotlivých děl.....	77
7.4	Může být animovaný komiks považován za komiks?.....	79
8.	Analýza webkomiksu a komiksu.....	81
8.1	Stručné představení jednotlivých děl.....	81
8.1.1	Webkomiks.....	81
8.1.2	Komiks .....	81
8.1.3	Hyperkomiks .....	81
8.2	Analýza jednotlivých děl.....	82
8.2.1	Webkomiks.....	82
8.2.2	Komiks .....	84
8.2.3	Hyperkomiks .....	88
8.3	Komparace jednotlivých děl.....	93
8.4	Může být webkomiks považován za komiks? .....	94
	Závěr .....	96
	Seznam pramenů.....	99
	Seznam použité literatury a internetových zdrojů .....	100



## Úvod

Tato práce se zabývá komiksem, jeho definicí a možnostmi ho dále zkoumat a definovat skrze vymezení jeho přesných hranic. Hraniční žánry, na které bude zaměřena pozornost, jsou konkrétně obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks.

Komiks je velice specifický, problém v jeho definování vzniká již při tom, zda může být považován za médium, či za literární žánr. Zde vzniká další problém, zda by se skutečně měl řadit mezi literaturu, či zda má blíže k umění. Je tedy obtížné přesně určit, v jaké podobě a v jakém poměru musí literární dílo obsahovat text a v jakém kresby nebo jiná zobrazení, aby se určité dílo dalo označit za komiks a nedocházelo zde k přesahu do obrázkové knihy. Dalším faktorem, který komplikuje vývoj komiksu a snahy ho definovat, je rozvoj moderních technologií, který umožnil vznik novým žánrům, jako je v tomto případě webkomiks a animovaný komiks.

První kapitola práce uvede do celkové problematiky komiksu – vysvětlení problematiky médium vs. žánr a zaujetí určitého postoje k tomuto diskursu je důležité pro zdůvodnění konkrétní terminologie, která bude v práci dále užívána. Dále zde budou představeny základní pojmy, které jsou užívány k popisu formální podoby komiksu (například komiksový panel, bublina, mezera atd.), a jak konkrétně v komiksu fungují.

Rovněž se práce bude zabývat samotnou definicí. Nejprve vysvětlí, proč je formulování ucelené a nezpochybnitelné definice komiksu považováno za tak obtížný úkol. Poté zde budou stručně shrnuty některé teorie odborníků z řad komiksových studií a jimi navrhované definice komiksu. V samotném závěru této části pak bude konečně prezentován návrh definice komiksu využitelné pro účely této práce. Nebude se jednat o normativní definici, ale o výčet prvků příznakových pro komiks, přičemž ne každé dílo musí nezbytně obsahovat všechny formální náležitosti, aby mohlo být označeno za komiks. To nabídne řešení obvyklých výhrad k pokusům o definování komiksu při poukazování na problematické případy, jako jsou například jedno panelové komiksy, či komiksy bez textu.

Následující tři kapitoly se postupně budou zabývat třemi výše zmíněnými problematickými žánry. Na začátku kapitoly bude nejprve popsáno, jak bývá žánr vymežován svými teoretiky. Dále zde budou jednotlivé žánry, obrázková kniha, animovaný

komiks a webkomiks, stručně představeny podobným způsobem jako komiks skrze vymezení některé specifické terminologie a vlastností díla.

V další kapitole bude popsána metoda, kterou se tato práce bude snažit určit, zda obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks jsou, nebo nejsou komiksem. Na základě vytvořené pracovní definice komiksu budou porovnány rozdíly a podobnosti hraničních žánrů komiksu, a to jak z teoretického, tak praktického hlediska ve zbývajících kapitolách práce.

Cílem této práce bude shrnout do přehledové studie soudobé poznatky o studiu komiksu získané z prací literárních teoretiků a dalších odborníků v této oblasti. Dále práce shrne i současný stav povědomí o obrázkové knize, webkomiksu a animovaném komiksu. V rámci toho bude práce obsahovat analýzu vybraných děl hraničních žánrů a komparaci s vybraným dílem zástupce komiksu. Jelikož i s vytvořenou definicí stále není možné nezpochybnitelně rozhodnout o žánrovém zařazení všech děl, bude zde navíc uveden i příklad jednoho díla, o kterém by se dalo říct, že skutečně stojí na hranici žánru.

Analýza konkrétních děl bude demonstrovat, jak vybraná díla zapadají do konkrétních žánrů obrázkové knihy, animovaného komiksu a webkomiksu a jaké konkrétní vlastnosti příznačné pro komiks i pro jeho hraniční žánry lze v daných dílech pozorovat. Nakonec budou díla konfrontována s definicí vytvořenou v této práci. Vybrané dílo zde slouží jako zástupce hraničního žánru, podrobněji vymezeného v předcházejících částech práce a s definicí tedy nebude porovnáváno jako vyobrazení žánru, který reprezentuje.

Práce by ve svém závěru měla být schopna zodpovědět tyto otázky: Jak můžeme definovat komiks? Je webkomiks stále ještě komiks? Jo obrázková kniha komiks? Je animovaný komiks ještě komiks? Tyto tři konkrétní případy nejsou ovšem jediné problematické žánry. Práce by měla sloužit i jako východisko pro rozhodování v případě jiných problematických žánrů.

# 1. Komiks

Jak definovat komiks? Řadě lidí by tato otázka mohla přijít na první pohled velice jednoduchá. Každý má nějakou představu o tom, co komiks je a jak by asi mohl vypadat modelový příklad komiksu. Kdyby byli dále tázáni na to jej definovat, možná by jej popsali jako obrázky, které obsahují bubliny s textem. Jako příklady možná uvedli komiksy s Batmanem nebo komiksové stripky Garfield. Kdyby ovšem byli tázáni, zda si myslí, jestli komiksy jsou i jeskynní malby, tapiserie z Bayeux nebo křížová cesta, pravděpodobně by řekli, že ne. Přesto by i tyto příklady do kategorie komiks dle definic některých teoretiků mohly spadat.

Co je to vlastně komiks, jak ho kategorizovat a jak vůbec poznat, zda něco komiks je, nebo není, je problém, na který se teoretikové komiksových studií snaží najít odpovědi již dlouhou dobu. Těmito otázkami se bude zabývat i tato práce.

Toho, kam komiks přesně spadá, se práce bude dotýkat spíše okrajově, přesto v této kapitole bude problematika stručně vysvětlena. Poté zde bude rozebráno, jak komiks funguje a vypadá po formální stránce. Nakonec se zde konečně zaměří i na to, proč je definování komiksu tak obtížné a pokusí se nabídnout vlastní definici komiksu.

## 1.1 Definice žánru a dalších pojmů

Předtím, než se tato práce bude moci blíže zaměřit na terminologii související s komiksem, je potřeba si definovat některé pojmy, které bude tato práce užívat, a v jakém kontextu o nich bude hovořit.

### 1.1.1 Žánr

Pojem žánr je ve všech svých možných významech komplikovaný. Označuje skupinu děl, která mezi sebou mají společné znaky. Nejširší pojetí žánru je užívání tohoto pojmu pro označení jednotlivých druhů umění na základě jejich formy (např. literární žánr, filmový žánr, fotografický žánr, hudební žánr). Podkategorií literárního žánru jako umění jsou literární žánry jako způsob, kterým se dá literatura dělit. V češtině se místo pojmu literární žánry častěji užívá termín literární formy. Tradičně se dělí na prózu, poezii a drama. Dělení

literárních žánrů na prózu, poezii a drama zde v českém kontextu komplikuje ještě dělení literárních druhů na epiku, lyriku a drama.<sup>1</sup> (Vlašín 1984: 414)

Dále se jako žánr označuje skupina konkrétních děl, jež mají společné kompoziční, tematické nebo formové znaky definované různými kritérii (takové dělení by mohlo být například na román, novelu, povídku atd.). Rysy, na jejichž základě k tomuto dělení dochází, jsou často založené na historické tradici a v čase proměnlivé. (Vlašín 1984: 415)

Jako další může žánrem být označen i soubor konvencí, které naplňují určité očekávání čtenáře ohledně prostředí, postav atd. (např. sci-fi, romance, western). Žánrové varianty postrádají pevné hranice a řada děl zapadá do více jak jednoho žánru. (Šidák 2013: 33)

V případě zařazení komiksu mezi literární žánry zde stále vzniká otázka, zda by se jednalo o literární žánr chápaný jako synonymum pro literární formu, či literární žánr jako konkrétní typ díla, jako jsou výše zmíněné příklady román, novela atd. Problematika toho, kam ve struktuře různých typů pojmu „žánr“ patří komiks, bude blíže vysvětlena v části 1.2.

### **1.1.2 Médium**

Pojem médium je rovněž velmi široký. V nejširším smyslu je to vše, co něco zprostředkovává. Nejčastěji se o médiu mluví jako o něčem, co přenáší informace. Média se dají členit dle různých kritérií (např. podle materiálu, technologie...). V masové komunikaci jsou média spojována s komunikačními prostředky sloužícími k ukládání a doručování informací nebo dat. Ve svém nejužším významu jsou pojmem médium myšleny prostředky hromadné komunikace (např. televize, rádio). (Halada, Osvaldová 2017:146)

V této práci bude důležité druhé pojetí médi. Ve svém původním významu se jedná o formu sdělení spjatého se svým nosičem. V dnešní době ovšem často ono propojení s určitým druhem technologie v tom, jak někteří teoretikové chápou tento pojem, mizí. (Například film se již nedá definovat pouze na základě toho, že je uložen na filmovém pásu, jelikož v dnešní době bývá film vytvářen za pomoci digitálních obrazových snímačů, nikoliv prostřednictvím filmového materiálu.) (Halada, Osvaldová 2017:147)

---

<sup>1</sup> Pro zjednodušení vysvětlení problematiky komiksu jako žánru bude dělení na literární druhy dále opomenuto.

V případě tradičního chápání média jako něčeho striktně spjatého s technologií, díky které vzniká, a svým nosičem by na otázku, zda webkomiks patří do žánru komiksu, mohlo hned být odpovězeno, že ne, jelikož tradičním médiem pro komiks je papír a pro webkomiks jím jsou internetové stránky.

## **1.2 Komiks jako žánr nebo komiks jako médium**

Zda je komiks médium nebo žánr, je otázka, na které se ne všichni teoretici komiksových studií vždy dokázali shodnout. Jako příklad by šlo uvést publikaci *A Comics Studies Reader* (2009), která obsahuje řadu odborných prací na téma komiksu. Zatímco například Thierry Groensteen předkládá v knize své argumenty pro to, proč by měl být komiks chápán jako médium, (Heer, Worcester 2009: 3) Robert Harvey ve svém příspěvku hovoří o komiksu jako o žánru. (Heer, Worcester 2009: 36)

V současné době se většina expertů z oblasti komiksových studií shoduje na tom, že komiks by měl být považován za samostatné médium, a nikoliv pouze za literární žánr. Vzhledem k tomu, že tato práce nese jméno „Hranice komiksu jako žánru“, je důležité tuto problematiku alespoň stručně zmínit a zdůvodnit dále užívanou terminologii.

Problematiku komiksu jako žánru vs. komiksu jako média rozebírají ve druhé a třetí kapitole své knihy *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu* (2015) například Pavel Kořínek, Martin Foret a Michal Jareš, ze kterého při popsání této problematiky bude tato práce čerpat. Za pozornost stojí i práce Martina Foreta *Genus mirum: Definičně-terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí* (2010), která se otázkou, zda je komiks žánr nebo médium, také zabývá.

Vymezení komiksu jako buď žánru (nejčastěji literárního, umístěného na úroveň prózy, poezie a dramatu), nebo média je úzce spojené se snahou komiks definovat. Komiks v sobě spojuje specifika jiných médií, proto o něm bývá někdy uvažováno i jako o synkretickém fenoménu. S literaturou ho pojí textová složka i technologické médium, na kterém se nachází (tzn. např. papír v knize nebo na stánkách novin). S výtvarným uměním ho pojí obrazovost, lze zde najít i podobnost s filmem v tom, že výslednému komiksu stejně jako filmu zpravidla předchází scénář. Vzhledem k tomu, že určité charakteristiky komiksu mohou indikovat jeho zařazení do více mediálních celků, nabízí se zde možnost komiks

postavit na stejnou úroveň jako svébytný mediální celek vedle literatury, výtvarného umění, filmu atd. (Kořínek, Foret, Jareš 2015: 42-44)

Problematika toho, zda by komiks mohl být kategorizován jako žánr, souvisí již s tím, že jasná definice žánru neexistuje a to, co bývá mezi žánry řazeno, je často dáno především historickou tradicí takového řazení. Na žánr můžeme nahlížet jako na skupinu specifických typů textů se společnými znaky, funkcemi a dalšími vlastnostmi. (tamtéž: 74-75) Jako prvek, který pojí komiks s literárními žánry, by šlo uvést například užití podobných médií (knih, časopisů, novin), ovšem zde je problematické, zda je tento sdílený aspekt dostačující k zdůvodnění problematického zařazení komiksu mezi žánry. (Foret 2010: 88)

Argumentem pro pojetí komiksu jako konkrétního literárního žánru by mohla být skutečnost, že mezi žánry řadíme i drama, které se řadou specifik částečně podobá komiksu. Drama jako text je předurčeno k inscenaci, samotný divadelní scénář je pouze její podklad. Podobně může být komiks brán jako forma, která je obvykle k vidění jen v jeho finální podobě, i když jeho předlohou bývá textový scénář, podobný divadelnímu (nebo filmovému) scénáři. Za předpokladu, že tedy komiks bude považován za samostatné médium, a nikoliv pouze za (nejčastěji literární) žánr, nemělo by drama být podobně přehodnoceno? Popřípadě neměla by existovat kategorie, která zvláště zahrnuje divadelní, filmový i komiksový scénář jako součásti literatury, která by se ovšem nedala plně vztáhnout k samostatnému médiu filmu nebo komiksu? (Kořínek, Foret, Jareš 2015: 80-82) Tuto problematiku ovšem řeší oddělení divadelního scénáře od své jevištní inscenace jako uceleného literárního díla na základě historické tradice řadící ho mezi literární žánry. (tamtéž: 82-83)

Jedním z hlavních komiksových teoretiků, kteří prosazují řazení komiksu mezi média, je například Thierry Groensteen. Ten se ve své práci *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* staví proti řazení komiksu mezi žánry a předkládá zde své argumenty pro chápání komiksu jako samostatného média. Čtenář komiksu dle něj na rozdíl od čtenáře literatury není zaměřen jen na příjem informací z narativní složky komiksu, ale je pro něj důležitý i estetický požitek získaný z jeho výtvarné složky, která je právě pro komiks příznaková. Literární aspekty komiksu by neměly být považovány za důležitější než ty výtvarné a naopak. Zařadit tedy komiks ať už do literárního, či výtvarného žánru by nebylo

adekvátní. Způsob, kterým čtenář komiksu přijímá komiks, je dle Groensteena odlišný od způsobu, kterým přijímá literární žánry. (Heer, Worcester 2009: 9-10)

Nejde ovšem nevznést k jeho argumentům i pár námitek. Problém zde vzniká, jelikož Groensteen pojem žánr chápe pouze jako skupinu děl, kterou pojí společné konvence, na jejichž základě můžeme žánry (filmové, literární i komiksové) dělit například na sci-fi, western, fantasy atd. Zapomíná tedy na možnost chápání pojmu žánr jako typu literárního textu (např. román, novela atd.) i možnost chápání pojmu žánr jako literární formy (proza, poezie a dramatu). (tamtéž: 10)

V zásadě podobným způsobem by šlo napadnout jeden z jeho dalších argumentů pro komiks, a to médium, protože komiks nelze posuzovat podle stejných kritérií, jaká se obecně uplatňují v literatuře. Způsob, kterým je v literatuře nahlíženo na epické útvary, se liší od těch, kterými je hodnocena poezie a drama. (tamtéž: 10)

Za chápání komiksu jako média se ve své knize *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean* staví i Douglas Wolk. Připouští podobnost literatuře v tom, že užívá psaný text, je tištěn jako knihy a má narativní obsah. Nejsou dle něj formou literatury ale o nic víc než film nebo třeba opera. Zde nadnáší již zmíněnou podobnost problematiky komiksu a dramatu. Scénář pro komiks by dle něj mezi literární žánry patřit mohl stejně jako filmový nebo divadelní scénář, ale je důležité zde odlišit scénář od konečného díla. Komiks není vizuálním ekvivalentem k prozaickému vyprávění o nic více, než by mohl být považován za statickou verzi filmu. (Wolk 2007: 14)

Kromě toho vznáší podobný argument proti žánru jako Groensteen, který buď záměrně, nebo omylem přehlíží problematiku samotného pojmu žánr. (tamtéž: 11)

### **1.2.1 Chápání komiksu pro účely této práce**

Pro samotný obsah práce není podstatné, zda bude komiks chápán jako médium nebo žánr. Práce se snaží určit, zda mohou být tři zkoumané typy textu (obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks) označeny za podkategorie komiksu, nebo zda se jedná o vlastní kategorie, které nesou některé společné rysy. Není tedy důležité, zda bude práce hovořit o komiksu jako o žánru a snažit se dojít k závěru, zda výše zmíněné texty jsou své vlastní žánry nebo žánry, nebo jestli bude hovořit o komiksu jako médiu a snažit se určit, zda se texty dají označit za svá vlastní média nebo žánry komiksu.

Aby ovšem nedocházelo k zaměňování dvou nesynonymních pojmů, bude tato práce dále hovořit o komiksu jako žánru, přičemž pojem žánr zde bude chápán jako literární forma.<sup>2</sup> Chápání komiksu jako žánru na úrovni literární formy (vedle prózy, poezie a dramatu) je hlavně výhodné pro účely rozhodování, kam zařadit obrázkovou knihu, která bývá tradičně považována za žánr žánru (literární formy) prózy.

### **1.3 Co je to komiks?**

Komiks jakožto hybridní žánr si vypůjčuje řadu narativních struktur i formálního vzhledu jak od žánrů literárních, tak i od žánrů výtvarných, či od vizuálních médií (ať se již jedná o obrazy nebo kreslený či hraný film). Komiksy ovšem nejsou jen sloučením několika existujících žánrů nebo médií. Obsahují i řadu pravidel a formálních náležitostí, která jsou pro komiks příznaková a která mají v komiksovém prostoru svůj původ. A právě tyto prvky, které jsou pro komiks typické, ho mohou pomoci odlišit a identifikovat.

#### **1.3.1 Základní komiksové pojmy – co je a co není vyobrazeno**

Panel (anglicky panel<sup>3</sup>) někdy bývá označován za základní funkční jednotku komiksu. Od pojmu panel je také důležité odlišit pojem rám (anglicky frame). V některém kontextu může být použit jako synonymum pro panel. Většinou jako rám bývá označováno jen samotné ohraničení panelu, zatímco panel je celý prostor, který se nachází uvnitř hranic, které rám vymezuje. (Abbott 1986: 156)

V panelech se nachází samotný obsah komiksu – jednotlivé části narativu. Mohou v nich být vyobrazeny postavy, prostředí, předměty atd. Přestože panely bývají někdy podobně jako fotografie označovány jako „zmrazené chvíle v čase“, ve srovnání s fotografiemi je jejich obsah mnohem rozmanitější. Panel většinou představuje daleko více než pouze jeden náhodný okamžik narativu, může se v něm odehrávat řada událostí najednou. (Saraceni 2001: 7)

---

<sup>2</sup> Zde teoreticky stále stojí otázka, kam komiks zařadit v souvislosti s literárními druhy. V případě umístění komiksu na úroveň literární formy by se jej nabízelo zařadit na úroveň druhu, jelikož má k epice a lyrice podobný vztah jako má drama. Stejně jako drama mívá lyrické i epické prvky, je založeno na scénáři, má svou specifickou terminologii. Zaujetí stanoviska k této problematice či nabídnutí možnosti jejího řešení ovšem nesouvisí s tématem této práce a nemá tedy cenu se jím dále zabírat.

<sup>3</sup> Anglické pojmy je zde relevantní uvádět, jelikž některé pojmy mohou mít více možných překladů a ne všechny jsou dostatečně známé a všeobecně užívané.



Stejně důležité jako panely a co se v nich nachází, je pro čtení komiksu a porozumění jeho obsahu to, co vyobrazené není. Scott McCloud ve své knize *Understanding comics* (1994) definuje scelování (anglicky closure) jako proces pozorování částí, ale vnímání celku. V každodenním životě lidská mysl bez vědomého úsilí spojuje události a na základě minulých zkušeností předvídá, jakou reakci akce přinese. Tato tendence se projevuje i v případě čtení komiksu a je právě tím, co tomuto žánru umožňuje existovat. (McCloud 1994: 63)

Ke scelování dochází v mezerách (anglicky gutter), což je další důležitá součást komiksu. Komiksové panely se mohou nacházet v jiném čase a prostoru. Kdy k tomuto přechodu z jednoho okamžiku do jiného dochází, značí právě mezera mezi panely. (tamtéž: 67) Mezera je prostor, který obsahuje vše, co se děje mezi panely. To znamená, že čtenář musí uhodnout chybějící prvky, aby mohl rekonstruovat tok příběhu. Mezera je podobná prostoru, který odděluje jednu větu od druhé – i ve vyprávění vždy chybí určité množství informací a čtenáři si je musí poskytnout sami. (Saraceni 2001: 9)

Zjednodušeně mezera tedy stanovuje, kde jeden panel končí a další začíná. Scelování je pak proces, díky kterému si čtenář dokáže dát události oněch dvou panelů do souvislosti a mentálně z nich konstruovat jednu souvislou a jednotnou realitu.

### **1.3.2 Sekvence obrazů – jak číst komiks**

Řada komiksových teoretiků, jako například Henry John Pratt ve svém díle *Narrative in Comics* (2009), vysvětluje sekvenčnost komiksu na základě rozdílů vůči filmu, který je rovněž založen na sekvenci po sobě jdoucích obrazů. Zatímco ve filmu obrazy zabírají vždy stejný prostor a jdou postupně za sebou, v případě komiksu se obrazy nacházejí na různých místech na stránce současně. Každý z nich může mít jinou velikost, panel lze natáhnout horizontálně nebo vertikálně, aby vytvořil esteticky dynamický obraz běhu nebo pádu, lišit se mohou i mírou detailů a někdy i stylem kresby a předpokládá se, že čtenář u každého z nich stráví jinou dobu. (Pratt 2009: 111)

Panely jsou obvykle ohraničeny rámem. Rám panelu čtenáři říká, kdy panel končí a začíná mezera, kde bude muset provést scelování s následujícím panelem. (Groesteen 2007:40) Absence rámu, ve sekvenci panelů, které jsou rámem ohraničeny, nebo vystupování postavy či předmětu z rámu může signalizovat metalepsi. Může sloužit buď k

zvýraznění daného momentu, nebo může mít narativní význam a znázorňovat vystoupení postavy z hranic fikčního světa. (Kořínek, Foret, Jareš 2015:183)

Prostorové uspořádání panelů v komiksu poskytuje další narativní atribut, který je pro něj jedinečný a který film nemůže duplikovat. Komiks má možnost zobrazit na různých panelech události, které se dějí simultánně, může paralelně zobrazit reakce komiksových postav, či je v něm možné vyobrazit najednou několik paralelně probíhajících konverzací a myšlenek. Kdyby pro porovnání chtěl film nechat jednotlivé momenty vyniknout stejným způsobem, musel by je zobrazit postupně. (Pratt 2009:115)

Panely zobrazují části scény v různých časových okamžicích. I celostránkový pohled na scénu může najednou zobrazovat několik různých časových úseků, přestože prostor se na první pohled jeví stejný. Čtení komiksu často vyžaduje více úsilí než se jen dívat na jeden panel za druhým a provádět mezi nimi scelování. Panely mezi sebou mohou mít vztah jak vertikálně, tak horizontálně. Dílo nelze chápat jen nalezením spojitosti mezi sousedními panely, ale odvozením relevance každého fragmentu obsahu pro všechny ostatní, bez ohledu na jejich blízkost a pořadí. (Miodrag 2013: 143)

O vytváření panelů píše podrobně ve své knize *Comics and Sequential Art* (1985) na základě svých vlastních zkušeností s tvorbou komiksu například Will Eisner. Při tvorbě panelu musí jeho autor<sup>4</sup> brát v úvahu řadu proměnných. Jak velký panel by měl být, jak detailní bude záběr a z které perspektivy na něj bude čtenáři poskytnut náhled. Každý panel je ořezán s ohledem na design a kompozici vyobrazené scény. Narativní záměr hraje roli v tom, co vše je v panelu vyobrazené. (Eisner 1985: 41) Na rozdíl od jiných výtvarných děl obsahuje někdy komiksový panel také psaný text. Komplexní interakce různých druhů textu a obrazu a jejich umístění je další z aspektů, na které musí být při vytváření panelu myšleno. (Abbott 1986: 156)

Jednotlivé panely na sebe musí logicky navazovat, aby dávaly čtenářům smysl, a zároveň musí být dostatečně vizuálně odlišné, aby čtenáře nenudily. Při tvorbě jednoho

---

<sup>4</sup>Autor komiksového scénáře a autor kresby bývají často rozdílní lidé. Některé komiksy mívají i několik kreslířů, za přidání komiksového textu pak často ještě bývá zodpovědný další člověk. Určit, kdo přesně má největší podíl na autorství komiksu a vzhledu panelů, je obtížné, jelikož různí autoři komiksových scénářů nechávají kreslířům různě podrobné instrukce. Pro potřeby této části práce tedy bude předpokládáno, že teoretický komiks, k jehož autorství bude referováno, je vytvářen pouze jedním autorem.

panelu musí autor uchovávat v paměti i obsah předchozího panelu a jak na něj stávajícím panelem navazuje i obsah panelu následujícího a jak může pokračovat. (Eisner 1985: 88)

Způsob, jak zajistit, aby bylo snadno rozpoznatelné, že na sebe dva panely navazují, je vyobrazit v obou z nich stejné prvky, ať se již jedná o postavy, předměty, budovy, pozadí nebo dokonce velmi malé detaily. Opakování informací z předchozího panelu zajišťuje kohezi mezi panely. (Saraceni 2001: 37)

I při absenci prvků, které explicitně spojují sekvenci panelů dohromady, budou čtenáři předpokládat, že nějaké spojení existuje a snaží se najít způsob, jak sérii panelů číst jako souvislý text. Vnímání sérií panelů nebo vět jako jednotných textů se nazývá koherence. Koherence čtenáře je založená na jeho schopnosti rozpoznat prvky patřící do stejného sémantického pole (oblasti významu) a schopnosti dávat smysl neúplným informacím. Zatímco koheze je vlastností samotného textu, koherence souvisí s interpretací čtenáře. Komiks je kohezní, pokud mezi jeho panely lze najít nějaký prvek, který je spojuje, a je koherentní, pokud spojené panely v sekvenci tvoří smysluplný text. (Saraceni 2001: 45-46)

Velikost a uspořádání panelů je také důležité. Například když chce autor dodat sekvenci větší dynamičnost, může využít větší počet panelů v těsnější blízkosti za sebou, což vytvoří ve čtenáři iluzi rychlejšího sledu událostí a větší akčnosti. (Eisner 1985: 30) Schopnost vyobrazit jednotlivé prvky napříč panely v sekvenci a jejich vzájemný vztah mezi jednotlivými panely může být přirovnáno k schopnosti využít znalosti mluvnické k vytvoření literárního textu. (tamtéž: 39)

Tradičně i kvůli prostorovému omezení se každá stránka skládala ze šesti až devíti obdélníkových panelů. Žádné pravidlo o počtu ani tvaru panelů na stránce ovšem není a počet panelů se stránku od stránky může lišit dle potřeb autora. (Saraceni 2001: 7) Sekvence panelů na jedné straně je tedy plánována naráz a jako první je rozhodnuta velikost jednotlivých panelů a jejich přibližný obsah. Až potom je věnována pozornost samotným detailům uvnitř panelů, perspektivě a úhlu pohledu, ze kterého čtenář na akci uvnitř panelu nahlíží. (Eisner 1985: 88)

Dva komiksové panely mohou vyobrazovat téměř totožnou scénu, která se odehrává ve stejném prostoru jen o pár sekund později. Komiksové panely mohou čtenářům ukazovat řadu náhodných okamžiků, které vyžadují po čtenáři, aby provedl scelování a z jednotlivých panelů si sestavil nepřetržitou jednotnou realitu. (McCloud 1994: 67)

Scott McCloud v *Understanding Comics* (1994) rozlišuje několik typů přechodu mezi panely. Typ přechodu udává, jak náročné scelování, bude muset čtenář mezi jednotlivými panely provádět, bude jim tedy zde věnována podrobnější pozornost.

První z nich je přechod z jedné chvíle do druhé. Mezi panely je často rozdíl jen v drobném pohybu postav, změně výrazu nebo přiblížení celkového záběru a vyžaduje jen velmi snadné scelování. (tamtéž: 70)

Druhý typ vyobrazuje změnu v akci. Kdyby se v jednom panelu například postava napřahovala k hození míče, další panel by zobrazoval míč již hozený. K pochopení vztahu mezi panely čtenář stále nemusí vynaložit příliš velké úsilí. (tamtéž: 70)

Další typ přechodu mezi panely je od jednoho subjektu k dalšímu. Panely stále spojuje stejná scéna nebo myšlenka, často ale dochází k změně perspektivy v daném prostoru a úspěšné scelování vyžaduje od čtenáře větší zapojení a přemýšlení nad tím, co vidí. Kdyby jedna postava v prvním panelu zvonila na zvonek a v druhém by se někdo uprostřed bytu otáčel za zvukem ode dveří. (tamtéž: 71)

Čtvrtý typ, o kterém McCloud mluví, je přechod z jedné scény do další. Zde se často zcela mění prostor, čas, nebo obojí a vyžaduje od čtenáře větší uvažování o vztahu zobrazených objektů. Jeden panel by například mohl vyobrazovat postavu, která hledá svůj telefon a na dalším by byl vyobrazen telefon, který leží ztracený uprostřed lesa. (tamtéž: 71)

V pátém typu jsou panely spojeny do sekvence jen na základě nějakého aspektu, který mají společný. Často zachycuje předměty, které spojuje konvenční asociace k nějaké náladě či časovému úseku. Například sekvence panelů zobrazující vánoční stromek, pak zasněženou krajinu a například ještě hromadu dárků by čtenáři sdělovala, že je období Vánoc. (tamtéž: 72)

Poslední typ přechodu mezi panely McCloud označuje jako nesequenční, jelikož mezi obsahem jednotlivých panelů neexistuje žádné konvenčně logické propojení. (tamtéž: 72) Panely ovšem nejsou náhodně generované a pořád se za nimi skrývá autorský záměr. Podle McClouda tedy stále tvoří sekvenci s jednotnou identitou, na kterou může čtenář pohlížet jako na celek. (tamtéž: 73)

### 1.3.3 Adaptace – svět na stránkách komiksu

Problematikou obrazové stránky komiksu se zabývá opět například Will Eisner ve své knize *Comics and Sequential Art* (1985). Komiksové umění reprezentuje skutečnost. Podobnost mezi jednotlivými objekty, které autor komiksu vyobrazí, a jejich předlohou je nezbytná, aby čtenář mohl komiks správně interpretovat. Zároveň kvůli omezenému prostoru a velikosti i množství panelů musí docházet ke zjednodušení zobrazovaných objektů. (Eisner 1985: 91) Autor se nesoustředí na vykreslení přesných detailů zobrazených objektů, ale na základní rozeznatelné fyzické formy, které metonymicky zastupují část reality. (Wolk 2007: 133)

Důležitou roli má také samotná vizuální stránka komiksu. Autor musí přemýšlet nad volbou vzhledu reprezentací v souvislosti se zamýšleným dopadem vyobrazené komiksové sekvence. Integrita příběhu je často upozaděná vůči kresbě, stylu a kvalitě zpracování, jelikož komiks je grafický žánr a pro získání pozornosti potenciálních čtenářů je důležité, aby je zaujala a líbila se jim vizuální podoba. (Eisner 1985: 91)

Jedním z nejčastějších vyobrazení, se kterým se autor komiksu musí potýkat, je lidská podoba. Čtenář musí být schopný z gest a výrazů postav snadno rozeznat emocionální rozpoložení dané postavy. Postoj, gesta i výraz jsou stejně důležité k pochopení děje, jako psaný text v řečových nebo myšlenkových bublinách. Způsob, jakým jsou postavy vyobrazeny, často modifikuje a definuje zamýšlený význam slov. (tamtéž: 103)

Zálěží především na autorské preferenci. Detailnější postavy umožňují vyjádřit více emocí, pro čtenářskou interpretaci jsou ale náročnější. Scott McCloud zastává názor, že lehce abstraktnější a jednodušší reprezentace lidí jsou čtenáři bližší a snadněji pochopitelné než detailní realistické malby. (Wolk 2007: 120) Rovněž je tvorba takovéto reprezentace pro autora časově méně náročná.

Když je čtenáři k dispozici pouze psaný text, musí mu autor přiblížit celou scénu včetně prostředí, nálady postav a gest a pohybů, které provádějí. V komiksech je většina těchto informací předávána obrazem. Sekvence obrazů nahrazují, co by v klasické literatuře byly popisné pasáže vyprávěné pouze slovy. Nakreslený obraz se stává přesným prohlášením, které přináší jen malou nebo žádnou další interpretaci. Text většinou neslouží k popisu, ale poskytuje jen zvukové složky doplňující scénu. (tamtéž: 122)

Komiksy vynechávají mnohem více vizuálních informací, než kolik jich obsahují. O to více je zřejmá důležitost obsahu samotného panelu, jelikož čtenář může předpokládat, že autor komiksu se rozhodl vyobrazit právě daný okamžik s konkrétními postavami a předměty pro jejich důležitost pro narativ daného komiksu. (tamtéž: 132)

Čtenář rovněž nemůže předpokládat, že každý panel trvá stejnou dobu<sup>5</sup>. Skutečný čas, po který se vyobrazená scéna na panelu odehrává, může čtenář vyvodit na základě nápověd z kontextu, jako je třeba délka dialogu. (Saraceni 2001: 7) Množství času, který mezi událostmi vyobrazenými na jednotlivých panelech uplyne, je limitováno pouze autorovou schopností vložit do narativu informace, dle kterých čtenář dokáže provést scelování a plynutí času si odvodit. (Pratt 2009: 112)

Nejobtížnější v komiksech bývá vyjádření abstraktních prvků, jako jsou například pocity. Nakreslit postavu tak, aby čtenář pochopil, že se hýbe, je jednoduché, ovšem předat čtenáři informaci, že je postava zamilovaná, něco ji bolí nebo se potýká s nějakým vnitřním konfliktem, může být daleko náročnější. I když vyjádřit abstraktní myšlenky vizuálně může být obtížné, v případech, kdy se to povede, může skutečně vyniknout dispozice a aplikovatelnost komiksového umění. (Eisner 1985: 140)

### **1.3.4 Typy textů v komiksu – bubliny a to další**

Přestože existuje i mnoho komiksů, které psaný text zcela postrádají, v základě se předpokládá, že komiks literární složku v určité podobě bude obsahovat. Jako u řady jiných formálních náležitostí i podoba, v jaké se psané texty mohou v komiksu vyskytovat, má své specifické náležitosti. Většina komiksových teoretiků dělí text, který se v komiksech vyskytuje, na čtyři různé druhy.

První z nich jsou repliky postav. Ty bývají vyobrazeny ve formátu, který je nejčastěji spojován s komiksovým žánrem, a to v řečových bublinách<sup>6</sup> (v angličtině word balloon, speech balloon, nebo jen balloon). Bubliny se nachází uvnitř komiksového panelu, v blízkosti postav a nejčastěji obsahují řeč nebo myšlenky jednotlivých postav. (Pratt 2009: 108) Obsahy bublin jsou považovány za mimovizuální jevy, které, přestože se nachází uvnitř panelu, nejsou součástí vyobrazené scény. (Abbott 1986: 156) Ačkoli postavy samotné

---

<sup>5</sup> Narozdíl například od fotografie, jak již bylo zmíněno v předchozí části práce.

<sup>6</sup> Někdy také pouze bublina nebo komiksová bublina.

bubliny okolo sebe nevidí, čtenář předpokládá, že mohou slyšet slova v nich v podobě řeči vycházející z úst postavy, která právě mluví. Podobně si i každá postava uvědomuje obsah svých vlastních myšlenkových bublin. (Pratt 2009: 108)

Bublina sama o sobě a slova v ní nejsou často dostačující k určení mluvčí postavy. Většina řečových bublin proto má pointer<sup>7</sup> (anglicky rovněž tail), který směřuje k postavě pronášející řeč. Bublina může být považována za obrazový ekvivalent frází užívaných v dialogu v literatuře například napsáním „on řekl, ona pravila,“ atd. (tamtéž: 110)

Druhý typ komiksového textu se vyskytuje v rámečku nacházejícího se uvnitř panelu, či přiléhajícím k jeho rámu. Tento druh textu zpravidla neslouží k zobrazení dialogu, ale jako vyprávění. Text v mnoha případech pochází od neurčitého neosobního vypravěče a je určen pouze čtenáři. Postavy daného komiksu si přítomnost slov napsaných rámečku neuvědomují. Někdy se ale může jednat i o hlas některé z postav, ať už v podobě vnitřního monologu, deníkového zápisu nebo vyprávění určenému druhé osobě v komiksu. (tamtéž: 108)

Třetí podoba, ve které lze psaný text v komiksu najít, je ve formě zvukových efektů. Ty se obvykle nachází uvnitř panelu a jsou nakresleny písmem, které vizuálně odráží zabarvení a hlasitost zvuku, který mají zobrazovat. V prostoru panelu se zvukové efekty nenacházejí před obrazem, ale za narativním blokem nebo řečovými bublinami, čímž se vytváří vizuální hierarchie mezi narativním textem, zvukovým efektem a obrazem. (tamtéž: 108)

Zde opět text vnímá jenom čtenář a postavy nacházející se v daném komiksu ho zaznamenávají jako slyšitelný zvuk. Čtenáři mohou mít rozličné interpretace, jelikož určení hlasitosti a celkové rekonstrukce zvuku na základě pouze vizuálního onomatopoického přepisu je především na jejich vlastní interpretaci a představivosti. (tamtéž:108) Jak zmiňuje Lawrence L. Abbot v *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium* (1986) vizuální překlad zvuku a jeho smyslový účinek je zde důležitější než jeho jazykový význam. V ideálním případě text spolupracuje s kresbou, aby se dospělo k jednotnému významu v celkovém vnímání. (Abbott 1986: 159)

---

<sup>7</sup> Práce zde dale bude pracovat s anglickým pojmem pointer, aby se jej nemusela snažit překládat jako ocásek nebo směrovka

Čtvrtý typ textu se nachází přímo v panelu jako součást prostředí daného komiksového vyprávění. Může se jednat například o nápis na ceduli na zdi hlásající název ulice nebo text knihy, který vidí nejen čtenář, ale i některá z postav daného komiksu. Slova, v tomto případě na rozdíl od těch předchozích, existují ve stejné podobě jak pro čtenáře komiksu, tak pro postavy, které se v něm nacházejí. (Pratt 2009: 108)

### **1.3.5 Grafické zpracování a další znaky typické pro komiks**

Grafická podoba textu (anglicky lettering) může mít rovněž narativní funkci a například dokreslit náladu či implikovat zvuk. Písmo v rámci řečových bublin může čtenáři také pomoci si lépe představit, jak autor zamýšlel, aby dialog zněl. Tučná a velká písmena mohou například znamenat zvýšený hlas nebo křik. Když chce autor naznačit, že postava mluví potichu, může naopak písmena zmenšit oproti standardní velikosti. Způsob, kterým jsou slova vyřčena, není to jediné, co může grafický styl textu naznačit. Pokud chce autor například vyjádřit, že některé postavy mluví jiným jazykem, ale zároveň nechce čtenáři bránit v porozumění, může například změnit font písma. (Eisner 1985: 27)

Někdy může bublina a text v ní sloužit k hlubší charakterizaci postavy, která její obsah pronáší. Font a jiná velikost písma mohou zdůraznit odlišnost některých postav od ostatních. (Eisner 1985: 27) Autor může dát každé postavě svůj vlastní specifický font písma a styl či barvu bubliny. Tento stylistický prostředek může pro čtenáře sloužit k rozeznání jednotlivých mluvčích a chápání prostředku jako vizuální diference hlasů. (Miodrag 2013: 178)

Výplň a obrys bubliny mohou také být více než pouhým prostorem pro předání sdělení. Mohou například charakterizovat, co a jak je řečeno. Klasická oválná bublina většinou nese nahlas pronesená slova. Obláčková bublina v sobě má myšlenky jednotlivých postav. Specifických typů bublin existuje daleko více a záleží z velké části jen na autorově představivosti. Jako další příklady lze uvést standardní oválnou bublinu kreslenou přerušovanou čarou, která indikuje, že postavy pronášejí repliku potichu či šepotem, nebo bublinu z ostatné čáry, která znamená křik či hlasitý zvuk. (Eisner 1985: 12)

Panely kromě své primární funkce jako oken, kterými lze nahlédnout na scénu uvnitř, mohou sloužit narativu komiksu i svým rozmístěním, velikostí a tvarem. Ohyby, či zvlnění rámu například může naznačovat změnu v časové linii jako zobrazení vzpomínek či



minulosti. (tamtéž: 44) Křivé a výrazné ohraničení zas může naznačit hlasitost zvuku v daném panelu a dát jí větší důraz, než by měla samotná onomatopoeie. Ne vždy musí mít změna rámu konkrétní narativní funkci. Někdy může diferenciací či chvilkové upuštění od rámu panelu pomoci dokreslit atmosféru či aktivizovat pozornost čtenáře. (tamtéž: 46) Panel tedy nemusí nutně být pevnou hranicí narativu.

Komiks rovněž obsahuje řadu konvencionalizovaných zkratk, které tvoří jeho kreslený lexikon. Řada symbolů, které obsahuje vznikla na základě snahy vyjádřit abstraktní pojmy, jako může být emocionální rozpoložení postav. Například zamilovanost postavy může být znázorněna nakreslením srdcí kolem její hlavy – čtenáři je zde jasné, že daná srdce zde nejsou fyzicky přítomná a žádná z postav je nevidí, jsou určena pouze čtenáři. Další špatně vyjádřitelná kvalita prostředí může být vůně nebo zápach. Pachová stopa bývá vyjádřena čarami jdoucími od konkrétního předmětu, zda se jedná o vůni nebo zápach, je pak často odvoditelné z dalšího kontextu, jako je například reakce postav, či čtenářovou znalostí daného předmětu a logického odvození. (Miodrag 2013: 182)

Konvencionalizované zkratky, které tvoří kreslený lexikon, mohou být značně flexibilní a vizuálně stejné symboly mohou v jiném kontextu nabývat jiného významu. Například pachové čáry (anglicky stink lines) v jiném kontextu naznačují vztah a rozhořčení komiksové postavy. Čtenář obeznámený s žánrem komiksu a jeho pravidly dokáže oba symboly přečíst správně na základě kontextuálních informací. (tamtéž: 182)

Čáry jsou rovněž velmi často využívány k zobrazení dráhy pohybujícího se objektu. Vyobrazené objekty a postavy, ke kterým vedou pohybové čáry (anglicky motion lines nebo movement lines), jsou považovány za obrazy zobrazující více pohybu než ty, které se spoléhají pouze na pozice postav. Často dochází ke spojení pohybových čar a postoje naznačujícího pohyb, oba dva tyto prvky společně objasňují očekávanou cestu akce více, než nabízí každá z těchto složek samostatně. Pohybové čáry mohou mít mnoho podob, ale za nejvíce efektivní jsou považovány ty, vedoucí ve směru pohybu za pohybujícím se objektem. Mohou napovídat i o předpokládané rychlosti pohybu, a to například skrze počet a délku čar použitých v reprezentaci (např. více čar a delší čáry většinou indikují větší rychlost). (Cohn 2013: 108) Čarami lze tedy v komiksu vyjádřit řadu rozlišných jevů dle jeho představivosti.

Řada symbolů využívaných v komiksu jsou nekonkrétní a konvenčně rozeznatelné. Není nutné je ale využívat. Lexikon opakovatelných znaků je k dispozici, ale autor vždy může

formulovat nové významové komplexy, které lze snadno dekodovat, i když s nimi čtenáři nejsou obeznámeni. Autor také může přenášet užívané symboly do jiného kontextu a dávat jim nový význam. (Miodrag 2013: 183) Žádný symbol nemůže být považován za jedinečný, rozlišovací znak, ani mu nelze přiřadit jedinečný způsob, jak jej dekodovat. Jeho význam spíše závisí na jeho vztazích se všemi ostatními znaky v daném prostoru. (Miodrag 2013: 188)

## **1.4 Vymezení komiksu**

Douglas Wolk ve své knize *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean* (2007) prohlašuje: „Nebudu zde definovat ‚komiks‘, protože už více méně víte, co to je, a ‚více méně‘ je dostačující.“ (Wolk 2007: 17) Tato citace výstižně napovídá, že v případech, kdy práce jasné vymezení komiksu nevyžaduje, je jednodušší se o ni nepokoušet. Proč je definování komiksu tak obtížné a s jakou kritikou se dosavadní pokusy setkávají bude podrobněji popsáno v této části.

### **1.4.1 Problém definice komiksu**

Přestože vznik komiksu bývá převážně datován koncem devatenáctého století, zájem o komiks na odborné úrovni se začal objevovat až v první čtvrtině dvacátého století. Jednou z prvních věcí, na které byla zaměřena pozornost, bylo nijak překvapivě, co je vlastně hlavní oblastí zájmu, tedy: co je to komiks a kam ho zařadit.

Problematika toho, jak klasifikovat komiks, zda se jedná o médium, žánr, či něco zcela jiného<sup>8</sup> bývá považována již za relativně uzavřenou. Otázka, jak přesně ovšem komiks definovat, zde stále zůstává. Problém je stejný jako u snahy definovat jakoukoliv arbitrárně vytvořenou kategorii, která má sloužit především ke stanovení hranic, ve kterých bude možné daný objekt zkoumat.

Většina pokusů nějakou definici navrhnout je následována jejich kritikou. Buď je důvodem výhrad skutečnost, že je v dané definici nějaký specifický příklad díla, které bývá označováno za komiks, opomenut a definice tedy není dostatečně široká, nebo se jeví naopak široká až příliš a dá se do ní zahrnout až příliš mnoho děl, která obvykle za komiksy považována nebývají.

---

<sup>8</sup> Podrobněji již byla vysvětlena v oddílu 1.1.

Například jeden z prvních návrhů chápání komiksu jako spojení obrazu a textu může být snadno zpochybněn poukázáním na existenci komiksů, které žádné textové prvky neobsahují. Snaha popsat komiks jako sekvenci obrazů vede k opomenutí existence jedno panelových komiksových stripů. I podmínka, že by komiks musel v nějaké formě obsahovat obrazovost, získala svou kritiku.

Definice komiksu existuje takové množství, že lze i je samotné rozdělit do kategorií dle toho, jakým způsobem se přesně charakterizovat komiks pokoušejí. Thierry Groensteen dělí ve své knize *The System of Comics* (2009) komiksově definice na dva typy. Definice, které lze najít především ve slovnících a encyklopediích, jsou stručné a založené na tom, že existuje nějaké jasné jádro či podstata komiksu, a nepřipouští, že parametry jednotlivých komiksů mohou být značně nesourodé a mohou nabývat značně rozmanitých podob. Druhý typ definic, které Groensteen posléze rozebírá více do hloubky ve své práci, pochází od expertů v oblasti komiksových studií. Nesoustředí se pouze na povrchní popis, ale na pokrytí atributů, které jasně vymezují komiks jako svou vlastní kategorii. (Groensteen 2007: 19)

Podrobnější dělení typů definic nabízí Ian Hague. Ve své publikaci *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels* (2014) vymezuje celkem tři kategorie definic komiksu, které nazývá elementární, vědomě neúplné a sociální.

Do kategorie elementárních řadí ty, které se snaží vymezit komiks na základě konkrétních, pozorovatelných charakteristik nebo prvků. Jako jejich příklady uvádí například definice Davida Kunzleho nebo Scotta McClouda.<sup>9</sup> (Hague 2014: 12) Všechny elementární definice se dle Hagua zaměřují hlavně na dvě věci: přítomnost konkrétních pozorovatelných kvalit, které tvoří komiks jako objekt, a definování komiksu jako celkového pojmu, čímž implicitně vymezují i to, co všechno komiks není. (tamtéž: 13)

Druhý typ definic je stále založen na důrazu na určitou pozorovatelnou kvalitu, která tvoří základ všech komiksů. Zároveň ale zdůrazňuje, že přítomnost této kvality sama o sobě není dostačující; aby mohlo být něco prohlášeno za komiks, roli zde hrají i další faktory. Takovou definici nabízí například Thierry Groensteen. (tamtéž: 14)

---

<sup>9</sup> Každý z příkladů zmíněných Haguem bude více přiblížen v další části, kde budou různé existující definice komiksu blíže rozebrány.

Poslední typ definic, ke kterým Ian Hague řadí i tu svou nebo tu nabídnutou Martinem Barkerem, není zaměřen na pozorovatelné prvky, které by všechny komiksy měly mít společné, ale na jejich sociální faktory. V sociální definici nechává určení toho, co je nebo není komiks, na producentech a konzumentech média. (tamtéž: 16)

Definování komiksu se tedy jeví jako obtížný úkol. Řada odborníků studia komiksu se v současné době shoduje, že stanovit jasnou definici komiksu tak, aby nepopíratelně zvládla zahrnout vše, co komiks je, a zároveň vyloučila vše, co komiks není, je prakticky nemožné. Autoři řady odborných prací, které se komiksem zabývají, nepovažují nezpochybnitelné definování komiksu v jeho celé rozsáhlosti za nezbytné<sup>10</sup>.

Aby tato práce mohla odpovědět na otázku, kterou si klade: zda obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks mohou být řazeny do kategorie komiksů nebo ne, bude ovšem vytyčení nějakých podmínek, na základě kterých by bylo možno tyto hraniční žánry určovat, nutné, a tak se tato práce navrhnout svou vlastní definici komiksu pokusí.

#### **1.4.2 Navrhované definice komiksu**

Před pokusem vytvoření vlastní pracovní definice pro účely této práce vystihující, jak můžeme komiks chápat, je na místě uvést alespoň některé pokusy o definování žánru teoretiky komiksových studií. K tomu samozřejmě patří i zmínění konkrétních problémů, které buď sami autoři daných definic nebo jejich kolegové viděli v daných snahách určit, co komiks je. Jak uvedl Ian Hague ve své knize *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels* (2014) nebylo by moudré pokoušet se předkládat novou definici bez představení kontextu. (Hague 2014: 12) Ten bude pro větší přehlednost uveden chronologicky.

Jedna z prvních definic, která stále bývá citována (i když velice často v kritickém kontextu), byla navržena Davidem Kunzlem v díle *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825* (1973). Formuluje čtyři podmínky, podle kterých lze poznat komiks a retrospektivně do této kategorie některá díla zařadit. Komiks dle jeho názoru musí obsahovat sekvenci samostatných obrazů, musí v něm převažovat obraz nad textem, médium, ve kterém se komiks nachází a pro které byl určen, musí být tištěné a masové a sekvence komiksu musí vyprávět příběh, který je morální a

---

<sup>10</sup> Jako příklad zde lze uvést již dříve zmíněného Douglase Wolka.

aktuální. (Groensteen 2007: 20) Zde by mělo ovšem být přihlíženo k tomu, že i když má řadu nedostatků, jedná se o jeden z prvních pokusů komiks nějak definovat.

Will Eisner v *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist* (1985) rovněž charakterizuje jako klíčový prvek komiksu řadu opakujících se obrazů. (Eisner 2000: 8) K tomu zdůrazňuje i role doprovodného textu, který přidává některé neilustrované myšlenky. Důležité je, že ho čtenáři vnímají spolu s obrazy jako jeden celek – text se tedy „čte“ stejně jako obraz. (tamtéž: 9)

Opět trochu obsáhleji na základě výčtu určitých charakteristik se snaží popsat komiks Martin Barker ve své knize *Comics: ideology, power, and the critics* (1989). Začíná tím, že komiksy jsou definovány sérií vlastností. První z nich je, že komiksy vychází v pravidelných intervalech, mají opakující se postavy s relativně předvídatelným rozsahem chování. Komiksové postavy se objevují v rámci různých žánrů mezi dalšími postavami splňujícími stejná žánrová pravidla, zapojenými do podobných druhů akcí a událostí. Dále jsou pro komiks typické i specifické konvence, které umožňují statickým snímkům reprezentovat obrovskou škálu věcí jako řeč, pohyb, vztah, emoce, příčina a následek atd.<sup>11</sup> (Barker 1989: 6) Jako jeden z mála autorů se Barker při své snaze definovat komiks zaměřuje nejen na percepci čtenáře, ale i záměr autora, jelikož svou snahu o definování komiksu uzavírá tím, že komiks je to, co bylo podle definice ‚komiks‘ vytvořeno. (tamtéž: 8)

Mezi jedny z nejčastěji zmiňovaných definic komiksu patří nezpochybnitelně ta navrhnutá Scottem McCloudem. Ten jej ve své knize *Understanding Comics* (1994) definuje jako: „Záměrné juxtaponované sekvence kreslených a jiných obrazů, určené ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku.“ (McCloud 1994: 9)

Další definice komiksu, která stojí za pozornost, pochází od Davida Carrieria. Ve svém textu *Comics and the art of moving pictures: Piero della Francesca, Hergé and George Herriman* (1997) říká: „Komiksem rozumím sled obrazů, které jsou úzce propojeny vyprávěním prezentovaným v těchto obrazech. Požaduji, aby podstatná část slov byla obsažena v bublinách, nikoli pouze napsaná vedle obrázků.“ Zdůrazňuje zde, že rozdíl mezi komiksem a klasickým románem je v tom, že je příběh vyprávěn v obrazech a že rozdíl mezi komiksem a

---

<sup>11</sup> Tím myslí například řečové bubliny, linie pohybu atd.

freskovým cyklem je naopak v tom, že psaný text je pro pochopení příběhu nezbytný. (Carrier 1997: 317)

Greg Hayman a Henry John Pratt nabízejí definici komiksu jako posloupnost samostatných, vedle sebe postavených obrazů, které obsahují vyprávění, ať už samy o sobě, nebo v kombinaci s textem. Aby odlišili komiks od filmu, trvají ještě na podmínce, že obrazy jsou umístěné vedle sebe a je možné je vidět všechny najednou. (Meskin 2007: 370-371)

Aaron Meskin má ke snahám svých předchůdců nějak vymezit komiks řadu připomínek, které z velké části shrnuje ve své práci *Defining Comics?* (2007) V případě Kunzleho definice má výhrady prakticky ke všem bodům, které se pokusil vytyčit jako základ pro rozpoznání komiksového díla. Nesouhlasí s tím, že by se komiks musel nutně vyskytovat pouze v masovém médiu, ani že by musel nutně ve všech případech obsahovat převahu obrazu nad textem. (Meskin 2007: 369) Dále nesouhlasí s tím, že by komiks musel být morální i po předložení teze, že Kunzle svou definicí netvrdí, že by komiks měl být morálně kladný, ale že pouze má morální obsah. V neposlední řadě Meskin nesouhlasí ani s tím, že by komiks musel nutně mít narativ. (Meskin 2007: 370)

Eisnerova definice komiksu pouze jako sekvenčního umění je dle Meskina příliš stručná a kdyby mělo být vycházeno pouze z ní, mohlo by být za komiks označeno až příliš mnoho věcí. (Meskin 2007: 370)

K McCloudově definici má rovněž výtek několik. Tou hlavní je její ahistorismus. (2007: 370) Ten na první pohled nemusí vyplývat zcela z definice samotné, ale je jasný ze zbytku McCloudovy knihy a jeho všeobecného pojetí komiksu, kde jako komiks označuje například i tapisérii z Bayeux nebo egyptské hieroglyfy. (McCloud 1994:12) Kromě Meskina zde tento aspekt McCloudovy definice kritizují například i John Holbo (2012: 75) a Thomas Giddens (2018: 15).

Meskin McCloudově definici vytýká podobně jako Eisnerovi i že je v některých ohledech příliš široká a dovoluje pod sebe zahrnout až příliš mnoho věcí. V jiných ohledech je ale naopak příliš úzká. Říká potenciálním autorům komiksů, že jejich dílo musí buď sdělovat nějakou informaci, nebo vyvolávat estetický prožitek. (Meskin 2007: 370)

V definici Davida Carrieria Meskin poukazuje na problematiku řečové bubliny jako jednoho ze základních rysů komiksu. Přestože jsou řečové bubliny jedním z nejběžnějších způsobů, kterými je v komiksech vyjadřována jak mluvená řeč, tak myšlenkové pochody

postav, existují i komiksy, které řečové bubliny neobsahují, či zcela postrádají jakýkoliv text, a přesto jsou stále do žánru komiksu řazeny. (Meskin 2007: 370)

Definici nabízenou Haymanem a Pratterem pak Meskin kritizuje například za opomenutí jedno panelových komiksů, které v ní nejsou zahrnuty. Kromě toho má opět výhrady ještě k jejich požadavku na to, že by komiks měl obsahovat naraci. (Meskin 2007: 371) Z Meskinovi kritiky může být patrné, že problém vzniká, jak při snaze vymezit komiksu jasné hranice, tak zahrnout zcela všechna díla, která komiksem jsou na základě čistě normativní nezpochybnitelné definice.

Aaron Meskin se o vytvoření své vlastní definice nepokouší. Navrhuje ale pár dalších aspektů, které by mohly definování komiksu pomoci. Například, aby definice komiksu byla záměrně historická – dílo může být komiksem, jen pokud to bylo zamýšleno, aby bylo čteno jako komiks a za tímto účelem bylo prezentováno specifickému (komiksovému) publiku. To by například vyřešilo problém s tím, jestli tapisérie z Bayeaux je či není komiks. (Meskin 2007: 375) V zásadě ovšem Meskin věří, že k odbornému zkoumání komiksů i k samotné identifikaci něčím problematickým případům není definice potřebná. (tamtéž: 375)

Důkazem, že vytvořit definici, která by nebyla následována kritikou, může být i námitka, kterou vůči McCloudově definici vznáší Roy T. Cook. Ve své práci *Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is a Comic* (2011) kritizuje jednu z mála konstant definování komiksu všeobecně, a to vůči tomu, že by komiks nutně musel obsahovat obrazy. (Cook 2011: 286)

Většina teoretiků z oblasti komiksových studií rovněž dochází ke konsensu, že stanovení jasné definice komiksu, která by zvládla zahrnout vše, co komiks je, a zároveň vyloučit, vše, co komiks není, je nemožné. Mezi ně patří například i Thierry Groensteen. Stejně jako Meskin kritizuje některé stávající definice a jejich autory. Například Kunzleho definici kritizuje pro její normativnost a účelnost Kunzleho vlastním zájmům – konkrétně k ospravedlnění toho, že si jako výchozí bod pro počátky komiksu zvolil vynález tisku. (Groensteen 2007: 20)

Nakonec se ovšem ve své knize *The System of Comics* (2009) i Groensteen pokouší najít nějakou podmínku pro to, aby dílo mohlo být označeno za komiks. Klíčem pro určení ontologického základu komiksu je dle něj vztahová pluralita na sobě vzájemně závislých obrazů, kterou nazývá ikonickou solidaritou. Tu dále definuje jako vzájemně závislé obrazy,

v řadě obrazů mají dvojí charakteristiku a které jsou plasticky a sémanticky předurčeny svou existencí v přítomnosti. (Groensteen 2007: 23)

Příznivcem odklonu od normativních definic, který ještě stojí za zmínku, je Ian Hague. V přehnaném lpění na exaktních definicích vidí riziko zúžení studia komiksu na oblast ikonické solidarity, sekvenčního umění, nebo na kteroukoli z podobných oblastí, které by tak snadno mohly nechat opomenuty další relevantní faktory. (Hague 2014: 20) Dochází nakonec k podobnému závěru jako Barker: za komiks by mělo být považováno to, co se jako komiks vyrábí nebo spotřebovává. (tamtéž: 27)

### **1.4.3 Definice komiksu pro účely této práce**

Jak by mělo být nyní jasné, definovat komiks tak, aby definice zvládla postihnout vše, co komiks je, a zároveň vyřadit vše, co komiks není, je obtížný úkol. Spíše než jasnou jednovětou definicí, jakou navrhoval například McCloud nebo Eisner, se jeví jako lepší přístup definovat komiks na základě výčtu znaků, které by indikovaly, že by dané dílo mohlo být považováno za komiks, jako v minulosti navrhovali třeba Kunzle a Barker.

Jak již bylo ovšem řečeno, pro každé zažité pravidlo existuje i výjimka. Přesto, že jsou komiksy tradičně spojovány s řečovými bublinami, existují i komiksová díla, která je postrádají. Stejně tak, přestože komiks obvykle obsahuje sekvenci obrazů, existují i jedno panelové komiksy. Proto se nabízí výčet znaků nezakládat na pravidlu, že každé dílo musí postihnout všechny z nich. Aby dílo mohlo být označeno za komiks v rámci této práce, bude stačit, aby splňovalo většinu dále nastavených podmínek. Když nebude jednu až dvě splňovat, stále bude tedy možné dané dílo za komiks označit.

Konstantou ve velké části návrhů možných definic komiksu byla sekvence opakujících se obrazů. Anne Magnussen ve své práci *The Semiotics of C. S. Peirce as a Theoretical Framework for the Understanding of Comics* (2000) navrhuje sekvenci obrazů nahradit termínem sekvence panelů, což by mohlo základní podstatu komiksu vystihnout lépe. Jak již bylo řečeno výše, panel je považován za základní funkční jednotku. Prvním z ukazatelů, že zkoumané dílo může být považováno za komiks, tedy pro účely této práce bude, že obsahuje sekvenci panelů. Za panel zde bude považován obraz, jehož hranice jsou pro čtenáře jasné viditelné a rozeznatelné.



Přítomnost obrazu jako takového není sice zmíněna v první podmínce, obrazovost je stále důležitým prvkem komiksu. Aby dílo mohlo být považováno za komiks, mělo by tedy obsahovat obraz.

Přestože komiksy, které neobsahují žádný psaný text, jsou relativně běžné, většina komiksů textovou složku obsahuje, je tedy na místě přítomnost textu rovněž považovat za příznakový znak komiksu. Nemusí se nutně vyskytovat v řečové bublině, jak bylo zmíněno v části 1.3.4, psaný text se v komiksech může vyskytovat v různých podobách. Pokud je v komiksu ovšem text přítomen, nemůže být oddělen od jeho obrazové složky či umístění v panelu, aniž by setrval smysluplný.

Dílo může být označeno za komiks, obsahuje-li grafické zpracování a znaky příznakové komiksu. Jaké znaky jsou typické pro komiks bylo lehce nastíněno v části 1.3, obzvláště pak v části 1.3.5. Může se tedy jednat například o čáry pohybu, pachové čáry, ale třeba i přítomnost komiksových bublin, jelikož přestože text se může v komiksech objevovat v různých podobách, nejčastěji čtenář očekává, že ho najde v řečové bublině. Stále zde samozřejmě může vznikat polemika, co je a co není znak indikující, že by dané dílo mohlo být komiksem, jelikož jak již bylo řečeno, kreslený lexikon je značně flexibilní. Zjednodušeně se ale jedná o znaky, které podobně jako většina psaného textu nejsou viditelné komiksovým postavám a nejsou reálné v komiksovém světě a jsou určeny pouze čtenáři, aby mu umožnily lepší porozumění.

Dále, aby dílo mohlo být považováno za komiks, nemělo by vyžadovat zapojení více smyslů než pouze zrak. I když o klasifikaci komiksu jako literárního žánru se vedou spory, termín „čist komiks“ je běžně užíván většinou komiksových teoretiků. Komiks je vizuální žánr, přestože si čtenář může například představovat, jak zní vyobrazené zvuky, reálně si stále může pouze přečíst onomatopoi naznačující daný zvuk.

Nakonec by jako relevantní faktor pro zařazení díla mezi komiksy měl patřit i často opomíjený autorský názor. Můžeme-li se domnívat, že autor zamýšlel vytvořit komiksové dílo, mohlo by dané dílo být za komiks považováno. Zároveň pokud máme důvod, že se autor o vytvoření komiksového díla nepokoušel (např. v případě tapiserie z Bayeux), nemělo by dané dílo být za komiks považováno.

Kromě výše stanovených podmínek by měla být zmíněna ještě jedna proměnná, ke které by mělo být při hodnocení děl přihlíženo, a tou je širší kontext zkoumaného díla. Je-li

dílo součástí série (např. komiksový sešit patřící do série, komiksový strip vycházející v novinách), může být považováno za komiks i v případě, kdy postrádá více než dvě výše jmenované podmínky, za předpokladu, že jej splňují další díla ze série.

Pro shrnutí tedy bude tato práce dílo považovat za komiks, jestliže: obsahuje sekvenci panelů; obsahuje obrazovou složku; obsahuje textovou složku, která není od obrazové složky oddělitelná; obsahuje grafické prvky a znaky příznakové komiksu; vyžaduje zapojení pouze zraku; autor zamýšlel, aby dané dílo komiksem bylo. I když dílo nebude splňovat jednu až dvě z těchto podmínek, stále by za komiks mohlo být označeno. Kromě toho může být při hodnocení přihlédnuto i širšímu kontextu, v jehož rámci se dané dílo nachází.

Tato definice není nezpochybnitelná a nepochybně existují výjimky, které v ní nejsou zahrnuty. Dále při vytváření této teorie bylo vycházeno pouze z komiksových definice a je nastavená tak, aby zahrnovala všechna díla, která bývají řazena do čistě do žánru komiksu v tradičním slova smyslu (tzn. díla, která se nachází na fyzickém médiu jako je papír). Tato definice by ovšem měla být dostatečná pro účely práce, a to je zhodnocení, zda obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks mohou být považovány za komiks, nebo nikoliv.

## 2. Obrázková kniha

Obrázková kniha (anglicky picture book) je žánr, se kterým se většina lidí někdy setkala, a to buď v dětství, nebo při čtení svým vlastním dětem. Stejně jako v případě komiksu je snadné si vybavit nějaké konkrétní dílo, které do tohoto žánru spadá. Nalézt určité paralely s komiksem rovněž není příliš obtížný úkol. Nejvíce očividná shoda nepochybně spočívá v tom, že oba žánry v sobě dohromady spojují obraz a text. Další spojitost by ovšem bylo možné nalézt v tom, jak dlouho byly oba žánry opomíjeny na akademické půdě a stále se nedá říci, že by jejich výzkumu byla věnována dostatečná pozornost.

### 2.1 Ilustrovaná kniha a obrázková kniha

Předtím, než zde bude moci být věnována bližší pozornost tomu, co obrázková kniha vlastně je či ji vymezit vůči komiksu, je důležité ji vymezit vůči jinému literárnímu „žánru“<sup>12</sup>, se kterým může být zaměňována, a to vůči ilustrované knize.

Obrazy v obrázkové knize rovněž mohou být nazývány ilustrací. Ilustrace může být definována jako obrazy, které vysvětlují nebo upřesňují text. Hlavní rozdíl mezi tím, co se dá považovat pouze za obrázkovou a co za ilustrovanou knihu, je funkce obrazové složky. Ilustrace text pouze zpestřují a doplňují, kdyby byla obrazová složka odebrána, význam textu by pro čtenáře zůstal nezměněn. (Nodelman 1988: viii)

Obrazy v obrázkové knize zabírají na stránce více místa než samotný text a často tedy obsahují i více informací. Text a obrazy v obrázkových knihách se navzájem doplňují, pro porozumění obrazům je nutné si přečíst text a pro porozumění textu bývá nezbytné vidět obrazy. Obrazová část v obrázkové knize je tedy neoddělitelnou částí knižního narativu. (Nodelman 1988: viii)

### 2.2 Vymezení obrázkové knihy

Odborná literatura zabývající se obrázkovou knihou samozřejmě existuje. Její velká část má však tendenci přeskakovat tu otázku nejvíce triviální, a to samotné vysvětlení, co přesně obrázková kniha je. Ani v jedné ze sbírek Petera Hunta, zabývající se dětskou literaturou včetně obrázkových knih *Encyclopedia of Children's Literature* (2004),

---

<sup>12</sup> Termín žánr je zde nutné uvést do uvozovek, jelikož jak z dalšího textu vyplývá, ilustrovaná kniha nemůže být označena za žánr ve stejném smyslu jako je obrázková kniha.

*International Companion Encyclopedia Of Children's Literature* (2004) a *Understanding Children's Literature* (1999), se žádná jednoznačná definice toho, co přesně obrázková kniha je, nenachází.<sup>13</sup>

Perry Nodelman ve své knize *Words about Pictures* (1988) definuje obrázkové knihy jako: „knihy určené malým dětem, které sdělují informace nebo vyprávějí příběhy prostřednictvím série řady obrázků v kombinaci s relativně drobnými nebo vůbec žádnými texty.“ Zdůrazňuje rovněž, že obrazy i text v obrázkových knihách mají jiné vlastnosti a je nutno k nim přistupovat jiný způsobem než k textové a obrazové stránce v jakékoliv jiné literatuře. (Nodelman 1988: vii)

Darcy Pattinson ve své knize *How to write children's picture book* zase vymezuje obrázkovou knihu jako specifický žánr dětské literatury, která obsahuje obrazy, aby zaujala dětské publikum, přičemž hlavní funkcí obrazové složky je udržet pozornost dětí, když čtou nebo poslouchají příběh. (Pattinson 2011: 1)

## **2.3 Co je to obrázková kniha**

Stejně jako v případě komiksu, každý má zajisté nějakou představu, jak by modelová obrázková kniha mohla vypadat. Již vymezení vůči ilustrovaným knihám nastiňuje nějaká specifika toho, jak obrázková kniha funguje. Kromě uvedení definice je ale na místě si blíže některé charakteristiky obrázkové knihy uvést.

### **2.3.1 Obrazy v obrázkových knihách**

Nejdůležitějším prvkem v obrázkových knihách, tím, co je odlišuje od většiny literárních žánrů, je obrazová složka. Obrázková kniha zde podobně jako v případě komiksu předpokládá určitou znalost konvencionalizovaných znaků. Jednotlivé obrazy zastupují skutečné předměty a postavy. Od čtenáře se do určité míry očekává, že zná skutečné předměty a že je schopen si je spojit s fiktivními reprezentacemi oněch předmětů na stránkách knihy. Obrazy pomáhají zprostředkovat konkrétní významy textu jeho čtenářům. (Nodelman 1996: 113)

Obrazy v obrázkové knize dle Nodelmana ale neslouží pouze jako reprezentace textu, mají význam i samy o sobě. Mají ve čtenáři vzbudit estetický prožitek. (Nodelman 2008: 257)

---

<sup>13</sup> Roli může hrát skutečnost, že nikdo nevznáší pochyby o zařazení obrázkové knihy mezi literární žánry. Snaha definovat komiks často úzce souvisí se snahou autorů se vymezit k problematice jeho zařazení.

### 2.3.2 Vztah obrazu a textu

Obrázková kniha kombinuje obvykle relativně stručné a jednoduché psané texty s daleko složitějšími vizuálními obrazy. Komplexnost obrazů doprovázejících prostý text naznačuje, že text sám o sobě je nedostačující k zprostředkování celého narativu čtenáři. (Nodelman 2008: 13)

Jak Joyce Irene Whalley píše v Huntově sbírce ve své práci *The Development of Illustrated Texts and Picture Books* (1996), v dobré obrázkové knize by přítomnost obrazu i textu měla být nezbytná k porozumění narativu. Pokud obrazy jsou nejasné a je složité pochopit, co reprezentují, či nesouvisí s textem nebo si s ním v některých aspektech protiřečí, selhávají ve své funkci. V takovém případě se dílo dá označit spíše za knihu s obrázky, a ne za obrázkovou knihu. (Hunt 1996: 217)

Obrazy poskytují informace o akcích popsanych slovy. Jakým způsobem popisuje například Jane Doonan v kapitole *The Modern Picture Book* (1996) v jedné z Huntových sbírek. V ideálním případě s textem spolupracují a doplňují ho. Umocňují atmosféru dané knihy, dodávají hloubku emocím jednotlivých postav. Text v obrázkové knize se soustředí na zodpovězení dotazu, co se stalo, zatímco obrazy vysvětlují, jak se to stalo. (Hunt 1996: 228)

Podobně tento jev popisuje i Nodelman v práci *Picture Books and Illustration* (1996). Samostatná textová část obrázkové knihy bez přítomnosti obrazů obvykle obsahuje jen stručný popis akcí bez hlubší charakterizace postav či prostředí. Naopak bez textu lze obrazy interpretovat mnoha způsoby a často je těžké odhadnout zamýšlený narativ, který se autor snaží čtenáři předat. Čtenář musí obraz a text scelovat dohromady, aby získal ucelený narativ. (Hunt 2006: 137) Zde je například tedy patrný rozdíl vůči komiksu, kde jsou naopak text a obraz propojené na jednotlivých panelech a čtenář následně musí dohromady pro získání narativu scelovat panely.

### 2.3.3 Modelový čtenář a jeho vztah k obrázkové knize

Jak je již ze snah definovat obrázkovou knihu patrné, její zamýšlené publikum jsou obvykle malé děti. V této souvislosti bývá obrázková kniha považována za prostředek učení se gramotnosti. Často tedy obrázkové knihy jsou již vytvářené se záměrem naučit čtenáře o konvencích literatury. Někteří odborníci tedy nahlíží na obrazy jako především na způsob,

jak zaujmout čtenáře a pomoci mu identifikovat význam slov. (Martin, Painter, Unsworth 2013: 1)

Kromě utváření samotného vztahu k literatuře obrázková kniha čtenáře učí i o světě okolo něj. Tuto informační kvalitu obrázkových knih rozebírá například Perry Nodelman ve svém textu, který se nachází v Huntově sbírce *Decoding the images: how picture books work* (2006): „Zamýšlené publikum obrázkových knih je z definice nezkušené – potřebuje se naučit, jak přemýšlet o světě okolo nich, jak vidět a rozumět sobě i druhým. Obrázkové knihy jsou proto významným prostředkem, kterým integrujeme malé děti do ideologie naší kultury.“ (Hunt 2006: 131)

Přestože děti bývají cílové publikum obrázkových knih, často nejsou zamýšlenými čtenáři. Obrázkové knihy určené malým dětem předpokládají přítomnost dospělého čtenáře, který čte text knihy nahlas, zatímco dětský čtenář obsah textu pouze poslouchá a zaměřuje se především na obrazovou stránku díla. (Nodelman 1988: 61)

## **2.4 Vztah komiksu a obrázkové knihy**

Před samotnou snahou zařadit obrázkovou knihu v rámci této práce není od věci se podívat na celkový pohled na danou problematiku teoretiků, ať už ze stran komiksových studií, nebo studií zabývajících se dětskou literaturou a obrázkovými knihami.

Důvody, proč bývá komiks od obrázkové knihy často tak striktně oddělován, jak uvádějí například Charles Hatfield a Craig Svonkin ve *Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction* (2012), se odvíjí od ideologického rámce, kterým je na oba žánry nahlíženo. Obrázkové knihy jsou obecně považovány za plnohodnotné knihy, které umožňují mladým čtenářům naučit se konvencím čtení literatury, zatímco komiksy jsou na rozdíl od toho často považovány méněcennou formu literatury, která brání dětem naučit se řádně číst. (Hatfield, Svonkin 2012: 431)

Přitom u řady děl existují o jejich zařazení mezi komiks nebo obrázkovou knihu spory. Například Scott McCloud přiřadil mezi komiksová díla řadu autorů, kteří bývají obvykle spojováni s obrázkovou knihou, jako jsou například díla Raymonda Briggse, Maurice Sendaka a Edwarda Goreyho. (tamtéž: 431) Zde je na místě připomenout řadu dalších kontroverzních děl, která McCloud řadí mezi komiksy, jako například tapiserii z Bayeux

apod. a celkový negativní postoj velké části dalších komiksových teoretiků k tomu, co vše McCloud klasifikuje či opomíjí zařadit jako komiks.

Oba dva žánry tradičně obsahují spojení obrazu a textu, přičemž jak textová složka, tak obrazová se značnou měrou podílí na vyprávění narativu. Zážitek ze čtení obou žánrů bývá převážně vizuální. (tamtéž: 431)

Philip Nel ve své práci *Same Genus, Different Species?: Comics and Picture Books* přirovnává scelování, které v komiksech musí čtenář provést mezi panely, k podobné akci, kterou v případě obrázkové knihy musí čtenář provést při otáčení jednotlivých stran. Jako hlavní rozdíl ale vidí, že zatímco v případě komiksu je důležité chápat, jak na sebe jednotlivé panely v sekvenci navazují, u obrázkových knih je důležité umět propojit text s obrazy. (Nel 2012: 445) V případě textu v komiksu je pak od čtenáře vyžadováno, aby je od sebe neodděloval a četl dohromady, zatímco v obrázkové knize obraz i text existují odděleně. (tamtéž: 447) Nezapomíná ovšem zdůraznit, že toto srovnání je jen velice generické a že oba žánry mají řadu výjimek. (tamtéž: 445)

### 3. Animovaný komiks

Zatímco v případě komiksu a obrázkové knihy má většina lidí přibližnou představu, co se pod těmito pojmy nejspíše skrývá, s animovaným komiksem (anglicky motion comics<sup>14</sup>) to může být poněkud složitější. Už samotný název žánru, animovaný komiks, by mohl evokovat, že se může jednat pouze o žánr animovaného seriálu, který byl vytvořen podle komiksové předlohy.

Tato představa by nebyla zcela scestná, jelikož velká část animovaných komiksů byla na základě komiksové předlohy vytvořena. Animace v animovaném komiksu je v porovnání s animovaným seriálem značně omezená. Dílo navíc stále obsahuje řadu prvků příznakových pro komiks, které animované seriály často neobsahují. Zda si jich animovaný komiks zachovává dostatek, aby za komiks být považován mohl, je ovšem jednou z otázek, na kterou se tato práce snaží odpovědět.

#### 3.1 Animovaný komiks a animace

Stejně jako u obrázkové knihy bylo na úvod potřeba ji vymezit vůči ilustrované knize, v případě animovaného komiksu je nutné jej vymezit vůči animovaným médiím, jako je například animovaný seriál nebo animovaný film.

Tím, co přesně animace je, se ve vztahu k animovanému komiksu zabývá například Drew Morton v *The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic* (2015). Morton zde nabízí definici animace buď jako iluze pohybu snímků po snímku za pomoci rozličných technických programů, nebo jako vše, co není prostou reprezentací živé akce natočené obvykle rychlostí 24 snímků za sekundu. (Morton 2015: 350)

Animovaný komiks přitom žádnou z těchto definic dle něj nesplňuje a blíží se nanejvýš některým limitovaným animovaným produkcím. Uvádí zde, že celková souvislost mezi komiksovou tvorbou a animací bývá často přeceňována. Animace je sekvenční v čase, ale nikoliv prostorově jako komiks. (tamtéž: 351) Animovaný komiks si také stále zachovává nutnost scelování – nezbytnou aktivitou, která je po čtenáři při čtení komiksu vyžadována.

---

<sup>14</sup> Motion comics bývá překládán i jako pohyblivý komiks. Někdy bývá jako synonymum pro motion comics užíván i termín digital comics, v překladu digitální komiks. Tento termín ale zároveň může někdy označovat iwebkomiks.



Divák sledující animovaný seriál ji ovšem provádět ve stejné míře nepotřebuje, jelikož sekvence obrazů zde na sebe plynule navazuje. (tamtéž: 352)

### **3.2 Vymezení animovaného komiksu**

Craig Smith popisuje animovaný komiks ve své práci *Motion comics the emergence of a hybrid medium* (2015) jako specifický druh adaptace komiksu do pohyblivé podoby, která se však svým vzhledem i stylem animace liší od klasického animovaného seriálu. Statická komiksová předloha<sup>15</sup> je zpracována animačním softwarem, který vytváří dojem podobný animaci vystřižené z papíru. (Smith 2015: 2) Animovaný komiks umožňuje autorům a distributorům původních papírových komiksů experimentovat s původním dílem a dostat ho k širšímu publiku. (Smith 2015: 3)

Velmi podobně animovaný komiks popisují v *Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject* (2016) i Hashim a Idris. Animovaný komiks definují jako komiks, který využívá možností digitálního prostředí, jako je animace panelů, a přidání zvukových efektů jako hlasy postav, hudba a speciální efekty. (Hashim, Idris 2016: 251)

Drew Morton ve svém textu *The unfortunates: towards a history and definition of the motion comic* (2015) stručně shrnuje animovaný komiks jako hybrid mezi animací a komiksem. (Morton 2015: 348)

Nakonec zde může být zmíněn i Josip Batinić, který v *“Enhanced Webcomics”: An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium* (2016) hovoří o animovaném komiksu jako o videích, která se jeví jako pozměněné série obrazů, jejichž účelem je vytvořit pohyb ze statického formátu, doplněné o hudební soundtrack, zvukové efekty a dialogy (Batinić 2016: 85)

### **3.3 Co je to animovaný komiks**

Zatímco v případě tradičního komiksu i obrázkové knihy je jednoduché si představit modelový příklad, do kterého bude zapadat většina děl, a k tomu zmínit častěji se vyskytující výjimky (například přestože modelový komiks je založen na spojení textu a obrazu, komiksy

---

<sup>15</sup> Dále v této části o ní bude referováno především jako o „tradičním“ komiksu.

neobsahující žádný text jsou stále relativně běžné), v případě animovaného komiksu je to daleko složitější.

Animovaný komiks je stále relativně nový žánr, který zároveň nevzniká v dostatečně velkém množství, aby se dal zaznamenat konkrétní trend nejčastěji užívaného vyprávěcího postupu, který by díla užívala.

### **3.3.1 Jak funguje animovaný komiks**

Jak pro adaptace původních komiksů, tak pro tvorbu originálních animovaných komiksů bývá jako předloha používán tradiční komiks v digitálním formátu. Kresba z každého panelu je často rozdělena do odlišných vrstev, které lze animovat odděleně od sebe, aby vytvořily dojem rychlosti, pohybu kamery a prostorové hloubky. Pohyblivý obraz může být doplněn o řečové bubliny, namluvené repliky, zvukovou služku (která je v tradičním komiksu vyjádřena onomatopoií) a hudebním soundtrackem. Příběh se většinou odehrává na postupně zobrazovaných panelech, které se snaží napodobit klasickou komiksovou sekvenci. Panely jsou upravené tak, aby odpovídaly formátu vyhovujícímu obrazovce. (Smith 2015: 4)

Současné animované komiksy jsou skoro vždy vytvářeny digitálně. Jedná-li se o adaptace tradičních komiksů, vychází z jejich původních stránek nebo jejich oskenované verze. Součástí tohoto procesu je i spravení či vytvoření obrazů, které zaplní jakékoli vizuální mezery v informacích, protože postava, kamera nebo scéna se mohou v průběhu animované sekvence pohybovat. (Morton 2015: 355)

Samotná animace bývá většinou vytvářena softwarově, nikoliv ručně, týmem animátorů, jak tomu stále bývá v případě 2D animace. Za pomoci softwaru jsou i vytvořené animace spojeny do sekvence. Animátor především vylepšuje konečné dílo, upravuje detaily, kontroluje plynulost efektů pohybu postav a pohybu kamery. (tamtéž: 355)

### **3.3.2 Varianty animovaného komiksu**

Animované komiksy mohou mít různé přístupy k problematice převedení statické komiksově předlohy do formátu pohyblivého obrazu. Řada animovaných komiksů upřednostňuje filmový přístup, kterým komiks ztrácí část svých typických specifíků, jako jsou mezery a panely, a napodobují namísto toho tradiční animaci. Jiné se snaží zachovat prvky typické pro komiks, jako jsou řečové a další bubliny a ponechávají vedle sebe jasné

oddělitelné panely. Některé se rovněž mohou pokoušet využít možností jiného formátu a přidat digitálnímu příběhu více interaktivity. (Smith 2015: 7)

Animovaný komiks může mít různé styly animace a často záleží jen na kreativitě jeho autorů<sup>16</sup>, jaké se rozhodnou využít. Například Smith se v *Motion comics: the emergence of a hybrid medium* (2015) snaží vymezit a popsat typy animace, které lze u animovaných komiksů najít nejčastěji. První variantou je, že se animované obrazy objevují na obrazovce ve více oknech, ať už se jedná o celou nebo polovinu stránky, animovaný pohyb probíhá na všech viditelných panelech zároveň. Druhý typ je velice podobný prvnímu. Opět čtenář vidí několik panelů zároveň. Animace na jednotlivých panelech ovšem probíhá postupně, dle toho, jak je čtenář čte – tempo, kterým by měl čtenář číst, je často udáváno hlasem vypravěče. Ve třetím typu animovaného komiksu se vždy na obrazovce nachází pouze jeden komiksový panel, bez ohledu na jeho původní velikost či původní umístění na stránce. (tamtéž: 5)

Jednotlivá díla se od sebe mohou lišit i typem animovaného pohybu. Smith opět uvádí tři různé varianty. Jednotlivá díla je buď mohou kombinovat, nebo obsahovat pouze jeden z nich. V první verzi existují dvě či více vrstev, většinou postav a pozadí, přičemž animovaný pohyb vykonávají jak postavy, tak některé z objektů nacházejících se na pozadí. V dalším případě postavy zůstávají statické a pozadí obsahuje animované prvky. Poslední typ animace přidává pohyb kamery, která se může postupně pohybovat po panelu, oddalovat se z určitého místa panelu, než ho zabere celý, nebo se naopak postupně zaměřuje na určitý detail. (tamtéž: 5)

Velká část tradičních komiksů je založená na propojení textové a obrazové složky. Animované komiksy se proto musí rozhodnout, zda ponechají řečové bubliny v pohyblivém obraze, nebo nahradí psaný dialog hlasovými projevy postav. Opět je možná různá kombinace, například animovaný komiks může obsahovat řečové a další bubliny, ale roli textových okének ponechá pouze na naraci. (tamtéž: 5)

---

<sup>16</sup> Opět pro jednoduchost zde bude hovořeno jen o autorovi nebo autorech. Tvůrce samotného komiksu ovšem většinou nebývá i tím, kdo daný komiks animuje. Pro napsání příběhu, jeho nakreslení a jeho animaci jsou potřeba rozdílné dovednosti. Obzvláště animace bývá složitá a za tvorbou animovaného komiksu stojí celý organizovaný tým s rozdílnými rolmi v jeho produkci.

### 3.3.3 Animovaný komiks a zvuk

Kromě přidání animace je největší změna oproti tradičnímu komiksu možnost přidání zvuku. Zvláště v případě, že animovaný komiks obsahuje naraci a dialogy pouze v mluvené formě a nezačleňuje do své podoby typické komiksové texty jako bubliny a texty přilehlé ke straně panelu. Čtenáři zde do určité míry mizí i potřeba interpretovat tón a způsob pronesení určitých replik postavami, jelikož jim ji dodává vypravěč animovaného komiksu. (Smith 2012: 371)

### 3.3.4 Čtenář animovaného komiksu

Důležitou charakteristikou animovaného komiksu je čtenářova ztráta kontroly nad tempem čtení, na kterou poukazuje například Daniel Goodbrey v *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics* (2017). Například ale i Ian Hague v *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels* (2014) vznáší otázku, zda se u animovaného komiksu dá ještě hovořit o čtenáři, nebo by pro příjemce tohoto žánru byl lepší pojem divák.

Ve velké části děl, která bývají považována za animovaný komiks,<sup>17</sup> čtenář přenechává kontrolu nad tempem komiksu autorovi, který určuje rychlost, jakou mohou být informace v pohyblivém komiksu absorbovány. (Goodbrey 2017: 82)

### 3.3.5 Problém adaptace komiksu

Řada děl spadajících do žánru animovaného komiksu jsou adaptacemi tradičních komiksů. Komiksoví vydavatelé v těchto adaptacích vidí možnost, jak zaujmout nové publikum a formát je náročnější a nákladnější než tradiční formy animace. (Smith 2012: 360) Animovaný komiks navíc umožňuje zachovat aspekty původního díla včetně textové i obrazové stránky v daleko vyšší míře než jakýkoli jiný žánr. Stále zde ovšem určitá otázka autorství vyvstává.

Jakmile se však komiksová postava nebo objekt pohnou ve vztahu ke statickému pozadí, objeví se vizuální mezery tam, kde se nacházely předtím a je potřeba replikovat kresbu co nejlíže originálu. (tamtéž: 361)

---

<sup>17</sup> Právě u těch, které se snaží kontrolu přenechat v rukách čtenáře vyvstává jiný problém, a to, zda se skutečně jedná o animovaný komiks a nejedná-li se již o webkomiks, jelikož hranice mezi těmito dvěma žánry není velmi pevná, jak bude brzy jasné z následující kapitoly této práce.

Problém může vznikat i v případě dialogů, které se v komiksech objevují na pozadí a v tradičním komiksu dokreslují scénu, zatímco v animovaném komiksu mohou působit spíše rušivě a narušovat plynulost narativu. Pokud je na následujících panelech málo nebo žádný text, může se dialog nebo narace scény odehrávat na více panelech, než na kterém se původně nenacházely. V případě, že to není možné, musí režisér animovaného komiksu najít alternativní způsob, jak animovat panel, aby byl pro čtenáře zajímavý, například skrze panorámování, přiblížení nebo s využitím alternativní vizuální estetiky. (tamtéž: 373) V případě, že je animovaný komiks adaptací již existujícího díla, často se musí potýkat s otázkou, zda byla tato adaptace vůbec potřebná, zda přidává originálnímu dílu něco nového, či naopak zda nemění až příliš mnoho původních aspektů.

### **3.4 Hranice mezi animovaným komiksem a webkomiksem**

Řada odborných prací užívá termín digitální komiks jako synonymum pro webkomiks i animovaný komiks, popřípadě považuje animovaný komiks i webkomiks za žánry digitálního komiksu. Jak přesně stanovit hranici mezi těmito dvěma žánry může tedy být v některých případech obtížné.

Problém vyvstává především v případech, když autor dá čtenáři plnou kontrolu nad animovaným komiksem a čtenář si může sám určovat rychlost čtení na základě klikání myši na počítači či dotykem obrazovky a nakláněním zařízení, čte-li komiks na mobilním zařízení. (Smith 2015: 14) Smith zastává ve své práci *Motion comics the emergence of a hybrid medium* (2015) názor, že interaktivní pohyblivé komiksy lze odlišit od interaktivních webových komiksů prostřednictvím jejich doplňkových instancí pohyblivého obrazu. Sám ovšem uznává, že existují případy, ve kterých je obtížné od sebe tyto žánry odlišit, a je nutné se snažit oba žánry přesněji definovat, aby je od sebe bylo možné odlišit. (tamtéž: 15)

Kleefeld ve své knize *Webcomics* (2020) naopak animovaný komiks a webkomiks od sebe jasně na základě interakce odděluje. Pokud je tempo čtení udáváno autorem, jedná se dle něj o animovaný komiks, pokud má kontrolu nad dílem čtenář, jedná se o webkomiks. (Kleefeld 2020: 6)

V současné době zatím neexistuje dostatek teoretického základu k animovanému komiksu ani webkomiksu, aby bylo možné určit, čí interpretace se jeví jako více odpovídající.

## 4. Webkomiks

Dalo by se říci, že vědecký zájem o komiksová studia je stále nevelký, ovšem vědecký zájem o webkomiks takřka neexistující. Přestože webkomiks jako žánr komiksu, se objevuje ještě před rozšířením internetu, většina odborníků z oblasti komiksových studií se o jejich existenci, vyjadřuje jen velmi stručně nebo ji zcela opomíjí. Na to poukazuje v úvodu své knihy *Webcomics* (2020) i Sean Kleefeld, který se jako jeden z mála teoretiků webkomiksem zabývá, kde uvádí, že se mu podařilo najít pouze šest knih o webkomiksu, přičemž čtyři z nich byly příručky a jen dvě zůstaly vydávané po roce 2008.

### 4.1 Digitální komiks, zdigitalizovaný komiks a hyperkomiks ve vztahu k webkomiksu

Jak by z této práce mělo být patrné jasně určit, co to je komiks, je složité. Najít hranici v případě digitálního komiksu a oddělit od sebe jeho žánry je ještě náročnější. Jak již bylo řečeno na konci předchozí kapitoly, termínem digitální komiks bývá označován někdy jak animovaný komiks, tak webkomiks. Kromě toho by do této kategorie mohl spadat i komiks zdigitalizovaný.

Jak uvádí například Jen Aggleton ve své práci *Defining digital comics: a British Library perspective* (2018) některé digitální komiksy jako například animované komiksy nebo webkomiksy jsou vytvořeny záměrně pro čtení v digitálním formátu, zatímco jiné jsou remedializací z tištěných publikací. (Aggleton 2018: 4) Toto odlišení je důležité, jelikož ne všechny webkomiksy se plně přizpůsobují digitálnímu formátu a často přesně kopírují vzhled tradičních komiksů.

Daniel Goodbrey ve své práci *From Comic to Hypercomic* (2013) přichází ještě s pojmem hyperkomiks<sup>18</sup> jako specifickým digitálním komiksem, který nemůže být převeden do tištěné formy, jelikož jeho narativní vyprávění je založené na hypertextu, interaktivitě a dalších vlastnostech digitálního prostředí. (Goodbrey 2013: 291).

Aby tedy byla terminologie v rámci této kapitoly přehledná, za digitální komiks tato práce považuje jakýkoliv komiks, který lze číst v digitálním prostředí. Za zdigitalizované

---

<sup>18</sup>Zda je hyperkomiks žánr webkomiksu, či zda by mezi hyperkomiksem a webkomiksem měla existovat nějaká pevná hranice se autoři zatím zcela neshodují, jelikož se celkově jedná o relativně nový pojem, kterým se stejně jako webkomiksem celkově příliš mnoho vědeckých prací nezabývá.

komiksy budou považována taková díla, která jsou prvoplánově vytvářena pro čtení v tištěné verzi a jejich digitální verze existuje jen jako pozdější adaptace nebo jako souběžné publikace, která se po formální stránce od své tištěné verze nijak neliší. Nakonec hyperkomiks bude pokládán za žánr webkomiksu.

## 4.2 Vymezení webkomiksu

Jak tedy přesně vymežit, či definovat webkomiks? Jak zmiňuje Mari Walters ve své práci *What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics* (2009), různí teoretici stále chápou termín webkomiks rozdílně (například často ho používají za synonymum pro jakoukoliv digitální podobu komiksu) a je obtížné vůbec pokusy natož pak konsensus v tom, co vše se dá za webkomiks ještě považovat. Walters chápe webkomiks jako jakýkoliv komiks původně publikovaný na internetu. Zde řadí například mezi webkomiksy také díla, která nepropojují text i obraz v rámci jednotky podobné panelu ale která se od sebe nachází odděleně a vyžadují čtení, které se více podobá obrázkové knize<sup>19</sup>. (Walters 2009: 2)

Webkomiksy mohou mít různé formy, které se mohou více či méně podobat vzhledu tradičních komiksů a hledat mezi nimi charakteristiky, dle kterých by mohli být jasně definovány je obtížné. Za hlavní společný rys by se dala označit jejich flexibilita při volbě vlastních podoby a omezení. Při návštěvě internetových stránek si čtenář nikdy nemůže být jist s jakým spojením textu, obrazu a pohybu se tam setká. (Wilde 2015: 9) Groesteen i McCloud ve svých dílech zmiňují, že s vývojem digitální technologie a možnostmi, které komiks v takovém prostředí má se stává ještě obtížnější určit, co ještě komiks je a co už nikoliv. (Groensteen 2013: 99) (McCloud 2000: 205).

Batinić ve své práci *“Enhanced Webcomics1”: An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium* (2017) má na webkomiks trochu odlišný pohled a nabízí dvojí dělení na základě autorova přístupu k tomuto žánru. Webkomiksy, které byly vytvářené jako tradiční komiks a autor se je rozhodl publikovat pouze v jejich digitální podobě z finančních důvodů a webkomiksy, které jsou určeny pro digitální prohlížení a využívají možností svého prostředí. Druhou kategorii dále nazývá jako „vylepšené webkomiksy<sup>20</sup>“. Takovéto

---

<sup>19</sup> Což v této části stále nevyklučuje, aby dílo zároveň nemohlo být i komiksem.

<sup>20</sup>Enhanced webcomics

webkomiksy obsahují řadu interaktivních a multimediálních prvků a není je možné je přenést mimo své digitální prostředí, aniž by ztratili svou specifičnost. (Batinić 2017: 81)

Nakonec Kleefeld ve své knize *Webcomics* (2020), definuje tento žánr na základě dvou aspektů, kterým se jej snaží odlišit především od zdigitalizovaných komiksů. Prvním z nich je, zda autor daného webkomiksu publikuje svůj komiks digitálně, protože to považuje za nejvhodnější platformy pro distribuci svého díla (v porovnání s publikací svého díla na internetu, jelikož nemá finanční možnosti ho vydat jako tradiční komiks). (Kleefeld 2020: 2) Druhá důležitá charakteristika je, zda je komiks formátován pro prohlížení v softwaru kódovacím jazykem, jako je například HTML<sup>21</sup>. (Kleefeld 2020: 3)

### **4.3 Co je to webkomiks**

Najít modelový příklad webkomiksu, či jen dát dohromady soubor charakteristik, který webkomiks obvykle mívá, je obtížné. Digitální prostředí umožňuje autorům webkomiksů být kreativní řadou odlišných způsobů.

#### **4.3.1 Vzhled webkomiksu: nekonečné plátno a další**

Jak již bylo předesláno, některé webkomiksy kopírují svým vzhledem tradiční komiks. Jednotlivé panely se nacházejí ve formátu komiksové strany, u které by na první pohled nešlo rozpoznat, že byla vytvářena pro digitální prostředí, a nikoliv pro tisk. Podobně i komiksové stripy se na základě své délky nemají možnost příliš odlišovat. U jiných webkomiksů je ovšem patrné, že byly navrženy speciálně pro digitální média a jejich převedení do tištěné podoby by bylo obtížné a vyžadovalo by značné úpravy. (Yefymenko 2021: 164)

Autor webkomiksu může experimentovat s prostorovým vztahem mezi panely daleko více než autor tradičních komiksů. Na papíře je autor omezen na prostor panelů, popřípadě strany. Autor také často musí pracovat s pevně daným počtem stran, na kterých musí zvládnout odvyprávět svůj narativ. Prostor, který komiks zabírá na obrazovce, není konečný ani pevný. (Goodbrey 2013: 189)

Potenciál webkomiksu ve svém díle *Reinventing Comics* (2000) předesílal již Scott McCloud, když hovoří o možnostech nekonečně se táhnoucího plátna buď v horizontální, či vertikální podobě jako panorama. (McCloud 2000: 222) Na počítači je komiks prohlížen

---

<sup>21</sup> Zdigitalizované komiksy jsou oproti tomu často navrženy k prohlížení prostřednictvím některého aplikačního softwaru, jako je Adobe Acrobat v případě souborů PDF.



oknem orientovaným vodorovně namísto svisle a čtenář může procházet stránkou, aniž by narušil příběh otáčením stran. Toto plátno dává prostor i větší rozmanitosti panelů a jejich rozmístění. Ačkoli je pro čtenáře snazší a konvenčnější se posouvat svisle dolů, existují i experimenty s posouváním se ze strany na stranu. (Walter2009:6)

Existují také varianty, které se na první pohled zdají jako jeden panel, ve kterém je každý snímek vnořen do středu předchozích a po kliknutí se díky plynulému animovanému přechodu zdá, že se oddálí nebo naopak přihlíží. Komiks se dá tím způsobem číst „do hloubky“. (Walter2009:8)

Další způsob, jak může autor webkomiksu pracovat s digitálním prostředím, je nakládat s obrazovkou jako s nepohyblivou scénou, na kterém se objevují panely buď samostatně, nebo ve skupině, dle toho, co bude autor považovat v danou chvíli za vhodnější pro předání narativu. (Goodbrey 2013: 190) V tradičním komiksu je tempo příběhem vázáno na opakující se rytmus otáčení stránky. Webkomiks již nemusí být vázán na stejný rytmus v celém vyprávění. (tamtéž: 191)

Jak přesně ovšem panely budou uspořádány, není tak důležité, jako skutečnost, že autor onu možnost má. Autor sám si určuje směr vyprávění, počet a velikost panelů, které čtenář najednou uvidí a jakým způsobem se mezi nimi bude pohybovat. Čtenář tedy může některé webkomiksy číst čistě horizontálně posouváním se nekonečným plátnem, další prohlížením jednoho panelu, který zabírá celou obrazovku a který se změní v další kliknutím myši, jiné prohlížením panelů uspořádaných do podoby tradiční komiksově stránky, která po kliknutí myši přejde v další, či zcela jiným způsobem, který si autor nastaví.

#### **4.3.2 Webkomiks a animace**

Rozložením panelů a celkového vzhledu komiksu v digitální podobě, možností jiného technologického prostředí nekončí. Webkomiksy umožňují do svého narativu zařadit animované prvky, ať již ty zcela nejjednodušší nebo více komplexní. Animace ve webkomiksech se dá rozdělit dle toho, zda se jedná o animované prvky v rámci panelu, či o animovanou interakci mezi panely a pohyb samotného panelu. (Goodbrey 2013: 193)

O animaci ve webkomiksu hovoří například Goodbrey ve své práci *Digital comics – new tools and tropes* (2013). Animace lze je použít pro přidání atmosféry, pro dramatický efekt nebo pro charakterizaci komiksového světa či postav. V jedné sekvenci z bezeslovného

webového komiksu. Goodbrey zde upozorňuje na nutnost střídání animace, obzvláště jedná-li se o animaci opakující se ve smyčce, aby nedošlo k přílišnému narušení času a prostoru v narativu komiksu. (tamtéž: 194)

### 4.3.3 Webkomiks a zvuk

V jakých podobách se může zvuk ve webkomiksech vyskytovat a jak s ním může autor webkomiksu pracovat rozebírá Goodbrey v *The Sound of Digital Comics* (2015). První možnost je využití zvuku jako součást navigačního procesu skrze webkomiks. Zvuk se doprovází určité změny v prostředí, kde se webkomiks nachází (například když čtenář přiblíží nebo oddálí panel, popřípadě přejde na nový zobrazovaný celek). Zvuk zde nemá žádnou spojitost se samotným narativem webkomiksu. Stejně jako na animaci může být pohlíženo jako na náhradu za pohyb při otáčení stránky, který se vyskytuje v typickém papírovém komiksu, tyto zvukové efekty slouží jako náhrada za zvuk při otáčení stránky. (Goodbrey 2015: 3)

Dalším přístupem k začlenění slyšitelného zvuku do digitálního komiksu je zacházet se zvukem jako s prvkem vyprávění komiksu. Zvuk zde nahrazuje obvykle to, co bývá v tradičním komiksu vyjádřeno onomatopoickým textem. Tento přístup je omezen přítomností prvků, které by zvuk obsahovaly a spojovaly je s vizuálně zobrazovanými událostmi. Zvuk bývá spojen s konkrétním objektem, se kterým je čtenáři umožněno interagovat skrze kliknutí (ve webkomiksu by mohlo být zobrazené rádio, když na něj čtenář klikne, spustí se zvuk.) (tamtéž: 5)

Další varianta je přítomnost zvuku skrze celý narativ daného webkomiksu jako jeho soundtrack přítomný pro dokreslení atmosféry. Tento přístup je oblíbený hlavně u webkomiksů připomínajících nekonečné plátno, jelikož se celý webkomiks obvykle nachází na jedné internetové stránce. Zde ovšem vzniká problém sladění hudby a textu. Pokud není zvuková stopa monotónní a má doprovázet určité události v narativu, musí autor webkomiksu správně odhadnout rychlost čtení průměrného čtenáře. Zvuk zde může navíc působit rušivě v případě, když je webkomiks čten rychleji nebo pomaleji. (tamtéž: 6)

Poslední typ zvukové stopy, o kterém Goodbrey hovoří je velice podobný předchozímu, řeší, ale jeho hlavní problém. Místo aby čtenář byl nucen přizpůsobovat své čtení slyšitelné zvukové stopě, je nutné naprogramovat zvukovou stopu, aby se

synchronizovala procesem čtení. Zvukový systém reaguje na pozici čtenáře na ve vyprávění a přehrává zvukové efekty nebo upravuje zvuk soundtracku, tak aby odpovídal příslušnému panelu. Možnosti využití tohoto typu zvuku ve webkomiksu ovšem závisí na technologické zdatnosti jeho autora. (tamtéž: 8)

#### **4.3.4 Role čtenáře**

Přestože se prostředí webkomisků a tradičních komiksů na první pohled značně liší, v samotném čtení není těžké najít paralely. Posouvání se dolů po stránce nebo klikání na panely může být přirovnáno k otáčení komiksově strany. Goodbrey zdůrazňuje, že aby mohl digitální komiks či webkomiks stále považovat za komiks, musí tempo čtení být stále v kontrole čtenáře. (Goodbrey 2015: 195)

## 5. Metodika

Předtím než tato práce přejde ke své praktičtější části, kde bude věnována pozornost analýze konkrétních děl, shrne tato část cíle této práce a metody, kterou se těchto cílů snaží dosáhnout.

### 5.1 Výzkumné cíle

Tato práce se snaží nabídnout možnou definici komiksu. Vychází zde z již existujících definice, na jejichž základě se snaží poskytnout nové pohledy a možnosti, jak komiks definovat a určit, který text ještě může být za komiks označen a který již nikoliv.

Kromě poskytnutí nové možné definice komiksu se práce za pomoci vytvořené definice snaží rozhodnout, zda některé problematické žánry jako jsou obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks mohou být označovány za komiks či nikoliv.

### 5.2 Přehledová studie

Tato práce provádí rešerši současného poznání a dosavadních teorií zabývajících se studiem komiksu a pokouší se jasně shrnout a vymezit, kde přesně můžeme stanovit hranici komiksu jako literárního žánru, za pomoci vytvořené definice komiksu. Kromě toho tato práce stručně shrnuje a charakterizuje i žánry, které se často nachází na hranici komiksu, kterými jsou obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks. Pro naplnění těchto cílů je nejvhodnější metodou přehledová studie.

Jelikož tato práce využívá deskriptivně analytický a hodnotící přístup, dala by se tato práce dle *textu Jiřího Mareše Přehledové studie: jejich typologie, funkce a způsob vytváření* (2013) charakterizovat jako samostatná, ucelená přehledová studie, která mapuje výzkum ve zvolené oblasti. Ta nabízí souhrnný pohled na stav vědění v určené oblasti a dále vybírá, analyzuje, hodnotí a syntetizuje výsledky odborných prací na dané téma. (Mareš 2013: 429)

Typ přehledové studie, mezi které by se dala zařadit tato práce je pak literární přehled. Mareš jej definuje jako: „obecné, zastřešující označení pro různé typy přehledů literárních zdrojů. Ve výzkumném kontextu se jím rozumí přehled dosavadních poznatků o zvoleném tématu za určité časové období. Přehled se opírá o vyhledané výzkumné studie na dané téma, o analýzu a zobecnění jejich výsledků.“ (Mareš 2013: 429)

### 5.3 Analytická část

Poznatky získané z teoretické části práce budou následně demonstrovány na konkrétních třech konkrétních dílech. Bude se jednat vždy o jednoho až dva typické zástupce žánru komiksu a typického zástupce obrázkové knihy, animovaného komiksu a webkomiksu. Jako třetí bude v každé části uvedeno i dílo, které se nachází na hranici zkoumaných hraničních žánrů komiksu a u kterého nevyvstává pouze otázka, zda se jedná ještě o komiks či nikoliv, ale u kterého je obtížné stanovit, zda je dané dílo ještě obrázková kniha, animovaný komiks či webkomiks.

Porovnání typického zástupce díla s definicí se jeví vhodnější než se pokoušet vytvářet definice daných žánrů, jelikož jak může být z částí věnující se animovanému komiksu a webkomiksu patrné existuje jen velmi malé množství prací, které se těmto žánrům věnují a na rozdíl od tradičního komiksu tedy tato práce nemá při vytváření definice z čeho vycházet.

Výběr konkrétních příkladů, které mohou být považovány za nejtypičtější příklad komiksu a nejtypičtější příklad obrázkové knihy, webkomiksu a animovaného komiksu bude proveden částečně na základě stanovených definic a částečně dle všeobecného povědomí a známosti onoho ukázkového díla.

Během analýzy vybraných úseků jednotlivých děl, která budou sloužit, jako zástupci svého žánru budou rozebrány konkrétní formální prvky díla. Na nich bude demonstrováno, že se skutečně jedná o vhodné zástupce svého žánru. V příkladech hraničních děl zde rovněž budou hledány prvky, které by mohli indikovat, že zvolené dílo by mohlo býti řazeno do žánru komiksu. Následně budou rovněž díla konfrontována s vytvořenou definicí komiksu. Jak díla hraničních žánrů a díla komiksu mohou různě pracovat s podobnými prvky bude přiblíženo v komparativní části.

Nakonec bude na základě poznatků získaných z teoretické i praktické části rozhodnuto, zda obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks jsou žánry komiksu či nikoliv. Nejedná se o porovnání konkrétního díla s definicí ale o porovnání žánru, který reprezentuje a který byl již blíže vymezen v předchozí části práci.

## 6. Analýza obrázkové knihy a komiksu

Otázku, zda obrázková kniha je či není komiks, byla v této práci položena několikrát. V této části se jí konečně pokusí zodpovědět.

### 6.1 Stručné představení jednotlivých děl

#### 6.1.1 Obrázková kniha

Jako zástupce obrázkové knihy zde bude uvedena ukázka z díla *Krtek a orel* od Zdeňka Milera a Hany Doskočilové. Hlavní hrdinou díla je Krtek, který během povodně najde ztracené ptáče a rozhodne se o něj postarat. Knihy o krtkovi jsou oblíbené české obrázkové knihy pro děti, dílo *Krtek a orel* se tedy hodí jako zástupce obrázkové knihy, jelikož tato práce chtěla do svého obsahu zahrnout i některé zástupce českých děl.

#### 6.1.2 Komiks

Čtyřlístek je známý český komiks, který vychází již od roku 1969 až do dnešní doby. Jako zástupce komiksu byla vybrána ukázka ze Čtyřlístku, konkrétně díl číslo 233 *Čtyřlístek Lago Mago*, který je napsán Jiřím Poborákem a nakreslen Jiřím Němečkem. Tento díl komiksu je o výletu Čtyřlístku k jezeru Lago Mago, ve kterém se údajně nachází příšera.

#### 6.1.3 Obrázková kniha nebo komiks?

*The Arrival* od autora Shauna Tana je vhodný příklad díla, u kterého je obtížné určit o jaký žánr se přesně jedná. Ještě před otevřením samotného díla, jen pohled na některé internetové obchody jako je například Good Read nebo Amazon, napovídá, že by se zařazením díla mohl být problém, jelikož je řazeno jak do kategorie komiksu, tak do kategorie obrázkové knihy.

Autor, Shaun Tan, který je především známý jako ilustrátor a autor obrázkových knih ovšem v interview pro F(r)iction<sup>22</sup> označuje *The Arrival* za grafický román, tedy za komiks. Rovněž se v interview vyjadřuje, že s komiksy příliš velkou zkušenost nemá, ale že při psaní *The Arrival* se snažil držet komiksových konvencí.

*The Arrival* je o muži, který opusť svou rodinu v chudém městě a vydá se do neznámě země za oceán, kde musí čelit světu plného podivných zvyků, létajících objektů a zvláštních zvířat.

---

<sup>22</sup> Dostupná na: [frictionlit.org/an-interview-with-shaun-tan](http://frictionlit.org/an-interview-with-shaun-tan) [cit. 15. 4. 2023]

## 6.2 Analýza jednotlivých děl

### 6.2.1 Obrázková kniha

První, čeho si čtenář může při pohledu na ukázkou z vybraného díla povšimnout je, že prostor, který zabírá text, a prostor, který zabírá obraz, jsou od sebe jasně oddělené. Obraz se na stránce nachází pouze jeden a zabírá většinu její plochy. Převaha obrazové složky nad textem i přítomnost pouze jednoho obrazu na stranu jsou jedněmi z poznávacích znaků obrázkové knihy.

Děšť přicházel pomalu,  
kapka sem, kapka tam, jako když se ptáčci honí v lupení,  
a všichni se radovali:  
„Jen ať prší. Budeme mít zalito!“  
Ale pak se opravdu rozpršelo, týden pršelo, jen se lilo, a to  
se každý chytal za hlavu:  
„Dost. To stačí! Copak jsme si objednali potopu světa?“



Obrázek č. 1. Miler, Zdeněk. Doskočilová, Hana. Krtek a orel. Albatros, 2007. str 4. ISBN 9788000017617

Obraz a text na první straně ukázky spojuje pouze přítomnost silného deště. První úsek textu se o hlavní postavě obrázkové knihy, o krtkovi, nijak nezmiňuje. Vypráví o postupném začátku deště a o reakci blíže neuvedené většiny, která se v první uvozené přímé řeči nad přítomností deště raduje a v druhé uvozené přímé řeči si přeje, aby dešť ustal. Kdo přesně je součástí oné většiny a zda je do ní možné zařadit i krtka či nikoliv, nelze z této ani dalších stran knihy nijak určit.

Pouze z obrazu na první straně naopak nelze nijak poznat, že déšť začínal postupně a nejprve byl důvodem k radosti. Rovněž z něj nelze zjistit většinový názor, který se s postupným vývojem deště mění. Naopak je čtenáři ale představena hlavní postava knihy, dovídá se, kde žije a jaký problém kvůli přítomnosti deště v současnou chvíli má. Při čtení obrázkové knihy je běžné, že celý narativ čtenář získá až když si spojí informace získané z obrazové a textové složky díla.



Kde končila stráň,  
začínala propast,  
kamenitá a hluboká,  
až z ní šel strach.  
Kočárek plachtil docela dobře,  
zato veliké a tlusté ptáče  
padalo k zemi jako balvan...  
„Jestli se ti něco stane,  
skočím za tebou!“ vykřikl  
Krtěk zoufale.

Obrázek č. 2. Miler, Zdeněk. *Krtěk a orel*. Albatros, 2007. str 32. ISBN 9788000017617

Na další ukázce z díla, zobrazené na obrázku č. 2 je opět možné si povšimnout, že obraz i text zabírají na stránce svůj vlastní prostor a čtenář si tedy nejprve musí přečíst text a až poté se podívat na obraz nebo naopak musí nejprve věnovat pozornost obrazu a až poté si přečíst text. Stejně jako v případě první ukázky obrazová složka zabírá většinu strany.

Na rozdíl od první ukázky se text a obraz vzájemně doplňují daleko lépe. K pochopení celého narativu je stále potřeba věnovat pozornost oběma těmto částem. Bez přečtení textu, čtenář nezjistí, že propas je hluboká a jde z ní strach, ani se nedozví, že krtěk z nastále situace není pouze překvapen, ale je zoufalý. Naopak bez přítomnosti obrazu, by čtenář nezjistil, jak vypadá ptáče a že dle vzhledu se jedná o dospělé vypadajícího orla.



Obrázek č. 2 stojí za pozornost a byl vybrán z toho důvodu, že si zde lze povšimnout čár pohybu nasnačující padání orla směrem dolů. Nedá se ovšem říci, že dílo s komiksovými grafickými znaky dílo skutečně pracovalo. Skoro žádné další příklady jejich užití se nenachází, přesto že by tu pro ně byl prostor, například krtkův strach o osud orla by šel zdůraznit čarami, které by naznačovali, že se chvěje strachem.

Že dílo je možné označit za obrázkovou knihu by mělo být již patrné. K rozhodnutí, zda by dílo mohlo být označeno i za komiks je potřeba jej konfrontovat s definicí. Dílo obsahuje obrazovou i textovou složku. Textová složka by stále dávala smysluplný příběh i po oddělení od obrazu, čtenáři by ovšem v některých případech chyběla část narativu, dá se tedy říci, že obrazová a textová složka od sebe nejsou oddělitelné. Dílo rovněž vyžaduje zapojení pouze zraku.

Nedá se ovšem říci, že by se obrazy v obrázkové knize nacházely v panelech. Rovněž není důvod předpokládat, že by autor díla věřil, že vytváří komiks. Poslední rozhodující požadavek je tedy přítomnost grafických prvků příznakových pro komiks. I přes to, že na obrázku č. 2 je možné vidět čáry pohybu, nedá se říci, že by dílo konvencionalizovaných zkratek, spojovaných s komiksem, skutečně využívalo.

O obrázkové knize v ukázce se tedy nedá říci, že by patřila do žánru komiksu.

### **6.2.2 Komiks**

V případě ukázky příkladu komiksu si čtenář jako první povšimne rozdělení stránky na jednotlivé panely, které jsou jasně uzavřené rámem a oddělené mezerami. Čtenář musí při čtení panelů provádět scelování, aby mu narativ komiksu dával smysl. Například na prvním panelu komiksu může čtenář vidět, že dvě z hlavních postav, Fifinka a Pind'a plavou okolo ponorky. Na druhém panelu se nachází v nějaké uzavřené místnosti, o které si z kontextu může čtenář vyvodit, že se nachází uvnitř ponorky. To mu může být dále potvrzeno třetím panelem, kde vidí okno ponorky, které bylo k vidění i na prvním panelu.



Obrázek č. 3. Poborák, Jiří. Němeček, Jiří. Čtyřlístek Lago Mago. 1995 č. 233. str. 8

Za pozornost dále stojí typy textů, které se v díle objevují. V ukázce je možné si všimnout dvou typů textu, které se v komiksech mohou vyskytovat. Prvním jsou řečové bubliny, ve kterých se nachází přímá řeč pronášení postavami. Dále se zde objevují také onomatopoeie, které zastupují roli zvukových efektů a informují čtenáře o tom, že dané předměty vydávají zvuk, který je něčím významný pro narativ díla. Například onomatopoeie „pššš“ informuje čtenáře o proudění vzduchu do nafukovací příšery, což vysvětluje, proč se začala zvětšovat.

V díle jsou patrné i grafické prvky, příznakové pro komiks. Jak již bylo zmíněno, přímá řeč se nachází v řečových bublinách. Za pozornost stojí ale i grafická podoba onomatopoeie, obzvláště na posledním šestém panelu. „Glo glo glo“ vydávané příšerou je stylizováno do podoby nafukovacích písmen a je barevně sladěné s příšerou.

Dále jsou v ukázce přítomné i čáry, které na různých panelech nabývají různého významu. Na druhém panelu obklopují Pind'u a naznačují, že se třese. Po přečtení dialogu si

je možné odvodit, že důvodem není například zima, ale strach z příšery. Na čtvrtém panelu je možné vidět čáry znázorňující postupný pohyb páky a na pátém panelu čáry obklopující nafukovací příšeru indikují, že se zvětšuje.

Nakonec je možné dílo porovnat i s vytvořenou definicí komiksu. Dílo obsahuje sekvenci panelů, dílo obsahuje obraz i text, přičemž textová část je nezbytná pro pochopení narativu a nelze ji tedy oddělit. Dále dílo obsahuje řečové bubliny i čáry indikující pohyb a další druhy pohybu či emocí, takže dílo nepochybně obsahuje i grafické prvky příznakové pro komiks. Nakonec dílo je čteno jen za pomoci zraku a rovněž můžeme předpokládat, že autoři díla ho vytvářeli s úmyslem vytvořit komiks. Dílo tedy splňuje všechny body, což více než samotné potvrzení, že dílo je komiksem může sloužit i jako důkaz, že stanovená definice je funkční.

### **6.2.3 Obrázková kniha nebo komiks?**

Poslední dílo, kterému v této části bude věnována pozornost je *The Arrival*. Jednou z prvních věcí, které si čtenář na díle povšimne je absence textové složky. Existují komiksy i obrázkové knihy, které žádný text neobsahují a narativ se skládá jen ze sekvence obrázků, takže tato skutečnost není indikátorem žánru, o který by se mohlo jednat. Naopak to tento úkol ztěžuje. Pozice textu vůči obrazu, zda se na stránce nachází odděleně nebo zda se od obrazu nedá oddělit, je často jedním z prvních ukazatelů, který napovídá, do jakého žánru dílo spadá.

Obrazy na stránce jsou rozdělené do sekvence panelů. Pro pochopení narativu mezi nimi čtenář musí provádět scelování. Například na čtvrtém panelu žena ukazuje muži něco na mapě. Na pátém panelu je k vidění mapa a ruka, která na ní ukazuje konkrétní místo. Po provedení scelování si čtenář může odvodit, že se jedná o mapu, kterou na předchozím panelu drží muž a že ruka patří ženě.

Co na obrázku č. 4 a v celém díle, do kterého tato ukázka patří, chybí, jsou konvencionalizované grafické prvky využívané komiksem. Této absence jakýchkoliv náznaků pohybu, či pomůcek ke zdůraznění emocí, si lze nejlépe všimnout při věnování bližší pozornosti sedmému a osmému panelu. Na sedmém panelu je zobrazena ruka ženy, která

vytáčí na automatu číslo. Na jakou stranu automatem otáčí, čtenář nemůže vědět<sup>23</sup>, jelikož na obrazu chybí linie pohybu, které by mu tuto informaci sdělovali. Na osmém panelu, ruka ženy hýbe pákou. Na první pohled opět čtenáři není jasné, zda jí pohybuje nahoru nebo dolů. Zde je možné porovnat osmý panel se šestým panelem a odvodit si, že pákou hýbe dolů. V tradičním komiksu by oba pohyby byly čárami pohybu doprovázeny.



Obrázek č. 4. Tan, Shaun. *The Arrival*. Arthur A. Levine Books, 2007. str 57.

Nakonec je nutné podotknout, že tvrzení, že dílo neobsahuje žádný text, nebylo zcela přesné. Znaky připomínající písmo se jako součást některých obrazů vyskytují, například jako nápis na ceduli, jak můžeme vidět v jednom z panelů na obrázku č. 4. Jsou ovšem pro čtenáře nesrozumitelné. Text jako součást obrazu se navíc může vyskytovat jak v komiksu, tak v obrázkové knize, ve snaze určit, zda je dílo komiks nebo obrázková kniha tedy není přítomnost tohoto typu „textu“ relevantní.

<sup>23</sup>Automat je modelován dle starého vytáčecího telefonu, takže čtenář teoreticky může předpokládat, že automat se rovněž otáčí po směru hodinových ručiček. Řada mladších čtenářů, která v dnešní době s vytáčecím telefonem nikdy do styku nepřišla by si ovšem tuto informaci nemusela být schopna odvodit.

Totožnost díla může blíže pomoci objasnit definice, kterou si tato práce jako pomůcku pro rozpoznání komiksu vytvořila. Dílo nepochybně obsahuje obrazovou složku. Rovněž se dá říci, že obrazy jsou uspořádané do sekvence panelů. Žádný text se v tradičním slova smyslu se ovšem v díle nenachází, což jak již bylo řečeno, není nijak neobvyklé jak v případě komiksu, tak v případě obrázkové knihy. Dílo rovněž vyžaduje ke čtení a plnému pochopení zapojení pouze zraku, takže i tento požadavek splňuje. Jak již bylo zmíněno také autor považuje *The Arrival* za komiks.

Co ovšem dílo postrádá, jsou grafické prvky příznakové komiksu. Jakýkoliv pohyb vykonávaný postavami není nijak doplněn o čáry pohybu, které by napovídali o jeho směru. Ani žádné jiné konvencionalizované zkratky, které komiks využívá k vyjádření abstrakcí, jako jsou například emoce nebo vůně, se v díle v částech narativu, kdy bývají autory komiksů obvykle využívány, nenacházejí. O díle se tedy jednoznačně nedá říci, že by bylo komikse.

Přestože na základě stanovené definice se dílo za komiks považovat nedá, přesně ho někam zařadit je stále problematické. Je možné, že kdyby se tato práce zaměřovala na definování obrázkové knihy a snažila se určit, zda díla mohou být považovány za obrázkovou knihu či nikoliv, nastal by v případě *The Arrival* stejný problém. Dle definic a přístupu některých komiksových teoretiků jako jsou například Scott McCloud nebo Ian Hague by *The Arrival* za komiks být považován mohl.

### **6.3 Komparace jednotlivých děl**

Na závěr je zajímavé si porovnat i aspekty ukázkových děl. V případě obrázkové knihy se čtenář může řídit textem, která uvádí situaci odehrávající se na obrazech. Obrazy, zde převážně doplňují informace, které již byly řečené v textu. Naopak u komiksu získává čtenář většinu informací z obrazů a text slouží k předání vyjádření přímé řeči a myšlenek postav nebo k předání pouze doplňujících informací, jako je třeba jméno lokace, kde se postavy nacházejí.

Například text u obrázku č. 1 informuje čtenáře o silném dešti, obrázek zde doplní informaci, že jedním z těch, kterým déšť ztěžuje život je krtek. Na obrázku č. 3 na prvním panelu Fifinka a Pind'a plavou okolo ponorky a na druhém panelu se nachází uvnitř. Žádný text nepopisuje skutečnost, že do ponorky vstoupili, čtenář si tuto informaci musí vyvodit

z obrazů. Tyto komiksové konvence dodržuje i ukázka č. 4, kde žádný text není a čtenář tedy všechny informace získává pouze z obrazů.

Grafické prvky jako čáry pohybu a řečové bubliny v komiksu pomáhají čtenáři se získáváním informací z obrazů. Řečové bubliny umožňují čtenáři identifikovat řečníka a čáry mohou informovat čtenáře o pohybu. Tyto prvky nejsou v obrázkových knihách třeba, jelikož se je čtenář většinou může dozvědět z textu. Na obrázku č. 2 například žádné čáry nenaznačovali, že se krtek obává o orla, jelikož to již bylo řečeno v textu. Na obrázku č. 3 ovšem čáry naznačují, že má Pind'a strach, jelikož tuto informaci čtenáři předává obraz.

U díla, ze kterého pochází obrázek č. 4 grafické prvky, ovšem zcela chybí stejně jako text, který by o událostech na obrazech informoval. Teoreticky se tímto tedy podobá obrázkové knize, i když zde chybí text, který by chybějící informace poskytl. Čtenář tedy musí veškeré informace o emocích a pohybu získávat pouze z vyobrazených detailů, jako je například výraz v obličeji.

#### **6.4 Může být obrázková kniha považována za komiks?**

Jak je patrné z analýzy obrázku č. 1 a č. 2, obrázkové knihy nesplňují požadavky definice této komiksu této práce. Podmínky, které obrázkové knihy splňují je přítomnost obrazové složky a zapojení pouze zraku při čtení daného díla. Rovněž přítomnost textové složky je u obrázkových knih obvyklá, ovšem nedělitelnost od obrazu může být diskutabilní. V ukázce na obrázku č. 1 a č. 2, bylo potřebné pro pochopení narativu přečíst text i vidět obraz, aby čtenář získal všechny informace, které mu autor zamýšlel předat. Jak bylo ovšem zmíněno v kapitole, která se věnovala charakteristice obrázkových knih, ne všechny obrázkové knihy předávají rozdílné informace obrazem a textem a v některých případech je možné text od obrazu zcela oddělit, aniž by došlo k výrazné ztrátě narativu díla.

Nevylučuje se, že by obrazy v obrázkové knize mohli být někdy uspořádané do podoby, která by dostatečně připomínala sekvenci panelů. Jedná se ovšem spíše o ojedinělé případy nežli pravidlo, a proto se nedá říci, že by většina obrázkových knih tuto podmínku splňovala.

Rovněž důležitou náповědou při určování žánru může vždy hrát názor samotného autora díla, který by neměl být opomíjen. Většina autorů obrázkových knih nemá pocit, že jejich obrázkové knihy jsou komiksy. Jak bylo rozebíráno v části 2.4, přestože řada teoretiků

vidí mezi komiksem a obrázkovou knihou určité spojitosti, zastávají názor, že se jedná o dva odlišné žánry.

Dá se tedy říci, že by mohla nastat situace, kdy by obrázková kniha za komiks dle vytvořené definice mohla být označena. O náročnosti vymezení jasných pravidel, dle kterých by šlo každé dílo jednoduše zařadit do nějakého žánru, vypovídá ukázka vyobrazená na obrázku č. 4. Převážná většina děl tohoto žánru ovšem definici nesplňuje, a proto tato práce obrázkovou knihu za žánr komiksu nemůže považovat.

## 7. Analýza animovaného komiksu a komiksu

Další žánr, který bývá považován za komiks a který byl již blíže představen ve třetí kapitole, je animovaný komiks. Zda je jej možné skutečně za komiks považovat bude zaměřena tato část práce.

### 7.1 Stručné představení jednotlivých děl

#### 7.1.1 Animovaný komiks

Vybrat ukázkový příklad animovaného komiksu je relativně obtížný úkol. Tento žánr je stále relativně nový a příliš mnoho odborných prací se mu nevěnuje, proto neexistuje jasný konsensus ohledně toho, které prvky jsou normou, a dílo by je mělo obsahovat, a které prvky jsou naopak autorskou preferencí, a nehrají pro charakterizaci žánru roli. Při výběru ukázky je nutno zvážit i že velká část animovaných komiksů jsou adaptace a musí tak řešit specifické problémy, jelikož nevytváří nový obsah uzpůsobený žánru, ale přetváří již existující dílo do nového formátu. Proto tedy v část věnována animovanému komiksu zaměří pozornost na dva zástupce tohoto žánru.

První dílo, které bude v této kapitole věnována pozornost je *Uncharted: Eye of Indra*. Toto dílo bylo vybráno, jelikož se jedná o jeden z mála animovaných komiksů, které byly skutečně primárně jako animované komiksy vytvářené. Autorem díla je Marco Castiello. Příběh je o Natu Drakovi, který byl najat, aby našel drahý artefakt Indrovo oko.

Jako druhý příklad animovaného komiksu byla vybrána adaptace komiksu *Watchmen*<sup>24</sup>. Dílo vytvořili Alan Moore, artist Dave Gibbons, do podoby animovaného komiksu ho převedl Jake Hughes pro Warner Premiere. Dílo *Watchmen* odehrává v alternativní verzi Spojených států amerických, které se liší především přítomností superhrdinů, během vrcholu studené války.

#### 7.1.2 Komiks

Jako zástupce komiksu bylo vybráno dílo *Watchmen*, vytvořené Alanem Moorem a Davem Gibbonssem. Jedná o slavné komiksové dílo, které bývá uznávané i mimo komiksovou veřejnost. Tato práce si jej vybrala, jelikož se jedná o jedno z nejslavnějších komiksových děl

---

<sup>24</sup>V českém překladu vydáno jako *Strážci*. Jelikož ovšem práce pracuje s anglickou verzí animovaného I tradičního komiksu, bude používat jako anglický název.



a jelikož bylo zpracované i do podoby animovaného komiksu, může být se svou adaptací srovnáno v komparativní části, na čemž půjde lépe ukázat, v jakých aspektech se přesně tradiční komiks a animovaný komiks liší.

### **7.1.3 Animovaný komiks nebo webkomiks?**

Nakonec jako dílo, které by mohlo být problematičtěji zařadit, zde bude uvedeno *CIA: Operation Ajax*. Autory díla jsou Mike de Seve a Daniel Burwen. Dílo je založené na skutečných událostech a vypráví příběh o převratu CIA v Íránu, kde odstranilo demokraticky zvoleného Mossadegh a obnovilo monarchii. Přestože některými autory (například Smith) bývá uváděno jako příklad animovaného komiksu, dle teorie některých autorů (například Kleefeld) by jej bylo možné zařadit mezi webkomiksy.

## **7.2 Analýza jednotlivých děl**

### **7.2.1 Animovaný komiks**

První, čeho si čtenář na *Uncharted: Eye of Indra* všimne je absence klasických komiksových panelů. Čtenář nikde nevidí mezery ani rám ohraničující panel. Jednotlivé scény stále ovšem řadu vlastností tradičních panelů mají. I když obsahují animace, stále zobrazují pouze krátký časový okamžik. Přestože čtenář nevidí mezeru mezi jednotlivými scénami, stále mezi nimi musí provádět scelování. Například na obrázku č. 6 čtenář vidí jednu z postav, Raju se skloněnou hlavou. Na obrázku č. 7 se Raja otáčí k další z postav, k Drakovi. Dílo po čtenáři vyžaduje, aby si z přítomnosti krve na Rajově tváři a stejném pozadí na obou záběrech vyvodil, že mezi dvěma scénami mohlo uplynout jen pár sekund a postavy se nachází stále na stejném místě. Jediná akce, která proběhla mezi dvěma scénami je, že se Raja narovnal a otočil hlavu.

V díle *Uncharted: Eye of Indra* převažují dva typy animací. První lze zaznamenat na obrázcích č. 5 a 6 nebo na obrázcích č. 9 a 10. Jedná se o jiskření na konci elektrody. Tento na prvních dvou obrázcích z ukázky animace dělá scénu vizuálně zajímavější a zvýrazňuje důležitost konkrétního předmětu. Na posledních dvou obrázcích navíc ovlivňuje prostředí a dramaticky osvětluje jednu z postav, Daniela Pinkertona.

Druhý typ animace je patrný z obrázků č. 7 a 8. Čtenářovo zorné pole se ze záběru na Raju oddaluje a mění se v záběr na kterém je viditelný i Drake. Oddalování či přibližování

pomyslné kamery vůči konkrétnímu předmětu či postavě nebo pohyb kamery po záběru jsou jedněmi z nejčastějších animací, které lze v tomto díle zaznamenat.



Obrázek č. 5-10. Castiello, Marco. *Uncharted: Eye of Indra*. 2009. Sony Computer Entertainment America

Další typ animace, který se v díle *Uncharted: Eye of Indra* vyskytuje, je pohyb postavy či předmětu vůči pozadí. Často se jedná například o pohyb končetiny. Oproti dvěma výše uvedeným typům animace je v díle méně častý.

Nakonec je v *Uncharted: Eye of Indra* přítomný ještě jeden významný druh animace, který je spojen s textovou složkou komiksu. V díle je text přítomný převážně jako textová podoba replik postav. Ty se nacházejí buď v tradičních řečových bublinách, je-li hovořící postava v dané scéně vyobrazena, nebo mají vzhled textových okének v případech, kdy hovořící postava není v zorném poli čtenáře. Bubliny nebo okénka se na scéně objevují pouze po dobu trvání promluvy dané postavy a poté zas mizí. To je viditelné například při

porovnání obrázků č. 7 a 8. Protože Raja již domluvil, jeho řečová bublina zmizela a místo ní se objevila Drakova, který naopak svou promluvu začal.

Kromě již zmíněných a z ukázky patrných řečových bublin a textových okének se v díle nachází i grafická podoba onomatopoií. Oproti ostatním komiksovým typům textu, které se v díle nachází, jí je využíváno o poznání méně.

Zvuková složka díla má tři různé podoby. Jako první si lze povšimnout, že na pozadí během celého animovaného komiksu hraje hudební soundtrack, který má za úkol dokreslovat atmosféru celé scény. Rovněž díky přítomnosti hudby na pozadí nezní odmlky v dialozích, které jsou potřebné, aby čtenář zvládl sledovat narativ, a dialogy nezněly nepřirozeně. Dále jsou přítomné zvukové efekty, které by v tradičním komikse byly pravděpodobně vyjádřené onomatopoií. Například animace na elektrodě, na obrázku č. 5, 6, 9 a 10 je doprovázena zvukem jiskření. Nakonec i dialog zobrazený v řečových bublinách nebo textovém okénku je čtenáři přednášen nahlas. V tomto případě dílo nemá jednotného vypravěče, ale každá z postav má svého vlastního dabéra

Pozornost by měla být věnována i pozadí záběrů jednotlivých scén. Jelikož dílo bylo vytvářené jako animovaný komiks, nad kterým nemá čtenář kontrolu, nepředpokládá se, že by čtenář měl možnost strávit další dobu pohledem na jednotlivé scény. Pozadí proto neobsahuje příliš mnoho komplexních prvků. Detailní pozadí s různorodými předměty by rušilo čtenářovu pozornost od důležitých prvků narativu, které se nacházejí v popředí.

Nakonec zbývá porovnat dílo s definicí. Přestože jednotlivé scény lze číst jako panely, dílo panely v tradičním slova smyslu neobsahuje. Dále v díle je přítomná obrazová i textová složka. K podmínce textové složky ovšem při definování komiksu byla stanovena podmínka, vyžadující její nezbytnost pro pochopení narativu. Jelikož všechny důležité postavy mají svého vlastního dabéra a všechen text, který se v díle vyskytuje je zároveň vyřčen i nahlas, nedá se prohlásit, že by obrazová a textová složka od sebe byly neoddělitelné. Dále grafické prvky příznakové pro komiks se v díle nachází. Rovněž se dá předpokládat, že autor webkomiksu předpokládá, že jeho dílo je komiksem vzhledem k tradičnímu řazení animovaného komiksu mezi komiksy.

Problém nastává při podmínce, zda dílo vyžaduje pouze zapojení zraku. Přestože autor předpokládá, že čtenář bude dílo vnímat jak zrakem, tak sluchem, v díle se v textu nachází veškerá mluvená řeč. Rovněž veškeré zvuky jsou dostatečně vizuálně vyjádřeny a

přítomnost hudby pouze dílu dodává atmosféru. Dalo by se tedy říci, že za předpokladu, že je čtenář schopen číst průměrnou čtecí rychlostí, je schopen plně pochopit narativ i když dílo vnímá pouze vizuálně. Jasně definovat průměrnou rychlost čtení a dále rozhodnout, zda skutečně většina čtenářů komiksu touto rychlostí komiksy obvykle čte a zároveň zvládá dostatečně vnímat obrazovou stránku komiksu je problematické určit. Nedá se tedy s jistotou prohlásit, že by tento animovaný komiks vyžadoval zapojení pouze zraku.

I když některé části stanovené definice mohou být sporné, dílo *Uncharted: Eye of Indra* zcela nesplňuje tři ze stanovených podmínek, nedá se tedy prohlásit, že by mohlo být považováno za komiks.

Jak již bylo předesláno, ještě, než tato práce přejde k rozboru vybraného zástupce komiksu, bude věnovat pozornost ještě jednomu zástupci animovaného komiksu, a to dílu *Watchmen*.

Jelikož dílo je adaptací existujícího komiksu, které nebylo pro účely adaptace do podoby animovaného komiksu vytvářeno, autoři animovaného komiksu musí při práci s původní komiksovou předlohou být při vytvářené jednotlivých záběrů více kreativní.

I když by čtenář neměl komiksovou předlohu k dispozici, byl by schopný rozeznat, které části komiksu byly dotvořené dodatečně. Za jednou z postav, Hollisem, je nápadně prázdná stěna. V původním komiksu buď nebyla zobrazená vůbec, nebo byla zakrytá řečovou bublinou.

V díle *Watchmen* lze zaznamenat podobné typy animace jako u předchozího díla. Ze všech obrázků ukázky je patrné, že záběr kamery se postupně pohybuje po scéně. Rovněž jeden předmětů má svůj vlastní animační efekt zdůrazňující nějakou jeho vlastnost. V tomto případě se jedná o cigaretu, ze které se line kouř. Oproti předchozímu dílu je zde navíc využíváno i efektu zaostření a rozostření.

Opět stejně jako v předchozím příkladu animovaného komiksu se v díle nachází hudebního doprovod a zvukové efekt. Rozdíl je, že je zde přítomný hlas pouze jednoho vypravěče, který čte repliky všech postav. I když vypravěč mění intonaci a tón hlasu, ve scénách, kdy hovoří více postav najednou, pro čtenáře může být obtížné rozeznat, která z postav právě promlouvá. Zde nabývají daleko důležitějšího významu než v případě předchozího díla komiksové bubliny. I když čtenář nemusí věnovat pozornost samotnému

textu v bublinách, jelikož mu ho přečte vypravěč, pointer řečových bublin mu pomáhá rozeznat, která z postav v danou chvíli hovoří.



Obrázek č. 11-16. Hughes, Jake S. 2008. *Watchmen: The Complete Motion Comic*. Warner Premiere.

Komiksové bubliny mají stejnou animaci jako u předchozího díla. Postupně se objevují a mizí, dle toho, jak vypravěč čte jejich obsah. Kromě řečových bublin je v díle přítomen i text v okénkách uvnitř panelu a text nacházející se v prostředí komiksu viditelný i pro komiksové postavy, jak je patrné z obrázků č. 11 a 13, kde je viditelný nápis na ocenění v podobě superhrdiny a nápis na knihách.

Když porovnáme dílo s definicí, tak ani zde se nedá hovořit o sekvenci panelů. Podobně jako v případě předchozího příkladu animovaného komiksu dílo obsahuje obrazovou i textovou složku. Rovněž i zde je textová složka čtenáři přednesena i vypravěčem. V tomto případě ovšem text a řečové bubliny, ve kterých je umístěn hrají mnohem důležitější

roli než v případě předchozího díla. Jelikož *Watchmen* nemá dabéry pro všechny postavy, ale má pouze jednoho vypravěče text a řečové bubliny, ve kterých je umístěn pomáhají čtenáři určit postavu pronášející danou repliku. Kdyby byl text od díla oddělen, nebylo by potřeba, aby v díle byly řečové bubliny přítomné a v případě, kdy se na scéně nachází vícero postav, by bylo daleko složitější určit, kdo promlouvá. Dá se tedy říci, že v tomto příkladu je text od obrazu neoddělitelný.

Grafické prvky přítomné pro komiks jsou přítomné, a jelikož se jedná o adaptaci komiksu, dílo může být z autorského pohledu stále za komiks považováno. V otázce, zda stačí zapojení zraku, vzniká stejný problém jako v předchozím případě. Jelikož *Watchmen* nebyl primárně zamýšlen, jako animovaný komiks, který navíc obsahuje daleko více detailů, pokud by čtenář neslyšel hlas vypravěče a musel číst text měl by méně času věnovat jim pozornost.

Dílo *Watchmen* tedy nesplňuje dvě ze stanovených podmínek. Dá se tedy stále považovat za komiks.

### **7.2.2 Komiks**

Při pohledu na ukázkou z komiksového díla *Watchmen*, vidí čtenář jako první, že strana je rozdělená na osm panelů. V nich se nachází dva typy komiksových textů. Prvním z nich jsou repliky postav umístěné v tradičních řečových bublinách. Kromě nich se zde nachází i text jako součást prostředí, který je možné vidět například na druhém panelu, na zarámovaném výstřižku z novin, na šestém a sedmém panelu jako nápisy na zdi a na sedmém a osmém panelu jako nápisy na cedulích.

Komiksy pracují s omezeným prostorem strany a jednotlivých panelů. Čtenář má předpokládat, že vidí jen malý úsek světa nacházející se za rámem panelu a že panel je jen malý výsek, který je mu umožněno vidět. Tento výsek je část komiksově reality zkonstruována autorem. Jakým způsobem se autor rozhodne vyobrazit postavy a jaké předměty umístí do panelů, podtrhuje jejich důležitost, a že stojí za pozornost. Čtenář toto může pozorovat na prvním až čtvrtém panelu z obrázku č. 17.

Na prvním panelu čtenář vidí přiblížený záběr na superhrdinu. Na druhém panelu se čtenář dále dozví, že se jedná pouze o fotografii, na které je superhrdina obklopen dalšími hrdiny a že ona fotografie visí na zdi nad zarámovanou stranou novin, která rovněž dle titulku hovoří o superhrdinech. Na třetím panelu čtenář je čtenář konečně představen

postavám, jejichž řečové bubliny se nacházeli již na předchozích panelech. Na čtvrtém panelu se čtenáři naskýtá pohled na celou místnost, kterou vidí zpoza police, na které stojí ocenění v podobě superhrdiny, tři sošky sov, a zarážka, která má rovněž podobu sovy a podpírá několik knih. Už jen z pouhého pohledu na tuto sekvenci panelů se čtenář dozví, že majitel těchto předmětů má nějakou spojitost se superhrdiny a že rovněž má rád sovy.



Obrázek č 17. Moore, Alan and Gibbons, Dave. 1987. Watchmen. New York: DC Comics. str. 9

Poté Čtenář zjistí velkou část informací jen ze samotného dialogu postav, například, že vyobrazený superhrdina z prvního panelu je Nite Owl a že se jedná o tajnou identitu Hollise, postavu staršího muže. Postava mladšího muže se jmenuje Daniel, který se stal Nite Owl po Hollisovi.

Text i obraz se vzájemně doplňují. Čtenář by se nijak nepozastavil, kdyby Hollisův byt jakékoliv memorabilie z doby, kdy byl superhrdinou postrádal. Jejich přítomnost ale pomáhá Hollise charakterizovat jako někoho, kdo na dobu, kdy byl superhrdinou, nostalgicky vzpomíná a pro koho je jeho bývalá superhrdinská identita stále velkou součástí jeho života i po tom co odešel do důchodu.

Samotná přítomnost a umístění superhrdinského ocenění tak na čtvrtém panelu působí zcela přirozeně, jako něco, co pomáhá charakterizovat Hollise a co pomáhá pro čtenáře vytvářet vizuálně zajímavý panel. Když později v narativu nabude přítomnost ocenění význam pro narativ, čtenář si může rozvzpomenout, že skutečně bylo představené spolu s postavou Hollise a nejedná se o předmět, který by se náhle objevil až ve chvíli, kdy je potřebný.

Další vlastnost, kterou by sekvence panelů měla mít a kterou lze na ukázce na obrázku č. 17 demonstrovat, je logická návaznost panelů. I přes vizuální odlišnost některých panelů, čtenář stále může na základě sdílených prvků snadno určit, jak na sebe vzájemně v prostoru navazují. Těmito prvky mohou být například postavy, předměty, barvy nebo osvětlení.

Záběr na fotografii z prvního panelu je na druhém panelu oddálen. Druhý panel je oddálen ještě víc na třetím panelu, kde jsou čtenáři zároveň představeny postavy nacházející se ve scéně, kterou tato sekvence tvoří. Na čtvrtém panelu lze stále rozeznat předměty z předcházejících panelů, zabírá je ovšem z jiného úhlu. Pátý panel se nachází v prostoru narativu nalevo od místa vyobrazeného na čtvrtém panelu, jelikož tím směrem čtenář vidí Hollise kráčet na čtvrtém panelu, když Daniel zmínil, že bude odcházet. Že dveře na šestém panelu jsou stejné jako na pátém a šestém lze kromě přítomnosti stejných postav rozeznat i dle rozdílného osvětlení, které bylo na pátém panelu představeno. Zatímco Hollisův byt je osvětlen teplou žlutou barvou, venkovní ulice je v šedomodré barvě. Nakonec že na osmém panelu se Daniel vydal z čtenářova pohledu doprava, pak čtenář může poznat dle cedule, kterou na sedmém panelu vidí ze strany.

Na další ukázce z díla Watchmen na obrázku č. 18 si čtenář může všimnout řady stejných věcí jako na té předcházející. Ukázka stojí za pozornost především kvůli přítomnosti textového okénka uvnitř panelů. Tento typ textů předává čtenáři sdělení od vypravěče. Tím je v tomto případě jedna z postav, Rorschach. Nejedná se pouze o textovou podobu jeho myšlenek, ale o zápis do deníku, který je čtenáři zobrazen, jak se dozvídá hned z prvního



textového okénka. Proto mají jednotlivá okénka netradiční tvar. Autor se jim snaží dát podobu útržků z deníkové stránky. Díky svému specifickému vzhledu je čtenář schopen tento typ textového okénka rozpoznat jako zápis do Rorschachova deníku i kdekoli jinde v díle, kde se objeví.



Obrázek č. 18. Moore, Alan and Gibbons, Dave. 1987. Watchmen. New York: DC Comics. str. 19

Kromě toho jsou zde přítomné i další typy komiksového textu. Na prvním panelu se opět nachází příklad textu jako součást prostředí světa, který vidí jak čtenář, tak dané postavy, a to v podobě cedule s nápisem „Rockefeller Military Research Center“. Je to způsob, jak čtenáři představit lokaci, kde se Rorschach nachází.

Za pozornost stojí řečová bublina nacházející se na devátém panelu ukázky. Patří postavě, která je vyobrazena až na další straně. Že je daná postava něčím neobvyklá může čtenář poznat již dle nezvyklého zbarvení řečové bubliny, kterou se autor snaží odlišnost dané postavy zdůraznit.

Návaznost panelů zde není tak zřejmá jako v ukázce na obrázku č. 17. Čtenář po scelení panelů v sekvenci nemá přesnou představu o velikostně vojenského objektu ani rozložení jednotlivých budov, které může v panelech vidět. Všechny panely ale stále sdílejí společný prvek, postavu Rorschacha, který se objevuje na všech panelech kromě prvního.

Dílo sloužící jako zástupce komiksu opět komiksovou definici splňuje. Obsahuje sekvenci panelů, nachází se v něm obrazová i textová složka, které jsou nezbytné pro pochopení narativu, dílo obsahuje grafické znaky komiksu, je čistě vizuální a autor jej vytvářel se záměrem vytvořit komiks.

### **7.2.3 Animovaný komiks nebo webkomiks?**

Jako příklad díla nacházející se na pomezí animovaného komiksu a webkomiksu bylo vybráno dílo *CIA: Operation Ajax*. První věci, které si čtenář povšimne, je, že nad úseky animací má plnou kontrolu. Kliknutím myši nebo šipek na klávesnici<sup>25</sup> čtenář spouští jednotlivé animace. Jednotlivé postavy v komiksu často setrvávají statické a hlavním zdrojem animace je pohyb panelů. Panely jsou animované několika různými způsoby. Jak je možné vidět na obrázcích č. 19 a 20 nové panely se mohou objevovat pod předchozími a jak se nový panel vynoří, předcházející ustoupí do pozadí.

Přestože vertikální pohyb mezi panely převažuje, v díle se nachází i horizontální posun mezi panely tento posun může být patrný z porovnání obrázků č. 21 a 22. Přestože je pozadí za postavou černé dle rozložení obrazů na panelu se dá stále odhadnout, že panel z obrázku č. 21 končí těsně za loktem hlavní postavy. Na obrázku č. 22 je střed panelu posunut a loket hlavní postavy se stále nachází přibližně třetinu šířky panelu od jejího okraje.

Další animace, která se v díle objevuje, může být například změna předmětů a prvků v popředí i pozadí vůči statickým postavám. Nejvýraznější příklad je k vidění opět při porovnání obrázků č. 21 a 22. Na prvním z nich je pozadí za hlavní postavou černé. To

---

<sup>25</sup>Za předpokladu, že čtenář čte dílo na počítači. Na chytrém dotykovém telefonu by pro "listování" komiksem sloužilo kliknutí prstem na okraj komiksu

umožňuje čtenáři se lépe zaměřit na hlavní postavu a rovněž to autorovi pomáhá komunikovat šok, ve kterém se hlavní postava nachází. Na obrázku č. 22 se za postavou vynoří prostředí, ve kterém se nachází. Z pohledu narativu je hlavní postava vtažena zpátky do reality.



Obrázek č. 19-24 De Seve, Mike. Burwen, Daniel, CIA: Operation Ajax, 2011

Jako další příklad lze uvést i obrázek č. 23. Hlavní postava zde vrhá výbušninou. Samotný obraz postavy je statický a nijak se nehýbe. Obraz výbušninu ale postupně mizí a znovu se objevuje. Pokaždé je o něco větší a v trochu jiné poloze. Tato animace má vzbuzovat dojem hozeného předmětu letícího vzduchem.

Animace pohybů postav a předmětů v popředí je minimální a probíhá rychle. Například na obrázku č. 20 než se roznětka výbušniny dotkne plamene na zapalovači, proběhne krátká animace, jak se ruka držící výbušninu k plamenu přibližuje.

Kromě toho komiks obsahuje i krátké animované úseky tři až pět panelů, nad kterými čtenář nemá absolutní kontrolu. Dochází k tomu obzvláště v dramatických částech komiksu. Lze to vyzorovat například na obrázcích č. 23 a 24. Čtenář nemusí na panel vyobrazený na obrázku č. 23 kliknout, aby se změnil v panel na obrázku č. 24.

Nutné je zmínit i že dílo obsahuje krátká videa, která nejsou patrné z ukázky. Jedná se o krátká videa pocházející ze skutečných dobových zpráv nebo reportáží. Jejich samotný obsah není pro děj díla až tak důležité, jsou zde přítomné především, aby dodali dílu historickou validitu, jelikož je založené na skutečných událostech.

Podobně jako v případě ukázek animovaných komiksů řečové bubliny mají svou vlastní animaci. Poté co se objeví nový panel a jeho animace skončí, vynoří se i řečová bublina, pokud nějaká z postav na panelu pronáší repliku.

V díle se nachází všechny typy textu, který lze v komiksech nalézt. Na obrázcích v ukázce jsou k vidění dva z nich. Prvním jsou již zmiňované řečové bubliny. Kromě nich je zde přítomná onomatopoeie, a to například na obrázku č. 20 neb 24. Na obrázku č. 20 se jedná o drobný nápis „shink“, který má vyjadřovat zvuk otevírajícího se zapalovače. Je drobný a stáčí se od víka zapalovače dozadu. Znázorňuje křivku pohybu, kterou vykonalo i víko zapalovače, aby mohl být otevřen. Na obrázku č. 24 se pak jedná o velký nápis „boom“ popisující zvuk exploze. Má podobné barvy jako zbytek panelu vyjadřujícího explozi.

Na obrázcích v ukázce jsou patrné i další grafické prvky typické pro komiks kromě řečových bublin a graficky stylizované onomatopoeie. Na obrázku č. 24 je grafické zobrazení výbuchu. Na panelu převažuje žlutá a oranžová barva, které znázorňují náhlé osvětlení původně temné uličky světlem z výbuchu. Rovněž jsou zde přítomné čáry vycházející ze středu, které vyjadřují směr pádu hlavního hrdiny, který se nachází ve středu panelu a který byl výbuchem odhozen dozadu. Přítomný je i kouř, který může odrážet realitu komiksového světa nebo může být přítomen na základě tradiční asociace čtenáře výbuchu s kouřem.

Nakonec zbývá se zaměřit na zvukovou stránku tohoto díla. Na pozadí díla, nehledě na čtenářovu rychlost, hraje ve smyčce hudba. Tento soundtrack se proměňuje vždy poté co

se v narativu odehrají důležité události. Například po výbuchu viditelném na obrázku č. 24 dochází následně k proměně soundtracku.

Dále i onomatopoeie, vyjádřena textem je kromě toho doprovázena odpovídajícím zvukem. Poté co se objeví panel na obrázku č. 20, čtenář rovněž uslyší cvaknutí otevírajícího se zapalovače. Po zobrazení obrázku č. 24 čtenář slyší zvuky výbuchu. Ne všechny zvuky, které čtenář slyší, jsou rovněž vyjádřeny psanou podobou informující čtenáře o přítomnosti zvuku. Čtenář vidí, že na obrázku č. 21 a 22 rozbuška hoří, jiným způsobem, než zobrazením záře na jejím konci tato skutečnost již vizuálně vyjádřena není. Informuje o tom, ale zvuková složka, jelikož čtenář na těchto panelech kromě hudby slyší i syčení plamene.

Dílo obsahuje panely, obrazovou i textovou složku a vzhledem k absenci vypravěče je textová složka od té obrazové neoddělitelná. Dále dílo obsahuje i grafické prvky příznakové pro komiks a autor opět pravděpodobně předpokládal, že dílo spadá do žánru komiksu. Jestli dílo může být čteno pouze pomocí zraku je trochu složitější určit, jelikož i když žádného vypravěče neobsahuje, nachází se v něm krátká dobová videa, ve kterých je mluvené slovo. Dobová videa se v komiksu nachází především jako zpestření a pro dodání historické důležitosti nejsou pro narativ důležitá. I za předpokladu, že tedy toto dílo nelze číst jako čistě vizuální, stále je pět zbývajících podmínek splněno.

O tomto díle tedy může být prohlášeno, že se o komiks jedná. Zda by mělo spadalo do žánru animovaného komiksu nebo webkomiksu na základě pouhé analýzy díla nelze určit, dokud se nestanoví jasná definice obou žánrů.

### **7.3 Komparace jednotlivých děl**

Jako první stojí za pozornost porovnat obě ukázky animovaných komiksů. Přestože řadu aspektů sdílejí, lze mezi nimi vyzorovat rozdíly. První z nich se týká jejich animace. V *Uncharted: Eye of Idris* se postavy pohybují vůči pozadí, jen když má pohyb jasný cíl a význam. Ve *Watchmen* naopak postavy nějaký druh pohybu vykonávají neustále, a to co nejvíce rozličnými způsoby, i když to nemá pro narativ žádný význam. Například na obrázku č. 14, kromě toho že Hollis přechází z jednoho místa na druhé, což by se dalo označit jako akt důležitý pro narativ, pohybuje rukou, což je animace, která pro narativ nedůležitá.

Rovněž se v díle *Watchmen* nachází daleko detailnější pozadí o popředí, které vyžaduje efekt rozostření, aby čtenář věděl, na co by se měl soustředit jako první.

V *Uncharted: Eye of Idris* není komiksově prostředí příliš komplexní a neobsahuje detaily, které by nesloužily narativu. Důvodem je pravděpodobně skutečnost, že dílo *Uncharted Eye of Idris* bylo vytvářené jako animovaný komiks a autor tudíž nepředpokládá, že by měl čtenář čas si prostředí jednotlivých scén prohlížet. *Watchmen* je adaptace komiksu, ve kterém čtenář může nad jednotlivými panely strávit libovolné množství času a věnovat vyobrazeným detailům pozornost.

Dále je zajímavé porovnat animovaný komiks *Watchmen* s jeho komiksovou předlohou. Obrázky č. 11-16 jsou adaptací čtvrtého panelu z obrázku č. 17. Lze zde vyzorovat řadu praktik prováděných v adaptaci tradičního komiksu do podoby animovaného. Řečová bublina z obrázků č. 11 a 12 například pochází ze třetího panelu obrázku č. 17 a je zde umístěna, jelikož zde pro tuto repliku je více prostoru než v předcházející animované scéně. Putování záběru po jednotlivých detailech čtvrtého komiksu rovněž není přítomné pouze, aby mohl čtenář věnovat všem prvkům dostatečnou pozornost. Jelikož se na panelu nachází dlouhá replika pro mluvy, musel autor animovaného komiksu udělat záběr věnovaný panelu zajímavější. Proto je zde pravděpodobně přítomný i efekt rozostření a zaostřování z předmětů v popředí na komiksově postavy a naopak.

Prázdné stěny patrné především na obrázcích č. 15 a 16 mohou v animovaném komiksu působit rušivě a při porovnání z komiksově předlohy je patrné, že jejich obsah a zda jsou prázdné či obsahují více zarámovaných výstřižků z novin nebo fotografií čtenáři nemělo být jasné, jelikož v původním komiksu byly zakryté řečovými bublinami.

Dále stojí za pozornost porovnat dílo na hranici animovaného komiksu a webkomiksu s animovanými komiksy *CIA: Operation Ajax*. Na rozdíl od ukázek animovaných komiksů neobsahuje hlas vypravěče. Zvuková složka, která se v díle nachází slouží k doplnění atmosféry. Veškeré informace důležité pro narativ se čtenář dozvídá ze samotného textu.

Animace v *CIA: Operation Ajax* jsou méně výrazné než v případě děl, o která se s jistotou dají za animovaný komiks prohlásit. Animace proběhne na začátku poté, co čtenář interaguje s dílem, aby se mu zobrazil nový panel. Poté nad statickým obrazem může strávit libovolný čas. Animace spuštěná hned po zobrazení nového panelu ve čtenáři nezanechává tak výrazný dojem, jako samotný obraz.

Jelikož čtenář má kontrolu nad zobrazovanými panely díla, obsahují obrazy daleko více detailů než například v případě *Uncharted: Eye of Idris*, protože je předpokládáno, že čtenář může nad jednotlivými panely díla strávit libovolný čas.

#### **7.4 Může být animovaný komiks považován za komiks?**

I s pomocí vytvořené definice je těžké jasně prohlásit, zda animovaný komiks, je skutečně možné považovat za žánr komiksu. Za pomoci v této práci stanovené definice může být řada děl animovaného komiksu by mohla za komiks být považována. Nejedná se ovšem o pravidlo a některé animované komiksy nesdílejí s žánrem komiksu dostatečné množství formálních charakteristik, aby ještě za komiks považovány být mohli.

Přestože některé animované komiksy, jak bylo popsáno ve třetí kapitole mohou obsahovat panely, záběry z ukázek vyobrazených na obrázcích č. 5-10 a č. 6-11 nemají podobu tradičních panelů, jak je specifikovala vytvořená definice. Nemají rám a zabírají celý prostor média, na kterým se je čtenář rozhodne číst.

Další problémem, který může být patrný z porovnání konkrétních děl s definicí, je nejasná role textové stránky animovaného komiksu. V případě obou ukázek animovaného komiksu je v díle přítomný alespoň jeden vypravěč. I kdyby se v dílech žádný psaný text nenacházel čtenář je schopen získat veškeré informace narativu pouhým poslechem. V případě prvního díla *Uncharted: Eye of Idris*, kde má každá důležitá postava svého vlastního dabéra se dá prohlásit, že textová složka může být od zbytku díla zcela oddělena, aniž by tím bylo narušeno čtenářovo chápání narativu.

To samé se nedá říct o druhém díle *Watchmen*. Čtenář stále může získat veškeré informace poslechem, ale jelikož je zde přítomný pouze jeden vypravěč, text pomáhá čtenáři skrze bubliny a jejich pointery určit, která z postav mluví, či zda vůbec některé z postav promlouvá a hlas vypravěče nechte například text v panelovém okénku jako zápis do deníku. Každý animovaný komiks má k textu, který zobrazí a k tomu, zda bude obsahovat hlas jednoho vypravěče, více vypravěčů nebo žádného, jiný přístup.

Problém dále vzniká i v podmínce, zda je animovaný komiks možné číst pouze zrakem. Autor komiksu při tvorbě díla předpokládá, že čtenář uslyší zvukovou služku díla a od toho se odvíjí rychlost animací animovaného komiksu a míra informací. Například na obrázcích č. 5 a 6 není zvuk elektrody nijak graficky vyjádřen, jelikož autor přepokládá, že

čtenář zvuk, který elektroda vydává slyší. I když se v animovaném komiksu, jako bylo možné vidět na obou ukázkách nachází textová složka, kterou by čtenář mohl získat všechny potřebné informace, doba, po kterou je text čtenáři zobrazen, je udávána rychlostí přednesu vypravěče. Zda čtenář je schopen vnímat dílo pouze zrakem se tedy odvíjí od rychlosti, kterou je schopen číst. I když by tedy někteří čtenáři mohli chápat narativ animovaného komiksu, i když by ho vnímali pouze zrakem, nedá se prohlásit, že by toho byli schopni všichni, a proto i tato podmínka stanovené definice pro animovaný komiks neplatí.

Podmínky, které všechny analyzované animované komiksy splňují včetně animovaného komiksu nacházejícího se na hranici s webkomiksem, jsou přítomnost obrazu, přítomnost grafických prvků příznakových pro komiks a autorské řazení mezi komiksy.

Jelikož neexistuje přesná definice animovaného komiksu, která by specifikovala, který z těchto přístupů je nejvíce příznakový animovanému komiksu, každý animovaný komiks má jiné formální náležitosti. Pro jasnější zařazení by bylo potřeba se více animovaným komiksem zabývat a jasněji definovat. Dle této práce tedy zařazení animovaných komiksů do komiksového žánru se odvíjí od konkrétních formálních charakteristik jednotlivých děl a nelze tedy všeobecně prohlásit o všech dílech tohoto žánru. Animovaný komiks jako žánr tedy nemůže být za všech okolností považován za žánr komiksu, ale rovněž některá díla, která spadají do žánru animovaného komiksu mohou rovněž být považována i za komiksy.



## 8. Analýza webkomiksu a komiksu

Posledním žánrem, o kterém zbývá rozhodnout, zda zapadá do definice komiksu, je webkomiks.

### 8.1 Stručné představení jednotlivých děl

#### 8.1.1 Webkomiks

Žánr webkomiksu je opět široký a podobně jako animovaný komiks nedostatečně ukotvený teorií. Jako zástupce webkomiksu, na kterém lze dobře demonstrovat některé prvky tohoto žánru, jako je například i formát nekonečného plátna, je v této části vybráno dílo *Hooky*. Jedná o jedno z nejlépe hodnocených děl na populární platformě pro webkomiksy *webtoons.com*. Autorkou díla je Míriam Bonastre Tur.

*Hooky* se odehrává v magickém světě a vypráví příběh o kouzelnických dvojčatech, ke kterým se váže temné proroctví.

#### 8.1.2 Komiks

Jako zástupce komiksu zde bylo vybráno dílo *Sandman*, vytvořené Neilem Gaimanem a Dirkem Maggsem. Opět se jedná o slavné a uznávané komiksové dílo, které je vhodné jak k ukázce charakteristik komiksu, tak k porovnání s ostatními díly.

Hlavní postavou díla *Sandman* je Morpheus, personifikace Snu. Ten se po několika desetiletích, co byl uvězněn, dostává na svobodu a musí čelit změnám, ke kterým došlo, během jeho nepřítomnosti, i některým svým skutkům v dávné minulosti.

#### 8.1.3 Hyperkomiks

Nakonec, zde bude uvedeno ještě jedno dílo spadající do žánru webkomiksu, které by se dalo rovněž označit jako zástupce žánru hyperkomiksu. Jedná se o jeden z nejznámějších webkomiksů, *Homestuck*, jehož autorem je Andrew Hussie, a které lze zároveň považovat za nejzřetelnějšího zástupce hyperkomiksu. Je v něm patrné propojení několika různých mediálních forem (například videohry nebo animace) a plné využití možností, které digitální prostor webkomiksům nabízí (například nelineární vyprávění a užívání hyperlinků).

*Homestuck* je o čtyřech dětech, kteří začnou hrát novou videohru, kterou spustí konec světa. Během hraní hry se setkají s internetovými trolly, o kterých zjistí, že jsou to mimozemšťané, kteří hráli hru před nimi a nyní se jim snaží pomoci.

## 8.2 Analýza jednotlivých děl

### 8.2.1 Webkomiks

Ve webkomiksu *Hooky* si čtenář může jako první všimnout, že dílo je uzpůsobené čtení v digitálním prostředí, ať již na počítačové obrazovce nebo na tabletu či chytrém telefonu. Dílo nelze rozdělit na tradiční komiksové stránky, ale panely jsou seřazené za sebe do podoby nekonečného plátna. To je patrné z pohledu na obrázky č. 25 a 26. Mezi panely se sice nacházejí mezery, ale žádná z nich ale není natolik výrazná, aby se o ní dalo prohlásit, že od sebe odděluje segment podobný stránce. Jediné, co je možné jasně určit, je, kde dílo začíná a kde končí.

Vzhledem charakteru díla v podobě dlouhého plátna, jsou panely řazené pod sebe. Aby byl všem panelům a obrazům na nich dán dostatečný prostor, většinou se vedle sebe nacházejí maximálně dva panely. Aby dílo bylo vizuálně zajímavé a celé dílo se neskládalo pouze z řady panelů za sebou, mohou se kolem některých panelů nacházet větší mezery i po jejich stranách a panely se nemusí nacházet ve středu plátna, jak je možné vidět na posledních dvou panelech na obrázku č. 26.

Další způsob, jak jednotlivé panely, které se nachází vertikálně pod sebou, udělat pro čtenáře zajímavější, je některé z nich prodloužit a využít neomezeného vertikálního prostoru prostředí. Webkomiks v podobě dlouhého plátna dává vyniknout vertikálně dlouhým panelům, které by v tradičním komiksu byly omezené výškou stránky. Náznak takového panelu se nachází například na obrázku č. 25, kde se čtenáři naskýtá pohled na vysoké police knihovny a jednu z hlavních postav díla, Dorianu, v jejím středu na hromadě knih. Kdyby chtěl autor díla velikost knihovny zdůraznit ještě víc, bylo by možné panel vertikálně roztáhnout ještě více

V ukázce webkomiksu *Hooky* lze zaznamenat i jeden z prvků, který komiksy i webkomiksy mohou využívat k ozvláštnění svého příběhu. Jedná se o předměty vystupující z panelů a rámu do prostoru mezi mezerami. V tomto případě se jedná o létající knihy, jak je možné vidět na ukázce. V některých případech může překračování hranice panelů značit metalepsi, překračování hranic, které čtenář neočekává, a které slouží narativu díla. V tomto případě se ovšem jedná pouze o další způsob, jak pracovat s prostorem webkomiksu, aby byl

pro čtenáře vizuálně zajímavější. Knihy nemíží z příběhu a zorného pole postav, jedná se o způsob, jak vyjádřit, že se vznáší a pohybují všemi směry.



Obrázek č. 25 a 26. Tur, Míriam Bonastre. Hooky. 2015. webtoons.com

V ukázce se nachází pouze jeden typ komiksového textu, a to repliky umístěné do řečových bublin. V samotném díle lze najít všechny druhy komiksového textu. Za pozornost stojí řečová bublina na čtvrtém panelu z obrázku č. 26. V řečové bublině jsou místo repliky

postavy umístěné nesrozumitelné znaky. Autor tímto způsobem vyobrazuje, že jedna z postav, Daniela, zde užívá magii a vyslovuje zaříkadlo.

Dále za pozornost stojí i grafické prvky příznakové komiksu, které se v díle nachází. Kromě již zmíněných řečových bublin si lze v ukázce všimnout drobných čtyřcípých hvězd nacházejících se kolem některých knih. Obvykle jimi může být zobrazena záře, v tomto případě je autor používá, aby zobrazil přítomnost magie.

Jako první lze uvést čáry pohybu, které se nachází na obrázku č. 26 na pátém, šestém a sedmém panelu. Vedou od létajících knih a indikují směr, kterým se pohybovali. Kromě toho je na šestém a sedmém panelu přítomná i klikatá čára, která znázorňuje kolizi předmětu. V tomto případě se jedná o náraz knihy do Dorigana.

Klikatá čára se jako grafický symbol vyskytuje i na pátém panelu, kde ji lze pozorovat před obličejem Daniely. Zde má zdůraznit emoci, které pociťuje. V tomto případě se pravděpodobně jedná o překvapení z nepovedeného kouzla a kniha, které zaútočili na Dorigana. Na stejném panelu stojí za pozornost věnovat pozornost i očím Daniely, které zde změnili svůj tvar. Rovněž mají vyjadřovat její překvapení. Na její tváři se nachází i kapka, která jí stéká po tváři. Opět se jedná pouze o grafický prvek, kterým bývají naznačovány emoce. V tomto případě se dá interpretovat jako provinilost či pocit studu, jelikož se jí nepovedlo kouzlo.

Nakonec dílo zbývá porovnat s definicí. Dílo obsahuje sekvenci panelů, obrazovou složku a textovou složku, která je od obrazové složky neoddělitelná. Rovněž se v díle nachází grafické prvky příznakové pro komiks a dílo je čistě vizuální. Dá se také předpokládat, že autor díla ho za komiks považuje. Tento konkrétní příklad webkomiksu tedy za příklad komiksu lze považovat.

### **8.2.2 Komiks**

Jako první si čtenář ne ukázce z díla *Sandman* všimne, že zabírá prostor dvou stran. Jedná se o komiksovou dvoustranu. Autor jí může využít, například pokud chce čtenáři zobrazit obraz ve větších rozměrech, než by mu umožňovala tradiční komiksová strana. V tomto případě se jedná o zámek nacházející se na prvním panelu.

Jelikož se panely táhnou přes prostor obou komiksových stran, očekává se od čtenáře, že je bude číst, jako by se jednalo o jednu stranu, nejprve horizontálně zleva doprava a poté

vertikálně seshora dolů. Druhý panel se tedy nenachází pod prvním v levém dolním rohu, ale po pravé straně od prvního panelu, v pravém horním rohu.



Obrázek č. 27. Gaiman, Neil. Maggs, Dirk. 1989. Sandman. New York: DC Comics. č. 2 str. 12-13

Další věc, která stojí za pozornost, je tvar samotných panelů. Panely nemají tradiční krychlový tvar, první z nich je oválný, aby v něm vyobrazený zámek lépe vynikl. Další panely se jeho podobě přizpůsobují a horní část jejich rámu je prohnutá. Příliš komplexní a nepravidelné tvary panelů mohou čtenáři komplikovat čtení, jelikož si není jistý, na který se má zaměřit jako první. Občasná změna tradičního krychlového panelu může ale být pro čtenáře vizuálně zajímavá a čtenářův zážitek z díla umocnit.

Na ukázce mohou být demonstrovány i některé podoby mezery. Mezi většinou panelů se nachází jasně viditelné mezery. První a druhý panel, jsou od sebe ohraničeny pouze rámem panelu. I pátý panel je od čtvrtého a šestého oddělen jen rámem. Mezera zde není přítomná v doslovném slova smyslu. Absence jasně viditelná mezera neznamená, že zde není přítomná ve všech svých funkcích. Čtenář stále mezi panely komiksu musí provést scelování. I pouhá hranice rámu indikuje přítomnost mezery. Její velikost neovlivňuje náročnost scelování, kterou čtenář pro pochopení narativu musí provést.

Další prvek ukázky, který stojí za pozornost, je podoba textu. Na obrázku č. 27 se nacházejí pouze řečové bubliny. Řečová bublina hlavní postavy díla *Sandman*, Morphea, je černá s replikami uvedenými bílým textem. Bublina má rovněž netradiční tvar. Místo oválného tvaru by se o ní dalo říci že se „rozlévá“ do všech směrů. Řečová bublina indikuje odlišnost postavy, co se jejich schopností a postavení týče. Čtenář nemusí číst její obsah, aby mu na první pohled pouhý formální styl, kterým jsou jeho řečové bubliny vyobrazené, předával informace u důležitosti postavy. V celém díle *Sandman* lze zaznamenat řadu případů práce s řečovými bublinami či fontem písma k odlišení a zvýraznění některých postav.

Zajímavá je i bublina nacházející se na sedmém panelu, obsahující řečovou repliku druhé z postav nacházející se ve vybrané ukázce, Luciena. Přestože celá bublina obsahuje jednu Lucienovu repliku, nemá oválný tvar, ale je rozdělena na čtyři segmenty. Takovéto vizuální oddělení částí bubliny může indikovat pomlky v monologu. Rovněž je pro čtenáře jednodušší číst text vizuálně rozdělený na čtyři kratší úseky než jeden dlouhý blok, který by se nacházel v jedné oválné bublině.

Dílo *Sandman* je zajímavé pro demonstraci mnoha rozličných jevů, které se v komiksech mohou objevit. Tato práce z něj tedy vybrala ještě jednu ukázku z čísla 46., která se nachází na obrázku č. 28. Jako první si čtenář povšimne, že na straně se nenachází žádný rám, který by ohraničoval panely, přestože se zde hlavní postava komiksu, Morpheus, se zde nachází třikrát. Ani prostředí, ve kterém se postava nachází, nevytváří žádné typické panely, ale je jednoduší a vzájemně propojené. Jedná se o příklad metalepse, kdy se postava či předmět nachází mimo fyzikální pravidla daného komiksového světa.

V tomto případě se jedná o doménu Morpheovi sestry Deliria, která je v komiksu s abstraktním, zmatením smyslů až nesmyslností spojována. O neobvyklém prostředí, ve kterém se se Morpheus nachází, vypovídá i pozadí, které má formu abstraktních obrazů.

Na ukázce na obrázku č. 28 stojí za pozornost i typy textů vyskytující se v komiksu. Opět se zde nachází řečové bubliny. Repliky, které pronáší Morpheus je snadné rozeznat, jelikož jsou opět kontrastní vůči tradiční podobě komiksových bublin, vyplněné černé barvou s bílým textem repliky. První dvě repliky nemají pointer, který by k Morpheovi vedl, což v tomto případě není potřebné, díky jejich specifické podobě nemá čtenář problém určit, že tyto bubliny obsahují buď myšlenky nebo mluvenou repliku Morphea. I když replika

Deliria je jen velice krátká, i tak si může čtenář povšimnout, že písmena v řečové bublině mají nepravidelný tvar a rovněž se jedná o způsob, jak charakterizovat danou postavu.



Obrázek č. 28. Gaiman, Neil. Maggs, Dirk. 1989. Sandman. New York: DC Comics. č. 46 str. 22

Dále se zde jako textová složka nachází i textové okénko uvnitř panelu. Jedná se o příklad promluvy neurčitého neosobního vypravěče, kterým není žádná z postav. Tento text je určen pouze čtenáři a postavy v komiksu si jeho přítomnost neuvědomují.

Když porovnáme dílo s definicí, dá se prohlásit, že obsahuje sekvence panelů, obrazovou i textovou složku, která je od díla neoddělitelná, v díle se nachází grafické prvky

příznakové pro komiks jako například řečové bubliny, dílo lze číst pouze zrakem a autor zamýšlel, že bude spadat do žánru komiksu. Dílo tedy nepochybně komiksem je.

### 8.2.3 Hyperkomiks

Jako poslední dílo, na které tato práce zaměří svou pozornost je *Homestuck*. Toto dílo se dá považovat za typický příklad hyperkomiksu, jelikož v sobě prvky různých mediálních formátů.



Obrázek č. 29 a 30. Hussie, Andrew. Homestuck. 2009. [homestuck.com/story/23](http://homestuck.com/story/23) a [homestuck.com/story/39](http://homestuck.com/story/39)

Na internetových stránkách, kde je tento komiks možné číst, je od sebe prostor obrazu a textu jasně oddělen. Obraz se nachází většinou ve formě jednoho panelu ve středu internetové stránky a text se nachází pod ním. Pod textem se nachází hyperlink, který čtenáře přesměruje na internetovou stránku s dalším panelem. Hyperlink může mít podobu textu nebo šipky. Nápis či šipka s hyperlinkem z předcházející stránky, se vždy nachází nad obrazem nadcházející stránky.



Text se nacházející se dole pod obrazem, může zabírat libovolný prostor internetové stránky. Text může být relativně krátký, jak je patrné z ukázek. V některých částech díla je několikanásobně dlouhý. Díky tomu, že se dílo nachází na internetových stránkách není nijak omezené prostorem a může nabývat délky dle potřeby. Na některých stránkách komiksu může text zcela chybět a přítomný je pouze panel s obrazem a hyperlink na další komiksovou stránku.

Text pochází buď od vypravěče nebo má formu dialogu mezi postavami. Text vypravěče hovoří přímo ke čtenáři komiksu a oslovuje jej ve druhé osobě. Ke čtenáři promlouvá, jako by v danou chvíli byl postavou webkomiksu, na kterou se v danou chvíli narativ soustředí. I text s hyperlinkem mívá podobu pokynů určených postavě. Dialog mezi postavami je barevně a v některých případech i stylisticky oddělený. Má podobu internetového chatu, což je způsob, kterým mezi sebou postavy ve většině příběhu komunikují. Podoba konverzace může být k vidění na obrázku č. 30. Dále se text může ve formě onomatopoeie nebo krátký jednoslovných replik objevovat i v samotných panelech.

Dle jasného oddělení prostoru určenému textu a prostoru určenému obrazu, dílo může připomínat spíše obrázkovou knihu než tradiční komiks, ovšem potenciální žánr digitální knihy není odbornou literaturou nijak prozkoumán a díla, která by mohla jeho parametr splňovat bývají řazena do žánru webkomiksu.

Jak již bylo uvedeno, na stránce se většinou nachází jeden panel křehlového tvaru, jak je možné vidět na obrázku č. 29 a 30. Není to však pravidlem. Některé panely v díle zabírají vertikálně daleko více prostoru stránky. V díle lze najít i příklady několika panelů nacházející se ve vertikální sekvenci pod sebou. Pro pochopení narativu čtenář musí provádět scelování, jak mezi obrazem a textem na internetové stránce, tak mezi panely nacházející se na odlišných internetových stránkách.

Velká část panelů obsahuje animaci. Tato animace je obvykle krátká a opakuje se ve smyčce. Například na obrázku č. 29 v rámci animace na panelu problikává bublina se třemi tečkami informující hlavní postavu, Johna, o tom, že mu někdo píše.

Dílo rovněž obsahuje řadu grafických prvků příznakových pro komiks. Jedním již zmíněným prvkem je například grafická podoba textu onomatopoeie. Dále *Hoemstuck* obsahuje v některých panelech i čáry indikující například pohyb předmětů a grafické prvky využívané ke znázornění emocí jednotlivých postav.



Obrázek č. 31 a 32. Hussie, Andrew. Homestuck. 2009. [homestuck.com/story/3808](http://homestuck.com/story/3808) a [homestuck.com/story/3874](http://homestuck.com/story/3874)

V případě webkomiksu může být obtížné určit jeho přesné hranice. To může být patrné při komparaci obrázků č. 29 a 30 s obrázkem č. 31 a 32. V této části komiksu se objevuje obraz i v horní části internetové stránky, obvykle určené reklamám. Webkomiks zde subvertuje čtenářova očekávání o prostoru, ve kterém se v rámci internetové stránky narativ komiksu odehrává.

Další patrný rozdíl na obrázku č. 31 a 32 oproti předchozí ukázce je změna barevného ladění celé stránky. Zatímco tradiční komiks může využívat k zvýraznění vlastností některých postav odlišné řečové bubliny, *Homestuck* využívá možností digitálního prostředí a mění celou podobu stránky ke zvýraznění jedné z postav, Doc. Scratche.

Ne pokaždé když se ve webkomiksu objeví se změně i celý vzhled stránky. Jednu svou specifickou vizuální charakteristiku si ovšem zachovává a to bílý text. Aby si čtenář mohl přečíst jeho repliky, musí s textem interagovat za pomoci například počítačové myši a zvýraznit ho, jelikož jinak si nemá možnost jeho repliky v podobě bílého textu na téměř bílém pozadí přečíst.

Za pozornost stojí panel, který se nachází obrázku č. 32. Nachází se na něm obrazy připomínající podobu jednotlivých panelů. Tento panel ve své horní části vybízí, aby s ním

čtenář interagoval. Čtenář si v této části může vybrat, který panel si přečte tím, že interaguje s jedním z vyobrazených panelů. Záleží na čtenářově výběru, v kterém pořadí se je rozhodne číst. Tento interaktivní prvek lze nalézt v několika rozdílných úsecích díla.



Obrázek č. 33 a 34. Hussie, Andrew. Homestuck. 2009. [homestuck.com/story/1358](http://homestuck.com/story/1358)

*Homestuck* je dílo, které v sobě spojuje prvky různých médií, jak již implikuje jeho zařazení mezi hyperkomiksy. Některé panely díla *Homestuck* mají podobu videohry.<sup>26</sup> Čtenář se v této části může volně pohybovat s webkomiksovou postavou a interagovat s okolním prostředím i dalšími postavami. Na obrázku č. 33 se nachází ukázka dialogy uvnitř videohry. Na obrázku č. 34 je ukázka jednoduchého videoherního kombátu.

Krátké videohry, které dílo obsahuje mohou mít vzhled, který je podobný zbytku webkomiksu, jak lze vidět na vybraných ukázkách. V díle se nachází i pixelové videohry. Jsou ovládané kombinací počítačové myši a klávesnice. Videoherní úseky rovněž obsahují hudební složku.

Některé videoherní panely slouží především k umocnění čtenářova zážitku a využití mediálních možností digitálního prostředí díla a čtenář by je mohl zcela ignorovat. V jiných videoherních panelech jsou ale čtenáři předány důležité části narativu.

<sup>26</sup> Autor práce se zde omlouvá, za velmi povrchní analýzu videoherních prvků, pro jejíž vhodnou analýzu nemá nastudovanou vhodnou literaturu, jelikož se tato práce vlastnostmi a charakteristikou videoher nezabývá. V této části však nemůže být přítomnost videoherních prvků v díle *Homestuck* opomenuta, jelikož se jedná o součást tohoto webkomiksu, který demonstruje jeho multimedialitu.



Obrázek č. 35 a 36. Hussie, Andrew. Homestuck. 2009. [homestuck.com/story/1149](http://homestuck.com/story/1149)

Další příklad multimediality, kterou tento webkomiks obsahuje jsou animované úseky. Podobně jako v případě videohra se animace nachází na prostoru jednoho panelu. Ukázky z panelu obsahující animaci se nachází na obrázcích č. 35 a 36. Nejdelší animace ze série krátkých sekvencí má přes osmáct minut. Takto dlouhé animované sekvence jsou v díle spíše výjimkou a většina z nich se nachází v rozmezí jedné minuty až pěti minut. Vzhledem k celkové délce díla tyto animované segmenty ovšem stále nehrají dominantní roli a většina narativu je čtenáři předávána pouze skrze text a obraz. Celé video obsahuje hudební složku. Jakékoliv další zvuky, jako například zvuky vydávané předměty, jsou i v animovaném panelu zobrazeny pouze onomatopoií.

Nakonec může být i tento příklad hyperkomiksu konfrontován se stanovenou definicí. Obraz nacházející na internetové stránce je možné označit za panel, i když nemá jasně viditelný rám, je ohraničen svým prostředím. Na většině internetových stránek webkomiksu se nachází pouze jeden panel, obraz je kromě textu nutno scelovat i s dalšími panely, dá se tedy říci, že dílo obsahuje sekvenci panelů. Dílo obsahuje sekvenci panelů. Rovněž obsahuje obrazovou i textovou složku, která je od díla neoddělitelná. Dále se v díle dá najít i řada prvků, příznakových komiksu.

Další podmínkou je zapojení pouze zraku při čtení komiksu. Přestože hudební složka díla není pro narativ důležitá a dílo lze vnímat pouze zrakem, některé části (například

videoherní panely) mají interaktivní charakter a pro jejich vnímání je nutné vynaložit větší úsilí, než by mohlo být přirovnatelné k otáčení stran tradičního komiksu. Tuto podmínku tedy dílo nesplňuje.

Nakonec jak autorem díla i řadou teoretiků webkomiksu bývá dílo do žánru webkomiksu řazeno, s tím že tento žánr zároveň považují za žánr komiksu. Poslední podmínka je tedy splněna. Dle stanovené definice dílo nesplňuje pouze jednu ze stanovených podmínek, tudíž může být stále řazeno do žánru komiksu.

Nakonec je nutno dodat, že celé dílo *Homestuck* obsahuje řadu zajímavých prvků, které by si zasloužily podrobnější analýzu a které tato práce shrnuje jen velmi okrajově, jelikož, nemá prostor se tomuto dílo věnovat více do hloubky.

### **8.3 Komparace jednotlivých děl**

*Hooky* využívá digitálního formátu přizpůsobením se stylem, který jej čtenář čte. Pro čtenáře je pohodlnější pouze listovat stránkou dolů namísto manuálně klikat mezi jednotlivými stránkami. Proto jsou panely v díle *Hooky* poskládány do podoby dlouhého nepřetržitého plátna.

*Homestuck* přistupuje k možnostem digitálního prostředí jiným způsobem, a naopak nutí čtenáře manuálně klikat ne hyperlinky a „listovat“ mezi jednotlivými panely. Narativ není vymezen zcela lineárně a čtenář si v některých částech díla může skrze interaktivní hyperlinky sám vybrat, kterou část příběhu si přečte jako první. Autor rovněž kromě zapojení obrazu a textu využívá možnosti vyprávět části příběhu pomocí animovaných vidí a videoher.

*Sandman* využívá k odlišení a zvýraznění charakteristiky některých postav jinak zabarvené řečové bubliny, či řečové bubliny obsahující jinou podobu písma. Když chce hyperkomiks jako *Homestuck* odlišit některou z postav obdobným způsobem, má díky svému digitálnímu prostředí více možností, jak toho dosáhnout.

Při porovnání webkomiksu *Hooky* se zástupcem komiksu *Sandman* stojí věnovat více pozornosti panelům. Nekonečné plátno webkomiksu je užší než tradiční komiksová strana. Vedle sebe se tedy vejde méně panelů. Většinou se pod sebou panely nachází po jednom, jak je patrné z obrázku č. 26, v ukázce díla se vedle sebe neobjevuje více než dva panely. Za

předpokladu, že by dvojstrana na obrázku č. 27 byla rozdělená na půl, na dvě tradiční strany, nacházely by se vedle sebe tři panely.

V díle *Sandman* je dvoustrana způsob, jak dát více prostoru obrazu, jak je patrné z prvního panelu obrázku č. 27. Když autor chce, aby obraz zabíral větší prostor, než by mu umožnila jedna komiksová strana, může ho „roztáhnout“ horizontálně na stranu následující. Webkomiks *Hooky* je zde omezen šířkou dlouhého plátna a kvůli zvolenému formátu nemá prostor obrazy horizontálně rozšířit. Díky svému formátu má ale zas naopak neomezené možnosti vertikálního prostoru pro své panely. Zde je dílo *Sandman* limitováno rozměry strany.

Za pozornost stojí i zapojení zvukové složky v *Homestuck* případě animovaných sekvencí a videoher. Má zde podobný význam jako v díle *CIA: Operation Ajax*, které bylo více popsáno v přechodí kapitole, kde sloužilo jako zástupce díla na hranici animovaného komiksu a webkomiksu. Slouží především k umocnění atmosféry komiksu a estetického zážitku čtenáře. Pro samotný narativ žádný význam nemá.

#### **8.4 Může být webkomiks považován za komiks?**

Po konfrontování pracovní definice komiksu může být jak zástupce webkomiksu, tak zástupce hyperkomiksu považovány za komiks. I animovaný komiks, který se nachází na hranici webkomiksu, a který byl blíže rozebrán v části 7.1.3,

Většina tradičních webkomiksů, jak patrné z analýzy ukázek ne obrázcích č. 25 a 26 plně splňují podmínky stanovené pro definování komiksu, jak byly stanoveny pro účely této práce. Webkomiksy obsahují sekvenci panelů, obrazovou složku, textovou složku, která je od obrazové složky neoddělitelná, grafické prvky příznakové pro komiks, k pochopení narativu díla je nutné zapojení pouze zrakového smyslu a není důvod předpokládat, že by jej autor vytvářel se záměrem jej žánrově řadit kamkoliv jinam než do komiksového žánru. Lze tedy říci, že dle v práci vymezené definice je webkomiks možné považovat za žánr komiksu.

I hyperkomiks jako žánr webkomiksu splňuje dostatečné množství podmínek, aby mohl být řazen mezi komiksy. Uvedený ukázková překlad hypekomiksu nespĺňuje pouze jeden z požadavků, a to je zapojení pouze zraku za n jelikož po čtenáři dílo vyžaduje větší interakci z jeho obsahem (například v případě hraní videohry na videoherních panelech na obrázku č. 33 a 34).

Opět se ovšem nedá s jistotou říci, že všechna díla, která mohou být za webkomiks označována, budou splňovat i komiksovou definici. Z této části vyplývá pouze, že je velmi pravděpodobné, že velká část děl žánru webkomiksu, včetně webkomiksů, které by bylo možné označit za hyperkomiksy, bude rovněž možné označit za komiks.

## Závěr

Cílem této diplomové práce vymezit hranice komiksu jako žánru skrze žánry, které se na pomezí komiksu nacházejí. Jako hraniční žánry komiksu, které mají s komiksem řadu prvků společnou, či přímo bývají považovány za komiksové žánry, byly v této práci vybrány obrázková kniha, animovaný komiks a webkomiks.

Nejprve bylo důležité si co nejpřesněji vymezit formální charakteristiky komiksu. Rovněž zde byly představeny definice komiksu významných komiksových teoretiků. Zde bylo patrné, jak komplikované může být přesně vymezit, co je to komiks a co tedy do tohoto žánru může být řazeno. Například Will Eisner ve své definici uvádí, že komiks se skládá z řady opakujících se obrazů za doprovodu textu, což opomíjí existenci komiksů, které text neobsahují. Scott McCloud zdůrazňuje, že komiks obsahuje sekvenci obrazů, což opomíjí existenci jednopanelových komiksů.

Na základě navrhovaných definic komiksu byla pro účely této práce vytvořena vlastní definice komiksu. Dílo může být dle definice této práce považováno za komiks, pokud splňuje šest podmínek. První podmínkou je, že by dílo mělo obsahovat sekvenci panelů. Dále by dílo mělo obsahovat obrazy. Kromě obrazů by dílo mělo obsahovat i text, přičemž textová a obrazová složka by od sebe měly být neoddělitelné a smysluplný narativ by čtenáři měly dávat pouze společně. Narativ díla by dále měl být pro čtenáře srozumitelný, pokud dílo vnímá pouze zrakem. Dílo by mělo obsahovat některé grafické prvky příznakové pro komiks. Nakonec i samotný autor díla by jej měl za komiks považovat.

Jak je patrné z rozličných definic odborníků na tento žánr, bylo rozhodnuto, že dílo může nesplňovat dvě ze šesti stanovených podmínek, aby stále za komiks mohlo být označováno.

Podobná pozornost, jako byla v první kapitole věnována komiksu, byla v druhé až čtvrté kapitole věnována i žánrům obrázkové knihy, animovaného komiksu a webkomiksu, nacházejícím se na pomezí žánru komiksu. Opět zde byly popsány a stručně shrnuty nejdůležitější formální náležitosti a další vlastnosti těchto žánrů. Tato práce by byla schopná rozhodnout o řazení vybraných hraničních žánrů do žánru komiksu pouze na základě toho, jak tyto žánry charakterizovala v druhé až čtvrté kapitole.



Analytická část této práce tedy slouží k demonstraci dříve ustanovených formálních vlastností, které komiks, obrázková kniha, animovaný komiks nebo webkomiks mají. Přestože zde byla definice vždy konfrontována s konkrétním dílem, konečné rozhodnutí o zařazení žánru obrázkové knihy, animovaného komiksu či webkomiksu do žánru komiksu nebylo provedeno na základě konfrontace vybraného zástupce žánru a definice.

V kapitolách šest až osm byla analyzována tři nebo čtyři díla. V šesté kapitole bylo vybráno jedno reprezentativní dílo obrázkové knihy, jedno reprezentativní dílo komiksu a jedno dílo, které je problematické jasně zařadit, jak do žánru obrázkové knihy, tak do žánru komiksu, na kterém může být jasně demonstrováno, jak blízko k sobě tyto dva žánry mohou být. Na ukázkách z děl byly ukázány některé formální náležitosti komiksu a obrázkové knihy. Tato část obsahovala i komparaci děl. Na základně poznatků z druhé kapitoly, které zde byly demonstrovány na konkrétním příkladu, bylo rozhodnuto, zda obrázková kniha je či není žánrem komiksu.

Podobně bylo postupováno i v případě animovaného komiksu a webkomiksu. V případě animovaného komiksu byla vybrána dvě ukázková díla, jelikož velká část děl tohoto žánru jsou adaptacemi tradičních komiksů. V sedmé kapitole bylo jako třetí příklad vybráno dílo, které by mohlo spadat jak do žánru animovaného komiksu, tak do žánru komiksu. V osmé kapitole byl třetím příkladovým dílem zástupce hyperkomiksu, což je specifický žánr webkomiksu.

V této práci bylo zjištěno, že obrázková kniha nemůže být považována za žánr komiksu. Obrázková kniha splňuje přítomnost obrazů a vyžadují pouze zapojení zrakového smyslu. Rovněž často obsahují i textovou složku, v některých případech ji lze od textové složky oddělit, aniž by se narativ stal pro čtenáře nepochopitelným. Grafické prvky příznakové pro komiks se v obrázkové knize mohou objevit, většinou, ale jen v zanedbatelném počtu v porovnání s komiksem. Někdy obrazy v obrázkové knize mohou být uspořádány do podoby připomínající panely, rovněž se jedná spíše o výjimky. Nakonec ani autor obrázkové knihy obvykle nemá dojem, že by jeho dílo bylo komiksem. I když není vyloučené, že by obrázková kniha mohla splňovat čtyři ze stanovených podmínek, většinou splňuje pouze dvě nebo tři, jak je patrné z uvedené teorie věnující se obrázkové knize i ukázkového příkladu.

V případě animovaného komiksu bylo zjištěno, že do žánru komiksu zapadá jen částečně. Velká část děl animovaného komiksu by mohla podmínky stanovené touto prací splňovat, nejedná se však o všechny. Vzhledem k nedostatečnému množství odborných prací zabývajících se animovaným komiksem, je obtížné prohlásit, kam by spadala většina z nich. Některé animované komiksy mohou obsahovat sekvenci panelů, jak je patrné z vybraných ukázek, není to pravidlem. Obrazová složka je přítomná, text ovšem animovaný komiks obsahovat nemusí, nebo díky přítomnosti zvukové složky, ho je možné od zbytku díla oddělit. Některé animované komiksy by čtenář zvládl číst pouze zrakem, jak již bylo ovšem řečeno, animovaný komiks nemusí vždy obsahovat text, a tudíž je pro čtenáře v některých případech zvuková složka rovněž potřebná. Většina animovaných komiksů ale obsahuje grafické prvky příznakové pro komiks a rovněž většina autorů kvůli tradičnímu řazení animovaného komiksu do žánru komiksu předpokládá, že vytvářejí komiks. Animovaný komiks většinou splňuje tři až pět z požadovaných podmínek.

Nakonec dle zjištění této práce mohou žánry webkomiks i hyperkomiks být považovány za komiksové žánry. Velká část webkomiksů sdílí všechny formální náležitosti jako tradiční komiks a jediným rozdílem je médium, které dílo čtenáři zprostředkovává. V případě hyperkomiksu může být řazení mezi komiks o trochu komplikovanější. Hyperkomiks často obsahuje řadu interaktivních prvků a může obsahovat zvukové či videoherní sekvence, které od čtenáře budou vyžadovat zapojení více smyslů. Kromě toho může mít webkomiks i hyperkomiks stejné výjimky jako tradiční komiks, například, že nebude obsahovat text. Dle poznatků této práce ovšem většina webkomiksů může být považována za komiks.

Žánrové vymezení komiksu a snahy o jeho definování si zaslouží stále více pozornosti a tato práce pouze navrhuje jeden způsob jak ke komiksu, jeho definování a řazení žánrů, které se nachází na jeho hranici, přistupovat. Obzvláště animovaný komiks a webkomiks jsou stále poměrně nové žánry, které by mohly být dále zkoumány a které by mohly být podrobněji vymezeny. Především hyperkomiks má velký potenciál se dále vyvíjet a s novými technologickými možnostmi více vybočovat z žánru komiksu.

## Seznam pramenů

- Castiello, Marco. *Uncharted: Eye of Indra*. 2009. Sony Computer Entertainment America
- De Seve, Mike. Burwen, Daniel, *CIA: Operation Ajax*, 2011
- Gaiman, Neil. 1989. *Sandman*. New York: DC Comics
- Hughes, Jake S. 2008. *Watchmen: The Complete Motion Comic*. Warner Premiere.
- Hussie, Andrew. *Homestuck*. 2009. homestuck.com [cit. 13. 4. 2023]
- Miler, Zdeněk. Doskočilová, Hana. *Krtek a orel*. Albatros, 2007. ISBN 9788000017617
- Moore, Alan and Gibbons, Dave. 1987. *Watchmen*. New York: DC Comics
- Poborák, Jiří. Němecček, Jiří. Čtyřlístek *Lago Mago*. 1995 č. 233
- Tan, Shaun. *The Arrival*. Arthur A. Levine Books, 2007. ISBN: 0340969938
- Tur, Míriam Bonastre. *Hooky*. 2015. webtoons.com [cit. 13. 4. 2023]

## Seznam použité literatury a internetových zdrojů

Abbott, Lawrence, L. *Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium*. The Journal of popular Culture, 1986. roč. 19, č. 4, str. 155-176 dostupné na: doi.org/10.1111/j.0022-3840.1986.1904\_155.x [cit. 10. 4. 2023]

Aggleton, Jen. *Defining digital comics: a British Library perspective*. Journal of Graphic Novels and Comics, 2018. roč. 10, č. 2, str. 1-17 DOI:10.1080/21504857.2018.15031892018

Batinić, Josip. "Enhanced Webcomics I": An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium. Image & Narrative, 2017. roč. 17, č. 5. str 81-90. dostupné na: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1384> [cit. 13. 4. 2023]

Barker, Martin. *Comics: Ideology, Power, and the Critics*. Manchester University Press, 1989. ISBN: 9780719025884

Carrier, David: *Comics and the Art of moving Pictures: Piero della Francesca, Hergé and George Herriman*, World and Image, roč. 13, č. 4, str. 317-332, 1997. ISSN: 0266-6286.

Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, 2013. ISBN: 9781441174512

Cook, Roy T. *Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is a Comic*. Journal of Aesthetics and Art Criticism, 2011. roč. 69 č. 3, str. 285-296 doi: 10.1111/j.1540-6245.2011.01472.x

Eisner, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-1-2.

Foret, Martin. *Genus mirum: Definičně-terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí 2010* dostupné na: [https://service.ucl.cas.cz/edicee/images/data/sborniky/kongres/%C4%8Cesk%C3%A1%20literatura%20v%20intermedi%C3%A1ln%C3%AD%20perspektiv%C4%9B/007\\_martin\\_foret.pdf](https://service.ucl.cas.cz/edicee/images/data/sborniky/kongres/%C4%8Cesk%C3%A1%20literatura%20v%20intermedi%C3%A1ln%C3%AD%20perspektiv%C4%9B/007_martin_foret.pdf) [cit. 13. 4. 2023]

Foret, Martin (et al.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012. ISBN: 978-80-244-3327-1.

Goodbrey, Daniel Merlin. *Digital Comics – New Tools and Tropes*. Studies in Comics, roč. 4, č. 1, 2013. str 185-197, doi:10.1386/stic.4.1.185\_1.

Goodbrey, Daniel Merlin. *Game comics: an analysis of an emergent hybrid form*. Journal of Graphic Novels and Comics, roč. 6, č. 1, 2015 str. 3-14, doi: 10.1080/21504857.2014.943411

Goodbrey, Daniel Merlin. *From Comic to Hypercomic*. v Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel. 2013. str. 291–302 dostupné na: [https://doi.org/10.1163/9781848881990\\_029](https://doi.org/10.1163/9781848881990_029) [cit. 13. 4. 2023]

Goodbrey, Daniel Merlin. *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*. University of Hertfordshire. 2017

Goodbrey, Daniel Merlin. *The Sound of Digital Comics*. Writing Visual Culture, 2015. roč. 7, č. 1, str 1-17. dostupné na: [http://www.herts.ac.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0004/100786/wvc-dc-7-goodbrey.pdf](http://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0004/100786/wvc-dc-7-goodbrey.pdf) [cit. 13. 4. 2023]

Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. University Press of Mississippi. 2013. ISBN: 9781628467963

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi. 2009. ISBN: 9781604732597

Hague, Ian. *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. Taylor & Francis, 2014. ISBN: 9781134684557

Halada, Jan. Osvaldová, Barbora. *Slovník žurnalistiky: Výklad pojmů a teorie oboru*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2017. ISBN: 978-80-246-3752-5

Hashim, Mohdekram Bin. Idris, Muhammad Zaffwan. *Theoretical Framework and Development Motion Comic Instrument as Teaching Method for History Subject*, 2016. DOI:10.6007/IJARBS/v6-i11/2394

Hatfield, Charles. Svonkin, Craig. *Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction*. *Children's Literature*. Association Quarterly 2012. roč. 37, č. 4, str. 429-435 DOI:10.1353/chq.2012.0046

Heer, Jeet. Worcester, Kent. *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Univ. Press of Mississippi, 2005. ISBN 1-57806-686-7

Heer, Jeet. Worcester, Kent. *A Comics Studies Reader*. Univ. Press of Mississippi, 2009. ISBN 1604731095

Hunt, Peter. *Encyclopedia of Children's Literature*. Routledge, 2004. ISBN 0-415-29053-8

Hunt, Peter. *International Companion Encyclopedia Of Children's Literature*. Taylor & Francis, 2004. ISBN:9781134436842,

- Hunt, Peter. *Understanding Children's Literature* Routledge, 1999. ISBN: 9780415195461
- Kleefeld, Sean. *Webcomics*. Bloomsbury Academic, 2020. ISBN 9781350028173
- Klimeš, Jan. *Hledání Významu V umělecké narativní Ilustraci*. Filozofická Fakulta, Masarykova Univerzita, 2015. ISBN: 978-80-210-8059-1
- Kořínek, Pavel. Foret, Martin. Jareš, Michal. *V panelech a bublinách*, Praha 2015. ISBN: 978-80-7470-113-9.
- Kunzle, David. *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. University of California Press, 1973
- Magnussen, Anne. Christiansen, Hans-Christian. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Museum Tusulanum Press, 2000. ISBN: 8772895802
- Mareš, J. Přehledové studie: jejich typologie, funkce a způsob vytváření. Pedagogická ořintace, 2013. roč. 23, č. 4. doi.org/10.5817/PedOr2013-4-427 [cit. 14. 4. 2023]
- McCloud, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vydání. Brno: BB/art s.r.o. ve spolupráci s Jiřím Buchalem, 2008. ISBN:978-807381-419-9.
- McCloud, Scott. *Making comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 978-0060780944.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. HarperCollins Publishers, 2002. ISBN-10: 1578066875
- McCloud. Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow, HarperCollinsPublishers, 2018. ISBN: 006097625X
- Meskin, Aaron. *Defining Comics?* The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 2007. roč. 65, č. 4, str. 369-379 dostupné na: www.jstor.org/stable/4622260 [cit. 18. 3. 2023]
- Miodrag, Hannah. *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*. University Press of Mississippi, 2013. ISBN: 1496802608
- Mocná, Dagmar. Peterka, Josef a kol., *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha, Litomyšl: Paseka, 2004, ISBN 80-7185-669-X
- Morton, Drew. *The unfortunates: Towards a history and definition of the motion comic* *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2015. roč. 6, č. 4, str. 1-20 DOI:10.1080/21504857.2015.1039142 2015

Nel, Philip. *Same Genus, Different Species? Comics and Picture Books*. Children's Literature Association Quarterly, 2012. roč. 37, č. 4, str. 445-453  
DOI:10.1353/chq.2012.0053 2012: 445

Nodelman, Perry. *The Hidden Adult: Defining Children's Literature*. John's Hopkins University Press, 2008. ISBN: 9780801889806

Nodelman, Perry. *The Pleasures of Children's Literature*. Longman, 1996. ISBN: 9780801315763

Nodelman, Perry. *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press, 1988. ISBN: 0820310360

Painter, Clare. Martin, J. R. Unsworth, Len. *Reading Visual Narratives: Image Analysis of Children's Picture Books*. Equinox, 2013. ISBN:9781781791011

Pattinson, Darcy. *How to Write a Children's Picture Book*. Mims House, 2011. ISBN: 097986216 2011

Pearson, R. Smith, A. *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. Springer, 2014. ISBN 9781137388155

Pratt, Henry John. *Narrative in Comics*. The Journal of Aesthetics and Arth Criticism, 2009. roč. 67. č. 1. str. 107-117 dostupné na: <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2008.01339.x> [cit. 10. 4. 2023]

Raischer, Andreas. Stein, Daniel. Thon, Jan-Noël. *Comics and Videogames From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. Routledge, 2022. ISBN 9780367539016

Saraceni, Mario. *The Language of Comics*. Routledge 2001. ISBN:9780415214223

Smith, C. *Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium*. Writing Visual Culture, University of Hertfordshire Press, 2015. ISSN 2049-7180

Šidák, Pavel, *Literární žánry*, Praha: Literární akademie. 2013, ISBN 978-80-86877-64-8.

Vlašín, Štěpán. *Slovník literární teorie*. Československý spisovatel. 1984 ISBN: 22-141-84

Walters, Maria. *What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics*. The Journal of Education, Community and Values, 2009. roč. 9, č. 2. Dostupné na: <http://bcis.pacificu.edu/journal/article.php?id=37> [cit. 13. 4. 2023]

Wilde, Lukas. *Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*. Networking Knowledge Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, 2015. roč. 8, č. 4, DOI:10.31165/nk.2015.84.386 [cit. 24. 4. 2023]

Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Hachette Books, 2007. ISBN:9780786721573

Yefymenko, Victoria. *COMICS AS A TRANSMEDIAL PHENOMENON: FROM A PRINTED TO A DIGITAL MEDIUM*. Folia Linguistica et Litteraria 2021, roč. 11, č. 35, str. 159-174 DOI:10.31902/fl.35.2021.8