

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

KOMIKS BEZE SLOV: JEHO VIZUÁLNÍ JAZYK A STYL
SILENT COMICS: ITS VISUAL LANGUAGE AND STYLE

Magisterská diplomová práce

Bc. Markéta Nevlídová

Vedoucí práce: Mgr. Martin Foret, Ph.D.

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci zpracovala samostatně a uvedla v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, s nimiž jsem pracovala. Práci tvoří 149 251 znaků (bez poznámkového aparátu, seznamu literatury a jiných formálních náležitostí).

V Olomouci dne 4. 12. 2017

.....

Markéta Nevíldová

Poděkování

Chtěla bych tímto poděkovat Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za vstřícné vedení práce, pomoc při výběru literatury a podnětné připomínky za světa komiksové teorie. Dále bych chtěla poděkovat za počáteční textové korektury Mgr. Pavlíně Malinské a velké poděkování za podporu patří příteli Josefu Odvárkovi a mé rodině.

ABSTRAKT

Předmětem magisterské diplomové práce je oblast komiksu beze slov. Práce se zaměřuje konkrétně na typ komiksu, který omezil verbální složku a sdělení konstruuje jen pomocí vizuální. Kromě charakteristiky komiksu beze slov, jeho vizuálního jazyka a práce s narativními mechanismy, je zájem zaměřen také na otázku stylu a vztah mezi komiksem a uměním v kontextu západní kultury. Na základě analýzy zvolených komiksů je výstupem práce komparace, která porovnává přístupy autorů a jejich styl.

Vybraní tvůrci: Moebius (*Arzach*), Peter Kuper (*The System*), Pavel Čech (*A*), Hendrik Dorgathen (*Spacedog*), Thomas Ott (*The Number 73304-23-4153-6-96-8*).

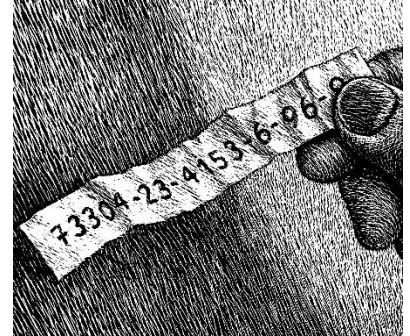
Klíčová slova: komiks beze slov – vizuální jazyk – styl – umění – Moebius – Dorgathen – Čech – Kuper – Ott

ABSTRACT

The subject of this thesis is the field of silent comics. The work focuses specifically on the type of comics, which reduces the verbal segment and the meaning is constructed only by visual elements. Besides the characteristic of silent comics, its visual language and work with narrative mechanism, the interest is also focused on the question of style and relation between comics and art in the context of western culture. The aim of the analyses is a comparison, which is focused on the approach of authors and their style.

Chosen authors: Moebius (*Arzach*), Peter Kuper (*The System*), Pavel Čech (*A*), Hendrik Dorgathen (*Spacedog*), Thomas Ott (*The Number 73304-23-4153-6-96-8*).

Key words: silent comics – visual language – style – art – Moebius – Dorgathen – Čech – Kuper – Ott



*„Schopnost rozlišit styl je integrální aspekt k pochopení
uměleckého díla a světů, které prezentují“*

Nelson Goodman (1978: 40)



OBSAH

1. ÚVOD	9
2. TEORETICKÁ ČÁST	11
2. 1. OHLÉDNUTÍ ZA HISTORIÍ KOMIKSU	11
2. 2. STUDIA KOMIKSU A DEFINICE KOMIKSU	12
2. 3. KOMIKS A UMĚNÍ	15
2. 3. 1. <i>Styl</i>	20
2. 3. 2. <i>Přejímání uměleckého stylu v komiksu</i>	23
2. 4. KOMIKS BEZE SLOV	26
2. 5. HISTORIE KOMIKSU BEZE SLOV	28
2. 6. VZTAH SLOVA A OBRAZU V KOMIKSU	30
2. 7. NARACE V KOMIKSU	33
2. 8. MEZE INTEPRETACE	35
2. 9. VIZUÁLNÍ JAZYK KOMIKSU (BEZE SLOV)	37
3. ANALYTICKÁ ČÁST	39
3. 1. METODIKA	39
3. 2. VÝBĚR VÝZKUMNÉ JEDNOTKY	42
3. 3. ZVOLENÉ KATEGORIE.....	44
3. 3. 1. <i>Použití barvy</i>	44
3. 3. 2. <i>Kompozice komiksu</i>	45
3. 3. 3. <i>Práce s časem a znázornění pohybu</i>	47
3. 3. 4. <i>Text v komiksu beze slov</i>	49
3. 3. 5. <i>Používání piktogramů</i>	51
3. 3. 6. <i>Typy postav, gesta a emoce</i>	51
3. 4. MOEBIUS – JEAN GIRAUD (1938–2012).....	53
3. 4. 1. <i>Arzach</i>	54
3. 5. HENDRIK DORGATHEN (*1957)	59
3. 5. 1. <i>Spacedog („Kosmický pes“)</i>	59
3. 6. PETER KUPER (* 1958).....	64
3. 6. 1. <i>The System („Systém“)</i>	64
3. 7. THOMAS OTT (*1966).....	70
3. 7. 1. <i>The Number 73304-23-4153-6-96-8 („Číslo 73304-23-4153-6-96-8“)</i>	70

3. 8. PAVEL ČECH (*1968).....	76
3. 8. 1. „A“.....	77
3. 9. KOMPARACE A SHRNUÍ.....	82
4. ZÁVĚR.....	86
5. ZDROJE.....	89
6. PŘÍLOHY	96

1. ÚVOD

Magisterská diplomová práce se věnuje druhu komiksu, který omezil verbální složku a své sdělení zprostředkovává převážně pomocí vizuálna. Předmětem mé práce je tedy oblast komiksu beze slov (tzv. *silent comics*) a jeho vizuální jazyk, kterým přenáší sdělení. Tyto komiksy nejsou žádnou novou formou a jejich počátek můžeme hledat již na přelomu 19. a 20. století.

V ideálním případě se v komiksu spojuje ve vyrovnaném vztahu text a obraz. Komiks lze tedy definovat jako piktorálně-verbální umění, kdy jsou obě složky vyrovnané. Odpoutáním se od verbální složky v komiksu je umožněna cesta k samotné podstatě jeho vizuality. Pro porozumění komiksu je třeba jisté čtenářské kompetence, protože komiks pracuje se specifickými vizuálními prvky a narativními mechanismy, které formují vyprávění.

Cílem diplomové práce je vymezit a charakterizovat komiks beze slov a základní prostředky jeho vizuálního jazyka, kterými autoři konstruují sdělení. Dále se zaměřuji i na meze interpretace, které s sebou nese vynechání verbální složky. Cílem je také nahlédnout na komiks z hlediska teorie dějin umění. Práce se snaží charakterizovat výtvarný styl komiksu a sleduje vzájemné průniky mezi komiksem a výtvarným uměním.

Diplomová práce má dvě části, teoretickou a analytickou. V teoretické části práce se krátce pozastavuji u historie komiksu jako takového a dále představuji vývoj studií komiksu, teoretické přístupy a pokusy o definování komiksu.

Dále se věnuji vztahu komiksu a umění. Zaměřuji se tedy v textu na to, proč je komiks vnímán jako pokleslá tvorba, která není v klasické teorii dějin umění příliš uznávána. Přitom od 60. let se i v tzv. „vysokém“ umění objevují zřetelné prvky komiksu (pop-art) a dochází ke vzájemnému ovlivňování. „*Jedním ze stereotypů je představa, že největší část populární kultury, která nedostojí nárokům na umělecká díla, není hodna toho, aby jí odborník věnoval svou pozornost*“ (Bartlová 2003: 6). Je nezpochybnitelné, že řada komiksových technik (malba, kresba, grafika a jejich různé typy) a stylů (např. secese,

expresionismus, neoklasicismus a dalších) vychází z tradic výtvarného umění a tento proces funguje i naopak.

Pro následující analytickou část je důležitá kapitola vizuálního jazyka komiksu, kde se zabývám otázkou, zda dokážou komiksy mluvit „univerzálním“ jazykem. S přihlédnutím k práci Neila Cohna definuji komiks jako specifický sociálně-kulturní kontext. Cohn říká, že komiksy jsou „*psány ve vizuálním jazyce ze sekvenčních obrazů*“ (Cohn 2012). Komiksy také pracují s řadou ustálených konvenčních vizuálních prvků, které jsem rozčlenila do několika kategorií.

Ke komiksu je možné přistupovat z řady úhlů. Ačkoli se na komiks dívám optikou dějin umění přistupuji k němu jako k formě a nikoli jako k samostatnému druhu umění. Zároveň se zabývám sledováním způsobů přenášení sdělení v komiksu, což znamená, že ho musím reflektovat také jako médium. Pro účely analýzy zvolených komiksů tedy pracuji s komiksem jako se specifickou uměleckou a mediální formou.

Pro rozbor komiksů jsem zvolila formální analýzu a pro interpretaci komplexních symbolů v komiksech využívám vizuální sémiotiku Rolanda Barthesa a ikonografii od Erwina Panofského. Pro stanovení kategorií na jejichž základě analyzuji vybrané komiksy jsem pracovala s teoretickými přístupy a rozboru komiksové stavby od Willa Eisnera (1985), Scotta McClouda (2008), Thierryho Groensteena (2005) a autorů knihy v *Panelech a bublinách* Kořínka, Foreta a Jareše (2014). Do kategorií jsem zařadila: použití barvy; kompozici komiksu; práci s časem a znázornění pohybu; text v komiksu beze slov; používání piktogramů; typy postav, gesta a emoce.

Do výzkumné jednotky jsem vybrala pět autorů z různých oblastí, všichni ale vychází z kontextu západní kultury. V krátkých kapitolách poté představuji zvolené autory a jejich inspirační zdroje či vlivy na komiksovou tvorbu. Pro větší přehlednost uvádím také děj komiksů. Analýza se zaměřuje na volbu vizuálních prvků a práci s narativem na pěti zvolených komiksech. Sleduji tak, jak funguje komiksový vizuální jazyk v praxi. Výstupem této části práce je komparace přístupů autorů ke konkrétním komiksům beze slov a jejich výtvarný styl.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2. 1. Ohlédnutí za historií komiksu

Počátky komiksu můžeme nalézt na přelomu 19. a 20. století, tedy za předpokladu, že kořeny komiksu budeme hledat u nástupu moderní společnosti, rozvoje techniky a moderní žurnalistiky, ale můžeme jít i mnohem dál do minulosti. S nadsázkou se dá říci, že lidstvo provází od počátků. Prvopočátky sekvenčních obrazů je možné hledat již v pravěkých nástěnných malbách, na Trajánově sloupu či tapiserii z Bayeux (srov. Tichý – Clair 1967). Někteří badatelé spojují komiks výhradně s novinami, časopisy a knihami. V takovém případě je pak zlomovým bodem pro historii komiksu vynález knihtisku. Právě objevení knihtisku považuje David Kunzle v knize *History of the Comics Strip* (1990) za kořeny komiksové tvorby.

V minulosti existovala řada narativních druhů piktorální formy, ale od 1. pol. 19. století je možné sledovat rozvoj grafického narativu až do formy, kterou dnes rozpoznáváme jako komiks. Pro americké historiky je pomyslným počátkem komiksu *Yellow Kid* (Žluťásek) od Richarda F. Outcaulta, který vycházel od roku 1896. Co se týče evropské frankofonní tradice, je možné spojovat komiks s postavou Rodolfa Töpffera a jeho komiksem *M. Vieux Bois* (Pan Tupohlavý) z roku 1827. Německé prostředí spojuje počátky komiksu s jinou variantou. První kroky německého komiksu jsou spojovány s Wilhelmem Buschem a jeho tzv. „*Bildergeschichte*“ s názvem *Max und Moritz* (Vít a Věna/Max a Mořic/Jan a Jíra) z roku 1865 (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 51). Právě s Wilhelmem Buschem je možné spojit i počátky komiksu beze slov, jehož historii bude věnována samostatná kapitola později.

Podle Diesing: „*Kořeny českého komiksu leží, stejně jako je tomu v jiných zemích, v karikatuře, humoristických časopisech vznikajících v 19. století a ilustraci z téže doby. Právě v žánru ilustrace, za její případné nadvlády nad textem, vznikají nové kategorie textově-obrazové narace – kreslený seriál a komiks.*“ (Diesing 2011: 15).

2. 2. Studia komiksu a definice komiksu

Studia komiksu (*comics studies*) mají čím dál větší teoretické zázemí, jak v zahraničí, tak v českém prostředí. Za zvýšeným zájmem stojí zřejmě filmové adaptace populárních komiksových příběhů, rozšíření japonského komiksu (*manga*) a také ustanovení komiksového románu (*graphic novel*). Od druhé poloviny 20. století můžeme rozeznávat výraznější rozrůznění teoretických škol. Francouzská teorie komiksu byla silně ovlivněna sémiotikou a poststrukturalismem. Německé přístupy pracovaly s komiksem jako s didaktickou pomůckou a zkoumaly jeho adaptace. V angloamerickém prostředí byl dlouho výrazný zájem o přístupy k interpretaci konkrétních komiksu. Spolu s rozvojem vědeckých postupů a rozšiřováním odborné metodologie se rozšířilo také množství snah médium komiksu definovat. Vzhledem k tomu, že tradice výzkumu komiksů se liší také národnostně, tak se jednotlivé přístupy leckdy odlišují (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 26).

Od počátku 60. let minulého století, kdy se začala *comics studies* pomalu rozvíjet, vzniklo množství teoretických přístupů a pokusů o uchopení komiksu a nalezení jeho definice. Úkolem této práce však není přinést plný výčet definic jiných teoretiků. Pro pochopení vztahu dvojice hlavních kódů, jež konstituují komiks, uvádím jen výběr definic různých autorů, kteří nějak problematizují postavení textu a obrazu v komiksu.

Podle Thierryho Groensteena jsou dosud stanovené definice stále nedostačující (Groensteen 2005: 25). Upozorňuje také, že autoři si definice upravují podle svých potřeb. Někteří teoretici komiksu za základní definiční kritérium přijímají fakt, že součástí komiksu musí být verbální výpovědi v obrazech.¹ Existuje však nezanedbatelná řada tvůrců komiksů napříč minulostí, kteří vytváří komiksy „němé“. Groensteen říká, že pro základní stanovení definice tohoto média je třeba uznat jako „*jediný ontologický podklad komiksu vytváření vztahů v pluralitě soudržných obrázků*“ (2005: 31). Snaží se tak oponovat představě, že komiks vzniká spojením lingvistických a vizuálních kódů a staví se do jisté role obránce dominance obrazu v komiksu, když ve své knize *Stavba komiksu* říká, že hodlá prokázat „*prvořadost obrazu*“ (2005: 13).

¹ Např. Robert C. Harvey (1979) ve své definici pro rané komiksové stripy zmiňuje podmínku, že komiks musí obsahovat také text či dialog, který je součástí obrazu (příčemž obvykle je zobrazen v bublinách u jednotlivých postav). Je však třeba brát v potaz, že hovoří o jiném historickém období.

David Kunzle navrhoval definovat komiks jako „*sekvenci oddělených obrazů s převahou obrazu nad textem, která se objevuje v masových médiích² a vypráví příběhy, které jsou zároveň aktuální a morální*“ (Kunzle 1973: 3).

Will Eisner (1985), vnímal komiks jako sekvenční umění. Zaměřoval se tedy výhradně na první část definice od Davida Kunzla. Scott McCloud, jehož definice je komiksovými teoretiky často citována, potom Eisnerův přístup rozšířil na „*sekvenční vizuální umění*“ a komiks charakterizuje jako „*záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, která je určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku*“ (McCloud 2008: 8–9). Jednotná a všeobecně uznávaná definice ale stále neexistuje.

V českém prostředí, co se týče terminologie, byla v minulosti zdůrazňována právě vizuální stránka komiksu. Pro komiksy, komiksové stripy a další útvary jsou potom podle Diesing nejpodstatnější následující znaky: sekvenční narace (tj. vyprávění pomocí sledu obrázků, kdy každý další dějově navazuje na ten předchozí), alespoň jeden z vystupujících aktérů je v příbězích stálou postavou, alespoň jednou se v díle vyskytnou promluvy umístěné uvnitř panelu v bublinách (Diesing 2011: 11). Sama ale uznává, že text není tak nutnou součástí komiksových stripů a může mít někdy až nadbytečný charakter.

Krátce se pozastavím také u problematiky pojmu komiks a jeho vývoji v české historii. Na přelomu 19. a 20. století se komiksy označovaly různými mnohdy kreativními způsoby převážně však s odkazem na jejich spojení obrazu a textu. Po 2. světové válce se zde objevoval pojem *comics*, který často vyvolával negativní kritiku, protože odkazoval na západní kulturu. Tehdejší česky znějící používané pojmy jako „*kreslený seriál*“ či „*obrázkový seriál*“ už nevyvolávaly tak negativní dojmy.³ Ke konci 60. let se dočkal termín *comics* pozitivnější revize v podobě publikace s názvem „*Comics*“ od Jaroslava Tichého (1967). V době normalizace se potom tento pojem dostává do pozadí a opět se pracuje s pojmenováním *obrázkový* nebo *kreslený seriál*. Teprve po revoluci v roce 1989 můžeme

² Groensteen se domnívá, že důraz na masová média a tištěný nosič komiksů v definici Davida Kunzla, má jen potvrdit jeho položení kořenů komiksu do doby vynálezu knihtisku (Groensteen 2005: 27). V současné době, kdy nalezneme komiks třeba i na internetu už podmínka tisku není příliš relevantní.

³ To je také problém starší české terminologie, protože není definován rozdíl mezi komiksem a kresleným nebo obrázkovým seriálem (Diesing 2011: 11).

sledovat pevnější usazení pojmu comics a k jeho plnému ustálení potom dochází přerodem od *comics* k počestěnému *komiks*⁴ (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 21–24).

Komiks je možné vnímat také jako specifický typ média. Důvodem akcentování mediality komiksu (nejen v angloamerické literatuře) je snaha vymanit ho z podkategorie literárního žánru. Již v souvislosti s tím, že existují komiksy, které k tvorbě nepotřebují verbální podporu je nevhodné zařadit komiks přímo pod literaturu.⁵ Uchopení komiksu jako média však není do důsledků řádně teoreticky ukotveno, ačkoli prisouzení přídomku „médiu“ pomohlo komiksu vymezit se vůči podřazování pod literaturu. Považování komiksu za médium souvisí podle Martina Foreta s formalistickým obratem (*formalist turn*) a s přesvědčením, že komiks má formální vlastnosti, které jsou pouze jemu vlastní. Tento přístup je možné ztotožnit již s Willem Eisnerem, podle kterého má komiks potenciál média: „*Komiksy pracují se dvěma hlavními komunikačními způsoby, slovy a obrazy. Nepochybně je to svévolně rozdělení. Nicméně, protože v moderním světě komunikace jsou považovány za dvě nezávislé disciplíny, zdá se být tento pohled platný. Ve skutečnosti se jedná o dva deriváty jednoho původu a v obratném poměru slov a obrazů spočívá výrazný potenciál média*“ (Eisner 1985: 13).⁶ Ostatně Groensteen definuje komiks jako „*médium s vizuální dominantou*“. V případě, že budeme vnímat obraz a text jako média, která se spojují, může být komiks jakýmsi intermédiem (Foret 2010: 596).

S komiksem tedy můžeme pracovat jako s literárním žánrem, médiem nebo uměním. Tak či onak ani jeden z přístupů nedokáže komiks dostatečně uchopit. Ačkoli ve většině teoretických textů se pracuje s komiksem jako s médiem, pro účely práce zařazují komiks do umělecké formy, která je na pomezí filmu, literatury a výtvarného umění.⁷ Následující kapitola se bude věnovat právě poslední zmíněné kategorii, se kterou bývá komiks často spojován, tedy komiksu jako „*devátému umění*“.

⁴ Nicméně i dnes se stále setkáváme s používáním pojmu obrázková kniha, takto je např. označována v knihkupectvích tvorba Shauna Tana.

⁵ Ačkoli nejde opomenout, že jako recepci komiksu označujeme „četbu komiksu“, což evokuje spojení s literaturou.

⁶ „*Comics deal with two major communicating devices, words and images. Admittedly this is an arbitrary separation. But, since in the modern world of communication they are treated as independent disciplines it seems valid. Actually, they are derivatives of a single origin and in the skillful employment of words and images lies the expressive potential of the medium*“ (původní znění).

⁷ Pokud bychom chtěli jít ještě dále a zohlednit narativitu komiksu, můžeme ho označit i jako formu vypravěčského umění.

2. 3. Komiks a umění

Někdy bývá komiks označován poeticky jako „deváté umění“, které náleží mezi ostatní známé historicky zavedené umělecké formy.⁸ Pojem souvisí se snahou vnímat komiks jako samostatnou formu, která má vlastní specifika, vývoj a hodnotu. Cesty k pojmu „deváté umění“ měly poměrně komplikovanou trajektorii. Zřejmě první použití pojmu můžeme spojit s francouzským filmovým kritikem Claudem Beylim, který ho použil v 1. polovině 60. let minulého století (Foret 2015: 20).

Pospiszyl komiks nepovažuje přímo za samostatnou výtvarnou disciplínu nebo umění, ať už vysoké či nízké. „*Jeho podstata spočívá v průsečíku hned několika aspektů. Jde o formu jazyka, která využívá schopnosti lidského vnímání propojovat sled obrazů a textů do jedné sekvence. Univerzálnost tohoto jazyka ho předurčila k tomu, aby se stal významnou složkou globální vizuální kultury, včetně jeho produkce a způsobů distribuce*“ (Pospiszyl 2007: 152).

Z pohledu komiksových teoretiků klasická teorie dějin umění nevnímá komiks jako relevantní tvorbu hodnou bádání. Podle Groensteena je právě hybridní povaha komiksu příčinou spojování s něčím barbarským a nehodnotným. „*Jakoby nutným následníkem spolupráce obrazu a textu měla být degradace nebo kompromitace jednoho či druhého*“ (Groensteen 2005: 20). Kromě výše uvedeného prvního argumentu o hybridnosti komiksově povahy zmiňuje také to, že se jedná o pokleslou infantilní tvorbu pro děti a dospělé, kteří si jen chtějí prodloužit dobu dospívání. Komiksu podle něj nepřidává ani to, že je odvozen od karikatury a po obsahové stránce nebývá příliš kvalitní. Nevýhodou komiksu může být také velké množství obrazů malého formátu, kdy čtenář nemá možnost se na ně během čtení dostatečně soustředit. Věnuje jim tedy menší pozornost, než by věnoval třeba malbě v galerii.

Podle Umberta Eca může být komiks vnímán jako parazitický, ačkoli prokazuje charakteristické stylistické rysy. Říká, že „*teprve po experimentech současného malířství a objevech techniků a uměleckých fotografů mohly komiksy díky senzibilitě vytvořené v širším publiku předložit své vlastní grafické konvence jakožto univerzální jazyk*“

⁸ A to po malířství, sochařství, architektuře, hudbě, literatuře, tanci, divadle a filmu.

(Eco 1995: 167).“ Nicméně, Eco potom k této tezi dodává, že stejně tak se komiks mohl stát také inspirací. Z výtvarného hlediska se analýzám komiksu tradiční dějiny umění spíše vyhýbají. Důvodem může být komiksová podstata zmnožení jednotlivých obrazů, tedy možná technická reprodukovatelnost komiksu, která mu ubírá na dojmu jedinečnosti a originality. Je možné ale přistupovat k jednotlivým segmentům komiksu jako k uměleckým dílům. Pokud se podíváme na proces tvorby kreslířů, tak zjistíme, že někteří začínají skládat kompozici nejprve od jednotlivých panelů. Je možné tedy obrazy od sebe oddělit, vnímat je jako samostatné umělecké dílo a prezentovat je takto i na výstavě.⁹

Otázka komiksu jako umění je nadmíru problematická a jak již bylo zmíněno výše není snadné komiks jasně zařadit. Snahy zavést komiks jako „umění“ opět souvisí s tendencí emancipovat komiks a vymanit ho ze škatulky pokleslé zábavy.¹⁰ Ačkoli má komiks neodmyslitelně výtvarnou stránku, nemusí být považován za umění. Martin Foret se ve své disertační práci zabývá mimo jiné vztahem komiksu a umění a dochází k názoru, že snažit se prosadit komiks jako umění je nesmyslné. Samozřejmě existují komiksy, které mohou mít uměleckou výpověď, ale nemůžeme z komiksu udělat samostatnou uměleckou kategorii. Podle Martina Foreta je komiks kategorií formální (2015: 35–37). V komiksově tvorbě stejně jako ve výtvarné můžeme rozlišovat díla umělecká i ne-umělecká (ta, co projdou sítím kritiky a ta, která zapadnou).

Komiks poměrně dobře zachycuje vývoj společnosti, odráží v sobě kulturu a historii a také vstřebává výtvarné umění. Autoři se často inspirovali vlivy z výtvarného „vysokého“ umění, a tak v komiksu můžeme nalézt např. prvky secese, expresionismu, futurismu, surrealismu, kubismu a pokračovat můžeme dál až do postmoderny. Na druhou stranu nejen komiks vstřebává prvky z výtvarného umění, ale také samotné výtvarné umění se nechává komiksem ovlivňovat.

⁹ Ostatně takto na první pohled působí pop-artové obrazy s komiksovou tematikou např. od Roye Lichtensteina.

¹⁰ W. Eisner hovoří o komiksu jako o sekvenčním umění, McCloud ho zase nazývá neviditelným uměním.

Výrazně se to projevuje právě od 60. let¹¹ minulého století, kdy se s nástupem pop-artu v 60. letech rozbíjí hranice mezi „vysokým“ a „nizkým“ uměním. V této době začínají Roy Lichtenstein a Andy Warhol používat komiksy a reklamu jako zdroj své tvorby. Právě pop-art byl podle Barta Beatyho hrozbou pro hierarchii umění. Tento umělecký směr totiž odmítá to, že by umění mělo být vnímáno jako něco unikátního. „*Vrcholná díla Lichtensteinova raného období, plátna jako Drowning Girl či Whaam!*¹² (obě 1963) využívají nazvětšovaných, překreslených a rastr povědomě připomínajících komiksových panelů ze zlaté éry amerického mainstreamu, sklízela první úspěchy v galeriích celého světa a pomáhala pro časy příští konstituovat zjednodušující, ale přesto podnes velmi živou vazbu mezi komiksem a pop-artem“ (Prokúpek – Kořínek – Foret 2014: 449–451). Tvůrci pop-artu do své tvorby zařazovali motivy s populárními postavami jako byl Pepek námořník nebo Mickey Mouse. Později Lichtenstein zapojuje i komiksy o lásce a válce. Umělecká kritika odvrhla tato díla jako banální. Ačkoli umělci již předtím hledali zdroje inspirace v masové kultuře, u pop-artu se zdálo nepatřičné, aby se nízké obsahy dostávaly do uznávaného vysokého umění (Foster et al. 2015: 483). V literatuře o dějinách umění se ostatně můžeme dočíst např., že „časopisecký komiks byl obecně považován za tupé komerční umění“ nebo, že Lichtensteinova inspirace „...komiksovým pohledem na válku vypovídala o stupiditě soudobé společnosti“ (Farthing 2012: 490). Ve výkladovém slovníku *Výtvarné umění* od Jana Baleky se dočteme, že umělecký směr pop-art „reagoval na výtvarnou a obsahovou povrchnost amerických comicsových příběhů po druhé světové válce, obracející pozornost k všednímu životu a tím i k jeho triviálním výtvarným projevům, k nimž comics patří“ (Baleka 1997: 61). Komiks tedy v kombinaci s pop-artem v odborných publikacích a výkladových slovnících dějin umění není příliš často spojován s kladnými adjektivy.

Komiksoví tvůrci skrze svou tvorbu často pohlíží na vysoké výtvarné umění spíše s odstupem a někdy i s výsměchem, přesto však není možné komiks a výtvarnou tvorbu z klasického kánonu odtrhnout. Průnik komiksu do „vysokého“ umění v podobě pop-artu může působit i jako zneužití formy. Pop-artová generace jako Lichtenstein, Warhol, Koons zkrátka přebrala již existující a komerčně populární komiksové postavy jako materiál, aniž by vytvářela něco nového (Etter – Rippl 2013: 265). Pokud opomeneme

¹¹ Autoři Kořínek, Foret a Jareš spojují 60. léta také se snahou zvýšit kvalitu komiksu vytvářením komplikovanějších narací a dostat tak komiks na stejnou úroveň jako tehdejší literatura (2015: 107).

¹² Dílo *Whaam* – Galerie Tate Modern, Londýn. Rozměr 170 x 400 cm.

nejvýznamnější představitele směru pop-art můžeme zmínit také amerického malíře a aktivistu Keitha Haringa, který u svých jednoduchých lidských a zvířecích postav využíval komiksových linek, které znázorňují pohyb a zvuk. Haring vycházel z graffiti, ale ve svých dílech se zabýval také pravidly komunikace, což přebíral z komiksové tvorby a kultury populárního umění.¹³

Kritici vnímali dlouho komiks jako produkt, který je rychle zkonsumován a dále nevyužit. Tyto názory¹⁴ můžeme vztáhnout k dlouholeté produkci komiksu jako součásti novin a časopisů. Právě problematika produkce komiksu je v kontrastu s „vysokým“ uměním, které má mít stále obohacující dopad na diváka, posluchače nebo čtenáře. Objekty „vysokého“ umění tedy vždy a znovu ožívají v kontaktu s divákem a jsou nesmrtelné, naopak komiks je vnímán jako obsah určený k jednorázové spotřebě s krátkým dopadem. V českém prostředí začal být komiks přijímán jako literární nebo umělecká forma na sklonku 90. let minulého století. Významným podnětem pro přehodnocení vnímání komiksu bylo vydání díla *Maus*¹⁵ od Arta Spiegelmana, který v Čechách vyšel v roce 1997. Komiks *Maus* vyvolal mezi čtenáři, teoretiky i umělci nové debaty, jak na světové úrovni, tak české a komiksu se skrz toto dílo podařilo vymanit se ze škatulky infantilní a triviální tvorby.

Komiksoví teoretici často poukazují na nízký zájem teorie dějin umění o komiksovou tvorbu. Komiksy se ale pomalu dostávají do zájmu kunsthistoriků, jak upozorňují Ylva Sommerland spolu s Margaretou W. Wictorin.¹⁶ Výzkumy jsou nejčastěji věnovány stylu, vizuální reprezentaci a interpretaci, což je kombinováno s perspektivami sociálními, postkoloniálními či genderovými (Sommerland – Wictorin 2017: 4). Navzdory tomu, že komiks je velice přitažlivým námětem pro výstavu, který dokáže zaujmout širokou veřejnost, je možné ho vidět v českých galeriích a muzeích stále spíše sporadicky. Naopak v zahraničí se komiksu na zdech galerií poměrně daří již od 60. let. Jako příklad nám může posloužit první významná výstava *Bande dessinée et figuration* v roce 1967, která se odehrávala v severním křídle Palais de Louvre (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 108).

¹³ ©1997–2017 <http://www.haring.com>

¹⁴ Bart Beaty ve své knize *Comics versus Art* zmiňuje několik reakcí kritiků. Např. Reinhold Reitberger a Wolfgang Fuchs (*Comics: Anatomy of a Mass medium*, 1972), vnímali komiks jen „jako nástroj několika novinových vydavatelů, kteří tak chtějí rozšířit svou moc a kontrolu nad trhem“ (Beaty 2012: 18–19).

¹⁵ V roce 1992 získal komiks *Maus* Pulitzerovu cenu a šlo tak o první komiksovou dílo, které kdy získalo takové ocenění.

¹⁶ Obě autorky se věnují kunsthistorii a vizuálním studiím.

Nemůžeme vynechat zmínku o několika výstavách, které byly věnovány komiksu v českém prostředí. Vždy se jednalo spíše o výjimky, což bylo také náležitě zdůrazňováno ve všech doprovodných textech. Autoři Kořínek, Foret a Jareš zmiňují jako jednu z prvních pražskou výstavu s názvem *Comics* z roku 1969 (2015:109). Nalezneme i samostatné výstavy komiksových tvůrců např. výstavu Káji Saudka v Olomouci v roce 2014. Zajímavým projektem byla také výstava *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2011*¹⁷. Takto ji uvedl historik umění Tomáš Řepa v časopise *Art + Antiques* (2012: 36): „*Je to vůbec poprvé, kdy bude prezentován vývoj českého komiksu v takové míře a časové hloubce. To, že se tak bude dít na půdě významné veřejné instituce, lze znovu chápat i jako stvrzení snah, zavést a zrovnoprávnit komiks jako svébytný druh výtvarného, nebo chcete-li uměleckého vyjadřování.*“ Řepa v textu také vyjadřuje víru v reakci dějin umění. Nicméně komiksová tvorba i na poli kunsthistorie stále zůstává jen v okruhu nadšenců. Komiks se dostává postupně také do časopisů věnovaných umění. Kromě *Art + Antiques* nalezneme studie věnované komiksu např. v časopise *Umění* od Ústavu dějin umění Akademie věd České republiky.¹⁸ Postupně se začíná objevovat komiks také v diplomových pracích na katedrách dějin umění. Příkladem může být magisterská práce Barbory Svobodové (2016), která se věnuje komiksu *Nový svět* od Shauna Tana. Hodnotí ho jako grafický román a zabývá se zevrubnou narativní analýzou tohoto díla.

Významnou galerijní instituci, která by se soustavně věnovala komiksové tvorbě, v českém prostředí bohužel nenajdeme. Existuje však řada výstavních projektů a festivalů. Jedním z oživení české komiksové výstavní scény je od roku 2012 malá „galerie“ Šaufenstr¹⁹ v Brně, která se prezentuje jako jediná stálá česká galerie komiksu.

¹⁷ Výstavu bylo možné navštívit v roce 2012–2013 v brněnském Domě umění, v DOX v Praze a také ve Východočeské galerii v Pardubicích.

¹⁸ Jde o článek od Heleny Žáčkové, ve kterém autorka rozebírá tvorbu Ondřeje Sekory a v závěru označuje Sekoru s ohledem na jeho komiksovou tvorbu jako umělce interdisciplinárního, protože se pohyboval na poli výtvarném a literárním.

(Žáčková, H.: Komiksové konvence v díle Ondřeje Sekory, in: *Umění 4, LIV* 2006, s. 343–356).

¹⁹ Kurátory galerie jsou kunsthistorici Tomáš Řepa a Lucie Valdhansová. Počátky se pojí s nevyužívanou výlohou kanceláře vídeňského divadla, kterou organizátoři upravili na výstavní prostor a postupně ve Vídni takto uvedli několik českých komiksových tvůrců. Svůj nápad potom převedli autoři do Brna a představili opačně tvůrce rakouské. V současné době galerie vystavuje komiksová díla ve žlutém výstavním modulu občanského sdružení 4AM/Fóra pro architekturu a média na nádvoří Pražákova paláce v Brně Dostupné online z WWW: <(https://www.startovac.cz/projekty/saufenstr-komiks-za-plexisklem/)>.

Komiks je také součástí trhu s uměním a nalezneme ho v aukčních síních dokonce i těch nejznámějších, v Christie's a Sotheby's.²⁰ V českém prostředí je nejprodávanějším komiksovým tvůrcem Kája Saudek.²¹ Bart Beaty ve své knize *Comics versus Art (2012)* upozorňuje, že vizuální aspekt komiksu je dnes považován za nejdůležitější. Na to cílí prezentace tohoto média v muzeích, a právě vizuální složka je také objektem sběratelství.²² Vizuální stránka komiksu je tedy lákavá pro čtenáře, sběratele a postupně také pro kunsthistoriky.

Komiks beze slov umožňuje přímý pohled na jeho výtvarnou stránku, právě tím, že je zbaven tradičních bublin s textem. Výše jsem uvedla, jak komiks může ovlivňovat „vysoké“ umění a v další části se zaměříme na opačný proces, tedy práci komiksu s různými prvky klasického výtvarného umění. Nejprve si však vymežíme pojem styl.

2. 3. 1. Styl

„Schopnost rozlišit styl je integrální aspekt k pochopení uměleckého díla a světů, které prezentují“ (Goodman 1978: 40).

V oblasti umění je styl významným konceptem, protože rozpoznání stylu je předpokladem ke správnému pochopení a ocenění díla. Znalost stylu je také klíčová pro rozpoznávání původce díla, a zvláště pro západní kulturu je klíčové dohledávání autorství právě na základě stylové analýzy.²³ Ladislav Kesner řadí styl mezi klíčové nástroje historiků umění. Říká, že styl je spojen „s podobností a rozdílností v sérii artefaktů nebo akcí“. Použití stylu se vždy odvíjí od možnosti popisu a zhodnocení viditelných znaků (Kesner 1997: 30). Podle Meyera Schapira můžeme styl považovat za: „konstantní formu – a někdy konstantní prvky, vlastnosti a výraz – v umění jednotlivce či skupiny [...] Styl však tvoří především systém forem s určitou hodnotou a smysluplným výrazem, s jejichž pomocí se umělcova osobnost

²⁰ Na začátku roku 2017 probíhala v Paříži aukce komiksů (Bande Dessinée, Sotheby's), kde bylo možno zakoupit stránky z komiksů od Hergého či Charlese Schulze a dalších. Např. aukční položka od Schulze byla prodána za 37 500 EUR. (Dostupné online z WWW: <<http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2017/bande-dessinee-pf1755/lot.55.html>>.)

²¹ Vzestup cen Saudkova díla můžeme zaznamenat od roku 2011. Soubor *Pepík Hipík odhaluje obchodníky s bílým masem* (1969) od Káji Saudka byl v roce 2012 vydražen za částku 264 000 Kč. Dostupné online z WWW: <<http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/jaro-s-kajou-saudkem>>.

²² Beaty, B.: *Comics versus Art*. Review of his book by Cameron Kunzelman. Dostupné z WWW: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v7_2/kunzelman/>.

²³ To se vztahuje hlavně na starší umělecká díla.

a rozšířený názor skupiny zviditelňuje [...]. Charakteristické rysy určitých skupin děl zahrnují i techniku zpracování, námět a materiál, a někdy se tyto prvky mohou objevovat i v definicích stylu; pro umění určitého období však nejsou tyto rysy tak příznačné jako vlastnosti formální a kvalitativní (Schapiro 2006: 277–8).

Pokud budeme vycházet ze slov Meyera Shapira můžeme tedy uvažovat o stylu kolektivním, který je charakteristický pro širší skupinu, či o stylu individuálním. Styl komiksu nás obvykle odkazuje ke sledování využívání rozdílných výtvarných postupů, jako užívání kresby či malby, volby barvy nebo realistického či karikaturního zobrazení. McCloud do stylu zahrnuje např. „školu“ ve výtvarném umění, dále pojetí gest a námětů a žánr, do kterého je možné dílo zařadit (2008: 170). Komiksový styl souvisí také s formálními znaky, jako je rozložení panelů na stránce a jejich tvar.

Dále můžeme do stylu zahrnout také tvar bublin s promluvami nebo s bublinami, které odkazují k myšlenkám postav. To vše poměrně dobře shrnuje ve své definici stylu jako takového Goodman a můžeme ji vztáhnout i na komiks: „*Styl sestává z určitých charakteristických znaků toho, co je řečeno a jak je to řečeno, předmětu a formulace, tedy obsahu a formy*“ (Goodman 1978: 27).²⁴

Výtvarná stylizace komiksu se pohybuje v širokém spektru od jednoduché měkké linie po dynamickou až po výraznou karikaturu např. u Karla Saudka. Relativně malý prostor pro text potom klade nároky na co největší sdělnost obrazu. Barevnost, stínování, síla a charakter linky, to jsou prostředky, kterými výtvarník podtrhuje děj.

Richard Wollheim (1990)²⁵ rozlišuje dvě kategorie stylu: styl univerzální a individuální. Podle něj je univerzální styl, styl určitého období nebo styl školy odlišný od individuálního. Wollheim trvá na tom, že každý umělec, který dosáhl nějakého významu, má svůj vlastní individuální styl autorský. Styl každého umělce je ovlivněn různorodými aspekty. Můžeme mezi ně zařadit znalosti, hodnoty, zájmy, emoce a charakter. Dále můžeme přidat ještě třídu, rasu, gender nebo sexuální orientaci. Každý tvůrce je ovlivněn nějakými stylovými proudy a hnutími (Ross 2013: 231–234). Styl je podmíněn také technikou a materiálem.

²⁴ V tomto případě Goodman míní umělecká díla s obsahem, tedy realistickou malbu, hry, tradiční romány a filmy (Ross 2013: 229). Proč bychom tam nemohli přiřadit i komiks, který obsah dozajista má.

²⁵ Wollheim, R.: Pictorial style: Two Views, in: B. Lang (ed.), *The Concept of Style*, New York 1979.

U komiksu je převažující technikou kolorovaná kresba, ale komiks může být teoreticky vytvořen libovolnou technikou.²⁶

Komiks vykazuje jasné stylistické rysy. McCloud označuje styl komiksu jako ikonický (2008: 124). Jako určitý obecný styl komiksu můžeme vnímat jeho formu a uspořádání, s čímž souvisí i jeho definice. Eco přemýšlí nad stylem komiksu a říká, že pokud chce autor dosáhnout cíle, „*má k dispozici určité výrazové prostředky. Na rozdíl od čtenáře ví, že se neobejde bez velice dobře propočítaného a absolutně přesného stylu*“ (1995: 144).

Na styl můžeme nahlížet i z hlediska narativního. Ačkoli má komiks neomezené možnosti uchopení příběhu a jeho zobrazení, tak u některých žánrů se ustálilo výtvarné pojetí (např. u superhrdinských komiksů). Setkat se také můžeme na jedné straně s téměř fotorealistickým stylem zobrazování a na straně druhé s velice minimalistickým stylem. McCloud poznamenává, že „*stylová prostota nemusí znamenat prostoduchost příběhu*“ (2008: 45).

Vizuální stránku komiksu podporuje fakt, že předmětem se může stát jakýkoli námět, který lze výtvarně zpracovat a dějově rozfázovat. Právě možnost posloupnosti je v komiksu velice důležitá. Figurativnosti je v komiksu dosaženo vytvářením různých výrazných a charakteristických typů, postav, situací a funkcí. Jistá schematičnost u komiksu je úsilí o výtvarnou, dějovou i jazykovou abstrakci.

Samozejmě styl komiksu může variovat i v rámci jednoho díla, dokonce i na úrovni jednoho panelu. Nalezneme i případy, kdy se tvůrce komiksu stylově odkazuje na jiného autora či jiné komiksové dílo nebo i na jiná vizuální umění. V některých případech jde o záměrnou imitaci.²⁷ Můžeme nalézt komiksové přesahy do filmové tvorby nebo výtvarného umění a jeho zavedených *-ismů*. Na tyto přesahy se podíváme blíže v následující kapitole.

²⁶ Zajímavou kombinovanou techniku využívá např. Gareth Brookes, který tvoří komiksy pomocí linorytu a výšivky.

²⁷ Příkladem par excellence pro imitaci stylu jiných tvůrců může být komiks od R. Sikoryaka, který vytvořil adaptaci na smluvní podmínky pro ITUNES a každou stránku vytvořil v jiném stylu různých známých komiksových tvůrců. (Ukázka - dostupná online z WWW: <<https://itunestandc.tumblr.com/tagged/comics/chrono>>).

2. 3. 2. Přejímání uměleckého stylu v komiksu

„O tvorbu stylově jednotných děl se sice snažili umělci všech období, ideál striktní konzistence je však v podstatě jevem moderním. V civilizovaném i primitivní umění nacházíme v jediném díle kombinace různých stylů“ (Shapiro 2006: 285–286).

Komiksoví tvůrci někdy odkazují na díla z kánonu klasického výtvarného umění a vybírají si ze všech uměleckých epoch. Jako příklad můžeme uvést Franka Millera a Davida Mazzucchelliho, kteří se inspirovali obrazem *Nighthawks*²⁸ od Edwarda Hoppera. Převzali scénu z olejomalby pro *Batman Year One* a vložili i odkaz na autora obrazu, protože bar přejmenovali na Hopper (viz obr. č. 1). Jedná se o drobný detail, který rozpozná poučený čtenář, v opačném případě bude výjev brán jako součást kulis příběhu. Takovýchto příkladů je nespočet a jejich vazba na klasické umění je očividná (Etter – Rippl 2013: 264).

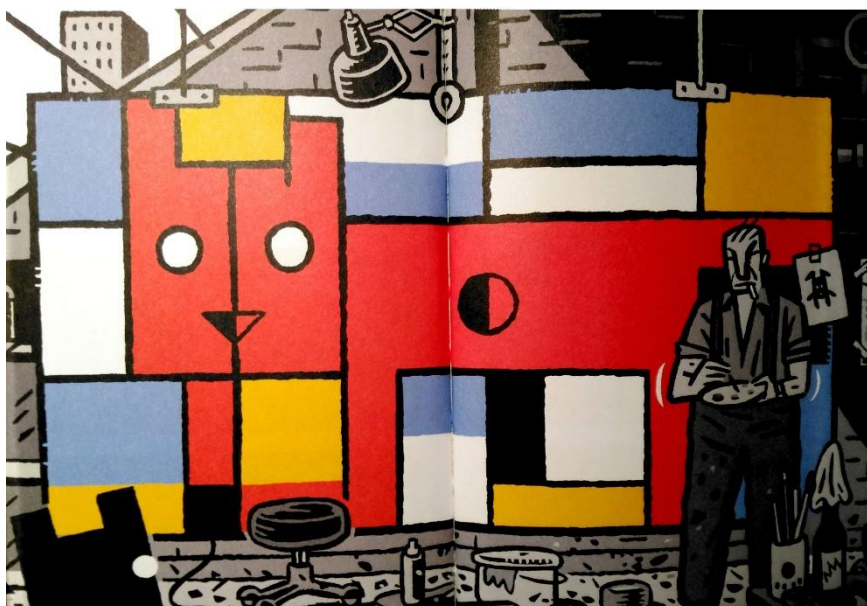


*Obrázek č. 1 Vlevo obraz Edwarda Hoppera, *Nighthawks* (1942), vpravo ukázka z *Batman Year One* (1987)*

V konkrétních dílech také můžeme nalézt odkazy na jiné výtvarné styly např. pointilismus, secesi, expresionismus, surrealismus, kubismus či futurismus. Může jít o výběr jen určitého charakteristického rysu. Např. z fauvismu si komiks převzal zintenzivňování a zaměňování barev. Umberto Eco pojednává o grafických konvencích komiksu při znázorňování dynamismů. Tyto postupy velmi připomínají práce futuristů. Naráží také na jistou parazitičnost komiksu, který si takto vybírá. Nevnímá to ale nijak negativně: *"Skutečnost, že nějaké řešení bylo vypůjčeno odjinud, ještě nezamezuje jeho použití, pokud bylo integrováno do originálního kontextu, který tuto operaci zdůvodní"* (Eco 1995: 167).

²⁸ Obraz prošel již řadou dalších zpracování a stal se součástí populární kultury v různých interpretacích. Vznikla řada parodií, která na toto dílo reagují. Objevil se např. také v seriálu Simpsonovi.

Příkladem zapracování výtvarného stylu do originálního kontextu může být použití neoplasticismu v komiksu *Spacedog* od Hendrika Dorgathena (viz obr. č. 2). V tomto případě můžeme sledovat zřetelný odkaz na tvorbu Pieta Mondriana, který vytvářel abstraktní kompozice s červenou, modrou a žlutou barvou. V rámci příběhu se jedná spíše o ironický odkaz k „vysokému“ umění, jde však o přímou součást diegeze, z čehož vyplývá i přítomnost samotné postavy malíře před obrazem. Je třeba zohlednit i celkovou barevnost komiksu *Spacedog*, ve kterém převládá použití těchto tří zmíněných barev, takže volba právě Mondriana se zdá pochopitelná a vhodná.

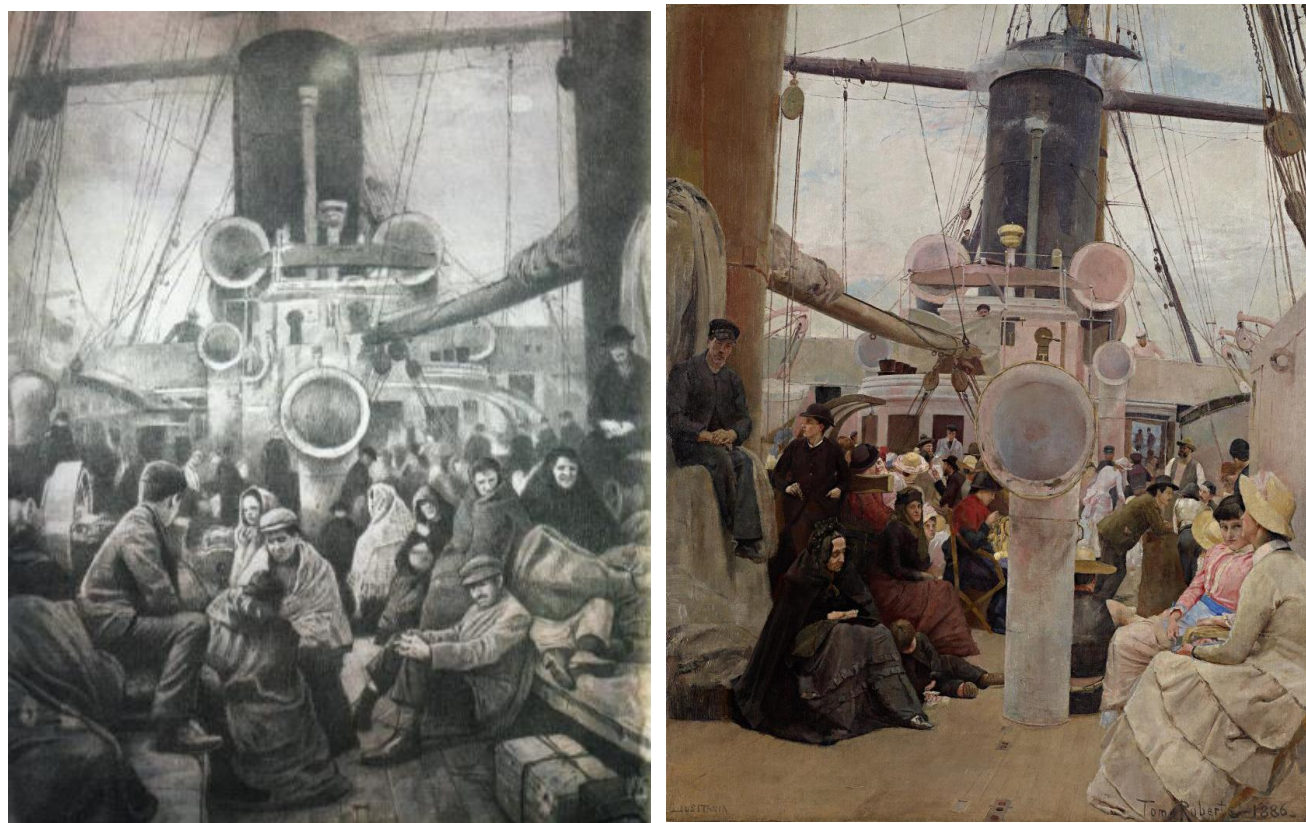


Obrázek č. 2 Hendrik Dorgathen, *Spacedog* 2009, dvoustrana.

Někdy tvůrci nehledají přímo svůj vlastní styl, ale inspirují se i tvorbou jiného uměleckého stylu či konkrétního umělce. Příkladem může být komiks *Ztracené dívky* (pornografický komiks), který nakreslila Melinda Gebbieová. Některé kapitoly tohoto komiksu jsou kresleny záměrně ve stylu známých umělců – např. Alfonse Muchy, Egona Schieleho či Aubreyho Beardsleyho.²⁹ Komiksoví autoři své inspirační zdroje mohou přiznávat a může jít i o jistou formu uznání a ocenění. Příkladem je australský tvůrce Shaun Tan.

²⁹ „Jedním z důvodů, proč jsme *Ztracené dívky* udělali, byla snaha vytvořit pornografii umělecky a literárně tak náročnou, že vás to zbaví potřeby stydět se při jejím čtení,“ prohlásil o komiksu Alan Moore. (Dostupné z WWW: <<http://m.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/51423-ztracene-divky-pornografie-pri-ktere-se-nemate-stydet/>>.)

Mezi autory, kteří měli vliv na jeho tvorbu uvádí např. Hieronyma Bosche, Edwarda Hoppera nebo i česko-amerického tvůrce Petra Síše.³⁰ Konkrétně ve fotografickém komiksu *Nový svět* Tan sám přiznává inspirační zdroje, se kterými pracoval. Námětem komiksu je příběh rodiny, která se rozhodne imigrovat a najít lepší místo pro život, což se odráží i ve volbě inspirace. Tan přepracovává např. kresbu přistěhovalců na lodi, která se stává poctou obrazu od australského impresionisty Toma Robertse *Going South* (Cesta na jih z roku 1886) (viz obr. č. 3). Pracoval také s rytinou od Gustava Dorého *Vlakem přes Londýn* z roku 1870 (viz příloha č. 1). Inspiračním zdrojem pro Tana mohla být i rytina *Zničení Leviathana* od Dorého, kterou Tan použil, aby znázornil děsivou příšeru obývající město, kde rodina původně žila (viz příloha č. 2). Kromě inspirace z výtvarného umění lze sledovat jisté paralely i s filmovou tvorbou. Některé panely mají blízko k černobílému němému filmu Charlieho Chaplina *Imigrant* z roku 1917.



Obrázek č. 3 Vlevo ukázka zpracování panelu od Shauna Tana (*Nový svět*) spolu se srovnáním obrazu *Going South*, Tom Roberts 1886.

³⁰ Sám Tan o Petru Sísovi říká: „Poprvé jsem na jeho práce narazil v Paříži, kde jsem asi před patnácti lety viděl výstavu ke knize o Galileovi. Tohle setkání potvrdilo mé rozhodnutí věnovat se autorských obrazovým knížkám. Od té doby sbírám všechny Sísovy počiny – a zejména *Tři zlaté klíče* pro mě představují jeden ze vzorů, jak vyprávět příběhy.“ (Doslov – Shaun Tan, *Nový svět*, Praha 2012.)

Není snadné určit do jaké míry se kreslíř inspiroval jiným uměleckým směrem a do jaké míry je to jeho vlastní autorský styl. V současné době má řada komiksových tvůrců umělecké vzdělání a inspirace mezi uznávanými umělci a komiksovými autory funguje oběma směry nehledě na zeměpisná měřítka (Sommerland – Wictorin 2017: 4). Čtenář, který je znalý původních obrazů a kontextu uměleckých stylů bude schopen tyto odkazy rozpoznat. Nicméně pokud k rozpoznání nedojde, tak pochopení příběhu na straně čtenáře nebude nijak znemožněno.

2. 4. Komiks beze slov

Komiksy beze slov jsou typem komiksu, který v sobě z velké části omezil verbální složku a sdělení zprostředkovává výhradně pomocí obrazu. V angloamerickém kontextu bývá pojmenováván jako *silent comics* či *wordless comics*.³¹ V českém prostředí se můžeme v teoretické literatuře setkat s termínem *komiks beze slov* či *němý komiks*.³² Martin Foret o komiksu beze slov říká, že „ačkoli jde v rámci světového komiksového korpusu o jev menšinový, rozhodně ne zanedbatelný a určitě stylově významný“ (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 145). Barbara Postema ho řadí přímo mezi alternativní komiksy. Rozhodně nepatří mezi mainstreamové komiksy a těžko bychom hledali jeho pravidelný výskyt třeba u DC Comics³³ nebo Marvel (Postema 2016: 205). Groensteen považuje komiksy beze slov za „němou“ narativní formu, která se rozšířila na konci 19. století. Jako průkopníky komiksu beze slov uvádí Carana d’Ache, K-Hita nebo A. B. Frosta. Je možné je objevit ve všech kategoriích komiksu od každodenních stripů v novinách až po celé knihy (Groensteen 2005: 28).

Komiks beze slov se nemusí vždy obrazem vyjadřovat zcela jasně, protože mu chybí nápomocná ruka druhého kódu.³⁴ Ve své ideální podobě tedy tento typ komiksu neobsahuje text ve slovních bublinách, což u složitějšího narativu přináší větší nároky na tvůrce i čtenáře. Autor by měl zajistit obrazem jasný tok narativu a čtenář se musí více soustředit

³¹ Pojmy *silent comics* či *wordless comics* používá např. Barbara Postema či David A. Beroná.

³² Pojem „němý“ komiks nalezneme také u Thierryho Groensteena v českém překladu jeho knihy *Stavba komiksu*.

³³ V polovině 90. let požádal editor z DC Comics Petera Kupera o vytvoření komiksu, které by pomohl přilákat i dospělé publikum. Později v roce 1996 pod záštitou DC Comics (Vertigo Věrité) vznikl „The System“ (Beroná 2012b).

³⁴ Příkladem nejasného narativu s množstvím různých výkladů může být komiks *Vzlety a Pády* od Tomáše Kučerovského.

na prvky v jednotlivých panelech nebo na stránce, protože čtení této formy komiksu vyžaduje větší vizuální kompetenci. Pokud tvůrce komiksu nezvládne připravit jasnou strukturu příběhu riskuje tím nepochopení, nebo otevření cesty k ještě většímu množství interpretací (Beronä 2007: 20).

Výhradně komiksům beze slov se věnuje jen několik tvůrců³⁵. Převážná většina si komiks vyzkouší jednou a potom se věnuje zase klasické komiksové tvorbě. V české prostředí se věnuje komiksu beze slov Pavel Čech, jehož tvorba je součástí analytické části práce a dále např. Tomáš Kučerovský.³⁶ V řadě klasických komiksů také nalezneme úseky, kde jsou panely beze slov. „Komiks je vizuální médium, nepotřebuje nutně doplňovat slovy. Někdy právě panely beze slov jsou ty nejsilnější,“ říká o začleňování takovýchto panelů tvůrce komiksů James O’Barr.³⁷ Kreslíři jsou přitahováni ke komiksu beze slov díky jeho možnostem experimentovat s vlastním uměním vizuálně a formálně a tvořit tak něco neobvyklého. Zároveň mají komiksy beze slov pro tvůrce potenciál oslovit i širší čtenáře, protože s ním padá jazyková bariéra.

Komiksy beze slov přitahují pozornost na svou beztextovost řadou různých způsobů, začínajíc již názvy děl, které často odkazují k jejich němé povaze. Barbara Postema zmiňuje např. Drookerovo dílo *Flood! A Novel in Pictures* („Potopa! Novela v obrazech“), *Blood Song: A Sillent Ballad* („Krvavá píseň: tichá balada“) nebo Jasonovy grafické romány – *Sshhh!* („Pšššt!“) či sbírka *Almost Silent*. Názvy děl tohoto typu zdůrazňují povahu komiksu, ale také evokují němé filmy (Postema 2016: 206).

Bezeslovnost v komiksech vždy spočívá v předem přijatém omezení ze strany tvůrců. Kreslíři se pohybují často na hranici využívání textu a mnohdy ji i poruší, tak jak se jim to právě hodí. Jak poukazuje Beronä, tak současní tvůrci komiksů beze slov jako např. Peter Kuper či Hendrik Dorgathen ukazují i vzájemnou vztáhnost slov a obrazů. Komiksy beze slov tedy nemusí být zcela striktně bez textu. Často také zahrnují zvukové efekty ve formě různých variovaných piktogramů. Právě rostoucí využívání ikon v naší kultuře napomáhá

³⁵ Příkladem může být kreslíř Thomas Ott, jehož většina děl je bez textu, či Peter Kuper.

³⁶ Jeho bezslovný komiks „*Vzlety a pády*“ byl publikováno v knize *Inseminátor, aneb, Konečně jsme se dočkali, aneb, Středně velká, zato ale tuze šikovná kniha komiksů* v roce 2004.

³⁷ Rozhovor s Jamesem O’Barrem. Cit [30. 3. 2017] Dostupné online na WWW:

<<http://www.fantasyplanet.cz/literatura/rozhovory/panely-beze-slov-jsou-nekdy-nejsilnejsi-rika-james-o-barr-autor-vrany/>>.

tvůrcům pracovat s jakýmsi piktorálním jazykem, který je schopen dostatečně přenášet sdělení (Beronä 2002: 19–20).

Řada tvůrců němého komiksu pracuje s textem, ačkoli se omezuje na jinou formu, než využívání promluv postav v bublinách. Přesto můžeme v dílech nalézt nápisy, výtisky novin, graffiti či názvy ulic. Nicméně toto omezení pracovat bez promluv v bublinách nutí tvůrce hledat jiné způsoby, jak dosáhnout zobrazení např. zvuku nebo emocí a myšlenkových pochodů postav. Podobné snahy můžeme hledat také v počátcích filmové tvorby.

2. 5. Historie komiksu beze slov

Barbara Postema odvozuje počátky komiksu od švýcarského umělce Rodolphe Töpffera, který kreslil příběhy v panelech a doprovázel je připsaným textem v dolní části. Na základě jeho příběhů, které zahrnovaly např. dobrodružství jako *Histoire de M. Vieux Bois* (1837) a *Histoire de Monsieur Cryptogame* (1845) ho určil historik umění David Kunzle jako otce komiksu. Jeho raní imitátoři napodobovali Töpfferovo použití textu a experimentovali také se slovními bublinami. Töpffera můžeme vnímat jako odrazový můstek pro další tvůrce. Později v 80. letech 19. století se německý umělec Wilhelm Busch, nyní známý pro své satiricko-moralistní příběhy *Max und Moritz* (1865) rozhodl, že vytvoří příběhy bez textu. Buschovy bezeslovné stripy potom inspirovaly další umělce napříč Německem a dál. Caran d’Ache, jehož skutečné jméno bylo Emmanuel Poiré, uvedl komiks beze slov do Francie na začátku 80. let. 19. století tím, že publikoval krátké stripy v magazínech *Le Figaro*, *Le Rire* a nakonec *Le Chat Noir*.

Od 90. let se jednostránkové stripy beze slov staly běžnou součástí publikací napříč Evropou, USA a našli bychom je také v tehdejší českém prostředí. Jak zmiňuje Postema, bylo možné je objevit v intelektuálních magazínech jako byl *German Jugend* v Německu, *Puck* ve Spojených státech. Ve Francii v magazínu *Le Chat noir* byli pyšní na komiks beze slov v každém týdenním vydání.

Komiks beze slov byl brán jako vrchol komiksového úspěchu té doby, byl následkem mistrovství formy, která byla brána jako nezbytná k dosažení příběhu bez užití slov (Postema 2016: 202). Jaroslav Tichý vyzdvihuje schopnost mluvit beze slov a dodává, že

„[...] to včleňuje obrázkový seriál do jednoho z nejzajímavějších proudů v diferenciaci moderního umění, usilujícího překonat složitost světa“ (Tichý 1967: 31).

Postavení komiksu beze slov ale postupem času prodělalo změnu. Ačkoli komiksová forma v amerických novinách na poč. 20. století vzkvétala, obliba komiksu beze slov byla již překonána a tento typ komiksu se objevoval spíše sporadicky. Pozornost se přesunula jinam. V historii němého komiksu nelze opomenout ani specifickou techniku dřevorytu. Grafický narativ beze slov se přetransformoval do formy umělecké knihy, dřevorytových románů. David A. Beroně sledoval rozvoj dřevorytových románů, které byly inspirovány německým expresionismem, ještě němými filmy a komiksy v novinách a magazínech. Příběhy tvořené dřevorytem nabízely jeden obrázek na list, takže tvorba příběhu se odehrávala mimo klasickou komiksovou sérii panelů.

Za prvního průkopníka dřevorytových románů můžeme považovat belgického umělce Franse Masereela, který vytvořil na 50 dřevorytových novel. Masereel inspiroval i řadu jiných tvůrců³⁸ k tvorbě bezeslovných knih, a také k užívání různých technik jako rytí do dřeva, linorytu a dalších. Řada těchto knih beze slov se zaměřovala tematicky na společenské problémy té doby. Němý komiks a tradice dřevorytových novel pokračovala až do současnosti a to např. skrze postavy George A. Walkera a Martu Chudolinskou nebo britského umělce Neila Bousfielda (Postema 2016: 203). Dřevorytovému románu se výrazně věnoval historik David A. Beroně. Vzhledem ke specifitějším tematickému zaměření na vybraný vzorek komiksů je dílčí problematika dřevorytového románu již nad rámec této diplomové práce.³⁹

³⁸ Vzpomeňme alespoň českou tvůrkyni Helenu Bochořákovou – Dittrichovou (1894 Vyškov – 1980 Brno), která studovala na Akademii výtvarných umění v Praze a věnovala se převážně grafice. Beroně ji označuje jako první umělkyni, která kdy vydala knihu beze slov. S dřevorytovými romány od Masereela se seznámila na studijním pobytu v Paříži a zcela jistě jsou v její tvorbě znát jeho vlivy. Postupně si vyvinula svůj vlastní specifický styl. Vytvořila dřevorytový román s názvem *Z mého dětství* (1929). Mezi její hlavní náměty tvorby patřila také sociální témata, práce a člověk a snaha vymanit se bídy a utrpení (Beroně 2008; 2012a; dále <http://www.zenyvumeni.cz/index.php?id=62>).

³⁹ Srov. Beroně, D. A.: *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York 2008.

2. 6. Vztah slova a obrazu v komiksu

V rámci komiksových studií je tento vztah klíčový a zřejmě každý teoretik se s ním musí nějakým způsobem vyrovnat. Vizualita v komiksu má dominantní postavení a verbální složka nemusí být nutně jeho součástí. Slovo a obraz v komiksu fungují ideálně ve vzájemné symbióze a nestojí proti sobě. Obě složky tedy nelze zkoumat odděleně.

Obraz nás odkazuje k projevu výtvarného umění. Můžeme ho vnímat jako médium a ze sémiotického hlediska ho můžeme považovat za ikonický nebo symbolický znak. Beronä se dívá na obraz jako na jazyk, který provází lidstvo již od počátků historie. Vzpomíná sumerské klínové písmo, egyptské hieroglyfy a čínské svitky s ilustrovanými eposy. Podle něj je obrazový příběh schopen navázat se čtenáři unikátní vztah (Beronä 2008: 7).

Je to právě obraz, který má v komiksu za úkol vyjádřit charakteristiku postav a jejich emoce, samotný děj se zřetelnou rovinou času, prostoru i pohybu. Fikční svět, který sekvenční obrazy vytváří můžeme pojmenovat konceptem *diegeze*, který pochází z literární teorie. Diegezi využívá ve své studii Randy Duncan (2012) a na jejím základě rozděluje tři funkce obrazů. První jsou sensoricky diegetické obrazy (*sensory diegetic images*), které zobrazují realitu světa, ve kterém se příběh odehrává. Dalším typem jsou nesenzoricky diegetické obrazy (*non-sensory diegetic images*), ty se zaměřují na vnitřní svět postav a jejich myšlenky, tedy jejich vnitřní realitu. Poslední kategorií jsou hermeneutické obrazy (*hermeneutic images*), které nemají být součástí diegeze a nereprezentují tedy vnější ani vnitřní svět. Jde o autorské komentáře k příběhu, které nemusí být vyjádřeny explicitně. Může se jednat o záměrné autorovo zdůraznění detailu a podpoření situace v rámci příběhu (Duncan 2012). Hermeneutické obrazy mohou fungovat jako vodítko pro čtenáře a často pomáhají podpořit význam příběhu. Pro komiksy beze slov je však nejdůležitější prvně zmíněná kategorie sensoricky diegetických obrazů, ze kterých vychází nejvíce informací.

Text v klasickém komiksu potom pomáhá v ideálním případě jako doplnění toho, co nezvládla vyjádřit obrazová složka, nebo toho, co by v obrazové podobě mohlo být pro čtenáře nejasné. Mohli bychom tento vztah obrazu a textu nazvat až symbiotickým. Je možné si představit, že bychom pracovali jen s textem odděleným od obrazu, ale v případě, že bychom se snažili interpretovat převedený obraz do slov, tak ztratíme samotnou podstatu komiksu.⁴⁰

Ačkoli Groensteen definuje komiks jako médium, ve kterém převažuje vizuální stránka, přesto říká, že opomíjet úplně stránku verbální je nemožné. Obraz dokáže zachytit mnoho od prostředí, gest, činů či atmosféry. Nedokáže však zachytit myšlenky⁴¹ postav (Groensteen 2005: 154–155). Recitativy pomáhají označit vypravěče, ale jak si ukážeme později je možné docílit určení i pouhým specifickým zobrazením. V rámci verbálna rozlišuje Groensteen celkem sedm funkcí:

- funkci dramatizace (promluvy mohou přidat zobrazenému jistou formu patetičnosti)
- funkci realistickou (skrže verbální aktivitu postav nabývá komiks na reálnosti)
- funkci švu (text v této funkci pomáhá propojit dva oddělené obrazy)
- funkci produkční (ta zajišťuje pomocí slov fungování narativního času)⁴²
- funkci rytmickou (určuje rychlost četby komiksu a má ji zpomalit)

Další dvě funkce převzal Groensteen od Rolanda Barthesa, který popisoval vztahy lingvistického sdělení ve vztahu k ikonickému sdělení:⁴³

- funkce zakotvení (pomáhá čtenáři identifikovat jednotlivé prvky u polysémních obrazů a dojít tak k intepretaci zobrazené scény)
- funkce převodu (Barthes ji považuje za poměrně ojedinělou a vztahuje ji právě ke komiksům a anekdotám. V rámci této funkce dochází ke komplementárnímu vztahu

⁴⁰ Je možné uvažovat o komiksu bez obrazu, dokonce nalezneme několik příkladů, ale jedná se o mezní hranici, spíše výjimku. Naopak komiksy bez použití verbální složky už představují početnější skupinu.

⁴¹ V některých dílech nalezneme pokusy o zachycení myšlenkových pochodů, jedná se však o snahy zobrazit je v podobě piktogramů či jakýchsi pseudohieroglyfů. Příkladem může být komiks od Hendrika Dorgathena (*Spacedog*). Autor v celém díle pracuje s piktogramy v bublinách a některé skutečně vyjadřují myšlenky. Groensteen tento postup označuje za omezený, nicméně může být vnímán jako zábavný a hravý (2005: 155).

⁴² U této funkce Groensteen uvádí příklad němeého komiksu od Petra Kupera (*The System*). Upozorňuje, že je možné vyjádřit tok času pouhým obrazem (Groensteen 2005: 160).

⁴³ Barthes, R.: Rétorika obrazu, in: Císař, K. (ed.), *Co je to fotografie?* Praha 2004, s. 51–61.

mezi slovem a obrazem. Groensteen srovnává funkci převodu s funkcí švu, kterou označuje za podkategorii funkce převodu)

Groensteen se zaměřil na funkce verbální složky. Můžeme však také rozlišovat několikero vztahů mezi komiksovým textem a obrazem, čímž se zabýval Scott McCloud (2008: 153–155). Na základě analýz komiksů vyčlenil celkem sedm vztahů:

- kombinace slovně dominantní (obraz jen ilustruje)
- obrazově dominantní (slovo je doprovodné např. jako zvukový efekt)
- kombinace slova a obrazu, kdy mají v podstatě stejné sdělení
- kombinace posilující (slovo pomáhá umocnit obraz a naopak)
- paralelní kombinace (slovo i obraz mají vlastní cestu)
- montáž (slova jsou nedílnou součástí obrazu)⁴⁴
- vzájemná závislost (obraz i slovo se vzájemně doplňují a pomáhají vyjádřit myšlenku)⁴⁵

Podle Martina Foreta je možné vnímat komiks jako „*typ sémioticky heterogenních textů/komunikátů, které jsou tvořeny dvěma základními, vzájemně propojenými znakovými systémy – verbálním a piktorálním*“ (2015: 85). Hovoří také o komiksech beze slov, u kterých bychom očekávali, že jsou založeny výhradně na piktorálním znakovém systému. Foret se vůči tomuto názoru vymezuje a říká, že text je součástí němých komiků vždy, i když není vyjádřen přímo. „*Role slova, verbálního textu, se někdy relativizuje poukazem na komiksy beze slov, přítomnost verbálního sdělení je však lépe považovat za fakultativní a v těchto případech tedy pouze „nevyjádřenou“, nikoli „nepřítomnou“.* Absence verbálního sdělení je záměrná, a tedy významotvorná“ (Foret 2010: 597).

Také David A. Beroná tvrdí, že text v různých formách v komiksu beze slov přítomen je. Pro komiksy podle Barbary Postemy nemusí být spojení obrazu a slova jedinou charakteristikou, která nutně musí určovat komiks. Navrhuje vnímat komiks jako formu, vedenou hlavně vizuální stránkou, které text jen přidává na zajímavosti a hloubce (2013). Myslím si, že tato charakteristika velice vhodně vystihuje i vztah textu a obrazu v komiksech beze slov. Na práci tvůrců s textem v němých komiksech se blíže podíváme u konkrétních příkladů v analytické části práce.

⁴⁴Montáž je častým vztahem slova a obrazu, který nalezneme v komiksu beze slov, což si ukážeme v další části práce při rozboru vybraných komiksů.

⁴⁵ Tato kombinace je podle McClouda (2008) nejčastější v případě klasických komiksů v ideální podobě.

2. 7. Narace v komiksu

Komiks má svůj vlastní specifický způsob narace, který je tvořen sekvenčností obrazů. Jde tedy o vizuálně prezentovanou naraci. Ačkoli komiks pracuje se statickými obrazy, tak právě fázování vytváří dynamický dojem plynoucího děje. Snažíme-li se pochopit komiksové vyprávění, musíme s komiksem nakládat jako s mediální formou, která přenáší sdělení.

David Carrier vidí narativitu ve schopnosti čtenáře rozhybat obrazy. „*K pochopení obrazu musíme rozhybat zobrazenou scénu. Mé použití slovesa „rozhybat“ se nepřímo dotýká toho, že musíme vědět, co se právě stalo, nebo co se bude dít dál. [...] Je přirozené vztahovat komiksy k historii narativních obrazů pro jejich obrazové sekvence umožňující rozhybání scén, které by jinak byly nerozluštitelné, stejně jako modernistická mistrovská díla*“ (Carrier 1997: 327).⁴⁶

Komiksový obraz rozvíjí vizuální narativ i bez použití textu. Již dva obrazy vedle sebe dokážou vytvořit příběh. Narativní obrazy nalezneme napříč historií umění. V žánrových obrazech, v deskových malbách a plastikách, v gotických vitrážích, ve freskové malbě, v grafických cyklech od Dürera, ve freskách od Giotta, obrazových románů od Masereela nebo Maxe Ernsta až se dostaneme k obrázkové knize, karikaturám a komiksovým knihám. Na užívání sekvenčních obrazů v komiksech je vhodné se podívat právě skrze optiku narativu v tradičním evropském výtvarném umění. Carrier vidí komiks jako přirozenou reakci na limity tradičních narativních maleb. Pro dějiny umění je narativita naprosto samozřejmá. Interpretování malby v kunsthistorii (hlavně v případě figurativního a narativního tématu) je vždy založeno na nějakém předchozím příběhu, který je znám již verbálně. Pro malbu funguje známý příběh jako jakýsi „*pretext*“, který usnadňuje čtení malby.⁴⁷ Interpretace umění tedy z velké části stojí na vztahu s verbálními texty.

⁴⁶ „*To understand a picture, we must move the depicted scene. My unidiomatic use of the verb „move“ alludes elliptically to the way that we must know what has just happened, or what will happen next. [...] It is natural to relate comics to the history of narrative pictures, for their image sequences permit moving scenes which otherwise would be as indecipherable as modernist masterpieces.*” (původní změní)

⁴⁷ V tomto kontextu vzpomeňme např. obrazy s náboženskou tematikou, které mají předlohu v Bibli nebo mytologické náměty, které vycházejí třeba z Ovidiových *Proměn*.

Jak to vypadá, když v obrazové sekvenci vzniká něco úplně nového? Pokud zobrazíme něco, co nemá žádnou existující předlohu, může být zobrazení nejasně interpretováno, proto si komiks zároveň vypomáhá textem. Kemp říká, že „*teprve s Williamem Hogarthem začíná doba „umělců-autorů, kteří své příběhy vynalézají sami“*“ (2003: 46). Dějiny umění předpokládají, že malba umí zobrazit literární předlohu, ale zvládne také vyprávět příběh zcela nový, vzniklý bez předlohy (Jedličková 2008: 16). Navzdory tomu, že dějiny umění jsou zvyklé pracovat s příběhy se v této vědě naratologie příliš nevyužívá. Alice Jedličková poukazuje na problémy mezi teorií vyprávění a kunsthistorií. Klasická kunsthistorie využívá sledování znázorňování průběhu děje v obraze k historickému zařazení díla, kdežto naratologie se zajímá o kategorii výstavby vyprávění (ad ibidem).

V rámci komiksu je výstavba příběhu velice významná. Vzhledem k jeho sekvenčnosti a spojení obrazu s textem je k naraci komiksu možné přistupovat skrze analogie v literatuře a filmu. To je i jeden z důvodů, proč v komiksové teorii nalezneme tolik termínů z filmové vědy. Jerzy Szyłak v komiksech vyděluje dva typy narativu. Jako jeden narativ vnímá verbální vyjadřování, které se skládá ze slovních jednotek. Druhým modem narativu je pro něj vizuální složka skrze jejíž obrazy dochází k propojení s prvním typem narativu. Szyłak také upozorňuje, že vložený slovní komentář může narušit plynutí vizuálních znaků a vztah k diegezi, proto se podle něj snaží autoři komiksů snižovat podíl verbální složky (2000: 99–102).

Narativita v komiksu se rozvíjí díky rovině času a popisu v obrazech. Významnou roli má podle Natalie Malinowske-Jany (2012) také vypravěč. Nyní se blíže podíváme na pozici vypravěče v komiksech beze slov. Problematiku roviny času a pohybu blíže zpracovávám v analytické části pod příslušnou kategorií.

Vypravěč v klasickém komiksu bývá určován popisky, kde nalezneme narativní komentáře a naratologie ho rozlišuje na základě kategorií, které se používají v literárních analýzách. U komiksu beze slov ale promluvy postav ve většině případů nenajdeme. Nejčastěji obsahuje tzv. myšlenkové bubliny, které často zobrazují piktogramy znázorňující myšlenkové pochody postavy. Jako příklad nám může posloužit komiks *Spacedog* od Hendrika Dorgathena. Podle Pavla Kořínka tyto myšlenkové bubliny odkazují na přítomnost tzv. „vševědoucího vypravěče“ (2006: 31).

Autoři knihy *V panelech a bublinách* berou v potaz také možnost „vypravěče“ v obrazovém plánu. Možností, jak rozlišit vypravěče (narativně-realizační funkci) na úrovni obrazu je několikero. Dochází však také k tendencím spojovat s vypravěčem komiksového autora, který konstruuje obraz a sekvence. Roli vypravěče tedy můžeme připisovat pomyslnému inscenátorovi. Můžeme také využít pojmu *vizuální inscenace* od Martina Schüwera (2008) z jeho knihy *Wie Comics erzählen*. Pro určení toho, kdo „vypráví“, je určující i aspekt fokalizace (vztah mezi objektem vnímání a jeho subjektem) a perspektivy.

2. 8. Meze intepretace

Zápletka v komiksu beze slov není nikdy zcela jasná a dovoluje množství intepretací, a to i v případě, že jsou obrazy relativně jednoduché. Když je narativ tvořen ze sekvence panelů, může se zdát jednoduché číst obrazy ve správném časovém pořadí a pochopit také kauzální vazby mezi nimi, přesto nemůže nikdy dojít k jednoznačné interpretaci. U tradičních komiksů, kde je ideálně zastoupen obraz i text se každý čtenář bude soustředit na jiné detaily a při pokusu převyprávět příběh použije jiná slova a zaměří se na jiné věci. Při interpretaci komiksu beze slov bude tento fakt ještě markantnější. Čtení je vždy procesem intepretace, ať se jedná o četbu textu či sekvenci obrazů (Postema 2014, 313–314). S produkcí čistě vizuálního narativu je spojena řada překážek a tvůrci si museli vytvořit řadu strategií, aby se jim podařilo vyrovnat se s nedostatkem slov. Již výše bylo zmíněno, že komiks spoléhá na předchozí zkušenost a vizuální kompetenci čtenáře a v případě komiksu beze slov je to klíčové. *„Obrazy beze slov, zatímco se zdá, že reprezentují primitivnější formu grafického narativu, tak na druhé straně vyžadují také jistou důmyslnost ze strany čtenáře. Pro intepretaci vnitřních pocitů postav je tedy nutná předchozí zkušenost“*⁴⁸ (Eisner 1985: 24).

⁴⁸ *„Images without words, while they seem to represent a more primitive form of graphic narrative, really require some sophistication in the part of the reader (or viewer). Common experience and history of observation are necessary to interpret the inner feelings of the actor.“* (původní text)

Podle Barthesa jsou všechny obrazy polysémické (Barthes 2004: 54). Monaco také potvrzuje, že v obrazu se skrývá nekonečné množství interpretací: „*obsahuje tolik informací, kolik jich v něm jenom chceme vyčíst. Jakékoli jednotky, které v rámci tohoto obrazu definujeme, jsou nahodilé*“ (Monaco 2006: 156).⁴⁹ Groensteen oponuje a říká, že obrazy bez nápomocného verbálna nejsou bezvýhodně polysémní. To, co pomáhá určit význam je právě záznam v „ikonické sekvenci“. Proto je u komiksu beze slov velice důležité uspořádání panelů, protože kompozice vede čtenáře. S tím souvisí i McCloudův koncept „*ucelení*“, který označuje specifický proces, kdy čtenář prochází jednotlivé panely, spojuje si je dohromady a zároveň ve své mysli doplňuje to, co mezi panely zobrazené není (2008).

„*Komiks konvenčně užívá i různé specifické znaky, jejichž znalost je také předpokladem úspěšného čtení. Pokud tyto konvence čtenář zná, je schopen přečíst i komiksy, které neobsahují žádnou slovní artikulaci, žádný verbální text, který by ho „vedl*“ (Foret 2015: 82–83). Specifické vizuální znaky můžeme označit jako druh jazyka, kterému se věnoval Neil Cohn (2012). Na druhou stranu u komiksu beze slov mohou být chybějící popisky a bubliny s promluvami postav důsledkem neurčitosti významu, což může vést až k jisté symboličnosti. Postema také upozorňuje, že ne všechny komiksy beze slov musí být nutně narativní. „*Existují případy, kdy je u bezeslovných děl primární tok vizuality a jejich význam se stane více abstraktní než narativní*“ (Postema 2016: 206–207).⁵⁰ Jaký je tedy vizuální jazyk, který tvůrci komiksu beze slov používají k dosažení sdělení?

⁴⁹ Martin Foret pracuje s citací od Monaca v kontextu obrazu, ačkoli původně se Monaco zaměřoval na filmový záběr. Podle Foreta je možné přístup takto zobecnit (Foret 2008: 80).

⁵⁰ „*In some cases, the visual flow of silent works is primary and their impact becomes abstract rather than narrative [...]*“ (původní znění)

2. 9. Vizuální jazyk komiksu (beze slov)

Dokážou komiksy „mluvit“ univerzálním jazykem? Podle kunsthistoričky Mileny Bártlové (2012: 167) funguje obraz jako komunikační médium a je tedy vlastně jinou formou jazyka. Řada komiksových teoretiků a také tvůrců samotných si komiks představuje jako specifický jazyk. Neil Cohn argumentuje tak, že komiksy nejsou jazykem samotným, ale jsou „*psány ve vizuálním jazyce ze sekvenčních obrazů*“. Vnímá tak vizuální jazyk komiksu jen jako jednu z mnoha variant vizuální komunikace, přičemž zdůrazňuje, že komiks je specifický socio-kulturní kontext (Cohn 2012). Pokud jsou komiksy psány vizuálním jazykem, můžeme předpokládat, že mají určitá specifika a zavedenou zobrazovací „gramatiku“, která funguje jako návod, jak sekvenční obrazy číst.

Podle Willa Eisnera je pomyslný komiksový vizuální slovník tvořen gesty a grafickou symbolikou. Autoři využívají různé zakonvencionalizované prvky, které jsou v konkrétním komiksu užity často v téže situaci podobě jako v komiksech jiných, a to právě z důvodu, aby došlo k co nejpodobnější interpretaci. Právě to, že jsou využívány znovu a znovu, z nich vytváří gramatiku sekvenčního umění (Eisner 1985: 8).

Na základě sémiotické optiky můžeme komiksové znaky rozdělovat na ikony, indexy a symboly. Ovšem jak poznamenává Jiří Kulka: „*V umění se ikonické, indexální a symbolické stránky značení prolínají a vzájemně podmiňují*“ (2008: 206). Naše kultura je podle McClouda stále více orientovaná na symboly (2008: 58) a komiksy, nejen ty beze slov, s nimi hojně pracují. Pro teorii dějin umění symbol představuje zástupný znak, který vyznačuje pojem nebo označuje osobu a je srozumitelný na základě konvence (Blažíček – Kropáček 2013: 396) Symbol je vždy předmětem ikonografie a ikonologie.

Pro výtvarné umění může být symbol:

- abstraktní, grafický či geometrický
- předmětný (označující nějakou osobu, např. atribut)
- rostlinný a zvířecí (vyznačují pojmy a vlastnosti na základě vnitřní podoby)

V komiksu nalezneme celou škálu symbolů a „ikonografických konvencí a stereotypů“ (Eco 1995: 166). Můžeme se setkat s řadou metafor vyplývajících ze všedního života. Již pouhé jednoduché čáry mohou mít příznačný význam. Obvykle tyto prvky zobrazují smyslové vjemy a bývají znázorněny jednou či více čarami různého typu.⁵¹

Barbara Postema říká, že pro potřeby porozumění komiksu je nápomocné pracovat s obrazy jako se soubory vizuálních znaků (2013: 3). Zvážíme-li tento přístup ke znakům, kterým jsou přisuzovány v komiksu konvenční významy, můžeme soubory vizuálních znaků vnímat jako kódy. Martin Foret upozorňuje na to, že komiksové kódy se nemusí omezovat jen na piktorální a verbální ale je možné sledovat také další kódy jako např. grafický či typografický a jako užší kódy zmiňuje také kódy výtvarné, kam řadí formální postupy, zvolení techniky či stylu (Foret 2015: 97–98).

U komiksu beze slov se zaměřuji na piktorální kódy, kterým řada komiksových teoretiků přisuzuje konvenční použití. Do vizuálního jazyka komiksu neřadím jen vizuální prvky, ale také samotnou strukturu komiksu považuji za jeho součást. V analytické části dále rozvíjím nejvýznamnější aspekty komiksového vizuálního jazyka a rozdělují si je do několika kategorií. Je třeba připomenout, že se jedná o ideální použití vizuálních prvků, a ne každý komiks je musí všechny využívat. Mezi významné prostředky vizuálního jazyka komiksu beze slov řadím volbu kompozice, protože může určovat způsob čtení díla a vést čtenáře. Dále použití barvy, která může být příznaková. Čtenář ji nemusí vnímat jen z estetického hlediska, ale barva může také výrazně přispívat k podpoření příběhu. Konvenční způsoby ztvárnění můžeme také najít při zobrazování času či znázorňování pohybu. Specifické místo má v komiksu beze slov zobrazení textů, které se zde přímo stávají součástí obrazu. Dalším typickým prvkem pro komiks beze slov je také práce s piktogramy. Za poslední důležitou skupinu konvenční práce s komiksovým vizuálním jazykem považuji ztvárnění postav, jejich gest a zobrazení emocí, které hojně staví na stereotypech. Pokud shrneme výše uvedené, tak komiks pracuje s množstvím kódů založených na konvenci. Pro čtenáře to znamená, že konvence musí znát, aby mohl plně pochopit obsah. V opačném případě může tento sekvenčně provázaný obrazový svět začít balancovat na hranici srozumitelnosti.

⁵¹ Sem můžeme zařadit např. tři McCloudovy vlnovky nad výkalem, které symbolizují zápach a také Ecovy okraje bublin: normální řeč – plná čára, křik – zubatá čára, šepot – přerušovaná čára atd. (okraje tedy působí jako sluchový vjem).

3. ANALYTICKÁ ČÁST

V této části práce nejprve uvádím svůj přístup k metodě formální analýzy a následně kategorie, na jejichž základě analyzuji vybrané komiksy beze slov. V krátkých kapitolách představuji zvolené autory. Pro větší přehlednost uvádím také stručné shrnutí děje jednotlivých komiksů. Sleduji, jak funguje komiksový vizuální jazyk v praxi. Výstupem této části práce je komparace přístupů autorů ke konkrétním komiksům beze slov, jejich výtvarný styl a nastínění jejich inspiračních zdrojů.

3. 1. Metodika

Zkoumat komiks je možné řadou různých přístupů. Většina teoretiků pracuje s komiksy převážně na poli literární vědy a kulturních studií, které se zaměřují hlavně na analýzy příběhů a textů. Svým přístupem a zvoleným typem komiksu bych se zaměřuji na problematiku výhradně skrze perspektivu vizuality. Vzhledem ke složitosti komiksové formy a rozmanitosti komiksové terminologie není snadné najít ucelenou metodu, která by však byla přesně ušita na míru obrazové stránce komiksu. Řada metod, které se používají pro zkoumání obrazu, operuje jen s jedním vyobrazením a v případě komiksu je třeba se vyrovnat s jeho sekvenčností. Vzhledem k tomu, že práce sleduje i výtvarný styl tvůrců a hledá analogie v klasických výtvarných stylech, přistupuji ke komiksu jako k umělecké formě. Pro analýzu komiksové vizuální složky jsem hledala vhodné nástroje v kunsthistorii a porovnávala také přístupy komiksových teoretiků. Práce se zabývá také přenášením významů, takže v tomto ohledu si definuji komiks jako formu mediální.

Základní umělecko-historické techniky je možné seskupit do několika kroků, které představují hlavní etapy práce každého kunsthistorika. Jiří Kroupa (2010: 61–65) jich v knize *Metody dějin umění: metodologie dějin umění 2* zmiňuje pět.⁵² Pro své účely využiji analýzu a komparaci. Ostatní metody považuji pro komiks za méně vhodné, protože se zaměřují např. na otázku určování autorství, zkoumání a analýzu dostupných pramenů o díle či o objednateli. Analýza je zde chápána v širším slova smyslu jako znalost technik, nutných k prozkoumání uměleckého díla. Pro vizuální popis komiksu pracuji s formální

⁵² Dalšími jsou: Popis a rozpoznání uměleckého díla; heuristika (ohledání díla, kritika pramenů a literatury); rekonstrukce tvůrčího kontextu díla; konstrukce významu.

analýzou, která popisuje vizuální prvky. Dalším zájmem je potom snaha konstruovat význam. Ylva Sommerland a Margareta W. Wictorin poukazují na to, že je možné využívat více nástrojů, které jsou vhodné pro popis a analýzu obrazů v panelech. „*Aspekty jako materiál, technika, barva, forma, linie/perspektiva, stupeň abstrakce, rovnováha, pořádek, pohyby, proporce, vzory, rytmy, to jsou základy umělecko-historické formální analýzy, které jsou potřebné pro pochopení, jak jsou obrazy konstruovány a čteny v rozdílných historických a současných kontextech*“ (2017: 3).

Následujícím krokem po rozboru na základě vybraných kategorií je interpretace děl.⁵³ Barbara Postema (2007) zmiňuje dva přístupy, které považuje ve vztahu k interpretaci komiksového obrazu za nejvhodnější. Jedním z nich je vizuální sémiotika založená na práci Rolanda Barthesa, který pracuje s obrazy jako s typicky ikonickými znaky. Dalším možným východiskem je podle ní přístup ikonografie z teorie dějin umění od Erwina Panofského a orientace na symboliku.

Barthes poukazuje na různé úrovně kódování obrazu a porovnává fotografii a kresbu. Ztvárnit objekt nebo scénu kresbou znamená, že autor musí následovat také řadu historicky zakotvených způsobů zobrazování, která se naučil ovládat. Jako příklad můžeme uvést práci s perspektivou. Dále si musíme uvědomit, že oproti fotografii je kresba plně v rukou tvůrce, který se rozhoduje, co zobrazí. Oproti fotografii v kresbě chybí spousta detailů, které by jinak byly zachyceny, což znamená, že denotát je v kresbě méně čistý než ve fotografii. Kresba také neexistuje bez užití stylu (Barthes 1977: 43). Skrze toto kódování je kresba méně denotativní, ale můžeme očekávat, že bude více konotativní. V komiksovém panelu rozeznáme na úrovni denotace, co je zobrazeno, ale pokud spojíme kontext a sekvenčnost panelů dostáváme také silný druhotný význam.

Ikonografii můžeme popsat jako kvalitativní metodu vizuální obsahové analýzy a interpretace. Panofsky (2013) vyděluje v rámci svého teoretického uchopení procesu interpretace tři různé stupně. Předikonografický popis, ikonografický rozbor a ikonologickou interpretaci. Pro komiks je důležité vnímání symbolů. V ikonografii je třeba

⁵³ Uvědomuji si, že mnou předkládané interpretace mohou být do značné míry subjektivní a vzhledem k množství možných výkladů není možné postihnout všechny. Nicméně interpretaci stavím na znalosti autora a stylu, kontextu díla a také rozboru významů řady symbolů, které jsou známé v západní kultuře. Jednotlivé vizuální aspekty komiksů a jejich funkci potom stavím na předem definovaných kategoriích.

hlubší znalosti kontextu užívaných symbolů. Panofsky pracuje s příklady renesančních maleb, ale jeho přístup můžeme vztáhnout také na současná díla. Při práci se současnou tvorbou je těžší rozlišit symbolické a sémiotické porozumění konotaci znaků. Při ikonografickém čtení je nutné pracovat se znalostmi, zkušenostmi a konvencemi dané kultury. Ikonografické významy jsou mnohem více ukotvené, kdežto konotace se mění také společně s kontextem.

Pro potřeby analýzy jsem pracovala také s postřehy Umberta Eca, který se v analýze v knize *Skeptikové a Těšitelé* (2006) mimo jiné zabývá obrazovou složkou komiksu a rozebírá kreslířský styl, užití barev, míru ikoničnosti, tvar panelu, nonverbální chování postav, prostředí a úhel záběru. Dále jsem sledovala přístupy komiksových teoretiků ke stavbě komiksu a to, jak hodnotí a charakterizují obrazovou složku. Na základě poznatků a přístupů McClouda (2008), Groensteena (2005), dále Duncana (2012) a také autorů knihy *v Panelech a bublinách* (2015) jsem si stanovila základní kategorie, pomocí kterých sleduji významné prvky obrazové výstavby příběhu v komiksu beze slov. Jednotlivé kategorie jsem rozebrala pomocí terminologie výše zmíněných autorů a pracuji s nimi jako s podkladem pro rozbor jednotlivých komiksů. Interpretaci ikonické stránky a dále práci se symboly poté hodnotím s přihlédnutím k přístupům Rolanda Barthesa a Erwina Panofského.

Výzkumné otázky:

Hlavní výzkumná otázka:

- Jaké jsou hlavní charakteristiky komiksu beze slov?

Dílejší výzkumné otázky:

- Jakými způsoby komiks beze slov přenáší sdělení?
- Jakou funkci má text v komiksu beze slov?
- Jaký je vztah mezi komiksem a výtvarným uměním?

V závěrečné komparaci vybraných komiksů beze slov se snažím zhodnotit přístupy jednotlivých autorů a to, jak se vyrovnali jen s vizuální stránkou. Na základě charakterizování výrazných prvků se snažím nastítnit narativní mechanismus komiksu beze

slov. Charakterizují také jejich výtvarný styl a identifikují inspirační zdroje tvůrců s uznávanými *-ismy* v dějinách výtvarného umění.

3. 2. Výběr výzkumné jednotky

Pro praktickou část jsem zvolila pět komiksů beze slov, které považuji po výtvarné stránce za různorodé.⁵⁴ Záměrně se jedná o originální díla a nikoli adaptace již existujících narativů.⁵⁵ Jde o autorské komiksy, kde tvůrce je tedy zároveň kreslířem a scénáristou. Jedná se vždy o jeden ucelený příběh v knize (je možné tedy vybraná díla označit jako grafické romány). Jedinou výjimkou je vybraná tvorba od Moebia, která obsahuje několik krátkých povídek.

Jednotliví kreslíři mají za sebou několikaletou kariéru v oblasti komiksové tvorby. Jejich výtvarný styl se již etabloval a vytvořili si svůj vlastní specifický přístup k využívání komiksových prvků. V průběhu své tvorby také autoři získali řadu ocenění a měli samostatné výstavy. Díla také pocházejí z odlišných tematických a kulturních oblastí. Zaměřuji se na západní tvorbu, která je postavena na konvencích západní kultury a jejich způsobů čtení, opomímám tedy japonský styl komiksu (*manga*), který bývá také často předmětem analýz. Vycházím z pohledu Umberta Eca (2006) na ikoničnost vizuálních prvků komiksu, jež jsou založeny na kulturně determinovaných konvenčních znacích, díky kterým dokážeme komiksové obrazy správně rozklíčovat a pochopit.

Vzhledem k charakteru zvolených komiksů je třeba definovat i pojem grafický román. Komiksy mohou mít formu komiksového stripu (*comic strip*), který je nejčastěji součástí periodik a má nevelký rozsah. Další příklad komiksové podoby představuje tzv. komiksový sešit (*comic book*). Jakkoli se názory na kořeny komiksového sešitu liší, můžeme je hledat ve 30. letech minulého století (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 273). Grafický či komiksový⁵⁶

⁵⁴ Uvědomuji si, že výběr autorů je jen selektivní, pro nastínění práce s tímto typem komiksu jsou ale příklady dostačující. Každý z tvůrců pracuje ve svém individuálním stylu a zároveň všechny spojuje styl komiksu beze slov.

⁵⁵ Díla některých autorů dosud nebyla vydána česky. Překlady komiksů jsou tak převzaty z knihy Paula Gravetta (2013.)

⁵⁶ Český překlad *graphic novel* nepovažují autoři knihy *V panelech a bublinách* za nejšťastnější. Slovo grafický ne zcela odpovídá nejčastějším technikám komiksu a problematizují i samotné slovo román. Navrhují pro češtinu vhodnější termín *komiksový román*, nicméně grafický román je již zavedeným pojmem, se kterým pracují nakladatelství (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 294).

román (*graphic novel*) potom představuje nejmladší přístup ke zpracování komiksu. V americkém prostředí se objevuje od 70. let a v českém prostředí se toto označení začíná využívat hojně v posledním desetiletí (ad ibidem: 293). Se vznikem grafických románů se pojila opět snaha oprostit komiks od nálepky dětské literatury a zároveň se zavedením této formy souvisí i jistý marketingový tah. Dnes mu bývá připisována povaha svébytného žánru, který dokáže přitáhnout pozornost kritiky i z nekomiksových oblastí.

Pro tuto tvorbu je charakteristické, že vychází knižně, má složitější příběh, který se věnuje vážnějším tématům⁵⁷, staví na autorském stylu a cílí na dospělé čtenáře (Beatens 215: 9–15).

Mezi zkoumanými komiksy je výše zmíněná tvorba od Moebia, který pracuje v některých svých povídkách naprosto bez textu a zastupuje francouzskou tvorbu. Dále komiks amerického autora Petera Kupera, německého autora Hendrika Dorgathena se specifickým využíváním piktogramů, Švýcara Otta a zástupce české tvorby Pavla Čecha. David A. Beronä vybrané tvůrce rozděluje do dvou tematických kategorií. Thomase Otta⁵⁸ charakterizuje jako autora, který reflektuje podobu a dojem dřevorezby ale z jiné perspektivy. Ott zkoumá ve svých postavách emoce strachu a psychiku. Do druhé skupiny řadí Beronä tvůrce Petera Kupera a Hendrika Dorgathena, kteří používají tvorbu k zachycení nejnvtitnějších lidských pocitů, a to i pod maskou zvířat či karikatur (Beronä 2010⁵⁹). Dovolím si tematicky do druhé skupiny zařadit i českého autora Pavla Čecha, který zde zastupuje tvůrce pro děti a mládež. Moebia (Jeana Girauda) a jeho sci-fi *Arzach* je třeba ponechat samostatně.

⁵⁷ Podněty pro tvorbu hledají grafické romány často ve vážných společenských tématech, historii. Mohou mít také autobiografické prvky.

⁵⁸ K tvorbě Thomase Otta přiřazuje ještě podobnou tvorbu autorů Erica Drookera a Chrise Laniera, ti se však zaměřují tematicky jinak. Oba představují ve svých dílech kritiku kapitalismu a amerického imperialismu.

⁵⁹ Předmluva ke katalogu k výstavě *Silent Witnesses: Graphic Novels Without Words*. Výstava na Lincoln School of Art and Design, Lincoln University, Lincolnshire England. May 31 - August 31, 2010. Dostupné online na WWW:
<https://www.academia.edu/3570405/Introduction._Silent_Witnesses_Graphic_Novels_Without_Words>.

3. 3. Zvolené kategorie

Pro analýzu jsem zvolila celkem šest kategorií, které by měly co možná nejkompaktněji vystihnout významné aspekty komiksu beze slov. Na základě těchto kategorií se pokusím shrnout, jakým způsobem komiks beze slov konstruuje sdělení. Nepředstavuji zde úplný vyčerpávající přehled rozboru stavby komiksu. V další části práce je každé kategorii věnována jedna podkapitola, kromě stylu, který je součástí kapitoly 2.3 *Komiks a umění*. Pozornost mu však bude věnována vždy s ohledem na konkrétního tvůrce. Záměrně opomím hledisko bublin jako samostatné kategorie, nicméně krátká zmínka jim bude věnována v části o práci s textem v komiksu beze slov. Do kategorií jsem zařadila: použití barvy; kompozice komiksu; práce s časem a znázornění pohybu; text v komiksu beze slov; používání piktogramů; typy postav, gesta a emoce.

3. 3. 1. Použití barvy

Využití barev v komiksu souvisí s estetikou, ale také s komerčností komiksu a vývojem technologie. Tisk barevného komiksu je finančně nákladný, ale patří mezi nejčastější volbu tvůrců. Černobílá kombinace potom bývá často spojována s undergroundovými komiksy.⁶⁰ U raných komiksů nebylo technicky možné dosáhnout barevnosti. Periodika té doby byla založena jednoduše na kombinaci tří variant – černé, bílé a šedé. Teprve postupem času se začalo tisknout s barvou. Barevnost však není nutností a stále se můžeme v novinách setkat s černobílými stripy.

Počátky barevného tisku jsou spojeny s významným objevem míchání na základě tří subtraktivních barev (purpurové, azurové a žluté), které jsou schopné vytvořit odstíny. Později tisk přešel na míchání čtyř barev (model CMYK) žluté, azurové, magenty a černé. Pomocí tohoto principu je možné vytvořit až 64 barev. Barevná škála se však v celé míře úplně nevyužívala. Často se tiskly komiksy v základních barvách, s jednoduchými obrysy a na levném papíru, aby se tak zajistila větší ekonomická dostupnost. Tvůrci amerických komiksů vybírali pro své superhrdiny výrazné základní barvy, takže barevnost jednotlivých postav se časem pro čtenáře stala až symbolickou a na první pohled byli schopni barevné kombinace přiřadit ke konkrétní postavě (McCloud 2008: 187–188). S vývojem tisku bylo

⁶⁰ Černobílá kombinace může být někdy vnímána jako více „umělečtější“.

možné později pracovat s jemnějšími odstíny, a tedy propracovanější barvou. Od 70. let můžeme pozorovat mnohem širší paletu barev a docházelo také k využívání nových technologií tisku.

Volba barvy však souvisí také s emocemi, funkcí a symbolikou. Podle McClouda (2008) dokáže vyjádřit náladu, dodat hloubku či upoutat pozornost na konkrétní detail. Také může rozlišovat jednotlivé postavy, navodit dojem emocí nebo zdůraznit prostředí.⁶¹ Barevné spektrum můžeme pomyslně rozdělit na dvě kategorie teplé (aktivní) barvy, do kterých zařadíme červenou a její další odstíny a studené (pasivní) barvy, kde nalezneme modrou, fialovou a zelenou (Birren 1961: 141).⁶² Z psychologického hlediska mohou barvy vyvolávat různé asociace⁶³, stimulaci či další psychologické vjemy. U barev se můžeme zabývat řadou dalších aspektů. Zda jsou zobrazené plošně nebo s trojrozměrným efektem, jaká je využita technika, jaký je vztah mezi barvou a kresbou či jaký mají odstín, saturaci nebo světlost. S těmito charakteristikami souvisí vizuální působení barev a jejich projevy v ploše či prostoru.

Barva také doplňuje komiksový příběh a jeho téma. Barevnost může dodat scéně na reálnosti a pomáhat více narativu. Např. Thomas Ott svou tvorbu zasvětil hororovým příběhům, které zobrazuje speciální technikou pouze v černobílém provedení, což pomáhá navodit atmosféru tajemna a strachu. Pavel Čech zase v jednom okamžiku v komiksu „A“ přechází od šedavých tónů příběhu na barevné, aby potřhl změnu a vyznění děje. Moebius v povídce *Arzak* od sebe zase pomocí barev odlišuje dvě dějové linky vložené do sebe.

3. 3. 2. Kompozice komiksu

Za každým obrazem a volbou jeho umístění je vždy skryta strategie autora. Najít pevný rámeček pro kompozici komiksu, který by platil pro každé dílo, je téměř nemožné. V komiksu můžeme rozlišit dvě linie kompozice, které se vzájemně prolínají a doplňují. Jedna linie nás zavede do oblasti vyprávění, tedy organizace příběhu, kdy v rámci kompozice hlavního

⁶¹ Zajímavý rozbor barevnosti komiksu přináší Randy Duncan (2012), který se zaměřil na dílo *Asterios Polyp*.

⁶² „In the main, the colors of the spectrum are to be associated with two moods, the warm, active, and exciting qualities of red and its analogous hues, and the cool, passive, and calming qualities of blue, violet, and green.“ (původní znění).

⁶³ Pod asociativním působením barev si můžeme představit dvojice červená – barva krve, žlutá – barva slunce, modrá – barva vody, růžová – něžnost, sladkost. Dannhoferová (2012) řadí asociativní působení pod psychologické vlivy barev.

příběhu můžeme rozlišovat třeba vícero vložených vedlejších narativů. Další možností pohledu na kompozici komiksu je sledování jeho stránkové struktury a uspořádání. U grafických románů můžeme také očekávat rozdělení na kapitoly.

Při popisu stránkové kompozice nás zajímají jednotlivé prvky jako panel, strip, rámeček, okraj a mezera. U děl většího rozsahu, se kterými pracujeme v analýze je potom hlavním segmentem strana či dvoustrana. McCloud (2008) považuje panel za nejdůležitější ikon komiksu, protože člení čas a prostor. Jejich vztah ale záleží na konkrétním kontextu. Autoři knihy *V panelech a bublinách* uvádějí šest možných kompozic na úrovni panelu, které charakterizují jako „typy záběrů“.⁶⁴ Tyto varianty nejsou určující pro všechny komiksy a také se nejedná o všechny možné přístupy. Můžeme rozlišovat např. velký celek, celek, polocelk, polodetail, detail a velký detail (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 123–125). Můžeme se setkat s tím, že postavy a předměty nejsou v panelu zobrazené celé, což často odpovídá fotografickým schématům. Volba perspektivy v sobě nese také další možné významy. Někteří tvůrci pracují s ptačí perspektivou, která umožňuje čtenáři lepší kontrolu nad scénou. Může také navodit emoční odstup od děje a postavit čtenáře do role vzdáleného pozorovatele. Eisner dále uvádí tzv. žabí perspektivu, která má docílit pocitu malosti, úzkosti či strachu (Eisner 1985: 89).

Řada mainstreamových komiksů má rozložení panelů⁶⁵ na stránce pravidelné, stále podle stejného vzorce. Jsou čteny zleva doprava, odshora dolů, což je typický způsob četby v západní kultuře odvozený od čtení textu.⁶⁶ Na druhou stranu se můžeme setkat i s kompozicí, která je autorská a originální. Strana nebo dvoustrana je nejčastěji objektem kompoziční „hry“, která zásadně ovlivňuje čtení. Poslední panel na dvoustraně bývá často využíván jako prvek navozující napětí a podnět k otočení stránky a dalšího čtení. Na konec dvoustrany se tedy často umísťují významné momenty děje. Martin Foret také zmiňuje, že s vyvážeností dvoustrany autoři pracují také tak, „že vytvářejí mezi jednotlivými řadami obrazových polí či jinými segmenty různé paralelismy, „zrcadlení“ či přímo „rýmování“ (kopírování, parafrázování či odkazování)“ (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 176).

⁶⁴ V komiksově teorii se často pracuje s pojmy z filmové vědy.

⁶⁵ Pracuji s pojmem panel, protože v českém prostředí je zavedenější termínem než Groensteenova *viněta*.

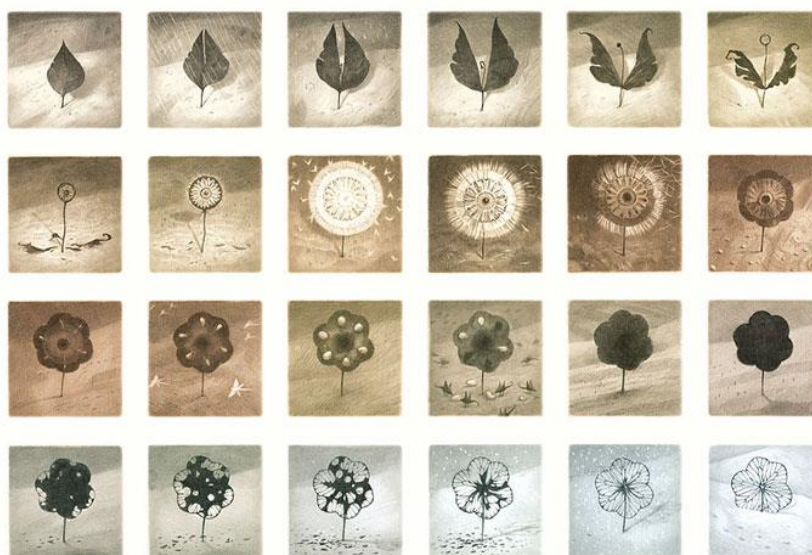
⁶⁶ Tento způsob „čtení“ komiksu se odlišuje od pohledu na malby výtvarného umění, kde se divák nejčastěji dívá s odstupem do středu díla (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 176).

Pro orámování panelů jsou typické černé jednoduché linie. Nicméně i rám se stal konvencionalizovaným prvkem, který může přinášet další informace pro děj příběhu. Výběr okraje panelů, rámu, velikost panelu či jejich množství na stránce, to vše může mít nějaký význam (Postema 2013: 29). Pokud má panel rozvlákněný rám může se jednat o sen nebo o flashbacky (návrat do minulosti, vzpomínku) (Eisner 1985: 44). Groensteen hovoří také o inkrustaci, kdy může docházet k tomu, že je panel vytažen na pozadí, tedy v jednom panelu může být obsaženo vícero dalších (2005: 108). Tvůrci si také mohou pohrávat s tvarem rámu nebo mohou vytvořit tzv. falešnou sekvenci, kdy rozčlení do panelů jeden „záběr“ (obraz). Tímto způsobem mohou různé obrazy záměrně akcentovat a měnit také směr čtení komiksu nebo jeho rychlost. Tato tendence vést čtenářovo čtení souvisí s Groensteenovou lekturální funkcí (srov. Groensteen 2005: 72–75).

Martin Foret a Michal Jareš se shodují, že pro komiks beze slov je právě vnitropanelová a stránková kompozice nejvýznamnějším aspektem jeho struktury. Kompozice vede čtenáře a určuje také pořadí panelů, tak aby recepce byla co nejplynulejší (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 127).

3. 3. 3. Práce s časem a znázornění pohybu

Podle McClouda jsou bubliny se slovy signálem uplynulého času. Obrázky, mezery mezi panely a samotná slova vytvářejí dojem času. Slova existují v čase, protože zastupují zvuk (McCloud 2008: 95). Díky verbální složce se potom ze statického obrazu stává scéna příběhu. Když tvůrce komiksu bubliny s textem ani recitativy pro znázornění uplynulého času využít nemůže, pracuje s jinými možnostmi, jak ho znázornit. Pavel Kořínek uvádí jako jednu z nejjednodušších možností zobrazení různých strojů např. budíky, hodiny (2006: 48). Další možností je zobrazení kalendáře či pohybu slunce na obloze. Pro zobrazení uplynutí delšího časového úseku je možné znázornit i čtyři roční období a navodit tak dojem celého roku. Shaun Tan v komiksu *Nový svět* využívá motivu ročních období na pozadí spolu s kvetoucí rostlinou v průběhu roku (viz obr. č. 4). Časový rozměr může zpodobnit také zobrazený zvuk nebo výrazný pohyb v panelu.



Obrázek č. 4 Shaun Tan, *Nový svět*, 2012 – znázornění uplynutí roku, dvojstrana

zdroj: <http://www.shauntan.net>

Každý panel, na který se díváme nás odkazuje k přítomnosti (McCloud 2008: 104). Teprve v sekvenci dochází k posunu času. Z důvodu sekvence statických obrazů komiks pracuje se specifickým zaznamenáváním pohybu. Pohyb může být zobrazen v rámci jednoho panelu či od panelu k panelu. Výtvarníci v komiksu využívají různé iluze pro jeho napodobení. Jak jsme zmínili již výše některé prvky přebrali tvůrci z futurismu a jejich snahy o rozklad pohybu ve statickém obraze. Iluze pohybu tak může být navozována např. pomocí multiplikace nohou postav.

Podle McClouda můžou pohyb znázorňovat tzv. pohybové linky.⁶⁷ Může jít o jednoduché linie⁶⁸ nebo mohou být výrazně stylizované, jak je tomu např. v superhrdinských komiksech. Jako další typ uvádí McCloud mnohočetné obrazy subjektu nebo tzv. fotografické pruhování. Pohybující se objekt také může být rozmazán nebo naopak zůstat zaostřen, zatímco je rozmazáno pozadí v panelu. Posledním příkladem je pak možnost využít sekvence panelů, které zobrazují výjev s kontinuálním pozadím, jen je postupně objekt posouván ve směru pohybu. Tuto variantu několika vedle sebe stojících panelů nazývá termínem *polyptych* (McCloud 2008: 110–115).

⁶⁷ McCloud zdůrazňuje, že v evropském kontextu se pohybové linky příliš často nevyskytovaly. Zřetelné pohybové linky jsou potom podle něj doménou amerického komiksu (McCloud 2008: 113).

⁶⁸ Forceville et al. (2013) tyto linky označují jako „piktoriální runy“ (pictorial runes). Na základě analýzy komiksu Tintin vyčlenil několik ustálených typů.

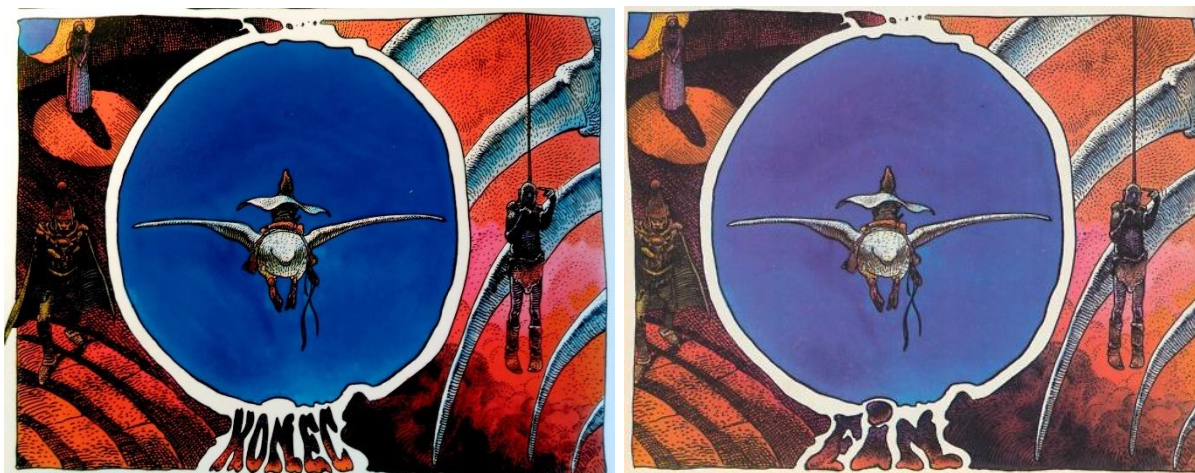
3. 3. 4. Text v komiksu beze slov

Název „komiks beze slov“ může být trochu zavádějící, protože evokuje dojem, že v něm žádný text nemůžeme nalézt. Nicméně opak je pravdou. Pravidla pro komiks beze slov nejsou nikde striktně dána a kreslíři si je upravují podle potřeby. Martin Foret rozlišuje čtyři způsoby textu, který může být zakomponován do komiksu (Kořínek – Foret – Jareš 2015: 154).

- promluvy postav (obvykle v bublinách)
- výpověď vypravěče (často v textových polích) a časoprostorové shiftery
- vyjádření zvuku (zvukové efekty nebo onomatopoeia)
- zobrazené texty

Pro komiks beze slov můžeme vyřadit slovní repliky v bublinách u postav, také výpovědi vypravěče a časoprostorové shiftery. Vyjádření zvuku textem je možné v některých případech nalézt třeba v podobě jednoho písmena „Z“, což označuje spánek. Nejvýraznější pro němý komiks je poslední kategorie, a to jsou zobrazené texty, které jsou součástí vyprávění. Můžeme je nazvat „obrazově zakotvenými textovými suplementy“ (Kořínek 2006: 28). Jde často o nápisy, graffiti, výtisky novin, názvy ulic, měsíce v kalendáři a další. Tyto texty jsou součástí prostředí v panelu a obrazově mají jen doplňovací charakter. V některých případech se ale jedná o klíčové prvky, které vedou příběh a čtenář se může dokonce nadneseně ocitnout v roli detektiva a sledovat tyto drobné textové indicie. K těmto zakomponovaným textům můžeme vztáhnou Bartesovu funkci ukotvení, protože pomáhají při interpretaci. Eisner takové využití textu v obrazu nazývá „narativním mostem“ (*narrative bridge*), který pomáhá udržet rytmus a plynutí (1985: 19). Kromě textu autoři pracují třeba jen s jednotlivými písmeny jako symboly (např. Pavel Čech) nebo s čísly (např. Thomas Ott). Shaun Tan v komiksu *Nový svět* pracuje s jakousi imaginární neznámou abecedou, která v tomto komiksu funguje jen v rovině prezentační.

Zajímavým případem jsou také úpravy takto výtvarně zakomponovaného textu v případě překladu do jiného jazyka. Komiks *Arzach* od Moebia se skládá z jednotlivých krátkých povídek a pro jejich rozdělení bylo třeba některé jasně ukončit. Příběhy jsou z velké části striktně beze slov a nenalezneme v nich ani jiné textové komponenty. Jedinou výjimkou v bezslovném příběhu je slovo *konec*, které bylo zároveň pro účely překladu překresleno (viz obr. č. 5).



Obrázek č. 5 vlevo české vydání Moebius, *Arzach* (2012: 24), vpravo původní francouzsky.

Záměrně jsem dosud nijak neproblematizovala používání bublin v komiksu beze slov. Z názvu komiksu beze slov si můžeme odvodit, že bubliny nebudou jeho součástí. Někteří tvůrci je ale využívají k vyjádření myšlenek postav. Další potom mohou pracovat i s vlastním piktografickým jazykem. Pokud tedy bubliny v díle nalezneme řídí se jejich grafické zpracování podobnými pravidly jako u komiksu, u kterého jsou běžnou součástí. Dále zmíněné varianty patří mezi ideální případy, a ne vždy musí být toto rozdělení absolutně platné. Oválný rám představuje „konverzaci“. Pokud chce autor znázornit myšlenku postavy tak používá tvar obláčku. Bubliny se zubatými okraji se snaží navodit dojem zvuku. Všechny zmíněné typy nalezneme v komiksu Hendrika Dorgathena (*Spacedog*). Jen s oválným okrajem bublin pracuje Pavel Čech v komiksu „A“, Peter Kuper zase využívá bubliny jen k vyjádření myšlenek, které se v jeho komiksu *The System* objeví až na závěr díla a ve velmi malém počtu. Vybraná část z *Arzacha* od Moebia je striktně bez nich.

3. 3. 5. Používání piktogramů

V komiksu beze slov tvůrci mohou pracovat místo textu s piktogramy, drobnými obrázky, které nahrazují předpokládané slovní významy. Např. pro znázornění hudby jsou nejčastěji používané piktogramy pro noty. Piktogramy jsou často využívány k zobrazení myšlenek postav a jejich pocitů.

Piktogramy definujeme jako „obrazný zástupný znak“. Slovník pojmů dějin umění je popisuje jako „*zvláštní formu spojujícího, vizuálního zobrazení objektivní skutečnosti, případně také představ a myšlenek, sloužící jejich znázornění srozumitelnému i bez znalosti jazyka.*“ Není možné ho číst jako slovo a jeho interpretace je založena na rozpoznání obrazného znaku. Piktogram bývá znázorněn pomocí ploch a linií a vyznačuje se také určitým stupněm abstrakce. Piktogramy jsou také použitelné jako mezinárodní značky, protože obsahují kratičké sdělení (Blažíček – Kropáček 2013: 312). Je možné je také charakterizovat jako stylizované zobrazení, které je známé z reálného života nebo z jiných vizuálních žánrů, ale v rámci komiksu často obsahuje více méně konvenční význam (Forceville et al. 2013:492). Nicméně výhodou jejich použití by mělo být celosvětové porozumění. Někteří umělci si vytvářejí vlastní styl, kterým zobrazují specifické piktogramy, nebo kreativně pracují již se zavedenými. Kromě piktogramů nalezneme v komiksech beze slov také zakomponování interpunkčních znamének vykřičníku či otazníku.

3. 3. 6. Typy postav, gesta a emoce

Výše jsem zmínila, že jedním z důležitých východisek komiksu je karikatura jejíž počátky můžeme hledat již v 16. století. V komiksu se často pracuje s druhem karikatury, který nemá za cíl zesměšňovat, ale snaží se o co nejlepší možné vystihnutí. Komiksová nadsázka (nebo také zkratka) je individuální záležitostí každého komiksového tvůrce. Je to snaha podtrhnout nějaký rys v zobrazení dané postavy, ať už se jedná o vnější nebo vnitřní charakteristiku. Komiksy často využívají kontrastu vzhledu a chování svých hrdinů.

Gombrich popisuje dvě podmínky, které jsou nutné pro zachycení postavy. První je založena na zkušenosti umělců, kteří umí pracovat s obrazovými efekty. Druhá je potom na straně publika, které musí jejich zobrazení přijmout. Pokud budeme vycházet

z Gombrichových podmínek, tak kreslíř komiksu potřebuje znát fyziognomii a výraz člověka. Na základě těchto znalostí je schopen vytvořit postavu, která je dostatečně čitelná (Gombrich 1985: 379, 383).

Např. komiksový kreslíř Simon Bisley je typický svými hrdiny s naddimenzovanou svalovou hmotou, která odporuje lidské anatomii a svaly se na ní nachází prakticky všude. Autor tím dosahuje zdůraznění jejich fyzické síly a moci. Dalším příkladem mohou být zobrazované ženy v komiksech Káji Saudka, které mají vždy výrazná nadra a útlý vosí pas. Saudek tak podtrhuje jejich ženskost a jeho ženské postavy se stávají symbolem tělesné touhy. Komiksová nadsázka je tedy účinnou zkratkou, jejíž kvalita musí být posuzována v každém jednotlivém díle zvlášť a nelze ji globálně odsoudit jako schematičnost žánru.

Vzhledem k tomu, že v komiksech beze slov často neznáme jména postav, musí být jednotliví aktéři jasně rozpoznatelní, zvláště pokud je v příběhu i více hlavních či vedlejších postav. Čtenář by měl být schopen je snadno rozpoznat a sledovat v příběhu. Postavy jsou často propracované poměrně detailně nebo jsou zdůrazněné jinou vizuální charakteristikou. Celkový dojem z postavy si potom čtenář vytváří na základě spojení její vizuální charakteristiky spolu s jednáním postavy v příběhu. Pracuje se také se stereotypizací, který napomáhá k pochopení postavy.

Pro co nejlepší zachycení emocí postavy je zvláště důležité zobrazení očí a úst. Právě ty dokáží předat nejvíce informací. Komiks často pracuje s velice přehnanou až hyperbolickou formou zobrazování neverbálního chování. Pro komiks beze slov je ztvárnění postav a jejich gest klíčové, protože držení těla dokáže vyjádřit aktuální myšlenkové rozpoložení postavy. Kromě zobrazení výrazu v obličeji jsou také významné ruce, pomocí nichž může kreslíř zachytit různá gesta, která jsou na hranici pantomimy. Eisner názorně uvádí několik příkladů abstrakce možných gest a postojů, které jsou běžné a snadno čitelné (viz příloha č. 3). Sestavil tedy jakýsi „slovník“ možností (Eisner 1985: 101–102). Samozřejmě nelze toto rozdělení brát jako absolutní.

Vybraní autoři:

3. 4. Moebius – Jean Giraud (1938–2012)

Tento francouzský autor se narodil v Nogent-sur-Marne. Vystupoval pod pseudonymy Gir a Moebius (vlastním jménem Jean Henri Gaston Giraud). Navštěvoval uměleckou školu užitého umění v Paříži, ale už tehdy se věnoval tvorbě vlastních westernových stripů a navrhování designu nábytku či plakátů ho příliš nelákalo. Studium ukončil již po dvou letech a zvolil si dráhu profesionálního kreslíře komiksu.⁶⁹ Jeho prvním komiksem byl *Frank et Jérémie*, který prodal již v 15 letech. Po návratu z vojny nastoupil do ateliéru Josepha Gillaina (alias Jijé), kde pracoval na westernové sérii *Jerry Spring*. Mezi jeho výrazné westernové komiksové postavy patří *Blueberry*, na které spolupracoval s Jean-Michelem Charlierem od roku 1963. Od stejného roku začal kreslit pro satirický časopis *Hara Kiri* sci-fi noirové komiksy. Mimo westernové komiksy ho ale vnitřně více lákalo science fiction. Výrazným bodem v jeho kariéře byl vznik časopisu *Métal Hurlant*, kde se mohl plně projevit jako Moebius a věnovat se sci-fi tvorbě. Spolupracoval i se Stanem Lee na *Silver Surferovi*, napsal scénář pro mangu *Icare* a pro Jeana Van Hamma nakreslil díl *La Version irlandaise* (Irský příběh). Jeho nejosobitější díla jsou *Le Bandard fou* (Šílený erekto-man) či *Le Garage Hermétique de Jerry Cornélius* (Hermentická garáž Jerryho Cornélia). V 80. letech Moebius změnil svůj způsob k životu a začal se více zabývat mystikou, což se odrazilo také v jeho tvorbě. Přestěhoval se na Tahiti a později do Los Angeles. Zemřel v březnu roku 2012 a ve stejném roce vyšel *Arzach* v České republice.⁷⁰ Mezi Giraudovi vlastní umělecké vzory můžeme zařadit Leonarda Da Vinci, Rembrandta Van Rijna, Harolda Fostera či Jacka Kirbiho a další.⁷¹ Skrze svou tvorbu se stal inspirací pro řadu dalších tvůrců, a to nejen komiksových ale i filmových jako jsou Ridley Scott nebo Federico Fellini.⁷² Z českých tvůrců inspiroval např. Káju Saudka či Nikkarina. Jeho fantaskní světy a inovativní tvorba ovlivnily vizualitu sci-fi a fantasy. Pracoval s detailní propracovanou kresbou, kdy používal šrafuru pro stínování a jeho kresby byly často kolorované. Dopad jeho tvorby není znatelný jen v Evropě a USA, ale ovlivnil také tvorbu v Japonsku.⁷³ Příkladem může být kreslíř a filmový tvůrce Hajao Miyazaki.

⁶⁹ <https://www.lambiek.net/artists/g/giraud.htm>

⁷⁰ Autorův medailon na obálce prvního vydání knihy *Arzach* (2012).

⁷¹ <https://www.lambiek.net/artists/g/giraud.htm>

⁷² Průniky jeho vlivu můžeme vidět i v designu počítačových her. Jeho komiks *Arzach* se stal např. inspiračním zdrojem pro počítačovou hru *Panzer Dragoon*.

⁷³ <https://www.tor.com/2012/03/12/moebius-the-visionary-visionary/>

3. 4. 1. Arzach

Jako debut vyšel Arzach v prvním díle *Métal Hurlant* v roce 1975 a představuje první ze série. Následovaly ho potom další krátké příběhy s obměňovanými názvy, kde je Arzach hlavní postavou (*Harzak, Arzak, Harzack, Harzack*)⁷⁴. S postavou Arzacha a později také s komiksem *Incal*⁷⁵ přinesl Moebius nový přístup ke komiksovému sci-fi žánru.

První české vydání Arzacha z roku 2012 obsahuje celkem osm krátkých příběhů. Jako první je zařazena povídka *Objížďka*⁷⁶ a potom následují převážně němé příběhy Arzacha. Moebius přichází s experimentálními povídkami, které vyobrazují krajiny, kde se mísí surreálno se symboličnem. Jednotlivé příběhy mají autorskou kreativní kompozici a tvůrce často pracuje s netypickým rozložením panelů. Autor také nenásleduje tradiční pravidla lineárního narativu. Moebius hodnotí i samotný narativ jako novátorský, když říká, že: „... příběh nezapadal do žádného z klasických narativních schémat, přinejmenším tedy v komiksu.“⁷⁷

Ze sedmi povídek jsem pro účely analýzy vybrala pouze jednu s názvem Arzach, která rozvíjí příběh na osmi stranách. Hlavní postavou je Arzach, který putuje na létajícím zvířeti podobném pterodaktylovi. Arzach s vysokou čapkou vypadá jako válečník a osamělý cestovatel. Má na sobě plášť a kožený ochranný oděv s kovovou ozdobou na hrudi. Moebius zde představuje navždy putujícího válečníka, který může připomínat archetyp Odysea. Sám své dílo vnímá jako umělecký projev: „... co se týče výtvarné stránky, nešetřil jsem úsilím a každé scéně jsem věnoval množství práce a síly zcela srovnatelné s tím, jaké jinak bývá věnováno obrazu nebo ilustraci.“⁷⁸ Výrazný vliv na podobu scén mohl mít jeho pobyt v Mexiku. Moebius popisoval svou fascinaci pouští a dojmy z putování a objevování vnitřního světa v plochých nekonečných krajinách, což se také odráží v povídkách o Arzachovi.⁷⁹

⁷⁴ Na příběhy Arzacha navazuje také *Arzak Destination Tassili* z roku 2009.

⁷⁵ Scénář k *Incalu* napsal Alejandro Jodorowsky.

⁷⁶ *Objížďka* původně vyšla v časopise *Pilote* v roce 1973 a s postavou Arzacha nemá nic společného. Jde o autobiografický příběh, který je oproti ostatním povídkám plný textu.

⁷⁷ Úvod otištěný v českém vydání Arzacha, který sepsal Moebius v roce 1991.

⁷⁸ Ad ibidem.

⁷⁹ Dokument BBC *In Search of Moebius*. Dostupné online na WWW:<
<https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>>.

Úvodní panel přes celou stranu s názvem povídky vypadá jako plakát, který čtenáře uvádí do děje. Arzach letí na svém zvířeti kolem věže ve skále, která se tyčí na tmavě modrém pozadí. Skrz okno zahlédne polonahou ženu, která se právě svléká a není jí vidět do obličeje. Na vrcholku věže Arzachovi hrozí muž, zřejmě ženin věznitel. Arzach chytá muže do lasa a odlétá s ním pryč. Přelétá s ním kolem jiné skály, kde na celou scénu hledí němé zelené mužské postavy. Arzach i s věznitelem přilétají ke kostře obrovského zvířete, kde Arzach muže zanechává zavěšeného napospas svému osudu a vrací se zpět za tajemnou ženou ve věži. Sestupuje do věže a otáčí ji tváří k sobě. Čeká ho však překvapení, když místo krásky nachází zvíře s ženským tělem.

Příběh je zobrazen propracovanou kresbou a stínování objemů je dosaženo šrafováním. Moebius v tomto příběhu pracuje s fauvistickým zintenzivňováním a také nerealistickým zaměňováním barev, které často přechází v jiné odstíny. Převažujícími barvami v této povídce jsou modrá a její komplementární barva oranžová, přičemž každý panel je navržen tak, aby barevný kontrast působil vyváženě.

Čtenář se seznamuje s nepravidelnými velikostmi panelů v různě připravené mřížce. Nejedná se o geometricky přesné rámy. Okraje panelů jsou kreslené rukou a jsou orámované černou linkou. Rozložení panelů zde sleduje poměrně tradiční způsob vhodný pro čtení zleva doprava. Ve srovnání s ostatními povídkami patří k interpretačně méně náročnějším. Pouze dva prvky narušují jinak lineární četbu a orientaci v příběhu. Prvním je vložení kresby letícího Arzacha na svém zvířeti do centra přes panelovou mřížku, kdy horní část panelů je kresbou překryta (viz obr. č. 6). Panel ve spodní části stránky úplně vlevo respektuje svým okrajem vloženou kresbu. Pro prostřední panel ve spodní části se potom vložená kresba stává významným prvkem, dominuje tak celé stránce a upoutává na sebe pozornost. Odkazuje nás k zásadnímu momentu chycení věznitele, který není schopen se bránit.



Obrázek č. 6 Moebius, *Arzach*, ukázka panelové kompozice na stránce

Druhým zásahem do jinak postupného plynutí příběhu je závěr povídky, kde nalezneme do závěrečného panelu vložen další kruhový panel oddělený mezerou. Zároveň kruh odděluje dvě scény. Jedna je věnována zklamaně odcházejícímu Arzachovi a poslední je záběr na věznitele, který visí zavěšen na kostře a ukazuje si na čelo. Jak bylo již zmíněno výše v posledním panelu nalezneme také jediný text, který je zakomponovaný do okraje rámu. Spojení těchto scén dohromady graduje vyznění příběhu.

V povídce *Arzach* Moebius v panelech pracuje s všemi výše zmíněnými panelovými kompozicemi. Převažují však polocelky. Často nalezneme panely, kde nejsou zobrazeny celé postavy. Děj je složen z výjevů, kde nenalezneme žádné pohybové linie ani snahu navodit dojem multiplikace až na jedinou drobnou výjimku v závěru povídky. Celý příběh plyne pomalu, a přesto přenáší silný dojem dynamičnosti, která se odráží v gestech a polohách postav.

Postavy mají ve významných momentech děje propracovanou mimiku, takže čtenář je schopen jasně rozpoznat emoce (viz ukázky na obr. č. 7). V polocelku, kde můžeme vidět Arzachovu tvář, je zobrazen jako vážný muž s tvrdými rysy, které se téměř po celou dobu děje nemění. Teprve v závěru, kdy dojde k odhalení ženy, je vidět jeho změněná tvář z profilu, kde má zdvižené obočí, vykulené oči a koutky úst stočené směrem dolů, což může znamenat jeho překvapení a znechucení. Věznitel má zdůrazněnou mimiku v panelu, kdy křičí na Arzacha z vrcholku věže a gestem zaťaté pěsti mu hrozí, aby se nepřibližoval. Další jasně rozpoznatelné gesto nalezneme ve věznitelově závěrečné scéně, kde si t'uká na čelo a zdůrazňuje tak zbytečnost Arzachova činu. Gesto, kdy si ukazuje prstem na čelo je doprovázené také dvěma téměř nezatelnými pohybovými linkami. Poslední gesto tedy mění vyznění celého příběhu, protože mu dodává výsměšný rozměr.



Obrázek č. 7 Moebius, výřezy z povídky *Arzach*
Gesto hrozby (vlevo), Arzachův výraz (uprostřed), gesto výsměchu (vpravo)

Pokud zvážíme, že Moebius popisuje tvorbu Arzacha jako svou osobní zpověď a cestu do své temné části nitra, kde nalézá „obrazy smrti, nemoci, utrpení a hrůzy“,“⁸⁰ můžeme i skrze jeho vizuální vyjádření najít spojení se surrealismem, který má vyjadřovat „svobodný stav mysli“. Moebius sám v úvodu píše o tom, že se snažil podniknout cestu do svého vědomí i nevědomí, proto jednotlivé příběhy působí jako snová zjevení, která nejsou nijak limitovaná. Můžeme tento způsob tvorby přirovnat ke snahám o zkoumání podvědomí a zachycení psychického automatismu, tak jak s ním pracoval André Breton. Surrealisté jako např. André Masson zkoumali sny a snažili se zachytit je kresebným záznamem a hledat tak nejhlubší nitro osobnosti (Fencel 1992: 66). Moebius sám v této povídce popisuje nevědomé nutkání zobrazit v povídce falické symboly. Jako skrytý falický symbol zmiňuje

⁸⁰ Úvod otištěný v českém vydání *Arzacha* z roku 2012, který sepsal Moebius v roce 1991.

Arzachovu čapku, která může takto podtrhávat mužnost postavy. V řadě příběhů nalezneme nahá ženská i mužská těla. Ve výtvarném projevu Moebia v této povídce můžeme sledovat i drobné nedokonalosti jako malé přesahy barev přes rámy panelů nebo přetažení linek, které samotný rám tvoří. Tím víc, ale celé dílo působí jako osobní zpověď bez doprovodných úprav.

Moebius svou tvorbou zosobňoval odklon od tehdejší francouzské komiksové tvorby, kterou představovaly např. výrazné komiksy jako *Asterix a Obelix* či *Tin Tinova dobrodružství*. Zároveň nenásledoval ani americký styl superhrdinských komiksů. Představil také nový typ hrdiny, který nemusí být vždy nejlepší a neomylný. Jeho styl stojí na pečlivě propracované téměř realistické kresbě a bohaté vnitřní imaginaci. Mimika postav není v případě Arzacha příliš akcentována, zato výraznou úlohu hrají anatomicky propracované pohyby postav, které můžeme vidět i v dalších povídkách tohoto souborného vydání.⁸¹ Důležitou komunikační úroveň zde hraje barva a také působení jednotlivých poměrně rozsáhlých panelů, kde je pozornost soustředěna na jednotlivé aktéry a pozadí příběhu je tak upozaděno. Pro tento komiks je tvůrčím postupem asociativní kresba a sekvence mezi panely nejčastěji sleduje přesuny od akce k akci.

⁸¹ Příkladem je povídka *Arzak*, kde je řada nahých mužských postav.

3. 5. Hendrik Dorgathen (*1957)

Dorgathen se narodil v roce 1957 v Mülheim an der Ruhr (Německo). Tento autor patří mezi výrazné nezávislé komiksové tvůrce. Umělecké vzdělání získal při studiu výtvarné výchovy a protestantské teologie v Duisburgu a později změnil obor v roce 1983 na komunikační design na půdě stejné univerzity. Brzy se začal věnovat komiksu a jeho tvorba se objevila v roce 1985 ve švýcarském komiksovém magazínu *Strapazin*. Pracoval jako ilustrátor např. pro *Die Zeit*, *Pardon*, *The New York Times*, *Bild der Wissenschaft* a další. V roce 1994 získal prestižní cenu *Max und Moritz* jako nejlepší německý komiksový tvůrce. Od roku 2003 je profesorem na Škole umění a designu v Kasselu. Je znám využíváním hranatých tvarů a plošných barev ale hlavně svým zaujetím pro pop-kulturu. Další linie jeho tvorby odráží jeho zaujetí počítači a novými médii. Matthias Schneider označuje Dorgathenův styl tvorby jako *pixel-art*, oblíbený styl 90. let, který je posílen o jasné základní barvy (Gravett 2013: 604). Často volí výrazné barvy, které připomínají americké superhrdinské komiksy.⁸²

3. 5. 1. Spacedog („Kosmický pes“)

Poprvé kniha vyšla v roce 1993.⁸³ Ze zvolených komisů má nejmenší formát 140 x 195 mm v měkké vazbě. Příběhem o psím hrdinovi se autor snaží poukázat na neduhy společnosti pomocí jednoduchého zkratkovitého pestrobarevného stylu. Dorgathen pracuje s postavou červeného psa, který žije na venkovské farmě a rozhodne se poznat svět. Opustí svůj rodný dům a vydává se do velkoměsta, kde zažívá řadu příhod. Z psiho útulku je vybrán do NASA, aby se stal prvním psem ve Vesmíru. Projde výcvikem a skutečně je vyslán raketou do vesmírného prostoru, kde se setkává s mimozemskými psy, kteří dokážou mluvit a chodí vzpřímeně na zadních. Ti seznámí psa pomocí technologie s veškerými vědomostmi Vesmíru. Pes se tak naučí mluvit a pohybovat jako lidé. Po čase ho propustí zpět na Zemi a pes přináší svědectví. Během krátké chvíle se z něj stává velice slavná osobnost a stane se oblíbeným skrze své pacifistické a ekologické postoje. Brzy si zvyká na svou popularitu, a dokonce se stává nepohodlným pro vládnoucí vrstvu lidí. Chtějí ho zavraždit. Nakonec utíká zpátky se svou láskou na venkov, kde zakládá rodinu. Příběh je vystaven na řadě načekaných zvrátů a ačkoli jde o vyprávění beze slov daří se mu přenášet srozumitelně

⁸² Dostupné z WWW: <<http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/cav/dor/en9617984.htm>>.

⁸³ V diplomové práci pracuji s vydáním publikovaným v roce 2009 v USA a tištěným v Polsku.

komplexní myšlenky, abstraktní i symbolická sdělení. Dorgathen v komiksu pracuje s velkou řadou výše zmíněných konvenčních prvků komiksového jazyka. Kolorování komiksu je dosaženo digitálně. Barevné ladění komiksu je složeno z čistých barev a převažujícími barvami je červená, černá, modrá, zelená a oranžová. Řada panelů je laděna do barevného kontrastu a barvám se někdy podřizují také bubliny. Převážně v tomto komiksu můžeme nalézt bubliny s bílým pozadím, ale Dorgathen zařadil také výjimku, která má zdůraznit vyznění sdělení. V případě, že se jedná o rozzuřenou výpověď či výkřik, tak je pozadí bubliny oranžové.

Celou knihu provází rozložení panelů 2 x 3 na stránce. Z jasného rozložení tak vybočují jen tři rozsáhlé dvoustránkové kresby bez okrajů. Striktní kompozice usnadňuje způsob čtení zleva doprava a přesuny ze stránky na stránku. Jednotlivé panely mají volené černé orámování. Pro kompozici v panelu volí autor nejčastěji celky a polodetaily. Některé panely jsou na stránce propojovány i pomocí bublin (viz obr. č. 8 vpravo), ty potom mohou



Obrázek č. 8 Dorgathen, *Spacedog*, ukázka dvou stran.

vést čtenáře při pohybu po stránce. Navržené rozložení panelů působí striktně, ale obsahově je velice hravé. Autor pracuje kreativně s obsahem a můžeme se zde setkat také s propojováním sousedních panelů na základě tvarové podobnosti. Příkladem může být vložení falešná sekvence (viz obr. č. 8 vlevo), kdy sledujeme vzlet rakety. Na

jednotlivých panelech je možné vidět různé pohledy na událost postupně zleva doprava a zároveň je tu zobrazen celkový pohled na raketu seskládaný z panelů pod sebou. Setkáme se také se změnou okrajů panelů v části příběhu, kdy pracovníci z NASA musejí psa uklidnit pomocí drog (viz obr. č. 9). V ten moment se pes nachází v omámeném stavu, což je podtrženo změnou panelů. Na dvoustraně tak vidíme konvenční použití rozvlákněných okrajů. Také obsah těchto snových panelů je zobrazen ve vybledlých barvách s šedým pozadím. Postupně, jak pes opět přichází k sobě, tak barvy začínají nabývat na sytosti.



Obrázek č. 9 Výřez, Dorgathen, Spacedog

Hraje si také s fokalizací, kdy mění pohledy postav na scény a objekty v panelech. Příkladem může být panel, ve kterém je zobrazen pes a čtenář ho vidí jen v kruhu a zbytek panelu je černý. V následujícím panelu je pak čtenář konfrontován s fotografem v okně, který psa sleduje, což znamená, že v předchozím panelu byl pes zobrazen skrze objektiv fotografa. V rámci jednoho panelu je také zobrazen telefonický rozhovor psa a jeho nového majitele ve městě. Aby Dorgathen docílil znázornění toho, že každý volá z jiného místa, tak panel v polovině rozdělil zubatou mezerou.

Dorgathen pracuje s bublinami stejně, jako by se jednalo o klasický komiks s výpověďmi postav. Bubliny však nenabízejí čtenáři jasně srozumitelný text, nýbrž sdělení složené z piktogramů. Mezi nimi nalezneme např. symbol srdce, který odkazuje na lásku, dále hudební noty, písmeno „zet“ označující spánek, lebku jako symbol smrti či symbol míru, který je moderním symbolem protiatomového a pacifistického hnutí *hippies* s heslem

„milujte se, neválcete“ a další. Dále pracuje s vykřičníky a otazníky. V komiksu tak spolu fungují poměrně složité a komplexní symboly. Příkladem přepracovaného symbolu může být nápodoba rčení o třech opicích, které svými gesty říkají: „neslyším zlo, nevidím zlo, nemluví zlo“.⁸⁴ Dorgathen místo opic však zobrazil člověka a zapracoval výjev do výpovědi psa, ve které vytýká svému pánovi lidskou neupřímnost, ignoranci a pokrytectví (viz obr. č. 10). Kromě zavedených konvenčně známých piktogramu přidává také některé autorské.



Obrázek č. 10 Výřez, Dorgathen, Spacedog. Rčení: „Nevidím, nemluví, neslyším“.

Text je do díla zapracováván minimálně. V komiksu nalezneme nápisy jako *dog shelter* (psí útulek), *Cages* (klece), *NASA*. Tyto texty jsou součástí scén a pomáhají čtenáři ujasnit, kde se postavy nacházejí. Dorgathen si napomáhá při určování místa také zobrazením loga. Příkladem je zobrazení loga Organizace spojených národů (OSN), kde má pes důležitý proslov k lidstvu v sále se zastupiteli všech členských států.⁸⁵ Když pes v sále mluví lidskou řečí, tak je v bublině nejprve čárkovaná promluva, která připomíná morseovku a teprve později, jak bublina přechází do dalších panelů, tak je čtenáři předložen piktogramový výklad (viz obr. č. 8 vpravo). Jediné textové sdělení v bublině nalezneme až v posledním panelu příběhu, kde pes štěká: „WAU, WAU“. Snaží se tak zakrýt svou identitu, kterou nabyt ve světě a zároveň je to doklad toho, že se vrátil ke svému původnímu venkovskému životu.

⁸⁴ Toto rčení je v západní kultuře všeobecně známé a je využíváno také na komunikačních platformách jako emoji opic s těmito gesty (jsou součástí Unicode).

⁸⁵ Zastoupení řady různých států zobrazuje Dorgathen postavami různé barvy pleti a rozdílných oděvů typických pro určité oblasti.

Panely jsou seřazeny chronologicky a k vyjádření delšího časového úseku využívá Dorgathen trhací kalendář spolu s plovoucími ciferníky hodin, což čtenáři ukazuje, jak dlouhou dobu strávil pes s mimozemšťany v jejich lodi. V závěru příběhu zobrazuje také změnu ročního období. Dojem ubíhajícího času navozují přechody mezi jednotlivými bublinami. Pohybové linie jsou v komiksu *Spacedog* výrazně akcentovány a připomínají styl superhrdinských komiksů. Nejčastěji využívá bílé pohybové linky, ostré linie odkazují k hlasitému zvuku a vlnité linie zase mají znázorňovat hudbu. Pro navození dojmu velice rychlého pohybu pracuje autor s multiplikací postav. Mimo multiplikaci také experimentuje s rozkládáním tvarů, což se projevuje téměř abstraktními panely (viz obr. č. 11).



Obrázek č. 11 Ukázka multiplikace postav (vlevo), abstraktní rozložení rychlého pohybu ve spirále (vpravo). Dorgathen *Spacedog*.

Styl komiksu je minimalistický a často dochází k výraznému zjednodušení kresby a postavy tak vypadají schematicky, mnohdy disproporčně a nerealisticky. Zároveň plošné barvy a znázornění perspektivy nenavozuje trojrozměrný rozměr, tak jako ostatní zkoumané komiksy. Často pracuje s ostře geometrickými tvary, takže se autor příliš nezabývá prokreslováním postav či jejich výrazů tváře. Vyjádření emocí, tak více dosahuje právě zobrazením piktogramů. Využívá dalších konvenčních prvků v podobě alkoholických bublinek kolem hlavy, slzy pod okem pro znázornění smutku, páry z nozder pro naznačení rozhořčení a dalších. Využívá však i prvků z animovaných filmů. Pro znázornění úleku např. zobrazuje oči doslova jako vypadnuté z důlků.

Jednotlivé panely působí dojmem informační hutnosti, protože autor v relativně malém formátu komiksu kombinuje dvě linie vizuálního toku, jak v zobrazovaných scénách panelů, tak v jednotlivých bublinách s piktogramy.

3. 6. Peter Kuper (* 1958)

Kuper se narodil 22. září 1958 v New Jersey. Je znám jako americký komiksový tvůrce, ilustrátor a je možné ho označit přímo za undergroundového autora. Jeho komiksy a ilustrace můžeme nalézt v řadě časopisů a novin jako např. *Times*, *The New Yorker*, *Newsweek* a *MAD*. Pro magazín *MAD* kreslí měsíčně *SPY vs. SPY* již od roku 1997. Kuper byl spoluzakladatelem politicky zaměřeného komiksového časopisu *World War 3 Illustrated* od roku 1979 a editorem je dodnes. V letech 2006–2008 žil v Mexiku. Přes 25 let učí na Škole vizuálních umění v New Yorku a byl také externím lektorem na oboru Vizuálních a enviromentálních studií na Harvardské univerzitě.⁸⁶ Publikoval již řadu svých děl a má vazbu na české prostředí skrze spisovatele Franze Kafku, protože na některá jeho díla vytvořil komiksové adaptace.⁸⁷ Jeho velkým inspiračním zdrojem je grafik Lyndem Wardem (Gravett, 652). Systém také připomíná tvorbu Franse Masereela. Kuper pracuje s technikou, která je podobná dřevorytu, přičemž se v jeho tvorbě objevují jak díla černobílá, tak barevná. Jeho volba geometrických tvarů a v některých případech ostře řezaných tváří připomíná kubistické tvoření objemů. Zároveň nás jeho obsahová stránka zavádí na pole společenské kritiky. Deformace postav a práce s barvami také odkazuje k expresionismu.

3. 6. 1. The System („Systém“)

Poprvé vyšel jako třídílný svazek v roce 1996.⁸⁸ Byl vydán nakladatelstvím DC Comics⁸⁹ a na obálce má doporučení, že je určen pro dospělé čtenáře. O rok později byl potom vydán jako grafický román o 103 stránkách. Ze zvolených komiksů jde o nejsložitější děj plný postav a jednotlivých příběhů, které stejně jako název připomínají složitý rozběhnutý mechanismus. Kulisami příběhu je město New York, které je častým Kuperovým inspiračním zdrojem.

⁸⁶Dostupné z WWW: <<http://www.peterkuper.com/bio/bio.html>>; <<http://ves.fas.harvard.edu/people/peter-kuper/>>; <<https://www.lambiek.net/artists/k/kuper.htm>>.

⁸⁷ Vytvořil komiksovou adaptaci na několik Kafkových povídek s názvem *Give it up!* (1995) a později zpracoval Kafkovu *Proměnu*, která vyšla v Čechách v roce 2004 (původně *The Metamorphosis*, 2003).

⁸⁸ V magisterské práci pracuji s tímto vydáním, které má rozměry 279 x 178 mm (11 x 7 palců).

⁸⁹ Výtvarný styl komiksu se hodně liší od klasické produkce nakladatelství DC Comics.

V komiksu *The System* nalezneme řadu postav, které reprezentují určitou vrstvu. V široké škále charakterů nalezneme striptérky, gaye, detektiva, milence, bezdomovce, byznysmena, vraha, dealera, sprejera a další. V příběhu Kuper poukazuje na korupci, kriminalitu, boj o moc a peníze, rasovou nesnášenlivost, touhu po spravedlnosti a další témata, která mají naznačit nekonečný kolotoč propletených životních osudů na poli jednoho města. Kuper zde představuje plně promyšlený příběh složený z příběhů množství postav, které se vzájemně potkávají. V řadě příběhů můžeme rozeznat detektivní zápletku v závěru spějící k rozuzlení, ať už se jedná o vyšetřování vražd striptérek, zkorumpovaného policisty nebo spiknutí s bombovým útokem.

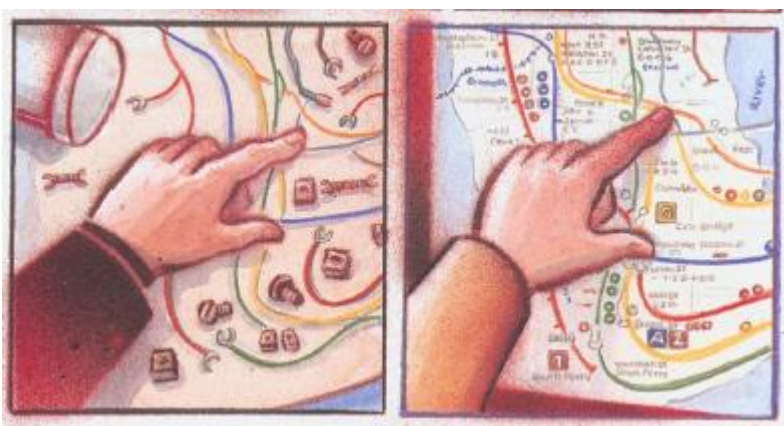
Kuper pracuje se specifickou technikou, s jejíž pomocí vytváří kolorované panely, které připomínají techniku dřevorytu. Nejprve pracuje se základní kresbou tužkou, dále zpracuje šablony, přes ně potom stříká barvu a vzniká tak již přímo hotová stránka, která je potom kolorována. V barevných plochách se v *Systému* odráží technika nanášení barvy, která přesahuje i za okraje rámu panelů. Jednotlivé barevné plochy nejsou vždy ostré a někdy se odstíny jemně difúzně prolínají. Autor zde pracuje hojně s teplými barvami jako červená, okrová či hnědá. Z chladných barev je často volena modrá. Díky technice nejsou barvy vždy úplně čisté a výrazné, záleží vždy na konkrétním panelu, jaké bude dosaženo výsledné barevné sytosti.

Autor nepracuje s fixní schematickou panelovou mřížkou. Většinou panely na stránce variují od počtu 5 až 8 na jedné straně, užití jednoho panelu přes celou stránku je naprosto ojedinělé a vyskytuje se jen v posledním díle. V každém díle nalezneme jednu dvoustránkovou kompozici rozprostřenou po celých stránkách. Panely také nejsou vždy geometricky přesné a někdy mohou mít až tvar lichoběžníků či jsou jinak deformované. Příkladem může být seskládání panelů tak, jako by byly nejprve rozstříhány ro rozličných tvarů a následně rozloženy na stránku. Okraje panelů také nemají vždy shodnou barvu, ale důvodem je spíše snaha využít barevného kontrastu než přenášet nějaký speciální význam.

Konvenčně zpracovává Kuper scény v panelech, kde je hlavní postava v podnapilém stavu a má zhoršený úsudek, což Kuper reflektuje rozvlněním rámu u panelů. V případech opilosti postav autor používá také konvenční drobné modré bublinky kolem hlavy a spirálu pro označení omráčení postavy. Pokud chce autor zdůraznit nějaký objekt nechá ho i vystoupit z panelové mřížky tak, že přesahuje okraje rámu nebo je přímo na pozadí úplně bez rámu.

Kuper pracuje také se zoomováním na jednotlivé postavy a v komiksu střída různé úhly pohledu. Pozadí je v některých případech méně akcentováno a méně propracováno.

Nejen, že komiks nese název *System*, ale také samotný je systémem, který pracuje s opakujícími se narativními mechanismy. Jde o velice promyšlenou kompozici, která čtenáři umožňuje číst komiks tradičně zleva doprava a následovat zobrazované objekty s lehkostí. Kuper pracuje s posledním panelem na stránce v pravém dolním rohu jako s prvkem, který má pobídnout k dalšímu čtení. Stejně tak je každý díl *Systemu* zakončen cliffhangerem, který má zvýšit napětí a očekávání. Onu lehkost četby umožňuje zajímavé volení následných panelů na základě tvarových asociací a podobností. Příkladem transformace předmětů může být přechod z panelu s vyobrazenou rukou a směsíci barevných drátů na následující panel, kde je jiná ruka ve stejné pozici ukazující na mapu městské veřejné dopravy, přičemž jednotlivé linky kopírují rozložení drátů v panelu předchozím (viz obr. č. 12). V tom momentu se mění vypravěč děje.



Obrázek č. 12 Výřez – Peter Kuper, *The System*

Kromě tvarových asociací je důležitým prvkem také proměna hlavních postav. Orientaci v dějových linkách umožňují „setkávací panely“, kde dojde k prolnutí dějových linek postav příběhu. Hlavní postavou se potom stává ta, která se v panelu mívá s předchozí. Dále je výrazným motivem v celém komiksu vlak, který se stává mnohdy propojovacím prvkem jednotlivých příběhů, jako by čtenář projížděl městem a sledoval vývoj děje. Někdy je vlak zobrazen i v horizontálním pásu přes celou stranu či dvojstranu. Funguje tak jako dělicí prvek a umožňuje přesunutí pozornosti na další postavu. Rychlý sled záběrů na jednotlivé objekty budí dojem rychlosti.

Kuperovy postavy charakterizují i společenské třídy. Řada postav je zpracována stereotypně, aby je čtenář dokázal snadno zařadit. Byznysmen je vždy oděn v obleku, bezdomovec je zarostlý a doprovází ho pes, detektiv je oblečen v dlouhém kabátu a nosí klobouk. Snadnému rozpoznávání postav napomáhá to, že každý charakter má svůj vlastní atribut. Byznysmen má vždy u ucha telefon, tajemný muž stojící za připravovaným bombovým útokem má pásku přes oko, detektiv je často zobrazen s doutníkem. Jedna ze striptérek nosí žlutý kabát, který si nesundá ani, když je doma a ukládá své dítě ke spánku. Atributy jsou pevně dány a v průběhu díla se mění jen velice výjimečně.

Čas je v tomto komiksu určován častými přeměnami hlavních vypravěčů. Rozpoznáme také denní a noční scény. Pohyb postav znázorňuje Kuper pohybovými linkami. Speciální linky používá pro zobrazení zvuku sirén u policejního auta a hasičů. Nejčastěji je však znázorněn pohyb jednotlivými stříhy z panelu na panel. Dojem pohybu navozuje také znázorněním zvuku pomocí zubatých čar, který můžeme vidět např. u přijíždějícího vlaku. Častým prvkem je také multiplikace objektu v rámci jednoho panelu např. násobení letících kulek ze zbraně. Zajímavé ztvárnění přináší snaha zachytit rychlý pohyb hlavy policisty ve chvíli, kdy se dozví, že byl odhalen a bude zatčen (viz obr. č. 13). Jeho hlava je zdeformována a rozpolcena na dva profily. Podobný prvek používá také Dorgathen v komiksu *Spacedog*.



Obrázek č. 13 Výřez, Peter Kuper, *The System*, 3. díl

Jediný textový záznam zvuku nalezneme na poslední stránce komiksu, kde je v zubaté bublině s vykřičníkem napsáno „*TIC TIC TIC...*“ a vedle je nápis *The End* (konec). Na předchozí stránce bezdomovec objevil v tunelech metra bombu, která se chystá vybuchnout a bublina navozuje dojem otevřeného konce. Beronä (2012b) poznamenává, že nápis *konec* je možné vnímat dvěma způsoby, jako konec komiksu ale s výbuchem také konec života všech postav a jejich dějových linií.

Pro *System* je důležité srozumitelné znázornění výrazu postav, tak aby bylo možné jasně pochopit jejich psychologické rozpoložení. Technika mu neumožňuje příliš se soustředit na rozpracovávání mimiky, proto jsou nejdůležitějšími indikátory emoce opět tvary obočí a úst. Postava zkorumpovaného policisty má dokonce oblíbené gesto, kdy z postavení ruky dělá nápodobu zbraně. Jde o gesto nadřazenosti a hrozby (viz obr. č. 13, první panel). Stejně gesto potom můžeme vidět u lékaře, který propouští již zdravého muže z nemocnice, v tomto případě má však gesto pozitivní charakter.

Velký význam mají obrazově zakotvené textové suplementy v podobě různých nápisů. Pomocí textu v novinových článcích, televize či dalších nápisů je čtenář utvrzován v interpretaci děje a zároveň se tím zvyšuje realističnost příběhu. Novinové ústřížky a některé nápisy mají klasickou tištěnou typografii dotvořenou v postprodukcí. Řada textů také funguje jako vodítko pro sledování vyšetřování a pochopení vztahu mezi jednotlivými postavami. Oproti Dorgathenově tvorbě Kuper nepracuje s piktogramy a jedinou výjimkou je piktogram pro radioaktivitu a pro noty odkazující na hudbu a zpěv. V posledním díle v šesti panelech zobrazuje myšlenky postav v bublinách ve tvaru obláčku jen pomocí zobrazování předmětů, které již z předchozích stránek komiksu čtenář zná a dokáže je zpětně identifikovat.

Dalším vyjadřovacím prvkem je Graffiti, které je provázáno celým komiksem v návaznosti na postavu sprejera a také motivy vlaku. Z nápisů čtenář zjišťuje, že se sprejer podepisuje jako *Lil' Bro*. Nápisy také vždy vyjadřují momentální náladu. Setkáme se s nápisy: „*Fight the System, Love, Rest in Peace* (*Bojuj se systémem, láska, odpočívej v pokoji*).

Pro plnější pochopení děje a významů jednotlivých postav přináší Kuper další drobné zakomponované detaily v podobě symbolů. V případě, že čtenář jejich význam neodhalí, tak nedochází k výraznému narušení interpretace. Příkladem může být holubice, která se

objevuje v posledním díle poté, co došlo k vyřešení řady zápletek a k pomyslnému uklidnění situace. Přelétá mezi panely jako symbol míru. Dalším symbolem je tetování zaměstnance hotelu, ve kterém bydlí muž s páskou přes oko. Na ruce má zobrazeného hada, který si požírá vlastní ocas a je stočený do tvaru osmičky, což může také odkazovat na nekonečno. Jde o symbol *urobora*, který je motivem smrti a znovuzrození a často se objevuje na hřbitovech. V komiksu je také znázorněn příběh dvojice gayů⁹⁰, kdy jeden má na bundě připnutou přehnutou červenou stužku, což je mezinárodně uznávaný symbol. Odkazuje na informační kampaň proti AIDS, boj s tímto onemocněním a vyzývá k solidaritě s lidmi HIV pozitivními.

V komiksu je také vložena dvojstrana, která se vymyká plynutí děje a zavádí čtenáře mimo prostředí města. Jde o scénu v metru, kde zpívá Afroameričanka o pralese. Dvojstrana je pojata horizontálním řazením panelů v pásech přes obě strany. Je tu vykreslena pralesní flora a fauna, přičemž na následující straně je idyla přírody narušena ničivým buldozerem, který si proráží cestu skrze vše, co mu stojí v cestě. V levém dolním okraji je mimo panel zobrazena zpěvačka, jejíž zpěv znázorňuje tok not zasahujících do panelu nad ní. Toto znázornění zvuku zároveň napodobuje svými zubatými okraji plamen ohně, který spaluje okolní přírodu. Skrze toto vizuální zobrazení Kuper kritizuje ničivé kácení pralesů.

Celým dílem se prolíná kritika společnosti. Řada událostí vychází z Kuperových osobních zážitků nebo z četby novin (Beroná 2012b). Každý díl komiksu má svůj vlastní úvodní citát. Jako první zvolil Kuper citaci od anglického básníka Wiliama Blake: „*I must create a system or be enslaved by another man's.*“⁹¹. Věta čtenáře vtahuje do neustálého koloběhu města, který se zdá být nezastavitelným proudem peněz, korupce a kriminality a je těžké mu uniknout. Kuper v díle kritizuje také ekonomický systém kapitalismu, na což čtenáře odkazuje nejen otázka peněz v děj komiksu, tak samotná obálka knihy, kde je pomocí ozubených kol znázorněn propojený mechanismus s nápisy „*BUY*“ a „*SELL*“ (kup a prodej).

⁹⁰ Tuto interpretaci vztahu dvou mužů uvádí Beroná (2012b).

⁹¹ „*Musím vytvořit systém, či být zotročen jiným*“ – vlastní překlad autorky.

3. 7. Thomas Ott (*1966)

Tento švýcarský autor se narodil v Curychu v roce 1966. Vystudoval grafický design (1983–1987) a od ukončení studia se žíví jako komiksový kreslíř a ilustrátor. Žije a pracuje v Curychu a v Paříži. Je to všestranný umělec, mimo grafické tvorby se věnuje i filmu a hudbě. Svou komiksovou tvorbu prezentoval na několika výstavách.⁹² Samostatné výstavy měl převážně ve Švýcarsku a v rámci skupinových výstav se jeho díla dostala i do zahraničí.⁹³ Je možné mu přezdívat komiksový „škrabač“. Ve své tvorbě se inspiroval Marcem Caro⁹⁴ a postupem času zdokonal svou techniku. Jeho díla jsou propojena hororovými tématy a tomu odpovídá ve velké míře také výtvarná technika *scratchboardu*, pro kterou je znám. Tento časově náročný pracný způsob tvorby spočívá v odškrabávání svrchní černé plochy dvouvrstvého papíru skalpelem na bílý podklad. Díky zvolené technice nabývají jeho kresby na plastičnosti a získávají téměř trojrozměrný tvar (Gravett 2013: 834). David A. Beronä označuje Thomase Otta „*za mistra němé hrůzy, génia vyprávění napínavých a svíravých příběhů*“. Vyzdvihuje jeho kvalitní pojetí lidské mimiky a jeho tvorbu propojuje s klasickým expresionistickým filmem (Beronä 2012a: 138). Jeho image tvůrce hororových témat potvrzuje i jeho pseudonym *t.o.t.t.*, vytvořený z jeho jména a příjmení. V přeneseném významu slovo *tot* v němčině znamená mrtvý.

3. 7. 1. The Number 73304-23-4153-6-96-8 („Číslo 73304-23-4153-6-96-8“)

Číslo vyšlo v Zürichu v roce 2008 a ve stejném roce vyšlo také v české verzi v nakladatelství Mot. Rozměry knihy jsou 240 x 178 mm. Na obálce je muž, který sleduje proužek papíru. Vzhledem k Ottově předchozí tvorbě a jeho technice není dílo žádnou výjimkou a opět je celé pojednáno černobíle. Hlavní postavou je vězeňský popravčí. Ten v práci objeví u elektrického křesla malý útržek papíru s neznámou číselnou kombinací, kterou tam upustil vězeň čekající na smrt. Papírek si schová a podívá se na něj až doma. Brzy zjistí, že soubor čísel se záhadně objevuje v různých kombinacích bezprostředně kolem něj. Dosud žil osamělým životem, ale s číselnou kombinací se jeho svět promění.

⁹² Thomas Ott měl také výstavu v Praze v roce 2012 s názvem *La Grande famiglia*. Výstavu pořádal KomiksFEST! ve spolupráci s Veletržním palácem.

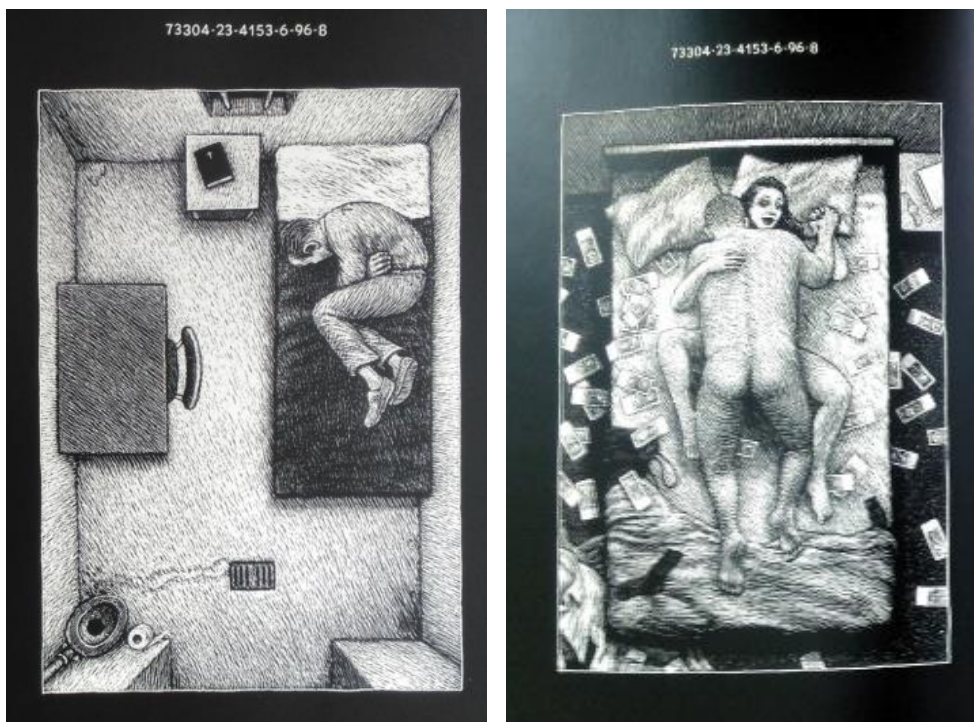
⁹³ Oficiální stránky Thomase Otta. Dostupné z WWW: <<http://trinity.ch/tott/index2.php>>.

⁹⁴ Marc Caro (*1956, Francie) byl původem ilustrátor a vytvořil řadu komiksových stripů ve spolupráci se scénáristou Gillesem Adrienem. Věnuje se také filmové tvorbě. Znamé jsou jeho filmové projekty, které vytvořil ve spolupráci s Jean-Pierrem Jeunetem. Příkladem může být film *Delikatesy* z roku 1991.

Najde psa jménem *Lucky* a seznámí se s jeho majitelkou, které se pes ztratil. Brzy získá dojem, že čísla na útržku dokáže ovládat a rozhodne se zkusit své štěstí v kasinu. Vezme s sebou i novou přítelkyni a ukáže jí své tajemství. Ten večer se popravčímu podaří vyhrát spoustu peněz v ruletě. Po bouřlivé noci se probudí v pokoji sám bez ženy i peněz. Náhle jako by ho všechno štěstí opustilo a celý svět je kolem něj najednou temný. Znovu pátrá po ženě a chce získat své peníze zpět. Tajemná kombinace čísel už pro něj nefunguje a vše předešlé se zdá jako sen. Dostane podezření, že byl podveden a rozhodne se pomstít. Až se zdá jako by se pomátl na rozum. Spáchá dvojitou vraždu, a nakonec se sám ocitne v cele smrti. Zjišťuje, že vše kolem něj je nějak propojeno s tajemnými čísly. Příběh končí stejně jako začal a čtenář nabývá dojmu děsivého opakujícího cyklu. Bývalý popravčí sedí na elektrickém křesle a čeká na smrt. Ústřížek s čísly si schoval do boty, ten mu následně vypadne a leží na zemi očekávajíc dalšího, který ho zvedne. Děj knihy připomíná film „23“ z roku 2007 od režiséra Joela Schumachera, který se také věnuje posedlosti číslem.

Celý komiks je rozdělen do osmi kapitol, které jsou od sebe odděleny vždy prázdnou černou stránkou s římskou číslicí. Důležitým prvkem je číselná kombinace umístěná na každé stránce v horní části. Vzhledem k tomu, že skupina čísel je propletena do celého příběhu, tak umístění funguje jako nápověda. Čtenář se dokáže zorientovat a nemusí si dlouhou kombinaci čísel pamatovat po celou dobu čtení.

Ott pracuje s poměrně stále se opakující kompozicí rozložení panelů na černých stránkách. Počty panelů na jedné stránce se pohybují od jednoho do maximálně čtyř. Panely následují tvary obdélníků, které jsou rámovány bílou linkou, aby byly kontrastně odděleny od celkového černého pozadí. Světelného kontrastu Ott dosahuje zhutněním vrypů. Jednostránkovými panely autor navozuje dojem dřevorytového příběhu. V kompozici seskládání panelů se odráží také Ottův zájem o filmovou tvorbu, protože jednotlivé panely jsou jako stříhy a pracuje převážně s celky, polocelky a detaily. Důležitou roli hraje v *Čísle* ptačí perspektiva. Je výhradně používána u panelů přes celou stranu. Čtenář se ocitá v roli tichého pozorovatele, který sleduje např. pohled do cely s vězněm. Má tak větší možnost uvědomit si bezútěšnost nehybné scény mezi čtyřmi stěnami, kde teče voda z toalety do výlevky a na stolku leží jen Bible. Stejně je zpracována také milostná scéna s pohledem shora na celou postel a nahé tělo hlavního představitele (viz obr. č. 14).



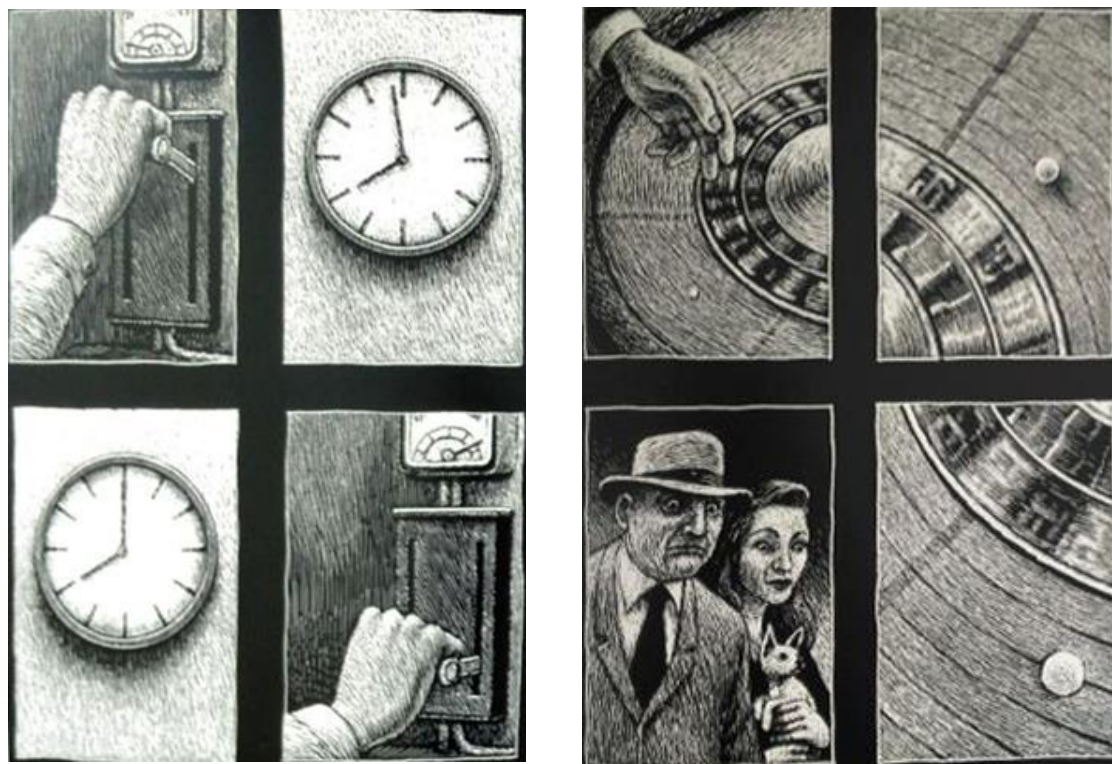
Obrázek č. 14 Thomas Ott, Číslo, s. 9, 84.

Velikou sílu mají také záběry na úrovni očí, které nezakreslují proporce a jejichž pomocí je čtenář přímo konfrontován se scénou a je tak více vtažen do děje. S touto specifickou technikou je Ott schopen dosáhnout i zobrazení velkých detailů. Postavy a stejně tak scény jsou ztvárněné proporčně a v některých případech velice naturalisticky. Také zobrazení vraždy je pojaté velice naturalisticky. Často nejsou postavy zobrazené v panelu celé.

Ott v celém komiksu nepracuje s bublinami ani piktogramy. Zobrazené texty jsou tedy vždy součástí sensorické diegeze. Ať už se jedná o novinové články, plakát o hledaném psu, napsanou adresu na lístečku, vizitku baru či názvy ulic. Tyto texty opět vedou čtenáře tak, aby se dokázal lépe orientovat v příběhu. S propojením kombinace čísel do jednotlivých scén tak vzniká provázaný vztah mezi číselnou kombinací, která se postupně objevuje v panelech. Pro určování času Ott využívá zobrazení hodin, trhacího kalendáře.⁹⁵ V komiksu můžeme najít také odkaz na dalšího autora komiksů. Při vstupu do klubu si může čtenář povšimnout poutače, kde stojí, že ten večer bude hrát *Mr. Moebius* a *Octet*, což může obeznámeného čtenáře odkazovat na komiksového tvůrce Moebia.

⁹⁵ Pomocí kalendáře si čtenář dokáže uvědomit, jak dlouhá doba uběhla od mužovy výhry v kasinu a okradení až k jeho zatčení.

V komiksu nenalezneme žádné pohybové linky. Veškerý pohyb je tak vyjádřen panelovou sekvencí a jednotlivými výjevy, takže čtenář si musí řadu přesunů domyslet. Příkladem spojení času a pohybu může být ukázka níže. Jednoduchý pohyb je zde znázorněn jen posunem ruky a na uběhnutí času odkazuje posun ručičky hodin (viz obr. č. 15 vlevo).



*Obrázek č. 15 Znáornění pohybu a času (vlevo), rozostření pozadí při pohybu (vpravo)
Thomas Ott, Číslo*

Zároveň se zde dobře projevuje proces ucelení, protože čtenář v reakci na předchozí sekvenci ví, že tímto jedním prostým pohybem ruky právě zemřel člověk na elektrickém křesle. Nejvýraznější pohybová sekvence je v části, kde postavy navštíví kasino a hrají ruletu. V těchto panelech je detailně zobrazena kulička na rozostřeném pozadí a je tak docíleno dojmu pohybu rulety a rychlosti (viz obr. č. 15 vpravo).

Od kapitoly šest se mění vyznění scén. Když šel poprvé navštívit ženu, tak popravčí procházel krásnou čistou čtvrtí města, kde byla zobrazena matka s kočárkem a otevřený obchod. Takové zobrazení znázorňuje klidné bezpečné místo. Potom byl okraden a jde znovu do bytu ženy.

Podruhé se zde opakuje tentýž pohled do ulice se stejnou perspektivou a architekturou, ale na zemi se již válí odpadky, většina oken domů jsou zatlučená a Ott zobrazuje místo jako nehostinné a nebezpečné. Hlavní postava nachází vše v jiném stavu než prve. Byt ženy vypadá neobývaně již několik let, stejně tak bar je zavřený a dlouho nefunkční.

Nejvýraznějšími emocemi v komiksu je radost, údiv a strach. Pomocí zvýraznění očí či širokého propracovaného úsměvu se zuby dosahuje srozumitelného znázornění. Originálně je potom zpracována část příběhu, kde dochází k pomatení mysli hlavního představitele. Domnívá se, že byl obětí nějakého podvodu. Autor pomocí obrazu ukazuje proud asociací myšlenek hlavní postavy a to, jak dospívá k odhalení viníků. Sekvence panelů v této části potom Ott komponuje na základě tvarové podobnosti a velkých detailů, které potom prolíná do jednoho panelu. Prolnutím výjevů tak Ott dosahuje vygradování celé scény a rozhodnutí hlavní postavy k vraždě. Dochází tak až ke snovému surrealistickému proudu asociací (viz obr. č. 16).



Obrázek č. 16 Ukázka asociace a propojení objektů, Thomas Ott, *Číslo*

V komiksu nalezneme gesto zamyšlení, kdy hlavní postava přemýšlí nad číselnou kombinací a hledá způsob, jak odhalit její fungování, přičemž si v panelu přikládá ruku na bradu. Jinak se další specifická konvenční gesta v komiksu nevyskytují. Kniha dále obsahuje nejen obrazové paralely, ale také textové. Nalezený pes se jmenuje *Lucky* a stejně tak vlastník zastavárny, kde si hlavní postava kupuje zbraň, se jmenuje Mr. *Luckinsky*. Ač *lucky* znamená štěstí, tak hlavní postava postupně zjišťuje, že číselná kombinace přináší spíše řadu nepříjemností.

Komiks provází úvodní citát: „*Good people are always sure they are right.*“ od Barbary Graham, která byla popravena v roce 1955.⁹⁶ Citát nás odkazuje na ženu, která byla odsouzena jako komplic za vloupání a vraždu. Její příběh se také stal podkladem pro film *I want to live* z roku 1958. Tento citát čtenáře nejen zasazuje do kontextu vězeňského prostředí a otázky viny a odsouzení, ale také do období 50. let minulého století, což reflektuje také dobové odění postav a prostředí příběhu.

Ott pomocí zvolené techniky dobře reflektuje své hororové náměty a jeho tvorba také nejvíce odráží tradici dřevorytových románů. Navazuje také na jejich způsob výstavby příběhů, protože i on často pracuje jen s jedním panelem na stránce. V zachycování scén se projevuje také jeho filmařský princip, protože jednotlivé výjevy v panelech v sekvenci vypadají jako střihy. Nepracuje příliš se zobrazováním gest, ale má velice propracovanou a detailní mimiku tváří postav. Technikou dosahuje jasných kontur objektů, přesto někdy objemy vypadají roztřeseně až neuroticky, protože je v nich znatelná stopa škrábanců.

⁹⁶ Ott ale nevyhází přesně z příběhu Barbary Graham, ta byla odsouzena k smrti v plynové komoře, kdežto v Čísle jsou vězni popravováni na elektrickém křesle.

3. 8. Pavel Čech (*1968)

Pavel Čech se narodil 5. listopadu roku 1968 v Brně. Původně se vyučil strojním zámečníkem a od roku 1989 pracoval jako profesionální hasič. V roce 2002 začal kreslit komiksy pro časopis *Aargh*. V roce 2004 se rozhodl být výtvarníkem na volné noze. Věnuje se olejomalbě, kreslení, psaní autorských knih pro děti, a to vše doplňuje ještě tvorbou komiksů, ilustrováním, tvořením knižních obálek, plakátů a reklamní grafiky. V roce 2009 získal cenu Muriel za nejlepší komiksovou knihu „*Tajemství ostrova za prkennou ohradou*“. Dvakrát po sobě v letech 2011 a 2012 získal komiksové ocenění Muriel za knihu roku, „*Dědečci*“ a „*Velké dobrodružství Pepíka Střechy*“, za kterého získal o rok později cenu Magnesia Litera. Jeho tvorba krátkých komiksů, ke kterým si vždy píše scénáře sám, má ohlasy i v zahraničí. Můžeme je nalézt např. na Ukrajině, Slovinsku, Rumunsku, Itálii⁹⁷ Nemá klasické výtvarné vzdělání, ale vnímá to jako výhodu, protože si tak vypracoval svůj vlastní styl. Vždy ho fascinovaly rytiny a od grafiky se postupně propracoval až k olejomalbě. Kořeny jeho tvorby můžeme hledat v knižní ilustraci. Rád experimentuje a zkouší nové techniky.⁹⁸ Neupřednostňuje příliš detailní kresby, často je nechává i záměrně neukončené s prázdnými místy. Z jeho inspiračních zdrojů můžeme zmínit např. Gustava Doré, Zdeňka Buriana, Jiřího Trnku či Karla Frantu.⁹⁹ Sám uvádí, že na jeho vývoj měli vliv i Dušan Kállay, Albín Brunovský nebo Oldřich Kulháněk (Čech – Prokůpek 2013). Čechova díla jsou propojena zemími odstíny barev a nostalgickou náladou. Nina Zháňalová uvádí jako Čechova oblíbená témata: indiáni, bludiště, temné okrajové uličky, zahrady¹⁰⁰, zákoutí. V jeho tvorbě je také znát silná inspirace knihami Jaroslava Foglara (Zháňalová 2015: 17).

⁹⁷ Dostupné z WWW: <<http://www.artcasopis.cz/komiks/pavel-cech>>.

⁹⁸ V zatím poslední autorské knize s názvem *Vlak* (2017) pracuje mimo jiné s monotypy a řadou dalších technik.

⁹⁹ ad ibidem.

¹⁰⁰ Právě kniha „*O zahradě*“ je jeho nejúspěšnějším počinem. Byla vydána také ve Španělsku, Itálii a Finsku.

3. 8. 1. „A“

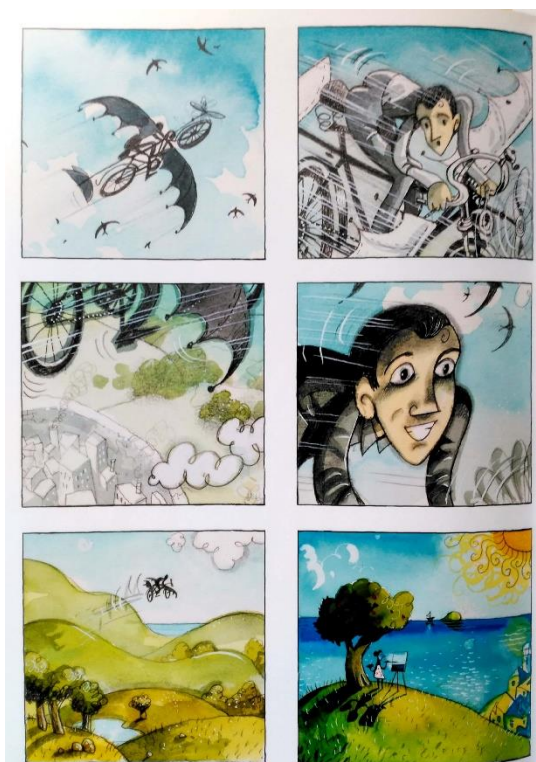
Němý komiks s názvem „A“ vydalo v roce 2016 nakladatelství Petrkov v pevné vazbě s rozměrem 233 x 326 mm o 60 stranách. V roce 2017 získala kniha ocenění Zlatá stuha v kategorii Komiks pro děti a mládež. Zároveň byla v tomto roce zařazena do mezinárodního žebříčku *The White Ravens*¹⁰¹, který sestavuje seznam nejinnovativnějších knih pro děti a mládež.

Komiks přináší příběh chlapce žijícího v šedivém nehostinné městě, kde vládne silná diktatura písmene A. Každý obyvatel má přidělené číslo, které musí nosit. Hlavní postava nosí rádiovku s číslem 21868. Písmeno A je přítomné úplně všude, nalezneme ho v novinách, ve školách, na pomnicích a stavbách či v rádiu, představuje tak jediný možný myšlenkový směr, kterému se každý musí podřídít. Kniha vykresluje ukázkou života v totalitě, kde je ideologii podřízeno naprosto vše. Zároveň Čech ukazuje také policejní stát, odposlechy, domovní prohlídku a persekuce lidí, kteří se snaží smýšlet jinak.

Hlavní postava pracuje v továrně a po nocích sní o létajícím kolu, které by mu umožnilo utéct od šedi a neustálého strachu. Dokonce pracuje na přípravě modelu připomínajícího létající kolo Jana Tleskače známé z příběhů Jaroslava Foglara. Je svědkem policejní prohlídky ve vedlejším domě a vidí, jak muž zatýkaný policií v posledním okamžiku vyhazuje z okna papírovou vlašťovku. Chlapec s rádiovkou ji potom objeví v trávě a když ji rozloží, nalezne tam napsané písmeno B. O svém objevu se svěří kolegovi v práci, jenomže odposlechy a státní dozor mají uši a oči všude, takže vzápětí se i on ocitne na seznamu nepohodlných a začne být pronásledován policií. Jedinou možností k útěku je využít jeho modelu létajícího kola, který ve spěchu dokončuje a odlétá z města, zatímco ho ještě pronásledují vystřelené kulky od policie. Přelétá vysokou zeď města a ocitá se v jiném barevném světě. Jako první potká na břehu moře dívku, která maluje obraz. Nové město je svobodné, což se odráží i v nápisech, kde jsou všechna písmena abecedy. Stráví tam rok a potom se rozhodne přeletět na létajícím kole znovu nad městem, ze kterého utekl. Shodí tam knihy s různými písmeny a chce tak otevřít oči dalším obyvatelům. Podle posledního panelu přes celou stránku se může čtenář domýšlet, že chlapec nakonec zůstal na novém místě společně s dívkou, malířkou. V panelu za opřeným létajícím kolem visí obraz, který prve malovala.

¹⁰¹ Žebříček sestavuje každý rok Internationale Jugendbibliothek

Z velké části je komiks vytvořen tužkou i perokresbou černobíle spolu s bělobou, přičemž šedých odstínů je dosaženo kvašem. V závěrečné části příběhu, kdy se podaří chlapci odletět na kole a dostat se do svobodné země se komiks mění a přechází do teplých, zářivých barev, které mají evokovat dojem radosti a bezpečného vstřícného světa (viz obr. č. 17). Tuto část tvořil Čech pomocí akvarelu a někdy je znatelné i použití pastelek. V použité technice kvaše se odráží také jeho inspirace ilustracemi knih od Julesa Vernea nebo tvorbou Zdeňka Buriana (Julínková 2017: 39, 116).



Obrázek č. 17 Pavel Čech, A, postupný barevný přechod na stránce

Panelová kompozice komiksu je přehledná a vede čtenáře ke klasické četbě zleva doprava. Čech pracuje s jasně stanovenou mřížkou s obdélníkovými panely v počtu 3 x 2, kterou přerušují v knize čtyři rozsáhlé panely pokrývající celou dvoustranu a dále 12 panelů přes jednu stranu. Rozsáhlejší panely jsou vždy kresebně propracovanější a zobrazují zásadní momenty příběhu nebo potrhují vyznění atmosféry, jako je tomu v případě dvoustránkového panelu, který zobrazuje pohled do šedého města. Časté jsou polocelky a velmi detailní záběry na obličeje postav, což podporuje vnímání jejich mimiky. Čech také často střídá perspektivu, úhly záběru a někdy stejnou scénu ukazuje z více úhlů.

Do chronologicky sestavených panelů je v části, kdy chlapec již objevil písmeno B, vloženo šest panelů, kde chlapec vzpomíná na své dětství a uvědomuje si sílu A. Panely se odlišují tím, že nemají rám a jsou oproti ostatním světlejší. Panely až na vložení vzpomínkové části tedy nejsou nijak přerušovány. Často zobrazují oddělené výjevy z chlapcova života, přičemž dojem času navozují pohybové linky a bubliny. Pohyb je zpracováván pomocí bílých a černých pohybových linek. V závěrečné části chce Čech uvést delší časový úsek pomocí zobrazení uběhnutí roku. Nenajdeme tu však klasické zobrazení čtyř ročních období, ale časové úseky postupně gradují. Nejprve je zobrazen přechod z noci na den. Poté vidíme změnu fáze Měsíce a pak následují panely s podzimem, zimou a jarem.

Kromě variací na písmeno A a B v komiksu text nenalezneme. V novém městě jsou vidět další písmena, ale jejich složení dohromady nedává žádný význam. V závěrečné scéně, kdy chlapec shazuje na město barevné knihy s písmeny abecedy, zde písmena konotují nové myšlenky, osvětu či pluralitu názorů. Čech také pracuje s bublinami, nepodřizuje je však vždy konvenčnímu zpracování. V jednom případě autor znázorňuje sen chlapce, ale obrazové sdělení snu neumísťuje do bubliny ve tvaru obláčku ale do oválného tvaru (viz obr. č. 18 vlevo). Dojem snu potom navozuje až následující stránka v panelu přes celou stranu, kde celý jeho okraj je uzpůsoben konvenční podobě pro snění (viz obr. č. 18 vpravo). Časté je využití otazníku a vykřičníku v bublině pro ujasnění reakcí a psychologického postoje u postav. V bublinách Čech nepracuje s piktogramy, ale zobrazuje v nich jasně rozpoznatelné předměty, obdobně jako Kuper v poslední části komiksu *System*.



Obrázek č. 18 Vlevo ukázka použití bubliny, vpravo stránka s odlišným rámem. Pavel Čech A.

Postavy je možné od sebe odlišovat pomocí čísel na rádiovkách. Některé postavy jsou zobrazeny velice schematicky, pokud jen doplňují pozadí nebo se jedná o pohled z dálky, jsou znázorněny často jen náznakově pomocí jednoduchých čar. Hlavní postava má výrazný ostrý nos, kdežto ostatní mají karikaturně zpracovaný nos zaoblený. Někdy jsou zobrazeny také disproporčně např. prodloužením končetin. Dalším výrazným typem postav jsou policisté, kteří jsou silnější postavy a mají přilby s písmenem A, čímž zosobňují spojení s režimem.

K zobrazování zřetelných emocí postav napomáhají Čechovy časté detailní záběry. Pomocí tvarování obočí, očí a úst dosahuje jasně rozpoznatelné mimiky. Tváře zkřivené vztekem ve výkřiku jsou ještě často doplňovány slinami. Zloba učitele je podpořena bleskem. Strach je doprovázen stříkajícími kapkami potu. Kapky se poté objevují i při zdůraznění fyzické námahy a pohybu.

Autor pracuje v komiksu také s řadou vizualizovaných přenesených významů. Příkladem je znázornění snu, kde si chlapec uvědomuje, že nemůže žít svobodně a beze strachu. Chlapec je zde zobrazen s křídly jako Ikaros a nad ním stojí hlavní představitel ideologie A¹⁰² s nůžkami a chce mu „přistříhnout křidélka“ a zabránit tak v rozletu (viz obr. č. 18 vpravo).

Vyznění komiksu ještě uzavírá závěrečný výjev s jediným textem: „*Věnováno mužům s taškami*“ (viz obr. č. 19 vpravo). Tato zmínka čtenáře odkazuje na událost z roku 1989, kde se v Pekingu neznámý muž s taškami postavil před tank a vyjádřil tak svůj nesouhlas. Pomocí dalších symbolů poukazuje Čech na nadčasovost tématu. Kniha tedy není jen autobiografickým pojetím života v totalitním Československu, ale možnou ukázkou každého totalitního režimu. To se odráží v emblému, který nalezneme jak zapracovaný do jednoho panelu uvnitř komiksu, tak na zadní obálce knihy (viz obr. č. 19 vlevo). Zobrazuje poupravené symboly totalit a říší. Nalezneme v něm skrytý odkaz na symbol římského impéria, srp a kladivo, hvězdy, kříž, hákový kříž a další, což vše překrývá symbol ideologie písmene A.

¹⁰² Hlavní představitel ideologie knihy A připomíná postavu Velkého bratra z románu George Orwella 1984.



Obrázek č. 19 Vlevo zadní obálka knihy (výřez), vpravo poslední stránka komiksu A.

Pavel Čech má svébytný výtvarný styl a jeho komiksový jazyk je jasně rozpoznatelný. Silně se u něj projevují inspirační vlivy z ilustrace, které mají dopad na techniku tvorby. Nicméně jeho zobrazovací styl je originální. Jeho výtvarný styl také reflektuje tvorbu pro děti a mládež, protože jeho postavy jsou zpracované karikaturně a zjednodušeně. Pracuje s jemnou linkou. Ačkoli nestudoval výtvarnou školu často experimentuje s výtvarnými technikami a někdy je i v rámci jednoho díla kombinuje, jako je tomu i v případě komiksu A.

3. 9. Komparace a shrnutí

Každý z autorů si vypracoval svůj osobitý styl, ale přesto u nich můžeme hledat jisté podobnosti ve využívání vizuálních prvků. Pomyslný slovník komiksu beze slov se zdá být mnohem schematičtější a často staví na vizuálních prostředcích, které jsou konvenčně srozumitelné. V závěrečné komparaci shrnuji výtvarný styl tvůrců a porovnávám jejich přístup k výstavbě komiksu a používání prvků komiksového vizuálního jazyka za pomoci stanovených kategorií.

Výtvarný styl tvůrců vybraných komiksů se odvíjí od jejich kulturního prostředí. Dále je styl tvorby silně navázán na narativ a také reflektuje zvolený námět příběhu a cílového čtenáře. Každý z autorů zastupuje jeden přístup k vytváření komiksů.

Moebius zde představuje tradiční proud pečlivě propracované kresby a kolorování. V 70. letech minulého století představoval jeho *Arzach* nový směr výtvarného komiksového stylu sci-fi a fantasy. V případě tohoto díla pracoval s asociativní kresbou a vytvořil tak snové až surrealistické prostředí, kde se odehrávají příběhy hrdiny, který nezosobňuje nejlepší kvality a jeho záměry nejsou vždy zcela pochopitelné. Styl Moebia stojí na bohaté vnitřní imaginaci a zobrazování osamělých objektů a postav v rozlehlých pláních bez konce. Ze zvolených komiksů jako jediný pracuje v povídce výhradně s obrazy, striktně bez textů.

Dorgathenův komiks *Spacedog* vyniká zářivými barvami a reprezentuje tak pop-artový styl a také se podobá stylu superhrdinských komiksů. V jeho dalších dílech můžeme hledat podobné vyjadřovací prvky jako např. u Keitha Haringa. Dorgathen v tomto komiksu také cituje tvorbu Pieta Mondriana a neoplasticismu. V jeho případě však nejde o citaci s účelem uznání autora, ale o znázornění vysokého umění, které je určené pro elitu a odtržené od života běžných lidí. Některé Dorgathenovy přístupy ke znázorňování pohybu vedou k rozložení objektu až na hranici abstrakce. Jeho styl je přímočarý a nejméně realistický. Dorgathen zároveň představuje komiks, který nejvíce využívá konvenčních pravidel pro komiks.

Americký tvůrce Peter Kuper svou technikou napodobuje tvorbu dřevorytů. K vytváření stránek využívá šablon, přes které potom stříká barvu. S touto technikou dosahuje schematických forem. Jeho postavy mají ostře řezané geometrické rysy, které se blíží

kubistickému zobrazování. Deformace postav a práce s barvami spolu se společenskou kritikou nás také zavádí na pole expresionismu.

Thomas Ott společně s Kuperem sdílí návaznost na dřevorytové romány. Ott je specifickou technikou škrábání schopen dosáhnout řady detailů. Vizuálně potom jeho panely vypadají lehce roztřeseně, kvůli stopám škrábání. Ott pomocí zvolené techniky dobře reflektuje své hororové černobílé náměty. Navazuje také více než Kuper na tradici výstavby příběhů tvořených dřevorytem, protože i on často pracuje jen s jedním panelem na stránce. V jeho tvorbě se nejvíce odráží filmový princip střihu. Technikou dosahuje jasných kontur objektů.

V tvorbě Pavla Čecha je viditelná silná inspirace knižními ilustracemi. Z vybraných autorů jako jediný nemá výtvarné vzdělání, přesto hojně experimentuje s výtvarnými technikami a kombinuje je. Komiks *A* vytvořil pomocí kvaše a akvarelu. Pracuje s jemnými linkami a v jeho díle je znatelné zaměření na dětské čtenáře. Postavy jsou často disproportionální a také zjednodušené.

Použití barvy

Pro komiksy beze slov je použití barvy jedním ze základních vyjadřovacích prostředků. Nejen, že má barva vliv na znázornění emocí, ale může také ovlivňovat kompozici komiksu. Moebius staví své povídky na barevných kontrastech. Pavel Čech pomocí přechodu od šedých panelů na barevné znázornil změnu prostředí a navodil jinou atmosféru. Ottova černobílá kombinace reaguje na zvolené hororové příběhy a graduje tajemnou atmosféru a strach. Pro Kupera jsou barvy důležité také k odlišování velkého množství postav v komiksu. Dorgathen zářivými barvami odkazuje na styl superhrdinských komiksů. Jeho hlavní hrdina červený pes potom výrazně vystupuje z pozadí v panelech a je snadno rozpoznatelný.

Kompozice komiksu

Všichni zvolení autoři následují klasickou kompozici komiksu, která vede čtenáře ke snadné četbě postupně zleva doprava. Jediný, kdo se více vymyká tradiční kompozici je Moebius, který pracuje s nepravidelnými tvary panelů¹⁰³ a dále Kuper, který více

¹⁰³ V povídce *Arzach* Moebius neskládá panely příliš složitě. Ostatní povídky mají i čtenářsky náročnější kompozici. Příkladem je povídka *Harzack*, kde jsou panely v nepravidelné mřížce a nenásledují tak klasické horizontální pásy panelů.

experimentuje s tvary panelů ale stále v jasně srozumitelné míře. Ostatní tři autoři potom pracují s pevnými panelovými mřížkami, které nemění příliš často počty panelů na stránce. Snadný způsob četby je pro komiks beze slov výraznou pomocí pro přenášení srozumitelného sdělení. Všechna díla mají chronologickou kompozici, ve kterých je někdy pomocí konvenčního odlišení panelu vkládán sen či znázorněna opilost postav. Komiksy kromě Systému však mají jasnou hlavní postavu, takže tok příběhu a řazení panelů je zaměřeno hlavně na ni. Kuper ve svém komiksu představuje velké množství střídajících se postav, takže pro komiks navrhl složitý narativní mechanismus a řadu opakujících se postupů, na jejichž principu komiks staví. Pracuje s tvarovou transformací a setkávacími panely. Dosahuje tak snadné orientace a návaznost mezi ukazovanými jednotlivými příběhy je plynulá.

Práce s časem a znázornění pohybu

K vyjádření času používají autoři často vizuálních prvků jako zobrazení dne a noci, hodin, kalendářů a u delších časových období dokonce celých ročních dob. Všichni tvůrci kromě Moebia tyto prvky mají ve svých komiksech zakomponovány. Opět tak napomáhají orientaci v příběhu. Většina autorů také pracuje s jasnými pohybovými linkami. Výjimkou je pouze Moebius, který nahrazuje pohybové linky propracovanými anatomicky přesnými postavami zachycenými v pohybu. Pohybové linky nenalezneme ani u Otta, který staví znázornění pohybu výrazně na kompozici filmových střihů.

Text v komiksu beze slov

Představa, že komiks beze slov skutečně verbální složku neobsahuje je ve valné většině případů mylná. Řada tvůrců němého komiksu pracuje s textem, ale omezuje se na jinou formu a vynechání slovních promluv v bublinách, tak představuje spíše autorskou výzvu. Pracovat bez textových promluv tedy nutí tvůrce hledat jiné způsoby, jak dosáhnout zobrazení např. zvuku nebo emocí či myšlenek postav. Nejčastěji je text zakomponován do panelu jako obrazově zakotvený suplement. V dílech tedy můžeme najít nápisy, výtisky novin, graffiti či názvy ulic a další. Kromě Moebiova *Arzacha* všichni zvolení tvůrci v komiksech nějakým způsobem využívají text, ať už jako vodítko pro čtenáře, nebo jako zástupce hlubšího symbolického významu.

Chybějící text u Moebiova *Arzacha* je záměrným znesnadněním pochopení díla. Čtenář není schopen určit místo ani čas, a tak se postava stává nesmrtelnou a celý příběh nabývá na poetičnosti. Pro Pavla Čecha je použití písmen zosobněním ideologie a metafory pro svobodné názory. Silnou funkci mohou mít také čísla. V komiksu *A* jsou čísla hlavním rozlišovacím prvkem postav a pro Otta se kombinace čísel stává hlavním motivem celého komiksu. K textu se váže také využívání bublin. Pokud se bubliny vyskytují ve vybraných komiksech beze slov téměř bezvýhradně následují konvenční využívání tvarů pro křik, sen a myšlenku. Takže interpretace jejich obsahu není nijak znemožněna. Autoři mohou také svůj komiks uvést citátem, zasadit ho tak do prostředí a navodit požadovanou atmosféru. Příkladem je Peter Kuper a Thomas Ott.

Používání piktogramů

Možností, jak nahradit v komiksu text je práce s dalším vizuálním jazykem v podobě piktogramů. Příkladem zařazení druhého vizuálního toku je Dorgathen a jeho komiks *Spacedog*. Pomocí složení piktogramů v bublinách se mu daří přenášet složitější sdělení, zároveň však v menším formátu komiksu dochází k informační hutnosti, což Dorgathen kompenzuje zářivými barvami a kontrasty, aby nedocházelo ke splývání. Autoři jako Kuper a Čech potom v bublinách zobrazují již v komiksu zmíněné objekty. Možností, jak vyjádřit psychologické rozpoložení postav je také využití vykřičníku a otazníku, což můžeme vidět u Čecha a Dorgathena.

Typy postav, gesta a emoce

Vyjádření emocí je poslední silným výrazovým prvkem komiksu beze slov. U zvolených autorů záleží na technice, do jaké míry jsou schopni znázornit rozpoznatelně mimiku postav. Nejmenší škálu vizuálního zpracování výrazů představuje Dorgathen. Ten si však vypomáhá piktogramy, které se z velké míry stávají hlavním nositelem informace. Také u zobrazování tváře se setkáme z velkou řadou konvenčních zpracování. Všichni autoři zobrazují emoce pomocí očí a úst, míra návazných gest už je potom nižší. Ott např. nepracuje příliš se zobrazováním gest, na druhou stranu má ale velice propracovanou a detailní mimiku tváří postav. Mimika postav u Moebia není v případě *Arzacha* příliš akcentována, zato výraznou úlohu hrají anatomicky propracované postavy, které můžeme vidět i v dalších povídkách tohoto souborného vydání. Kuper pracuje s největším množstvím postav, které od sebe odlišuje pomocí atributů. Ty potom napomáhají čtenáři se zorientovat při častých změnách hlavních postav.

4. ZÁVĚR

Magisterská diplomová práce se věnovala komiksu beze slov. Hlavním cílem práce bylo představit komplexní charakteristiku tohoto druhu komiksu a zaměřit se také na jeho vizuální jazyk a výtvarný styl.

V teoretické části jsem nejprve krátce představila historii komiksu, komiksová studia a nastínila vybrané definice od komiksových teoretiků, kteří se zabývali vztahem obrazu a textu v komiksech. Další přidruženou oblastí zájmu byl vztah komiksu a umění a snaha postihnout různé podoby komiksového výtvarného stylu. Definovala jsem styl a popisovala možné vazby mezi komiksem a klasickými výtvarnými styly z uznávaného kánonu dějin umění. Mezi uměním a komiksem dochází ke vzájemnému vztahu a obě se podle mého názoru ovlivňují. Existuje také řada případů, kdy si komiksoví tvůrci vybírají z děl vysokého umění a zapracovávají jejich styl do své tvorby nebo je přímo citují. Zároveň se domnívám, že dochází k postupnému průniku komiksu do povědomí teorie dějin umění.

Dále jsem se věnovala historii komiksu beze slov na základě prací od Barbary Postemy a Davida A. Beroný. Pokusila jsem se také nastínit vztah mezi slovem a obrazem, který považuji za významný i pro němý komiks, ať už je jeho součástí či ne. Dále jsem představila vizuální jazyk komiksu, který by měl často stavět na konvenčně zavedených vizuálních prostředcích. Předpokládala jsem, že je mnohem více schematičtější a musí reagovat na omezení verbální složky.

Úskalím práce se stala vlastní definice komiksu. Vzhledem k tomu, že jsem se zabývala jeho výtvarným stylem, bylo třeba definovat si komiks jako specifickou uměleckou formu. Další oblastí zájmu ale bylo také hledání narativních mechanismů a konstruování významů. Pro zájem o interpretaci jsem pracovala s komiksem beze slov také jako s mediální formou, která přenáší informace. Mou hlavní výzkumnou otázkou bylo: Jakými způsoby komiks beze slov přenáší sdělení? Pro zodpovězení jsem si stanovila šest základních kategorií, které jsou z mého pohledu ustavující pro tok narativu a umožňují jasnější interpretaci díla.

V závěrečné komparaci shrnuji výtvarný styl pěti tvůrců a porovnávám jejich přístup k výstavbě komiksu a používání prvků komiksového vizuálního jazyka. Jako nejvýznamnější prvky pro interpretaci vnímám kompozici komiksu, která vede čtenáře příběhem a také přítomný text v podobě textově zakotvených suplementů. Pouze povídka *Arzach* od Moebia texty v této podobě vůbec neobsahovala. Povídka složená z čistě obrazových panelů je narativní, ale jen skrze obrazy se čtenáři nabízí nejširší pole možných interpretací. Kdežto komiksy, kde je alespoň malá část takto zakomponovaných textů, interpretaci mnohem více svazují. Po srovnání komiksů se potvrdilo, že tvůrci využívají podobné narativní mechanismy a velice podobné způsoby zakomponování vizuálních prvků pro znázorňování času či emocí postav.

Na tuto práci by bylo možné navázat např. analýzami výtvarných stylů jednotlivých tvůrců v kontextu jejich tvorby a zabývat se tím, do jaké míry se změnilo jejich využívání vizuálních prvků při rozdílných žánrech komiksu. Bylo by možné také porovnat práci s komiksovým jazykem dvou tvůrců v rámci jednoho komiksového žánru.

Přínosem této diplomové práce je rozsáhlá charakteristika komiksu beze slov a nastínění vazeb komiksu s výtvarným uměním. Němemu komiksu není věnována přílišná pozornost, protože většina badatelů se zaměřuje spíše na komiksovou literární stránku a ne vizuální. Přínosem je také interdisciplinární přístup, tedy propojení teoretických přístupů ve studiu komiksu s klasickou teorií dějin umění.

Summary

The subject of this thesis is the field of silent comics. The work focuses specifically on the type of comics, which reduces the verbal segment and the meaning is constructed only by visual elements. The first chapter of thesis deals with history of comics and outlines the selected definitions of comics by several authors, who concern the meaning of relation between word and image. In the theoretical part, interest is also focused on the question of style and relation between comics and art in the context of western culture. Therefore, I introduce the definitions of art style and comic style and emphasize, that the influence between art and comics is mutual. Besides the characteristic of silent comics in this part I also introduce the history of silent comics based on the work of Barbara Postema and David A. Beronä. The cooperation of word and image is for comics crucial and although the silent comics tries construct the meaning without words, we can argue, that the limits can be often crossed. The first part of thesis then deals with narration in comics and explains the limits of interpretation in silent comics. Then I introduce the visual language of this type of comics and possible typical stylistic categories, which can use conventional visual depictions.

In analytical part at first, I introduced a method, which is a combination of formal analysis (as a method from history of art) and a concept of visual semiotics by Roland Barthes and approach of iconography by Erwin Panofsky for interpretations of complex symbols and meanings. For my analysis, I define comics as a specific art form. After the description of methods, I define six categories, which are the main aspects for my analysis. The definitions are based upon the work and approaches of Eco, McCloud, Groensteen and Duncan. Besides the art style of authors, the analysis is focused on visual language and their work with narrative mechanism. I work with the category of color use; composition of comics; work with time and the depiction of movement; text in silent comics; use of pictograms; type of characters, their gestures and emotions. Chosen five authors come from different countries, have a specific art style and techniques (Moebius, Peter Kuper, Pavel Čech, Hendrik Dorgathen and Thomas Ott). The core of this thesis is a comparison, which is focused on the approach of authors, their style and the use of visual language.

5. ZDROJE

- BAETENS, Jan – FREY, Hugo, *The Graphic Novel. An Introduction*, New York 2015. ISBN 978-1-107-65576-8.
- BALEKA, Jan: *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*, Praha 1996. ISBN: 80-200-0609-5.
- BARTHES, Roland: *Image – Music – Text*, Essays selected and translated by Stephen Heath, London 1977. ISBN: 0 00 686135 0.
- BARTHES, Roland: *Rétorika obrazu*, in: Císař, K. (ed.), *Co je to fotografie*, Praha 2004, s. 51–61. ISBN 80-239-5169-6.
- BARTLOVÁ, Milena (ed.): *Pop History: o historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*, Praha 2003. ISBN: 80-7106-345-2.
- BARTLOVÁ, Milena: *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*, Praha 2012. ISBN: 978-80-257-0542-1.
- BEATY, Bart: *Comics Versus Art*, Toronto 2012. ISBN: 978-1-4426-4351-2.
- BERONÄ, A. David: *Pictures Speak in Comics without Words: Pictorial Principles in the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgathen, Eric Drooker, and Peter Kuper*. in: Varnun, R. - Gibbons, Ch. T. (eds.), *The Language of Comics: Word and Image*, Jackson 2002.
- BERONÄ, A. David: *Vyprávět i dnes příběhy dřevorytem*, in: Foret, T. – Kořínek, P. – Prokůpek, P. – Jareš, M. (eds.), *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012a, s. 115–141. ISBN: 978-80-244-3327-1.
- BERONÄ, A. David: *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York 2008. ISBN 978-0-8109-9469-0.
- BERONÄ, A. David: *Wordless Comics, The Imaginative Appeal of Peter Kuper's The System*, in: Smith, J. M. – Duncan R. (eds.), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, New York 2012b. ISBN: 0415885558.
- BIRREN, Faber: *Color Psychology and Color Therapy*, New York 1961.
- BLAŽÍČEK, J. Oldřich – KROPÁČEK, Jiří: *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*, Praha 2013. ISBN: 978-80-7299-104-4.
- CARRIER, David: *Comics and the Art of moving Pictures: Piero della Francesca, Hergé and George Herriman*, in: *World and Image*, 13/4, 317-332, 1997. ISSN: 0266-6286.

- COHN, Neil: *The Visual Language of Comics*, London 2013. ISBN: 978-1-4411-7451-2.
- ČECH, Pavel – PROKŮPEK, Pavel: *ZOOM 2*, Brno 2013. ISBN: 978-80-904467-7-9.
- DANNHOFFEROVÁ, Jana: *Velká kniha barev. Kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*, Brno 2012. ISBN: 978-80-251-3785-7.
- DIESING, Helena: *Český komiks 01. polovina 20. století*, Praha 2011. ISBN: 978-80-904546-8-2.
Dostupné on-line na WWW:< <https://rosswolfe.files.wordpress.com/2015/04/roland-barthes-image-music-text.pdf>>.
- DUNCAN, Randy: Image functions: Shape and Color as hermeneutic Images in Asterios Polyp, in: Smith, J. M. – Duncan R. (eds.), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, New York 2012. ISBN: 0415885558.
- ECO, Umberto: *Skeptické a těšitelé*, Praha 1995. ISBN 80-7203-706-4.
- EISNER, Will: *Comics and Sequential Art*, Tamarac: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-1-2.
- ETTER, Lucas – RIPPEL, Gabriele: „Don't laugh – this ain't the funny pages“: Comics und bildende Kunst (Alain Séchas, Raymond Pettibon), in: Isekenmeier G. (ed.), *Interpiktorialität*, Bielefeld 2013, s. 261–278. ISBN: 978-3-8376-2189-1.
- FARTHING, Stephen (ed.): *Umění od počátku do současnosti*, Praha 2012. ISBN: 978-80-7391-622-0.
- FENCL, Bohumil: *Kreslené seriály, jejich historie a současnost z hlediska obsahu a formy a jejich didaktické využití*. Praha 1992. Diplomová práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze.
- FORCEVILLE, Charles – EL REFAIE, Elisabeth – MEESTERS, Gert: Stylistics and comics. In: Michael Burke (ed.), *The Routledge Handbook of Stylistics*. London 2014. eBook 9781315795331.
- FORET, Martin (et al.): *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012. ISBN: 978-80-244-3327-1.
- FORET, Martin: Mezi literárnem a výtvarnem. Komiks jako obrazový amalgám, in: *Česká literatura*, č. 5, 2010, s. 581–606. ISSN: 0009-0468.
- FORET, Martin: Mezi slovem a obrazem: O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech, in: Schneider, J. –

Krausová, L. (eds.), *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk, Sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc 2008, s. 77–84. ISBN 978-80-244-2054-7.

- FOSTER, Hall – KRAUSSOVÁ, Rosalind – BOIS, Yve-Alain – Buchloh, Benjamin (et al.), *Umění po roce 1900*, Praha 2015. ISBN: 978-80-7391-975-7.
- GOMBRICH, Ernst Hans: *Umění a iluze*, Praha 1985.
- GOODMAN, Nelson: *Ways of Worldmaking*, Indianapolis 1988, 5. vydání.
- GRAVETT, Paul (ed.): *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete*, Praha 2013. ISBN: 978-80-259-0160-1.
- GROENSTEEN, Thierry: *Stavba komiksu*, Brno 2005. ISBN 80-7294-141-0.
- HARVEY, C. Robert: The Aesthetics of the Comics Strip 1979, in: *Journal of Popular Culture* 12, č. 4, s. 640–652.
- JEDLIČKOVÁ, Alice: Podoby transmediality: verbální a piktorální vyprávění, in: Schneider, J. – Krausová, L. (eds.), *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk, Sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc 2008, 13–25. ISBN 978-80-244-2054-7.
- JULÍNKOVÁ, Karolína: Literární a ilustrátorská tvorba Pavla Čecha. Diplomová práce. Brno 2017. Katedra českého jazyka a literatury, Pedagogická fakulta, Masarykova univerzita v Brně.
- KESNER, Ladislav (ed.): *Vizuální teorie. Současné anglo-americké myšlení o výtvarných dílech*, Jinočany 1997. ISBN: 80-86022-17-X.
- KOŘÍNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal: *V panelech a bublinách*, Praha 2015. ISBN: 978-80-7470-113-9.
- KROUPA, Jiří: *Metody dějin umění: metodologie dějin umění 2*, Brno 2010. ISBN: 978-80-210-5315-1.
- KULKA, Jiří: *Psychologie umění*, Praha 2008. ISBN: 978-80-247-2329-7.
- KUNZLE, David: *The Early Comic Strip. Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley – Los Angeles – London 1973.
- McCLOUD, Scott: *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MONACO, James: *Jak číst film*, Praha 2006.
- PANOFSKY, Erwin: *Význam ve výtvarném umění*, Praha 2013. ISBN: 978-80-200-2236-3.
- POSTEMA, Barbara: Draw a Thousand Words: Signification and Narration in Comics Images. In: *International Journal of Comic Art* 9/1, 2007, s. 487-501.

- POSTEMA, Barbara: Following the pictures: wordless comics for children, in: *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2014/5, č. 3, s. 311–322.
- POSTEMA, Barbara: *Narative structure: making sense of fragments*, New York 2013. ISBN: 978-1-933360-95-9.
- POSTEMA, Barbara: Silent Comics. In: Bramlett, F. - Cook, R. T. - Meskin A. (eds.) *The Routledge Companion to Comics and Graphic Novels*, New York 2016 s. 201–208. ISBN: 9780415729000.
- POSTEMA, Barbara: Photography in Wordless comics, in: *Image & Narrative*, vol. 16, No. 2, 2015.
- PROKŮPEK, Pavel: *Narativní aspekty komiksu*, Praha 2006. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Ústav české literatury a literární vědy. Vedoucí diplomové práce Doc. PhDr. Petr Bílek, CSc.
- PROKŮPEK, Tomáš – KORŮNEK, Pavel – FORET, Martin – JAREŠ, Michal: *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha 2014. ISBN: 978-80-7470-061-3.
- ROSS, Stephanie: Style in Art, in: Levinson, J. (ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics*, New York 2013. ISBN: 978-0-19-927945-6.
- ŘEPA, Tomáš: Komiks jako umění, in: *Art+Antiques* 9/2012, s. 36–40.
- SCHAPIRO, Meyer: *Dílo a styl*, Praha 2006. ISBN: 80-7203-821-4.
- SCHAPIRO, Meyer: *Modern Art. 19th and 20th Centuries*, Selected Papers, New York 1978.
- SCHÜWER, Martin: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier 2008.
- SMITH, J. Matthew – DUNCAN, Randy (eds.), *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, New York 2012. ISBN: 0415885558.
- SOMMERLAND, Ylva - WICTORIN, Margareta Wallin: Writing Comics into Art History and Art History into Comics Research, In: *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, 86:1, 1-5, 2017. ISSN: 0023-3609.
- SVOBODOVÁ, Barbora: *Příběh vyprávěný obrazy: Nový svět Shauna Tana*. Brno 2016. Magisterská diplomová práce. Seminář dějin umění, Filozofická fakulta, Masarykova univerzita.
- SZYŁAK, Jerzy: *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
- TICHÝ, Jaroslav – CLAIR, René: *Comics*, Praha 1967.

- WOLLHEIM, Richard: Pictorial style: Two Views, in: B. Lang (ed.), *The Concept of Style*, New York 1979.
- ZHÁŇALOVÁ, Nina: *Katalog k výstavě: Český komiks, retrospektiva od 20. let 20. století do současnosti*, Břeclav: Městské muzeum a galerie v Břeclavi 2015. ISBN: 978-80-906071-0-1.
- ŽÁČKOVÁ, Helena: Komiksově konvence v díle Ondřeje Sekory, in: *Umění 4*, LIV 2006, s. 343–356.

Internetové zdroje:

- Vaníček, Lukáš: „Panely beze slov jsou někdy nejsilnější,“ říká James O’Barr, autor *Vrány* (Rozhovor s Jamesem O’Barrem) [online]. © 2012 [cit. 2017-03-30] Dostupné z WWW: <<http://www.fantasyplanet.cz/literatura/rozhovory/panely-beze-slov-jsou-nekdy-nejsilnejsi-rika-james-o-barr-autor-vrany/>>.
- Beaty, Bart: Comics versus Art. *Review of his book by Cameron Kunzelman* [online]. © 2015 [cit. 2017-03-23] Dostupné na www: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v7_2/kunzelman/>.
- Předmluva do katalogu k výstavě *Silent Witnesses: Graphic Novels Without Words*. Výstava na Lincoln School of Art and Design, Lincoln University, Lincolnshire England. May 31 - August 31 [online]. © 2017. [cit. 2017-03-15] Dostupné online z WWW: <https://www.academia.edu/3570405/Introduction._Silent_Witnesses_Graphic_Novels_Without_Words>.
- O Pavlu Čechovi [online]. © 2014 [cit. 2017-03-30] Dostupné z WWW: <<http://www.artcasopis.cz/komiks/pavel-cech>>.
- COHN, Neil: *Comics, Linguistic, and Visual Language: The past and future of field* [online]. © 2012 [cit. 2017-04-10]. Dostupné z WWW:<<http://www.visuallanguagelab.com/papers.html>>.
- Pachmanová, Martina: *Helena Bochořáková-Dittrichová: Malíř, nebo malířka?* [online]. © 2008 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z WWW:<<http://www.zenyvumeni.cz/index.php?id=62>>.
- Řepa, Tomáš – Valdhansová, Lucie: *Galerie Šaufenstr/Komiks za plexisklem* [online]. © 2013 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z WWW:<<https://www.startovac.cz/projekty/saufenstr-komiks-za-plexisklem/>>.

- Frank Barnová, Michala: *Jaro s Kájou Saudkem. Komiksový kreslíř na výstavě a v aukčním tornádu* [online]. © 2013 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.artplus.cz/cs/aukcni-zpravodajstvi/1/jaro-s-kajou-saudkem>>.
- Charles Schulz (1922-2000) Peanuts, Goo ol' Charlie Brown Sunday page – 10 février 1974[online]. © 2017 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2017/bande-dessinee-pf1755/lot.55.html>>.
- Biografie Petera Kupera [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.peterkuper.com/bio/bio.html>>.
- Peter Kuper, Department of Visual and Environmental Studies [online]. © 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z WWW: <<http://ves.fas.harvard.edu/people/peter-kuper>>.
- Lambiek Comiclopedia, Peter Kuper biography [online]. © 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z WWW: <<https://www.lambiek.net/artists/k/kuper.htm>>.
- Oficiální stránka Thomase Otta [online]. © 2017 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z WWW: <<http://trinity.ch/tott/index2.php>>.
- Shaun Tan a jeho tvorba [online]. © 2017 [cit. 2017-10-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.shauntan.net>>.
- Lambiek Comiclopedia, Jean Giraud biography [online]. © 2017 [cit. 2017-04-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.lambiek.net/artists/g/giraud.htm>>.
- Dokument BBC *In Search of Moebius*. Dostupné z WWW:<<https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>>.
- Maughan, Tim, *Moebius: The Visionary's Visionary* [online]. © 2017 [cit. 2017-06-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.tor.com/2012/03/12/moebius-the-visionarys-visionary/>>.

Seznam pramenů pro analýzu:

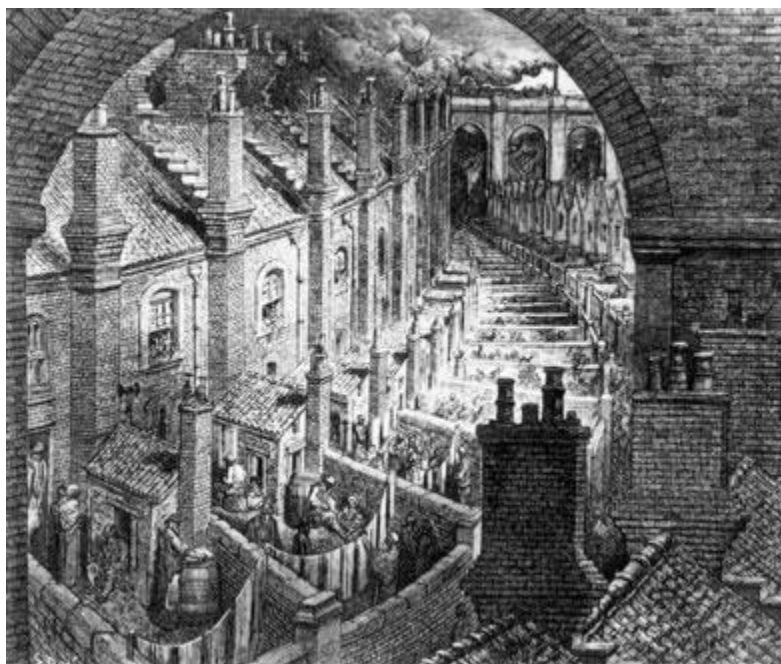
- MOEBIUS: *Arzach*, Praha 2012. ISBN: 978-80-7449-106-1.
- DORGATHEN, Hendrik: *Spacedog*, Berkeley 200. ISBN: 978-1-58423-365.
- KUPER, Peter: *The System*, New York 1996.
- OTT, Thomas: *The Number 73304-23-4153-6-96-8*, Praha 2008. ISBN: 978-80-86661-21-6.
- ČECH, Pavel: *A*, Havlíčkův Brod 2016. ISBN: 978-80-87595-2.

Seznam vyobrazení:

- Obrázek č. 1 obraz Edwarda Hoppera, Nighthawks (1942), ukázka z Batman Year One (1987)
- Obrázek č. 2 Hendrik Dorgathen, Spacedog 2009, dvoustrana.
- Obrázek č. 3 Vlevo ukázka zpracování panelu od Shauna Tana (Nový svět) spolu se srovnáním obrazu Going South, Tom Roberts 1886
- Obrázek č. 4 Shaun Tan, Nový svět, 2012 – znázornění uplynutí roku, dvojstrana
zdroj: <http://www.shauntan.net>
- Obrázek č. 5 vlevo české vydání Moebius, Arzach (2012: 24), vpravo původní francouzsky.
- Obrázek č. 6 Moebius, Arzach, ukázka panelové kompozice na stránce
- Obrázek č. 7 Moebius, výřezy z povídky Arzach Gesto hrozby (vlevo), Arzachův výraz (uprostřed), gesto výsměchu (vpravo)
- Obrázek č. 8 Dorgathen, Spacedog, ukázka dvou stran.
- Obrázek č. 9 Výřez, Dorgathen, Spacedog
- Obrázek č. 10 Výřez, Dorgathen, Spacedog. Rčení: „Nevidím, nemluvím, neslyším“.
- Obrázek č. 11 Ukázka multiplikace postav (vlevo), abstraktní rozložení rychlého pohybu ve spirále (vpravo). Dorgathen Spacedog.
- Obrázek č. 12 Výřez – Peter Kuper, The System
- Obrázek č. 13 Výřez, Peter Kuper, The System, 3. díl
- Obrázek č. 14 Thomas Ott, Číslo, s. 9, 84.
- Obrázek č. 15 Znárodnění pohybu a času (vlevo), rozostření pozadí při pohybu (vpravo)
Thomas Ott, Číslo
- Obrázek č. 16 Ukázka asociace a propojení objektů, Thomas Ott, Číslo
- Obrázek č. 17 Pavel Čech, A, postupný barevný přechod na stránce
- Obrázek č. 18 Vlevo ukázka použití bubliny, vpravo stránka s odlišným rámem. Pavel Čech A.
- Obrázek č. 19 Vlevo zadní obálka knihy (výřez), vpravo poslední stránka komiksu A

6. PŘÍLOHY

Příloha č. 1 - Srovnání inspirace

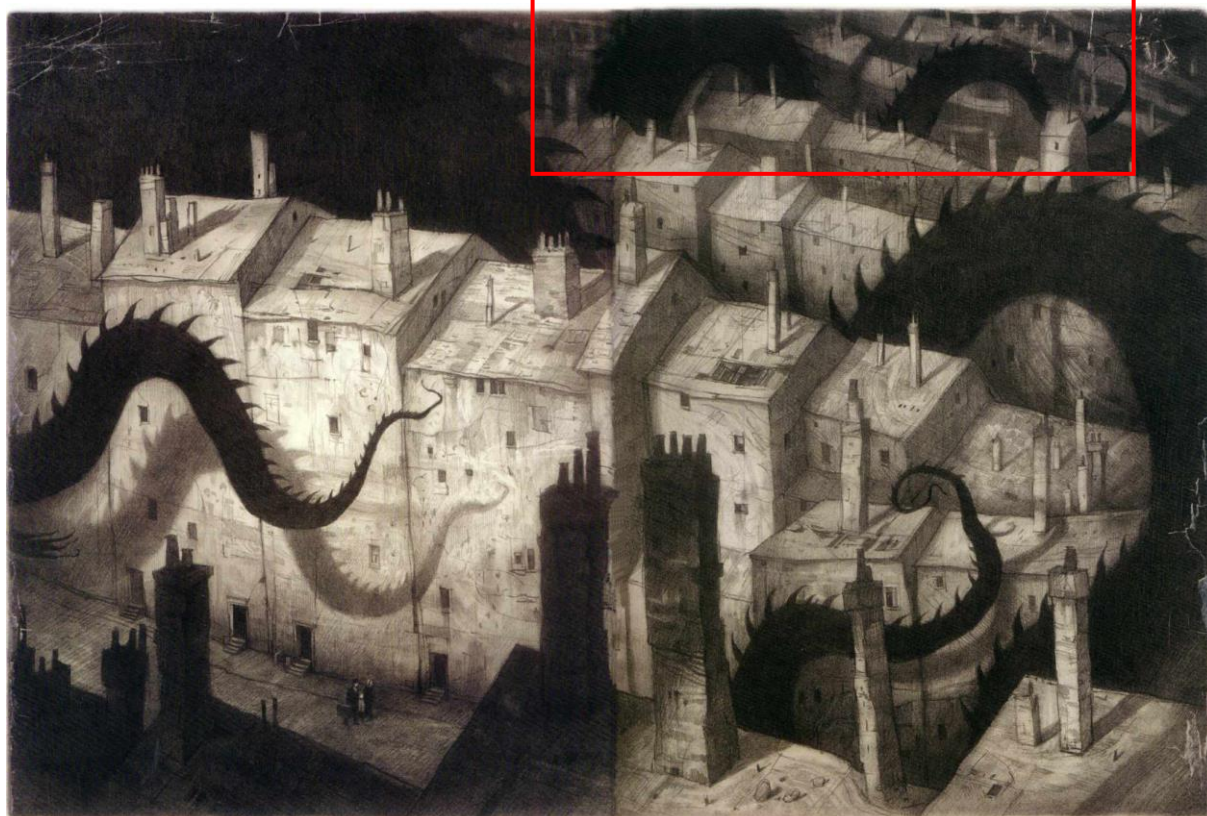


Gustav Doré, Vlakem přes Londýn, 1856

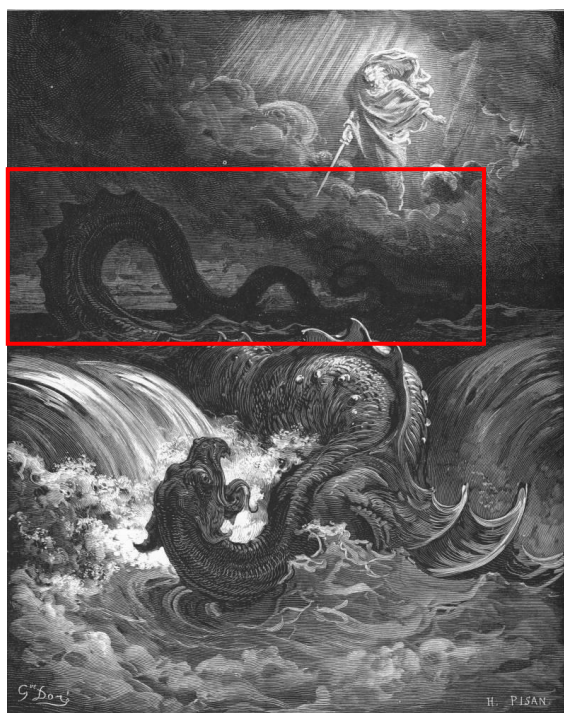


Výřez, Shaun Tan, Nový svět 2012.

Příloha č. 2 - Srovnání možné inspirace a převzetí tvarové podoby.



Shaun Tan, Nový svět 2012.



Gustav Doré, Zničení Leviathana, 1866.



Slovník možných gest a postojů, které vyjadřují emoce postav (Eisner 1985: 102)

(Vztek, strach, radost, překvapení, prohnalost/pokoutnost, hrozba, síla/moc)