

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Katedra elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Eva Svatá

**Vizuální jazyk japonského komiksu: analýza funkce
vybraných grafických prvků a způsobů jejich použití**

Diplomová práce

Praha
2021

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Fakulta humanitních studií

Diplomová práce

**Vizuální jazyk japonského komiksu: analýza funkce vybraných grafických prvků
a způsobů jejich použití**

Visual Language of Japanese Comics: Analysis of the Function and the Usage of Selected
Graphic Elements

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Irena Řehořová, Ph.D.

Autorka diplomové práce: Bc. Eva Svata

Studijní obor: Elektronická kultura a sémiotika

Typ studia: prezenční

Rok dokončení diplomové práce: 2021

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne

.....

Eva Svatá

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucí mé práce Mgr. Ireně Řehořové, Ph.D. za hodnotné připomínky a komentáře, které pomohly usměrnit tuto práci.

Abstrakt

Diplomová práce představuje vybrané vizuální prvky japonského komiksu, konkrétně grafické narativní elementy, tj. prvky vizuální gramatiky, jakými jsou piktorální symboly, pohybové linky a další postupy, které umožňují vizuální zobrazení určitých, ve skutečném světě neviditelných, konceptů a jevů. Souběžně s tím se zaměřuje na jejich širší funkce a rozdílnosti. V návaznosti na to je ukázáno, jakým způsobem předávají vizuální struktury čtenáři obsahy. Závěrečná část práce představuje vybrané vyjadřovací metody a dílčí narativní prvky souboru mang a předkládá jejich porovnání a analýzu s nástinem možností využití těchto narativních nástrojů.

Klíčová slova;

manga, japonský vizuální jazyk, grafické elementy, narativní struktura, vizuální gramatika

Abstract

The thesis presents selected visual elements of Japanese comics, particularly graphic narrative elements. The components of the visual grammar, such as pictorial symbols, motion lines and practices, which enable the visual representation of the specific phenomenons and concepts that are non-visible in a real life are discussed. Furthermore, the thesis deals with the introduction and explanation of functions and differences between these elements, and presents the means of visual structures to convey the meaning to their readers. Followingly, the final part of the thesis deals with the comparison and analysis of the narrative components and tools, as well as with the possibilities of their usage. The selected methods of comics expression and the chosen narrative components are presented on dataset of selected examples from manga production.

Keywords;

Manga, Japanese Visual Language, graphic elements, narrative structure, visual grammar

Obsah

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Úvod..... | 6 |
| 2 | Teoretický přehled..... | 9 |
| 2.1 | K definici komiksu | 9 |
| 2.2 | Multimodalita komiksu | 13 |
| 2.3 | Komiks jako znaková soustava | 14 |
| 2.4 | Komiks a film..... | 17 |
| 2.4.1 | Fokalizace..... | 18 |
| 2.5 | Narativní aspekty komiksu | 19 |
| 2.5.1 | Narativ a proces čtení | 19 |
| 2.5.2 | Tvorba významu a souslednosti | 21 |
| 2.6 | Vizuální jazyk..... | 25 |
| 2.6.1 | Vizuální jazyky a morfologie | 25 |
| 2.6.2 | Narativní schémata a uspořádání panelů dle Neila Cohna | 34 |
| 2.6.3 | Forma panelu..... | 41 |
| 2.6.4 | Text v komiksu..... | 42 |
| 2.6.5 | K problematice překladu japonštiny a jejímu významu v manze..... | 46 |
| 2.7 | Japonský vizuální jazyk..... | 50 |
| 2.7.1 | Styl..... | 50 |
| 2.7.2 | JVL | 52 |
| 3 | Historie mangy a jejích žánrů..... | 62 |
| 3.1 | Historické kořeny a japonská půda..... | 63 |
| 3.2 | Žánrové rozdělení a stylizace kresby | 66 |
| 3.2.1 | Shounen | 68 |
| 3.2.2 | Shoujo/ Josei..... | 68 |
| 3.2.3 | Seinen | 71 |
| 3.2.4 | Erotické mangy..... | 71 |
| 3.2.5 | Shounen-ai/ <i>yaoi</i> | 73 |
| 3.2.6 | Hororové mangy..... | 74 |
| 4 | Analýza funkcí, kombinací a užití vybraných vizuálně-jazykových prvků..... | 75 |
| 4.1.1 | Zvukové efekty..... | 78 |
| 4.1.2 | Text a textové plochy | 80 |
| 4.1.3 | Zobrazení času..... | 82 |
| 4.1.4 | Morfémy „v pozadí“ | 84 |
| 4.1.5 | Míra „realismu“ | 89 |
| 4.1.6 | Mono a mikro panel v sekvenci..... | 91 |
| 4.1.7 | Nahrazení očí..... | 93 |

| | | |
|--------|---|-----|
| 4.1.8 | Afixace vzoru a symbolů..... | 96 |
| 4.1.9 | Modifikace kresby..... | 97 |
| 4.1.10 | Využití kombinací morfémů a identifikace JVL..... | 98 |
| 5 | „Manga-studies“..... | 106 |
| 6 | Závěr..... | 107 |
| | Zdroje:..... | 110 |
| | Použité mangy:..... | 123 |

1 Úvod

Manga je v současnosti již známým kulturním produktem, který je pro mnohé i jednou z prvních věcí, které si spojí s Japonskem. Vzniká ale i jinde ve světě a nutně nemusí pocházet z Japonska. V současnosti také vychází řada instruktážních knih, které se zabývají tím, jak se manga kreslí a píše. To, že je možné tvořit mangu kdekoli, ukazuje na jednu z jejích, pro tuto práci klíčových, vlastností. Způsoby zobrazení a postupy při tvorbě komiksu je totiž poměrně snadné se naučit a reprodukovat. Podobně jako u jiných komiksů se tak znalost dalších mang prolíná do procesu jejich tvorby. Co je to, co dělá mangu výraznou a snadno poznatelnou? Je to styl kresby, nebo snad tématika příběhů? Zdá se, že jsou to mimo jiné i způsoby, jakými se obrazy v manze čtou. *Jazyk*, který je užíván v japonském komiksu, je jakýmsi dialektem obecného komiksového jazyka. Volnost tvorby, diverzita stylů, kresby a příběhů, ale také množství tropů a opakujících se situací či typizovaných postav, ukazuje elementy, které mangy spojují. Předložená práce se snaží přiblížit *vizuální jazyk* přítomný v manze a sjednotit některé teoretické pohledy na komiksově médium.

Studium komiksu zažilo vzestup až v poměrně nedávné době. V současnosti se objevuje stále více teorií, které se soustředí na význam sekvenčních obrazů tvořících narativní gramatiku. Většina teoretických prací věnovaných stavbě komiksu je zaměřena na komiks západní. Mezi nejznámější představitele komiksových studií patří Will Eisner, Robert C. Harvey, či Thierry Groensteen. Vzhledem k multimodalitě komiksu je ve velké míře citován i Gunther Kress či Roland Barthes. Ale zřejmě nejcitovanějším teoretikem komiksu je Scott McCloud, který mnoho svých závěrů vyvozuje spíše ze svých pozorování a vlastních zkušeností s tvorbou komiksu. Proto se jeho přístup setkává s častou kritikou. Jeho teorii se někteří autoři snaží ověřovat i na kvantitativních datech. Jedním z těchto autorů je pro tuto práci klíčový Neil Cohn. V americkém prostředí je velké spektrum prací věnováno vývoji komiksu a jeho formátu, a to především komiksům superhrdinským. Nelze ale zapomínat na rostoucí produkci autobiografických a nezávislých komiksů, které již také získávají pozornost. S tím souvisí i další odlišnost japonského komiksu od jeho západních příbuzných. V Japonsku se nerozeznávají „undergroundové“ mangy od těch, které vycházejí v nejvíce prodávaných týdenících a měsícnících. Manga obecně není ani zařazena mezi nízkou kulturu. Manga byla v Japonsku vždy součástí mainstreamové kultury (Choo, 2008, s. 277). Množství produkce a rozdílnost kvality titulů způsobily to, že se již téměř nerozlišuje amatérská produkce od té profesionální. Dokonce se amatérská produkce i překládá do dalších jazyků. Za bídňější lze pokládat situaci s texty odbornými. Přestože jsou *manga studies* již od minulého století akademickým oborem, z japonštiny bylo přeloženo jen velmi málo. Objevují se pouhé úseky či menší články věnované manze. K povědomí o manga produkci a povaze mangy přispěl zejména Frederik L. Schodt (1983; 1996).

Komiksově studie se soustředí ve velké míře na čtenářství, obsahovou tematiku či obecnou strukturu stránky. Problémem je, že manga je probírána pouze okrajově a jsou popsány v teoretické rovině často pouze její dílčí aspekty, například ve vztahu k západnímu komiksu. Z tohoto důvodu je při rozboru mangy nutné využít širšího spektra zdrojových materiálů, které následně tvoří ucelenější aparát pro analýzu japonského komiksu. Nejkomplexnější teorii vizuálních elementů, včetně analýz konkrétních prvků přímo mangy, představuje Neil Cohn. Komiks uchopuje skrze funkční narativní struktury a kategorie, dle kterých lze

sledovat určité jevy v rámci vizuálního jazyka (viz Cohn, 2013, s. 416-18). Struktury a funkce prvků umožňují různé variace i inovaci. V tomto smyslu není struktura pevná, ale spíše užívaná jako nástroj pro rozličné narativní a umělecké záměry. Teorii vizuálního jazyka tato práce aplikuje na prvky vybraných mang. Narativní gramatika a její dílčí elementy jsou přítomny i v manze, přestože mohou mít jinou podobu, než jakou známe z komiksu západního.

Téma této práce navazuje na moji bakalářskou práci, ve které byly identifikovány určité vlastnosti japonského komiksu, které byly následně demonstrovány pomocí komparace s vybranými zástupci komiksu ze „západní produkce“. Závěry vyplývající z teoretického zázemí a komparačních postřehů mé bakalářské práce korespondují i se studii Neila Cohna (např. 2011, 2016). Západní komiks oproti mangám užívá jiné vizuální *morfémy* a kombinace panelů uvnitř narativních schémat. Čtenář, který je obeznámen se západní produkcí, nemusí rozumět všem významovým prvkům, které jsou obsaženy v manze. Přestože monochromatická vizuální povaha mangy není jedinečným úkazem, tak práce s těmito omezenými možnostmi zahrnuje vkládání vzorů a stínování, či další výrazové prostředky s vlastními sémantickými obsahy, které se v západním komiksu neobjevují. Diplomová práce nepojednává o obecných vztazích textu a obrazu a dalších tématech, které okrajově představovala má bakalářská práce, nýbrž je její záměr výrazně užší. Zaměřuje přímo na rozvedení morfologie, kterou předkládá Neil Cohn. Na základě identifikace dalších vizuálních útvarů obsažených v manze je cílem této práce osvětlit jejich širší funkce a případně nalézt nové souvislosti v jejich užívání a významové rovině, a to v rámci jejich užití napříč spektrem současné produkce mangy.

Analytické záměry má tato práce dvojí. Zaprvé teoretickou část, která spočívá v rozboru a reflexi dostupných pramenů, které se zabývají komiksovým vizuálem, a zadruhé samotnou analýzu zaměřenou na konkrétní jevy, jejich výskyt a přelívání mezi jednotlivými žánry. U mangy nalézáme specifický způsob dělení produkce a žánrů, které se snaží reflektovat analytická část práce. Je tedy představen i přehled žánrů a vývojových souvislostí, které určují vybrané aspekty mangy související s výzkumnými záměry této práce. Na jedné straně se žánry mangy dělí dle svých čtenářů, zda se jedná například o ženy, druhým způsobem dělení je jejich tematika. Konkrétně práce sleduje širší spektrum titulů žánrů *shoujo*, *seinen*, *yaoi* a *shounen*¹, na kterých je demonstrováno užívání některých typických, ale i méně znatelných vizuálních prvků, které jsou součástí vizuální morfologie mangy. Tyto prvky jsou seřazeny do skupin, které charakterizují jejich umístění a význam.

Záměrem diplomové práce je předložit určitý přehled vizuálních prvků a narativních postupů, které utváří *vizuální jazyk* mangy. Souběžně s tím objasnit význam těchto vizuálních prvků, s ohledem na jejich povahu, funkce, rozmanitost a způsob rozložení. Elementy vizuálního jazyka jsou více či méně konvenční, mají ustálené užívání a jejich kombinace tvoří vizuální narativ. Způsob vizuálního vyjadřování je stavebním kamenem komiksu obecně i přímo mangy. Jedná se o hlavní nosič významu a umožňuje čtení

¹ *Shounen* znamená v japonštině chlapec, *shoujo* dívka. Žánrové rozdělení mang spočívá v jejich cílové skupině čtenářů. *Seinen* mangy jsou pro starší čtenáře a *yaoi* mangy mají homoerotický obsah. Více, viz kapitola „Žánrové rozdělení a stylizace kresby.“

specifickým způsobem. Ačkoli funkční aspekty, obzvláště v kontextu mangy, bohužel zpravidla bývají opomíjeny. Jakými zobrazovacími nástroji tedy komiks oplývá a k čemu mohou sloužit? A jaké odlišnosti lze nalézt v rozličných mangách v rámci graficky znázorněných obsahů, jakými je například piktorální zobrazení abstraktních jevů? Jak jsou vizuální narativní prvky kombinovány? A co jsou to zmíněné vizuální morfémy a jak mohou vypadat? To je několik otázek, kterými se budou zabývat následující kapitoly.

2 Teoretický přehled

Komiksová studie ve velké míře aplikují lingvistické a sémiotické teorie, vycházející jak ze vztahu čtenáře a díla, tak ze vztahů dílčích prvků sémiotických systémů, kterými komiksy bezesporu jsou. Grafické novely², komiksy a mangy spočívají na několika principech, které je nutno představit ve vztahu k vizuální složce těchto médií. V každém komiksovém díle se střídají kombinační vztahy obrazu a textu a jejich variace tvoří hierarchické uskupení, které funguje jako znakový systém. Text i obraz jako módy vyjádření, mají různá specifika a zároveň si některé své vlastnosti vypůjčují. Podobně si komiks vypůjčuje vlastnosti filmu, upravuje je a modifikuje.

Akademický přístup k manze je založen na pojmosloví lingvistickém, filmovědném a sémiotickém. Uplatnění výrazů, jako jsou záběr, tropy nebo struktura, je tak samo důkazem minimálně příbuznosti některých funkcí komiksu s literaturou a uměním. Jakožto k médiu, které vychází z mixu dalších médií, se tak uplatňují různé aplikované teorie, které původně na komiks nebyly sestavené.

2.1 K definici komiksu

O definici a určení postavení komiksu v literárním a uměleckém světě se vedou od počátku tohoto média na akademické půdě různé spory. Jedním z důvodů je těžká zařaditelnost komiksu kvůli jeho multimodálnímu mixu. Z toho důvodu byl dlouhou dobu odsouván, a vzestup teorií týkajících se přímo komiksu, nastal až v posledních přibližně třiceti letech. Situace v případě mangy je jiná. A to z důvodu vnímání mangy jako jistého kulturního dědictví Japonska. Proto jsou v japonském prostředí komiksová studie již zavedenými akademickými obory. Důvodem byla nejen snaha mangu dostat do postavení vládního nástroje (viz Kinsella, 2000), a také jako druhu kulturního exportního zboží.³ Komiksová studie obecně se nyní zabývají různými tématy, týkající se stavby komiksu, čtenářství a sociokulturních aspektů.

Přístup k analýze komiksu je v této práci převzat z několika publikací, které v současnosti ovlivňují komiksová studie. Jedním ze stěžejních autorů pro tuto práci je Neil Cohn, který se věnuje kognitivním mechanismům a morfologickým aspektům komiksu i přímo mangy. Studie Neila Cohna se soustředí na jazykové vlastnosti komiksu a na to, jak určité elementy a kombinace panelů fungují v rámci *gramatiky* a *morfologie* komiksu. Cohn popisuje komiksy jako „sociální objekty, které vznikají spojením dvou výsledků lidské činnosti; psaním a kreslením“ (Cohn, 2013, s. 1). Komiksy jsou také „...jazykem, s vlastní gramatikou, syntaxem a interpunkcí. Nejsou pouze jakýmsi hybridem na půl cesty mezi literaturou a uměním (ať již tyto výrazy znamenají cokoliv), ale samostatným médiem“ (Sabin, 1993, s. 9). To naznačuje myšlenkový posun jiným směrem od známé definice komiksového autora Willa Eisnera (2008), jenž komiks definuje jako „sekvenční umění“. Tuto definici později rozvinul Scott McCloud, který komiks považuje za „juxtapoziční piktorální a další obrazy, dané do záměrné sekvence“, jejímž účelem je předat informaci nebo spustit estetickou odezvu od čtenáře (1994, s. 9).

² V anglicky mluvícím prostředí se „serióznější“ a autorské komiksy nazývají grafické novely.

³ Viz kapitola „Historické kořeny“, případně více např., <https://comicsforum.org/2014/05/11/manga-studies-1-introduction-by-jaqueline-berndt/>

Neil Cohn není jediným autorem, který přikládá komiksu jazykové atributy. Thierry Groensteen, jako uznávaný autor komplexnější teorie komiksu z francouzského prostředí, se vyjadřuje o komiksu jako o producentu významů, tvořeným obrazy v sekvenčním vztahu, které „spolu koexistují speciálně, ať již s textem nebo bez něj“ (Groensteen, 2013, s. 9). Jako mnohé další je i tato definice problematičtější. Cohn se vyhraňuje vůči Groensteenovi a jeho „komiksu jako systému.“ Groensteen považuje komiks za jazyk, sleduje různé formy jeho struktury a rozebírá komiks skrze dílčí prvky, které se v něm objevují. Dle Cohna ale tvoří spíše taxonomii, soustředí se na fyzické aspekty komiksu, a zároveň opomíjí funkce a vztahy jeho prvků. Jeho teorie nepřináší pochopení problematiky sémantiky komiksu. Přesto oceňuje popis a analýzu různorodých komponentů komiksu. Přičemž komunikační aspekt komiksu je ale tématem této práce. Dle Cohna je například práce McClouda přístupnější a také snadněji aplikovatelná. Ačkoliv bývá akademiky hojně kritizována, dotýká se mnoha problémů, které předtím nebyly artikulovány (Cohn, 2008). Jan Baetens, podobně jako Cohn, navrhuje funkční přístup ke komiksu, místo formálního, a soustředit se na „širší kontexty, ve kterých jsou obrazy a sekvence zakotvené, spíše než na struktury jako takové“ (2011, s. 104). Taxonomie komiksových prvků, jako jsou panely a textové bubliny, je sice vhodným nástrojem komiksové analýzy, ale právě způsoby toho, jak je komiks čten a jak se v něm tvoří význam, by dle Cohna, Baetense, a ve výsledku i pro McClouda, měly být zájmem komiksových studií.

Je důležité podotknout, že komiksové médium nelze vnímat pouze skrze určitý ohled k jeho vlastnostem. Snaha o jeho definici není věcí, která by byla primární problematikou této práce, přestože je jedním z hlavních zájmů komiksových studií. Zároveň se jedná o „náročný proces“, jelikož je „...komiksový strip hybridním žánrem, jehož analýzu není možné přiřadit pouze jedné vědní disciplíně“ (Kaindl, 2004, s. 173). W.J.T Mitchell poznamenává, že můžeme popsat rozdíl obrazu a textu, „vztahem mezi viditelným a mluveným, mezi zobrazením a diskurzem, mezi ukazováním a říkáním“ (1996, s. 47). Žádná metoda nás ale nedokáže zachránit před dilematem hranice slov a obrazů (tamtéž, s. 55).

Studium komiksu se, stejně jako další teoretické oblasti, potýká s různými názory na povahu komiksu a jeho složek. V případě mangy je tomu stejně, jelikož jako komiks nelze uspokojivě definovat ani mangu samostatně, jak se vyjadřuje i Jacqueline Berndt (2008). S prvky, které komiks určují, je tomu podobně jako s obecnou definicí komiksu. David Carrier považuje za určující element komiksu textovou bublinu. „Komiks není čistě verbální nebo vizuální forma umění, ale něco úplně nového...“, jedná se o kompoziční umění, „...s verbálními a vizuálními elementy plynule propojenými“ (2000, s. 4). K definicím a vymezení zájmu v komiksovém bádání Carrier (2000, s. 12) také přiznává, že encyklopedické definice komiksu jsou nedostatečné. Robert C. Harvey jako další teoretik kritizující asi nejznámějšího propagátora komiksových studií, Scotta McClouda, nesouhlasí s jeho definicí z důvodu přehlížení esenciální charakteristiky komiksu, kterou je „inkorporace verbálního obsahu“ (2001, s. 75). Zároveň není vyzdvihovaná sekvenčnost podmínkou toho, aby byl komiks komiksem. Příkladem jsou gagové komiksy, které mají pouze jeden panel (Harvey, 2001, s. 76).

Aaron Meskin, dodává k definicím komiksu, které zdůrazňují příběhovost, že jsou i nenarativní stripy. Meskin tedy tvrdí, že komiksy nedefinuje ani jejich narativita (Meskin, 2007, s. 371-373). Kritizuje tak také definici McClouda a dalších, kteří se soustředí na propojení panelů a postup významu uvnitř komiksu. Meskin upozorňuje, že jedněmi

ze základních stavebních kamenů komiksu sice mohou být bubliny (David Carrier⁴), sekvence obrazů s převahou obrazů nad textem (David Kunzle⁵, Robert C. Harvey⁶), příběh, či piktorální sekvence (Hayman a Pratt (2005), Eisner) a juxtapozice (McCloud), avšak komiksy jsou i historicky závislé. Ahistorická definice je nemůže plně obsáhnout. Je tu tedy předpoklad určitých komiksových atributů, které se vyvíjí a jsou vázané na další kulturní fenomény. Zároveň se lze přiklánět i k názoru, že komiksy, jak píše i McCloud, jsou spíše nosičem informací a obrazů, a neměly by být zaměňovány pouze s jejich obsahem. (McCloud, 1994, s. 6). Z toho vyplývá, že komiks není pouze příběhem, ale je třeba si všimnout i jeho materiální stránky, jež podléhá vnějším vlivům a vývoji, jak naznačuje Meskin (2007).

Je nutné zdůraznit, jak doplňuje Henry Pratt, že „komiks bez obrazové složky není komiksem“ (Pratt, 2009, s. 114). Komiksy jsou ve své podstatě piktorální. Lze si představit komiksy beze slov, ale nelze si představit komiksy bez obrazové složky (Kunzle, 2001). Při kombinaci obrazu a slov v komiksu se „slova stávají druhotnými, ale jazyk obrazů se stává primárním (Barry, 1997, s. 78). V komiksovém narativu tedy obraz hraje klíčovou roli. Různí teoretikové zdůrazňují odlišné atributy při definování komiksu, ale těžko se hledá takové vymezení komiksu, které by nereflektovalo jeho obrazovou složku. Zatím se v teoretické rovině nenašla shoda ani, co se týče vztahů obrazu a textu v komiksu. Přehledové texty (např.; Bateman, 2014), připouští různá obrazovo-textová spojení a kombinace, které se proměňují dle narativních záměrů či žánru.

Aaron Meskin při studiu komiksu navrhuje se plně nesoustředit na definování komiksu, ale na možnost sledovat styly a techniky, které je možno v komiksu najít a pochopit. Případně se zaměřit se na zhodnocení funkcí elementů typických pro komiks, jakými jsou „narativ, kresba, dialogy a barvy“ (Meskin, 2007, s. 376). Předpoklad, že existují sjednocující prvky, nebo jejich určitá frekvence, znamená, že lze identifikovat jisté vlastnosti komiksu. Neznamená to však, že prvky musí pocházet pouze z komiksů jako takových. Komiks totiž čerpá z různých oblastí nejen vizuální kultury. Cílem této bylo ukázat, jakým způsobem se v současné teorii o komiksu uvažuje. Pro tuto práci ani není definice komiksu podstatná, jelikož analyzované elementy nemusí být nutně určujícími faktory komiksového média. Práce se soustředí na to, jakým způsobem se s vizuální složkou pracuje. V následujících kapitolách bude navázáno na teorie, ve kterých komiks komunikuje především svou vizuální stránkou.

Ke komiksu tedy lze přistupovat mnoha způsoby. S využitím teorií zabývajících se přímo komiksovým médiem a jeho prvky můžeme na komiks nahlížet skrze jeho strukturální stavbu, obrazovo-textové vztahy, ale také sledovat sociální aspekty komiksu či politickou stránku komiksového vývoje a produkce. Avšak pro tuto práci byly vybrány teoretické koncepty, které se zaměřují na funkci sémantických prvků a jejich mechanismů. Totiž na morfologické vztahy elementárních částí komiksu, a to v souvislosti se čtenářstvím, komiksovým slovníkem a jeho užíváním v praxi.

V současnosti se objevuje snaha ukazovat primárnost obrazu a upozadovat postavení textu v narativní struktuře komiksu. Mangy ale vždy obsahují textové bubliny a textová pole, třebaže jsou pasáže, které text neobsahují vůbec. Nelze tvrdit, že nejsou konverzační a explanační stránky a kapitoly, ale vizuální složka mangy nese tolik významových potenciálů, že je pro čtenáře vůdčím principem při zpracování díla. V manze, přestože často

⁴ „Narativní sekvence s textovými bublinami.“ (Carrier, 2000, s. 4).

⁵ Komiks „nutně vypráví příběh.“ (Kunzle, 1973, s. 2).

⁶ Komiks jako narativ, „vyprávěný skrze obrazy.“ (Harvey, 1979, s. 641-652).

komunikuje pouze vizuální složkou, má i text svou grafickou stránku, kterou nelze opomíjet, jak bude vysvětleno v dalších kapitolách.

2.2 Multimodalita komiksu

Přestože se považuje vizuální složka za vůdčí v komiksovém systému, nelze komiksu upřít nejen inkorporaci složky verbální, ale také souvislost s dalšími médii a kulturními produkty. Vizuální narativ, jako hybridní médium, sdílí různé vlastnosti s dalšími médii. Multimodalita komiksu tak spočívá ve spojení obrazu a textu, které s sebou nese časoprostorové vztahy.

Gunther Kress popisuje způsoby vyjadřování jako mody. Modus je definován jako „sociálně utvořený a kulturně daný prostředek tvorby významu“ (2010, s. 79). Vyjadřovací mody jsou kulturně utvářené sémiotické prostředky, které jsou formované k reprezentaci a komunikaci (Kress, 2003). Komiks lze pokládat za multimodální text, který je kombinací různých sémiotických modů. Kress a Theo van Leeuwen (2001, s. 20) definují multimodalitu jako „užívání několika sémantických modů při vytváření sémiotického produktu nebo události.“ Modus je abstraktní gramatikou sémiotického systému (Kress a van Leeuwen, 2001, s. 21, 22). Dle Kresse mají mody různé „funkční specializace“ (2003, s. 46). V tomto případě se jedná o jazyk a obraz, které jsou používány v komunikačním procesu (Van Leeuwen, 2005, s. 28). Manga i komiksy obecně tvoří „spacio-temporální médium, které kombinuje dva kanály, vizuální a verbální“ (Lefèvre, 2011, s. 14). To implikuje, že lingvistické mody významu splývají s těmi vizuálními, společně se speciálními vzorci, které dohromady tvoří interkonekce modů (New London Group, 2000, s. 25). Komiks je tak hybridním médiem, které „spojuje poměrně neslučitelné prvky; časovost a prostorovost, reprezentaci a materiálnost, opakování a různorodost“ (Berndt, 2010a, s. 219).

V komiksu probíhá kombinace modů obrazu, textu a sekvence na úrovni designu. Médium je tak uskutečněním tohoto sémiotického konceptu na materiální úrovni. Mody obrazu a textu se dle Kresse liší. Text umožňuje vyprávění, zatímco obrazy umožňují ukazování (2003). Ve skutečnosti lze tvrdit, že všechny texty jsou multimodální, kombinující prostředky různých sémiotických systémů. Vždy obsahují různé standardizované i individuální aspekty narativity (Baldry a Thibault, 2006, s. 19). „Narativní potenciál“ (Ryan, 2005, s. 7) mají oba mody komiksu a spolu ho aktualizují. Dle Kukkonen mají komiksy minimálně tři mody, kterými jsou obrazy, slova a sekvence (2011, s. 35-36). Všechny tyto mody představují různé druhy znaků s významovými potenciály.

2.3 Komiks jako znaková soustava

Nejspíše nejčastěji aplikovaná teorie ke komiksové gramatice je sémiotika Charlese S. Peirce. Sémiotické teorie znakových soustav, které jsou pro komiksy vytvořené, tak parafrázují ikoničnost, indexikálnost a symboličnost znaků ve vztahu k obrazové a textové složce komiksu (zmiňuje i Juha Herkman, 1998, s. 64–65). Obrazy nemají tolik jasné konvence jako text, který lze rozdělit na jednotlivá slova, jež jsou většinou umístěná v určitém řádu a mají i encyklopedické významy. Obrazové elementy nemají jasnou sémantickou strukturu (Herkman, 1998, s. 68; Mikkonen, 2005, s. 29). Obraz, stejně jako text, ale může být ukotven v kontextu, a je schopný předávat informace a výpovědi (Stöckl, 2004, s. 96).

Dle Kresse je užívání určitých znaků k vyjádření daného významu „efektem požadavků jak konkrétních příležitostí v interakci, tak interakcí uživatele znaku s jeho sociálním a kulturním zázemím“ (2000, s. 156). Vizualní znaky v komiksu jsou různého charakteru, zároveň jsou ale prostoupeny konvencí. Značné množství komiksových výrazových prostředků tak na první pohled nepůsobí, jelikož velkou část těchto zobrazení lze pokládat za poměrně realistické. „Symboly, podobně jako naznačoval Peirce, jsou často zrozené z ikon a indexů“ (Mikkonen, 2005, s. 31). To znamená, že znak je dán i kontextem situace a sociálními zvyklostmi. Není tedy přímo oddělený od jeho užívání a právě jeho aplikace a využití mu dává význam, ačkoliv může mít více či méně konvenční význam a užití. Mangy obzvláště pak obsahují řadu vizualních znaků, které určitým způsobem odkazují na specifičnosti postav a prostředí, a to ve vztahu k jiným komiksům i mimo svět komiksu. Také lze artikulovat, že tvorba vizualních znaků, včetně těch v komiksu, podléhá tomu, že „vztah formy a významu není arbitrární, ale vždy motivovaný zájmy při tvorbě znaku“ (Kress, 2001, s. 5). Nutno doplnit, že podobně chápe znak i často citovaný Peirce.

K Peircově teorii⁷ odkazují i Randy Duncan a Matthew Smith. Výrazy postav v komiksu jsou dle nich znakové povahy a vztahují se k zobrazované skutečnosti různým způsobem (2009, s. 11). Tedy jako v tomto smyslu všechny znaky.⁸ Avšak v tomto případě mají autoři na mysli to, že určitým způsobem zobrazení těl, tváří, ale i předmětů, předchází zákonitosti ze zkušenosti, jež může pocházet i ze světa komiksu. Nelze plně rozlišit, které zobrazení se více „podobají“ realitě a které vycházejí z komiksových praktik či diskurzu. Ale lze přinejmenším sledovat změny v zobrazování určitých prvků a vyvolané konotace, které s některými zobrazovacími metodami souvisí. V každé manze čtenář objeví různé způsoby zobrazení postav a dalších objektů. Kresba tváře postav se mění dle toho, v jaké situaci se zrovna postava nachází. Proměny kresby mohou odkazovat na jiné mangy, typické situace, ale i připomínat tvary a objekty, které rozšiřují vnímaný význam vyplývající z daného obrazu či sekvence.

⁷ Peircova klasifikace znaků přímo neodpovídá zmíněným interpretacím, které ji aplikují. Je nutné zmínit, že rozdělení znaků *ikon*, *index*, *symbol* se váže pouze k jednomu ohledu ve znakové relaci, tedy znaku (representamenu) k objektu. V tomto smyslu ikon ve vztahu ke svému objektu má jeho kvality (často užíváno pouze jako vizuální podobnost). Obrazy jako takové jsou ikony. Indexikálním vztahem je myšleno aktuální ovlivnění, nebo kauzalita. Symbol je potom ke svému objektu v rámci zákona či logiky (symbol je tedy používán jako různé konvenční znaky, jež lze považovat za znaky interpretované jako znaky právě díky zvyku, pravidlu). Podobně, jednotlivé kategorie mohou být přítomné v jenom znaku zároveň, jímž může být i komiksová stránka apod.. (viz Peirce, CP (1931-58), 2.279, 2.306-307, 2.249).

⁸ (CP 2.302).

Komiks oplývá nástroji, které sdílí s ostatním vizuálním uměním, některé jsou ale jedinečně „komiksové“. Míra konvenčnosti v komiksu je tak tím, co umožňuje jeho rozbor či sestavení jistého slovníku. Gramatika komiksu souvisí i s možností oddělit „reálný“ obrazový obsah od uměleckých efektů, které právě gramatiku tvoří (Herkman, 1998, s. 67–68). Všechny prvky stránky tak nemají pouze „doslovný“, viditelný význam. Grafické znaky, které tvoří komiksové obrazy nemají pouze ilustrativní význam (Snell-Hornby, 2006). Kress a Van Leeuwen (2006) se domnívají, že obrazy, barvy, typografie, hudba, a další vizuální módy fungují a reprezentují podobným způsobem jako jazyk. Jsou schopné různých způsobů zobrazování a tvoření významů. Sémiotické módy mají různé potenciály, které umožňují možnosti různé reprezentace světa (Kress, 2000, s. 157). Grafické elementy komiksu tedy mohou komunikovat právě i jako ustálené spojení, které mají i další významy než jen to, co přímo „ikonicky“ zobrazují.

Komiksové médium je založené na tendenci čtenářů vnímat vizuální juxtapozice jako znaky se souvislostmi různého druhu. V tomto smyslu lze kontinuitu panelů vysvětlovat indexikálním spojováním panelů, kdy každý další panel má indexikální vztah s panelem předchozím (Herkman 1998, s. 64–65). Panely ale nemají vztah pouze s panely, které jim předcházejí. Jednotlivé scény vyplývají z kontextů celého díla, stejně tak jako určité panely mohou přeskakovat v příběhu i prostoru.

Komiks se spojuje s realitou různými způsoby. Dle Herkmana realismus v komiksu nespočívá pouze v přiblížení se fotografickému zobrazení scény, ale reprezentace v komiksu je realistická, pokud se přibližuje tomu, co čtenář jako realistické vnímá (Herkman 1998, s. 32). Herkmanovy poznámky se tak částečně odklání od McCloudova trojúhelníku, založeném na koncepci CH.S.Peirce. McCloud vytvořil schéma reprezentací, nejen komiksových, které se odvíjí od toho, jaká míra „realističnosti“ (druhost⁹), významu (třetost) a abstrakce nebo čistého obrazu (prvost), je při kresbě využita (1994). Toto schéma je hojně aplikované při rozbořech komiksu. Dle některých teoretiků rozdělení kresby a grafických obsahů na abstraktní a realistické, ve smyslu snahy zachycení „reality“, obzvláště v manze nemá význam. Manga se soustředí na vyvolání pocitů a na to, aby se čtenář sžil s postavami, jak zmiňují například i Frederick Schodt (1996) či Kate Allen a John Ingulsrud (2009). Zpravidla se nehledí na to, zda detailnost prostředí nebo kresba jako taková odpovídá reálnému vnímání.

Už ohraničení panelů a textové bubliny rozšiřují to, co můžeme nazvat tradiční kresbou či malbou. Co je ale společné pro tato různá pojetí, která se snaží vysvětlit či alespoň ukázat vztahy a typy reprezentace, kterých může nabývat obrazová i textová složka komiksu, je to, že komiks je své podstatě obrazový zdroj informací, jež zobrazuje pohyb, plynutí děje i jednotlivé obrazy danými metodami. Následnost panelů i jednotlivých obrazů většinou není samozřejmostí. Sekvence nemusí být jasně navazující, stejně tak jako zobrazení scén nemusí obsahovat pouze přímočaré kresby zobrazující určité kompozice. Zobrazování, ať již reálných objektů nebo smyšleného světa, je založeno na kombinování různých způsobů předání významu.

Lze shrnout, že je význam v komiksu tvořen na několika úrovních. Čtenář vnímá vizuální komponenty, které představují znaky různého charakteru. V komiksu vznikají textové

⁹ Znovu se jedná o interpretaci faneroskopických kategorií Charlese S. Peirce. McCloud píše, že je zjednodušením a pouhou inspirací (1994;51-54). Jednotlivé hrany trojúhelníku představují limitní znakové možnosti, kterými je slovo, či věta v případě třetosti, tvar a linka jako prvost, a fotografický realismus v oblasti druhosti.

i obrazové interakce, které jako konvenční znaky a jejich funkce tvoří narativ komiksu. Nejnižšími jednotkami, které se spojují, jsou dílčí grafické elementy, symboly, textové bubliny a linky, které komunikují i s většími montážemi panelů. Panely pak lze také sledovat ve vztazích, které nastávají jak v mezipanelových uspořádáních, tak i v celém díle. Percepci komiksu ovlivňuje i způsob kresby, umístění a podoba jednotlivých dílčích prvků, jakými jsou například různé vizuální symboly či piktogramy. Pro tuto práci je klíčové právě spojování jednotlivých obrazových jednotek a jejich podoba. Jelikož jakékoli odchylky a změny v kresbě a modifikace ustálených spojení mohou vytvářet nuance ve způsobu čtení, nejsou zanedbatelné v problematice komiksové *morfologie*. Z toho vyplývá otázka, jak je tedy komiks čten a od jakých prvků se odvíjí vnímání narativity v komiksu.

2.4 Komiks a film

Komiksové studie nejen, že v mnoha případech srovnávají komiksové médium s textem a užívají lingvistických a sémantických aparátů, ale připodobňují některé filmové techniky k těm komiksovým. Komiks i film nakládá s mísením obrazů a jejich montáží. Zároveň jsou obě média předně vizuální. Při předpokladu mangy jako narativního média tak vyvstávají otázky související právě se způsoby nejen signifikace a předání významu, ale i s tvorbou kontinuity či celistvostí děje. V textech věnovaných mangám se čtenář setkává s tvrzením, že využívají *cinematické* efekty (Petersen, 2011, Schodt, 1996). Komiksy využívají škálu filmových technik a postupů. Grafické novely, čili komiksy, jsou „... formou, která je obzvláště schopná meta komentářů a reflexivních referencí existujících titulů tvůrců, a dokonce i celých žánrů” (Baetens a Frey, 2015, s. 99).

V současnosti je dle Marcuse Doela a Davida Clarka (2007) dominantní vizualita právě ta filmová. Kultura je spojena s vnímáním filmu a popis světa skrze *cinematickou* metaforu, která znamená soustředění se na vizualizaci skrze přibližování, rámování, kontextualitu (i mimozáběrovou), ale i tvoření panoramat a užití sépiového nádechu barev při rekonstrukci vzpomínek. Tyto způsoby filmové reprezentace se již staly zažitými narativními praktikami. Doel a Clark si vypůjčují „optické nevědomí“ formulované Walterem Benjaminem (1979), které působí při utváření vizuální imaginace (2007, s. 893). Optické nevědomí umožňuje například film nebo fotografie tím, že rozšiřují přirozené vnímání člověka. Ve filmu lze vidět detaily, fragmenty scény a pohledy, které člověk pouhým okem není schopen zaznamenat. Podobně je tomu u komiksu, ve kterém lze vizuálně zachytit nálady postav či jednotlivosti scény, které často nedokáže pojmout ani filmové médium.

Podobnost komiksu a filmu spočívá v mimetickém narativu, ve kterém „říkat příběh znamená ukazovat“ (Pratt, 2012, s. 150). Vizuální narace je mimetická, s mnoha skoky a nutnosti domýšlení ze strany diváka. Další podobností je jejich časté přeskakování, jak časové, tak prostorové, které je využíváno pro různé umělecké efekty (Pratt, 2012, s. 152-3). Dále obě média kontrolují divákovu pozornost a využívají k tomu podobných nástrojů (tamtéž.).

Ve filmu má režisér kontrolu nad rychlostí, jakou jsou filmové obrazy ukazovány a zpracovány divákem. Čtenář si určuje rychlost konzumace komiksu sám (Pratt, 2009, s. 116). Komiks se od filmu liší ve fyzickém aspektu reprezentací. Povaha panelu, jeho obsahu i toho, co neobsahuje, nebo jeho vztahy s ostatními panely, které se jeví simultánně, je pak tím, co odlišuje komiks od filmu (Pratt, 2009, s. 114-115). Komiksové panely jsou současně „přítomné v různých místech, zatímco filmové záběry jsou promítané na stejném prostoru, ale v jiných časech“ (Pratt, 2009, s. 114). Hra s velikostí, rozložením a umístěním panelů, se tak právě liší od filmového média. V komiksu během jednoho časového úseku příběhu lze sledovat mnohé jednotlivosti zároveň. Například myšlenky postav a konverzace. To umožňuje i textová dimenze, která je přítomna v jinak obrazovém médiu (Pratt, 2009, s. 115).

Film a komiks se tedy liší tím, že temporálnost se vyjevuje čtenáři/divákovi jinými způsoby. Narozdíl od filmu se v komiksu čtenář může soustředit na jednotlivé panely, vracet se pohledem na ty předchozí, nebo vnímat celou stránku (Lefèvre, 2011, s. 24). Obraz může představit scénu příběhu a vést čtenářovo vnímání prostorových vztahů. Podobně jako

záběry filmu, panely slouží k nastolení povědomí o místě, kde se příběh odehrává (McCloud, 1994, s. 22,23).

Mizení pozadí a rozkládání scén skrze několik kapitol je typickou narativní technikou mangy. Robin Brenner přirovnává tyto efekty k filmovým zpomaleným záběrům, přibližování kamery a stříhům, které se snažil napodobovat Osamu Tezuka (Brenner, 2007, s. 61-62,65). Dle Hirohiko Arakiho (2015, s. 185), manga potřebuje variaci v panelovém uspořádání. Důvod je jednoduchý; aby se čtenář „nenudil“. Podobně jako ve filmu se pohledy a scéna mění a udávají tak i rytmiku čtení. Analogie i s hudbou je možná při popisu rytmiky čtení komiksu, která také obsahuje mezery a dávkování informací v komiksovém aparátu (Groensteen, 2007, s. 60-61).

2.4.1 Fokalizace

Jednou z technik, které komiks přejímá z filmové tradice je fokalizace. Fokalizační techniky umožňují ponoření čtenáře do příběhu změnou „úhlu pohledu“. Klíčové scény zobrazené skrze postavy a vnitřní monology postav jsou příkladem těchto technik (Mikkonen, 2012, s. 644–649). Fokalizace je naratologickým konceptem, jehož „relevantnost spočívá v potenciálu rozlišení mezi aktivitami čtenáře, který příběh zpracovává, a hlasem vypravěče, který artikuluje filtrování a vizuální perspektivu (technický koncept bez explicitní narativní funkce) (Horstkotte, Pedri, 2011, s. 331-332). Fokalizací, jako jedním z často projednávaných aspektů komiksu, je myšleno „filtrování příběhu skrze vědomí (čtenáře), které předchází a/nebo je zakotvené uvnitř zprostředkování narace (Horstkotte, Pedri, 2011, s. 330). Úhel pohledu je jedním z hlavních aspektů toho, jak komiks předává význam.

Prizpůsobení úhlů pohledu také přispívá ke vcítění se diváka/čtenáře a vnímání scény jiným způsobem. Fokalizace umožňuje prožívání příběhu (Horstkotte, Pedri, 2011, s. 349). Čtenář se může cítit jako součást scény, ale také skrze pohled shora dostat nad scénou symbolický nadhled (Forceville et al., 2014, s. 5). Kress a van Leeuwen (2006, s. 114-153) popisují, že vztahy mezi obrazy čtenář vnímá jako vztahy v reálném světě. Vzdálenost, přes kterou divák či čtenář sleduje scénu, tak určuje kvalitu vztahu mezi ním a tím, co se děje uvnitř média. Úhel pohledu totiž napomáhá při spojení čtenáře s postavami a jejich emocemi. Definuje také pozice a vztahy postav v příběhu. Podílí se na různých efektech, jakými je pocit blízkosti, vzdálenosti nebo objektivita situace (Saraceni, 2003, s. 78,84).

Možnosti a funkční aspekty komiksu spočívají ve variaci jeho stavebních prvků a dílčích obrazových složek, které přispívají k tvorbě děje a významu jako takového. Skrze změny úhlů pohledu, rozdělení scény na fragmenty a skrze panely zobrazující objekty kreslené určitými způsoby, lze sledovat vůdčí principy, které utváří povahu komiksového vyprávění. Záměrné zobrazení objektů nebo jejich vynechání ukazuje na způsoby zdůrazňování nebo naopak upořádování elementů obrazu, které mohou i nemusí být významné, zároveň ale pro narativní účely mohou být signifikantní ve smyslu utváření atmosféry. Mohou sloužit i dalším uměleckým záměrům. Spojování panelů ve významové celky skrze techniky, které jsou komiksu vlastní, je tak částí procesuální výstavby, kterou čtenář provádí na základě podobných kognitivních a percepčních možností, jako u uměleckého díla nebo psaného textu.

2.5 Narativní aspekty komiksu

2.5.1 Narativ a proces čtení

Jaké narativní nástroje, včetně těch, které jsou inspirovány filmovými záběry a montážemi, má tedy komiks k dispozici?

Pro mangy neplatí, že by se objevovaly i nenarativní. Mangy mají děj a jednotlivé panely a stránky jsou spolu propojené, i když různými způsoby, a třebaže i nenápadnými elementy. Spojování panelů a dalších prvků komiksu ve smysluplný celek umožňují zažitá implicitní pravidla, kterých čtenář využívá. Ne vše je v komiksu vyjádřeno přímo a ve své úplnosti. Například promluvy postav nemusí být kompletní a vyžadují usuzování z kontextu žánru nebo konkrétního díla. Na komiksové obrazy se totiž „pouze nedíváme, ale čteme je“ (Saraceni, 2003, s. 25). Ke komiksovému čtení musí být čtenář vybaven znalostmi, které mu percepce a interpretaci komiksu umožňují. Will Eisner také zmiňuje nutnost interpretativních schopností čtenáře, a to jak obrazových, tak textových. Obraz dle něj funguje podobným způsobem jako jazyk. Separace obrazu a textu je arbitrární. Obě formy jsou dle něj stejného původu, ačkoliv text nabral historicky abstraktní povahu. (2008, s. 2, 7-8). Z narativní stránky je podstatné, „... do jaké míry je obraz a co je možné v něm vidět, podrobeno narativními konvencemi a kontextem toho, co čtenář vnímá a co je o postavě v příběhu již známo“ (Mikkonen, 2013, s. 106). Verbální a vizuální elementy komiksu zakládají celek, ze kterého čtenář vyvozuje významy. K „transmediální“ narativitě „nestačí shrnutí, resumé příběhu, ale rozšiřuje se v představivosti, ve zkušenosti, v časoprostorovém světě, ke kterému se vztahujeme intelektuálně, emočně a někdy i esteticky“ (Ryan, 2005, s. 10). Komiksové obrazy nejsou pouhým zobrazením situací a scén, ale spojují se v narativní dynamický celek. Nejedná se o pouhou juxtapozici oddělených režimů tvorby významu, nýbrž se jedná o integraci tvořící celek, který nelze rozdělit výčtem jednotlivých částí (Baldry a Thibault, 2006, s. 18). Vizuální narativ využívá toho, že se „čtenář pohybuje mezi panely, udržuje tok vyprávění a tím tvoří příběh“ (Ryan, 2004, s. 141). Sekvenční vztahy, které čtenář sleduje, mohou být formálního charakteru, „...jako jsou grafické či abstraktní kvality náležící formě obrazů...“, avšak stejně tak čtenář může sledovat aspekty související s obsahem, mezi které se řadí to, jak jsou „objekty seskupovány do kategorií vztahů logických, rétorických či symbolických“ (Lefèvre, 2011, s. 26).

Čtení komiksu je vedeno a usměrňováno obecnými schémata scénáře, které spočívají v různých narativních očekáváních. Očekávání narativní koherence umožňuje čtenáři sledovat a rozumět informativní intenci komiksu. Například gesta a výrazy v tvářích, přestože patří mezi menší elementy, tak se spojují s čtenářovými vědomostmi o celkové povaze světa a postav a poskytují půdu ke správnému usuzování o ději (Forceville, 2020, s. 195). Čtenář si musí odvodit relevantnost prvků. Tato schopnost závisí na znalosti specifických konvencí média a žánru. Přesto orientaci v komiksu pomáhá i srovnávání s pravidly a zákonitostmi dění reálného světa.

Vizuální narativ (jakým je i komiks) je statickým obrazem či obrazy, které vypráví příběh. Čtení vizuálního narativu je jiným percepčním procesem, než jakým je oddělené vnímání vizuálního umění nebo čtení knihy. Vyprávění skrze grafickou složku užívá kódované obrazy, jež nutně předpokládají vizuální gramotnost. Jsou také kulturně závislé a jejich podoba se mění napříč produkčními oblastmi (Petersen, 2011, s. 50,73). Příkladem takové

produkční oblasti je právě Japonsko, ze kterého manga pochází. Čtenáři mangy, komiksu nebo i konkrétních žánrů, mohou mít povědomí o jiných „znakových sadách“, jelikož se orientují dle slovníku, který je přístupný jim i autorům, přičemž slovník grafických výrazů může být pouze dílčí. Komiksová sémantika není univerzální. Termín vizuální jazyk naznačuje způsob vyjádření, který je nutný znát, aby mohl být reprodukován. Kulturní paměť, která je „kontextem relevancí“ a „sdíleným symbolickým rezervoárem“ (Kukkonen, 2013b, s. 58), spojuje členové komunity význam s kulturními artefakty. Kulturní paměť je základem symbolismu, který je pro kulturu (v tomto případě kulturu japonského komiksu a vizuálního umění) relevantní. Soubor významů se nachází se v textech literárních, vizuálních a rituálních. Textová a vizuální tradice je kontextem, ze kterého se odvozuje význam jednotlivých elementů a děl. Kdokoliv se s komiksovým dílem setká, tak musí „interpretovat konvence textu, ilustrací a formátu“ (Allen, Ingulsrud, 2003, s. 681). Pravidelní čtenáři již tyto procesy provádějí bezděčně.

Implikace, které čtenář usuzuje, mohou být jak jednoduše založené na konvenci, tak mohou vyžadovat větší námahu při jejich interpretaci. Charles Forceville (2020, s. 216) uvádí příkladem „artové“ komiksy, ve kterých je snaha vytvářet složitější strukturu, a tím i složitější orientaci a skrytý významový potenciál. Orientace v manze nutně vyžaduje jistou gramotnost. Multimodalita mang dokonce rozšiřuje tradiční pohled na text a gramotnost (Carrington, 2004, s. 215). Svou neúplností, neuzavřením panelů a skoky v prostoru předpokládá domýšlení ze strany čtenáře. Komiksová gramotnost má ústřední roli ve čtení komiksového narativu.

Čtení komiksu lze srovnávat s některými procesy, které probíhají i při čtení textu. Z důvodu své multimodální povahy probíhá vnímání prostoru a událostí na jiných úrovních, než při čtení psaného textu, který má směr, danou posloupnost znaků a explicitnější pravidla. Komiks je útvar, který mísí obraz a text, což rozšiřuje jeho kombinační možnosti. Čtení komiksu vyžaduje kontextualizaci a spojení různých zdrojových významových systémů (Baldry a Thibault, 2006). Nejen, že obrazová signifikace není založená pouze na symbolech jako písmo, ale její elementy se také jiným způsobem spojují. Psaný text je závislý na temporální sekvenci, zatímco vizuální obraz určuje logika prostorová, ve které se odehrává simultánní aranžmá. Organizace obrazu je závislá na simultánní organizaci zobrazených elementů. (Kress, 2003, s. 2). Pokud předpokládáme, že manga je primárně vizuální, tak pro ni platí, jak píše Kress a van Leeuwen, že význam ve vizuálním díle je určen prostorovými vztahy a gramatikou vizuálních obrazů (2006). Popis takové gramatiky je často nedostačující a na rozdíl od jazyka verbálního nemá explicitní pravidla. Gramatické vlastnosti komiksové kompozice však popisují různí autoři jako určité sekvence a vztahy prvků s vlastní logikou.

Modalita, význam a gramatika spojuje vizuální jazyk s jazykem verbálním. Sekvenční obrazy, které jsou strukturovány, se stanou jazykem podobně jako se stanou zvuky mluveným slovem (Cohn, 2013a, s. 3–7). Jelikož obrazy potenciálně obsahují více „sémantických informací než jednotlivá slova, tak narativní gramatika pracuje na významové úrovni „diskurzu, spíše než na úrovni věty“ (Cohn, 2018a, s. 2). Základní principy a kognitivní mechanismy ale dle Cohna zůstávají podobné mezi syntaxí a narativní úrovní. Sekvenční obrazy tak spočívají v mechanismech, které mají společné s jazykem (Cohn et al., 2012, s. 33-34). Vnímání vizuální narace jako nenamáhavého procesu „rozumění“ pouze maskuje komplexnější struktury a procesy (Cohn, 2019a, s. 99). Když čtenář prochází narativní sekvencí, „generuje různé očekávání sémantických informací“ (Mikkonen, 2010, s. 82). Každý panel na čtenáře působí na dvou úrovních, které si mohou

odporovat nebo spolu být v souladu. Jedná se o diskurz a aktuální užití. To naznačuje další podobnost s jazykem verbálním. Třetí úroveň je dle Karin Mikkonen reference panelu k narativní struktuře jako celku, který umožňuje nelinearitu čtení.

Anthony Baldry a Paul Thibault upozorňují, že vizuální příběhy v komiksu pouze „nesignalizují temporální pořadí událostí...“, ale „ukazují změnu aspektů situace nebo účastníků příběhu...“ (2006, s. 13). Z toho vyplývá, že komiks nepředává děj pouze lineárně, nýbrž se soustředí i na dílčí fragmenty děje, které čtenář poté umísťuje do narativní sekvence. Zároveň, samotné pořadí panelů na stránce nemusí mít časovou návaznost, přestože jsou panely jako celek dány do souvislosti. „Časově založená sekvence“, čili chronologické pořadí událostí, které ale nemusí být chronologicky předváděno, ukazuje na jejich „příčinné strukturování“ (Baldry a Thibault, 2006, s. 44). Avšak strukturu a propojení panelů musí odhalovat čtenář skrze indicie, které mu napomáhají se v komiksu orientovat.

Zdá se, že čtení komiksu, mimo linearity čteného materiálu, je v některých aspektech podobné čtení textu. Význam a souvislosti se tvoří, přestože multimodálně, tak na podobné bázi jako v případě verbálních informací. Domýšlení ze strany čtenáře a jistá gramotnost jsou nutnou podmínkou pro úspěšné čtení. Rétorické nástroje, které budou představeny v dalších kapitolách, otevírají možnosti komiksu, jakými jsou využití časoprostorových indicií a spojování významů v narativní celky.

2.5.2 Tvorba významu a souslednosti

Dle Klause Kaindla jsou komiksové obrazy „nedílnou součástí utváření významu, ať již skrze interakci s lingvistickými elementy, nebo jako nezávislé sémiotické systémy“ (2004, s. 176). Většina autorů mang jedná s grafickými elementy mangy, jako kdyby se jednalo o písmo. Osamu Tezuka, jako průkopník mangy v poválečném Japonsku, sám definuje svůj kreslířský styl jako hieroglyfický (Tezuka, 1979; cit. v Berndt, 2013, s. 366).

Komiksy mají škálu specifických stylistických vlastností, které jsou rutinně dekodovány jejich čtenáři. Lze rozlišovat různé typy elementů, jak verbální, tak vizuální povahy, které mají každý svoji vlastní funkci. Minimálně lze rozlišovat následující elementy uvnitř panelů; více či méně realistické zobrazení postav, jejich akcí a okolí, piktogramy, pohybové linky, linky zobrazující emoce (dále jako *piktoriální runy* či *vázané morfémy*), textové bubliny (většinou představující verbalizované myšlenky a řeč), narační komentáře, bloky textu a onomatopoeie (Forceville, 2020, s. 189).

Dle Forcevilla existuje mentální slovník toho, jak lidé, věci a pohyby vypadají v reálném světě a jak se zobrazují (zobrazení funguje primárně na ikonické bázi). Někteří teoretikové se domnívají, že schémata vnímání nás samých jsou ovlivněna různými stereotypy. Podobně postavy, a to nejen komiksové, jsou zjednodušené a zároveň rozšířené celky (Herkman, 1998, s. 127). Tím se znovu dostáváme k problematice způsobů zobrazení v komiksu, jeho konvencionalitě a zároveň jeho vztahu ke skutečnosti.

Zmíněné piktogramy jsou vizuální znaky s daným významem. Pro jejich pochopení je nutno znát způsob jejich kódování. I katalog pohybových a emočních linek není tak velký a každá z nich má poměrně specifický význam. Stejně tak i zbylé komiksové elementy mají povahu kódu (Forceville, 2020, s. 189). Ustálené grafické elementy tedy lze analyzovat skrze jejich převládající způsoby užití. Tyto elementy dostávají specifický význam, v závislosti na užití, typu kresby, tvaru, barvy či fontu (Forceville, 2020, s. 186-7). „Opakující se obrazy

a rozpoznatelné symboly jsou v komiksu velmi často užívány a tvoří jeho piktorální slovník” (Saraceni, 2003, s. 25). Všechny tyto elementy jsou různou měrou kódovány. Opakováním, se mimo jiné, vytváří i různé humoristické situace, při kterých je nutné znát, například, že krvácení z nosu znamená vzrušení (Brenner, 2007, s. 50). Opakování také znamená opakování prvků a „záběrů“ v rámci jednoho komiksu, které slouží k propojení scén a jako nástroj dynamiky.

Konzistentní vizuálně-stylistické identity, kterými jsou opakující se situace, konvencionální zobrazení a postavy, doprovází vyprávění příběhů v daných žánrech mangy. Tyto vizuální identity poskytují vizuální logotypy pro specifické skupiny čtenářů (Schodt, 1983). Narativními funkcemi uvnitř panelu mohou být informace z autorova stylu kresby, percepce scény (fokalizace), ze které si čtenář vyvodí prostorové vztahy, a piktorální zobrazení vnitřního psychického stavu postav bez užití slov. Tyto funkce informují čtenáře o dalších poměrech situace v příběhu (Pratt, 2009, s. 110).

Zobrazení v komiksu souvisí i s utvářením propojení mezi panely. Jak tedy konstrukce celku z fragmentárnosti jednotlivých stavebních prvků komiksu vzniká?

Jak bylo zmíněno v předchozím oddílu, čtenář musí participovat, aby se v komiksu vytvořila konzistence z jednotlivých obrazů. Čtení nejen menších grafických jednotek, ale i „interpretace posloupnosti panelů, vyžaduje hojně zkušenosti” (Allen a Ingulsrud, 2009, s. 133). Ve vztahu k propojení panelů se lze setkat s pojmenováním montáž. Montáž je jedním z procesů tvorby nejen komiksů. Jedná se o proces „výběru a skládání oddělených úseků představ k vytvoření záměrného efektu“, který tvoří celek složený z fragmentů (Doel a Clark, 2007, s. 890). Mario Saraceni přispívá k „jazykovým” atributům komiksu podobným způsobem. Jeho rozbor se týká vztahů textu a obrazu a funkčních záležitostí, které se týkají panelů a jejich grafických obsahů. Dle něj komiks zvláštním způsobem umožňuje interakci mezi lingvistickými a piktorálními elementy. Komiks má stejně jako jazyk funkční prvky, které spojují jednotlivé složky v celek (2003, s. 7). Tři lingvistické principy, které drží kontinuitu narativu v komiksu, jsou dle Saraceniho „opakování, kolokace (asociace slov) a inference” (2001, s. 170).

Montáž je klíčová pro tvorbu významu. Nejenže nese aktualitu spojení, ale zároveň představuje „otevřené“ možnosti beztvareho a bez-významného (Doel a Clark, 2007, s. 899). Konstrukce obrazů není kontinuálním spojením času a prostoru. Ne-viditelné nelze aktualizovat v jednotlivé scéně (Doel a Clark, 2007, s. 906). Příběh a vyvíjející se vyprávění probíhá skrze umístění panelů a dynamiku mezi jednotlivými panely.

Jan Baetens pojednává o anti-naraci, kde se na narativní úrovni nejedná o pouhé zobrazení v limitech jednoho panelu, ale narace se odehrává mezi panely (2011, s. 95 -96). A teoreticky ne pouze mezi panely jedné stránky, ale i mezi všemi ostatními panely v díle. Tedy uvažuje o souvislostech podobně jako Charles Forceville. Význam je v komiksu nesen mezi-panelovými vztahy, jež tvoří cestu, která naviguje směr čtení mezi panely. Ukazuje, vedle jejich dílčích vztahů, také potenciální vztah panelu k jakémukoliv dalšímu panelu v diskurzu (Forceville, 2020, s. 187). „Dopad sekvenčních zvyklostí při čtení, tvoří tak silné narativní tendence, že tyto zvyklosti nám pomáhají pochopit smysl narativu panelů a kreseb, které vzdorují jakékoli přímé obraznosti“ (Baetens, 2011, s. 100). Baetens používá pojem „abstrakce“ v komiksu k popisu těchto nefigurativních a nezobrazovacích elementů, které komiks obsahuje (2011, s. 104). Při čtení je totiž čtenář schopný vnímat i abstraktní, či nenarativní prvky komiksu jako něco, co k vyprávění přispívá. Panely s figurativním

obsahem na jedné straně, a sekvence na straně druhé, jsou základem pro dějovou povahu komiksu. Avšak čtenář indexikalitu a souvislost dodává i do grafických obsahů, které nejsou zobrazením skutečnosti nebo snahou o převedení vnímání a času do komiksového média. (tamtéž, s. 102-103).

Právě *abstraktní* čtení komiksu by se pak mělo odklánět od různých interpretativních norem. Nenarativní součásti komiksu jsou s těmi narativními elementy propojeny a tvoří význam v rámci aktu „vyprávění“ (Baetens, 2011, s. 110-111). Některé panely s nefigurativním obsahem, jejichž příkladem mohou být například pouze černé nebo bílé panely v manze, mohou podporovat nebo vytvářet dynamiku pro panely, které mají narativní obsah. V komiksu totiž mohou některé panely a jiné prostory na stránce stát jako samostatné obrazy, které jsou v jistém *konfliktu* či *dialogickém* vztahu se zbytkem komiksového obsahu (tamtéž, s. 110). Komiks tedy neobsahuje pouze reprezentace událostí, které jsou sousledně spojovány za sebe, ale obsahuje i elementy unikající snadné interpretaci, přestože jsou jedním z důležitých prvků ve čtení jako takovém.

„Rámování“ panelů může v některých případech vést k dalším kognitivním spojením mezi panely, jako je spojování prostředí apod.. Rámování souvisí s umístěním mezer mezi jednotlivé panely. Avšak tyto mezery jsou indicií, která čtenáři dává pojem o tom, že panely mají mezi sebou právě časoprostorovou souvislost. V manze mezery v mnoha případech mizí či mění svou podobu, stejně jako rámování jednotlivých panelů. Dle Maria Saraceniho (2003, s. 9) jsou mezery mezi panely těmi prázdnými místy, které oddělují panely podobně jako mezery mezi větami. Jedná se o konceptuální separaci. Saraceni tedy v popisu komiksu vynechává jednu ze zvláštností mangy, kterou je variace mezer mezi panely přidávající další zdroj informací, který čtenář vnímá. Mezery mezi panely nejsou pouhými prázdnými místy. V minulosti určovala slova mimo panely jejich vnitřní obsah, v současnosti naopak prázdný prostor mezi panely (tj. čas) vládne kresbě uvnitř (Fusanosuke, 2013, s. 95). Jednotlivé rámy obrazů komiksu se také dají považovat za „meta komentáře zobrazeného světa“ a „specifikují další vnímání objektů uvnitř záběru“ (Baldry, Thibault, 2006, s. 10). Se zavedením určité „nálady“ do panelu rámeček navádí čtenářovo vcítění se, jak do scény, tak do postav, jejichž zážitky kóduje. V mangách různorodost či úplná absence rámečků panelů indikuje minulé události, sny, halucinace a další subjektivní reprezentace.

„Vizuální vlastnosti, které se nesou mezi panely, referují k dané entitě v situačním modelu“ (Cohn, 2019a, s. 103). Tak si čtenář uvědomuje například stálost postavy a významově si spojuje jednotlivé panely. Diskontinuity v sémantické informaci „spouští proces aktualizace a situační model musí být upraven dle nových informací“ (Cohn, 2019a, s. 103). Mění se například polohy postav, lokace a pohledy na scénu. Zpracování významu vizuálních vyprávění lze rozdělit na dva druhy procesů. „Přední“ procesy „převádí informace z vizuální modality, selektují a extrahují informace k relevantnímu významu. A „zadní“ procesy konstruují situační model. „Aktivují sémantickou paměť a konstruují vývoj situace“, a tím umožňují chápání obsahu (Cohn, 2019a, s. 101,105). Narativ konstruují mřížky a mezery, které mění a rozpojují to, jak narativ plyne. Oddělení panelů nutí čtenáře, aby se podílel skrze jeho imaginaci (Horstkotte, 2013, s. 38-39). Nutností je to z toho důvodu, že „komiksy naznačují celou sekvenci událostí reprezentací pouhé části signifikantních akcí“ (Lefèvre, 2011, s. 26).

McCloud popisuje podobné procesy jako uzavření¹⁰, tj. „fenomén observace částí, ale vnímání celku“ (1994, s. 62). Narativ díky „uzavření“ nepotřebuje obsahovat všechny momenty pohybu. Je tak „zprostředkovatelem změny, času a pohybu (McCloud, 1994, s. 65). Příkladem může být nadbytečnost panelů v manze (Groensteen, 2007, s. 116), které nemají z pohledu narativity smysl, staví do popředí celou stránku, jako významový celek.

Uzavření je tedy procesem, ve kterém skrze mezery mezi panely čtenář získává pojem o vztazích ve scéně i když je zobrazena necelá a z různých perspektiv. Autor komiksu se rozhoduje, které vzdálenosti, úhly a pohyby zobrazí a které vynechá (Pratt, 2009, s. 111-113). McCloudův přístup ke komiksu s důrazem na čtenářovo očekávání „uzavření“ koresponduje s přístupem k filmu Davida Bordwella, který tvrdí, že „umělecké dílo je nutně nekompletní, a potřebuje být sjednoceno a uzavřeno aktivní participací vnímajícího“ (Bordwell, 1985, s. 32). V komiksu je informace doplňována jako v jakémkoli jiném entymematickém médiu, kde divák musí doplnit chybějící premisy nebo narativní informaci.¹¹ I dle Groensteena jsou komiksy založeny na doplňování kontinuity čtenářem, který postupně zapomíná na fragmentovanou povahu média (2007, s. 10).

Izolované panely je nutno interpretovat a dekódovat. V případě situačního kontextu s panely ostatními je jejich čtení výsledkem procesu z různých implikací a referencí (Forceville, 2020, s. 189). Panel nikdy nestojí sám a význam se v něm tvoří téměř výhradně kontextuálně. Význam se vztahuje k multiplicitě a integraci signifikace, tj. vytváření významu, kde je text vztažen k obrazu, zvuku, prostoru atd..

Montáž, a interpretační proces uzavření, participační úloha čtenáře, společně s kódováním grafického obsahu, tvorbou znaků a užití typizovaných zobrazení, jsou základními kameny narativity v komiksu. Kódování a využití narativních nástrojů není univerzální. Obzvláště v případě kódovaných grafických elementů. Spolu s dalšími stylistickými a morfologickými vlastnostmi komiksu mají i samotné vizuální jazyky jisté odchylky a volnost užití.

¹⁰ orig.;closure.

¹¹ Více k entymémám a vizuálnímu; DANTO, Arthur (1981). *The Transfiguration of the Commonplace*. Harvard University Press, s. 169-171.

2.6 Vizuální jazyk

Pokud budeme s komiksy zacházet jako s narativními útvary a budeme se zabývat funkcemi stovebních elementů komiksu, musíme konfrontovat to, zda má narativní struktura a grafická složka komiksu určitá pravidla a zda jsou taková uskupení, tvary a významové jednotky konstantní. Pokud komiks čteme jako obrazový *text*, který užívá rétorických obrátů a ustálených výrazů, a je strukturovaný, v jakém jazyku je tento text napsán?

2.6.1 Vizuální jazyky a morfologie

Strukturu komiksu a jeho grafických složek lze zkoumat jakožto jednotky, které fungují v rámci specifického vizuálního jazyka. Vizuální jazyky nejsou přítomny ve všech obrazech. Jazyk totiž vyžaduje „interakci tří primárních komponentů; významu, modality a gramatiky“ (Cohn, 2018c, s. 309). Jazykem je myšlen „systém vyjadřování sdílený v populaci, který využívá modalitu (fonologii, grafiku), spojenou s významy, které slouží k vytváření lexikálních jednotek řazených dle gramatického systému se sekvenčním řádem“ (Cohn, 2018b, s. 176). Zvuky nesoucí význam, které konstituují mluvený jazyk, jsou v tomto pojetí analogicky postavené ke sdílenému systému sekvenčních obrazů v jazyku vizuálním. Existenci vizuálního jazyka podporuje mimo jiných i Frederik Schodt¹² (1996, s. 26).

Vizuální jazyk využívá modu grafické struktury, nakreslených linek, což je jednou z věcí, kterou sdílí nejspíše všechny kreslené obrazy. Grafická struktura specifikuje užité grafické elementy zobrazující vizuální formy, jako jsou linky a tečky, a řídí jejich kombinování. Zobrazení v obrazech, přestože se historicky proměňovalo, nemohlo být považováno přímo za jazyk. Ačkoliv prakticky jakákoliv reprezentace využívá konvenčních postupů či stylu, intertextuálních referencí nebo symboliky. Zobrazení na jednotlivém obrazu, až na výjimky, postrádá širší souvislosti, kontinuitu či dynamické vztahy s obrazy dalšími, které by s ním tvořily narativní kompozice odvíjející se od daných pravidel.

Modalita a význam tvoří lexikon, kterým jsou manifestovány. Tento lexikon musí být seřazen dle gramatických pravidel. Lexikální jednotky jsou pak ustálenými tvary a linkami s danými významy. Jednotky jsou svou vizuální formou buď spíše ikonické, nebo již nabyly symbolické podoby (Cohn, 2018c, s. 309). Ikonická povaha obrazu jako taková sice nepoukazuje na struktury nebo symbolické znaky v obrazovém médiu, ale obraz není čistě ikonický, obzvláště, pokud budeme mluvit o grafické podobě komiksu. Konvenčnost, ve které komiks spočívá, představuje „systematicky vyvinuté zobrazovací prostředky“ (Cohn, 2010a, s. 188). Přesto Charles Forceville tvrdí, že „vizuální gramatika“ je spíše metaforou. Vzhledem k variabilitě prvků (v komiksu) a jejich kombinatorice, jsou významové obzory variabilní, nelze tudíž mluvit o gramatice jako takové (Forceville, 2013a, s. 11). To představuje jisté limity, které omezují plnou kategorizaci komiksového vyjádření, do které vstupuje i určitý umělecký záměr a volnost zobrazení. Neil Cohn ale vizuální gramatikou a morfologií nemíní kompletní systémy, které nemají variaci a inovaci. Modus vizuálního vyjádření není ani sémanticky průhledný. Lingvistické názvosloví může sloužit jako vhodný nástroj k předvedení některých funkcí a procesů reference, které v komiksu probíhají. Cohn (2007, 2013b) zdůrazňuje, že modality využívají kombinačních možností,

¹² Frederik Schodt je překladatelem mang do angličtiny a zároveň autorem několika publikací o produkci mangy, japonské vizuální kultuře a jejích aspektech.

netvrdí, že morfologie vizuálního jazyka má naprosto stejnou kombinatoriku a pevnou gramatickou strukturu jako jazyk verbální.

Teorie vizuálního jazyka spočívá v principech podobných struktur a systematicky utvořených jednotek z grafické formy a významu, které fungují jako „lexikální jednotky“ sekvenčně organizované v gramatickém systému. Jako v případě jazyků verbálních se vizuální jazyky různě odlišují, jak svou grafickou strukturou, tak i v podpůrných strukturách, kterými jsou například panelové rámování a narativní vzorce (Cohn, 2018a, s. 2). Vizuální jazyk má *morfologii*¹³ i *syntax* (či gramatiku), které skládají a kombinují lexikální prvky (Cohn, 2013a, s. 23–49). „Vizuální morfologie zahrnuje interakci mezi grafickou strukturou (linky a tvary, které tvoří zobrazené objekty), morfologickou strukturou a konceptuální strukturou sémantiky“ (Cohn, 2017, s. 182). V tomto smyslu tedy znovu analogicky k morfologii jazyka verbálního. Slova a panely slouží v rámci svých gramatických systémů podobné funkci. A to jako jednotky, „ne významové, ale takové, které se kombinují pravidly syntaxu do větších struktur“ (Cohn, 2010a, s. 37). „Podobně jako syntaktická struktura vět, narativní gramatika přiděluje kategorické role individuálním obrazovým jednotkám a následně je organizuje do hierarchických uskupení“ (Cohn, 2018a, s. 2). Vizuální jazyky oplývají stejnými strategiemi kombinací *morfémů*, jako jazyky verbální.

Cohn definuje vizuální morfémy jako základní jednotky, které nesou informace. Ať jsou již morfémy spíše ikonické, nebo se již jedná o silně konvenční vyjádření. Dle Cohna jsou v základě dva typy morfémů. Ty, které mohou stát samostatně, tedy morfémy „volné“, a morfémy, které musí být přiřazené k objektu, tzv. „vázané morfémy“. Podobně jako jazyk verbální, vizuální jazyk umožňuje pestré spektrum lexikálních jednotek, které se kombinují na různých úrovních a tvoří tak významové celky (Cohn, 2007, 54). Formy, které nemohou stát samostatně, tedy vázané morfémy, Cohn zařazuje do „uzavřené třídy¹⁴“ jednotek. Zpravidla se tyto jednotky vyznačují větší konvencionalitou. Jedná se o neikonické elementy, v normálním životě neviditelné (Cohn, 2017, s. 177).

Ke kořenu slova, podobně jako k vizuálnímu objektu, lze připojovat lexikální afixy, které mají roli předpon či různých přípon. Grafické elementy k sobě připojují morfémy jako „přípojky“, či afixy, které jsou například umístěny nad hlavou postav (podobně jako v jazyku verbálním, před a za kořeny slov). Připojení afixu se objevuje i u pohybových linek, v textových bublinách, nebo v podobě hvězd při nárazu. Afixace tak spojuje morfémy s řečníkem nebo konatelem pohybu (Cohn, 2017, s. 177). Bez připojení k „pohyblivému kořenu“ by pohybové linky zobrazující rychlost nemohly předat význam, patří tedy mezi vázané morfémy, jelikož nemohou být nezávislé na objektu, který modifikují (Cohn, 2007, s. 47). Afixem jsou textové bubliny, pohybové linky i vizuální symboly vložené do obrazu, které se váží k postavě. Cohn (2010a) odlišuje různé užití pohybových linek a jejich podoby na subjektivní a objektivní. V manze jsou subjektivní linky využívány téměř na každé stránce.

Kombinační spojení některých vázaných morfémů, které jsou závislé na svém kořenu¹⁵, neznamená, že objekt musí být v reprezentaci také přítomný. Kořeny mohou být inferovány, i pokud jsou mimo panel nebo vynechány. Stejným způsobem, jako když se vynechá ve větě

¹³ Morfologie verbálního jazyka se zabývá v rámci lingvistiky tvary a ohýbáním slov, zároveň i jejich sémantikou a kombinováním, více viz např.; <https://www.czechency.org/slovník/MORFOLOGIE>

¹⁴ Closed-class. V češtině by odpovídalo vázaným morfémům a derivačním afixům, viz Morfologie; https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/130714/Books_2010_2019_039-2014-1_4.pdf?sequence=1

¹⁵ Orig.; stem

podmět, který je již zmíněn v předchozím textu. I pokud jsou postavy pro čtenáře neviditelné, smysl a propojení textových informací s nimi není ztraceno. Ze základních aspektů vizuální morfologie a referenčních informací tak čtenář nemá problém doplnit chybějící složky. (Cohn, 2019b, s. 5-6).

Volné morfémy¹⁶ jsou typické svou vizuální formou ikonické reprezentace. Je snadné vytvořit nová *schémata*¹⁷ (Cohn, 2007) na základě toho, jak objekty vypadají, nebo také dle dalších souvislostí a významů, které vytváří konotace. Tato kategorie morfémů má tedy volnější možnosti užití. Monomorf, jako volný morfém, je jednotka ve smyslu „perceptuálních objektů“, které mohou stát samostatně¹⁸ (Cohn, 2018b, s. 5). Mají tedy podobnou roli jako slova. Jednotlivé morfémy mohou mít navzájem pevné vztahy či se vázat ke specifickým objektům. Morfémy (Obr. 1) mohou nahrazovat část obrazu, působit jako suplement celého objektu, nebo se duplikovat. Vizuální jazyky využívají, podobným způsobem jako je možné v textu, substituce, opakování jednotek, či jejich „reduplikace“ (Obr. 1-4). Příkladem je například změna postavy v tornádo nebo i změna očí na kresbu srdce. Monomorfy se mohou různě skládat nebo se i dělit na nejmenší, ale ještě rozpoznatelné elementy, *mikromorfy*. Mikromorfy mohou být oči a ruce, které jsou ve výřezu určitého panelu. Limity rozpoznání (postavy), tedy nespočívají v jejím zobrazení v celistvosti, ale stačí pouze například ruka postavy (Cohn, 2017, s. 179). Tím Cohn popisuje i možnost rozumění části jako reprezentace celku při oříznutí obrazu. Tedy se jedná různé metonymické zobrazení.

¹⁶ Orig.; Open-class

¹⁷ Přestože takové morfémy mohou mít v podstatě ikonickou povahu, ne jen na základě vnější podobnosti, ale i vnitřních charakteristik, ve vizuálním jazyku nabývají podobu schémat, zjednodušených zobrazení, které se reprodukuji v jiných dílech.

¹⁸ Autonomní morfémy

Affixation



Suppletion/substitution



Reduplication



Obr. 1 (Cohn, 2017, s. 178)



Obr. 2¹⁹ Reduplikace hlavy a pohybové linky, kapky potu jako vázané morfémy (10 Dance, kap. 22, s. 2).



Obr. 3 Afixace pohybových linek (Homunculus, Vol. 15, s. 216).



Obr. 4 Pohybové linky a rozmazání obrazu (Gokushufudou, kap. 13).

¹⁹ Jelikož mangy většinou vycházejí několik let a v této práci jsou použité příklady z více svazků, převážně anglických vydání, a svazky přeložené do angličtiny vychází i s velkým zpožděním proti japonským vydáním, mangy jsou pro

Cohn navrhuje výzkum toho, které morfémy jsou kulturně specifické, a které se zdají být univerzální. Způsob předávání konceptuální informace v systému může totiž směřovat k jisté univerzalitě. Morfémy se mohou lišit svým užitím mezi různými žánry, což napovídá o existenci „dialektů“ (Cohn, 2018, s. 196). Japonský vizuální jazyk například užívá „vystouplé žíly do písmena X k zobrazení vzteku, původně umístěné ikonicky na čelech postav. Časem se toto zobrazení stalo více schematické a rozšířilo se jako symbolický afix, který bývá umístěn na různých částech těla nebo v textových bublinách“ (Cohn, 2018, s. 193-194). V současných mangách má tento afix značný rozsah podob a lze ho nalézt na rozličných místech. Nemusí se jednat pouze o kříž, ale často i pouze část tohoto morfému, nebo jeho užití bez zobrazení postavy, ke které se vztahuje. Dokonce se jedná o jeden z morfémů, který se přenáší i do animované verze některých mang a jeho umístění v prostoru se také ponechává. Podobně je tomu i u dalších morfémů, u kterých již lze hůře rozpoznat onu ikonickou podobnost s něčím ze skutečného života. Jak podotýká i Schodt (1983), pro západního čtenáře nemusí být jasné, jak je často používáno v *shoujo* mangách nebo komediálních mangách, že bubliny z nosu znamenají tvrdý spánek, nebo že prázdný panel může znamenat uplynutí času mezi jednotlivými scénami.



Obr. 5 Zobrazení vzteku a iritace (zleva, *Pet Shop of Horrors*, kap. 33; *10 Dance*, kap. 16).

Lexikální jednotky se tedy mohou vyvinout z „nekonvencionalizovaných ikonických reprezentací, k systematickým znakům, až v lexikální afixy“ (Cohn, 2018, s. 194). Některé morfémy se v podobné podobě objevují v různých vizuálních oblastech. Ikonická podobnost, ať se již jedná o vnější či vnitřní připodobnění, může být založena na univerzálních asociacích. Některým morfémům, zvláště pokud jsou dané do kontextu, může rozumět i čtenář, který s daným vizuálním jazykem nebo kulturou není natolik seznámen. Pochopení určitých morfémů a jejich kombinací se ale stává složitější, pokud jde v rámci daného vizuálního jazyka o standardní morfém, se kterým již lze různě manipulovat, aniž by ztratil svůj význam. Například zmíněný afix, který denotuje vztek, lze v současnosti nalézt umístěný i naprosto mimo textové bubliny či těla postav. Podobně jako některé pohybové linky pouze předpokládá existenci objektu, ke kterému se váže.

snadnější orientaci (i jejich případného žánrového zařazení) odkazované ve většině případů dle jejich názvu a kapitoly. Zároveň někteří autoři publikují několik mang najednou. Stránkování se také liší, některé mangy stránkované nejsou, jiné mají stránkování od začátku svazku, jsou uvedeny tedy pouze čísla kapitol, ve kterých se stránky, nebo jejich výřezy objevily. Autoři a příslušné roky vydání jednotlivých svazků lze dohledat v sekci pod zdrojovými texty.

Kombinatorika afixů a monomorfů může pozměňovat význam, zvláště, pokud se zaměříme na umístění afixů, jejich velikost, vzdálenost od monomorfu, či na jejich překrytí s dalšími jednotkami (Cohn, 2017, s. 184-187). Některé afixy, jako jsou například srdce, mají fixní význam „láska“, jejich umístění potom tolik nemění jejich význam. Morfémy mohou jako znaky referovat v podobě indexů (ocasy textových bublin), ikonů (například zjednodušené obličejů) i symbolů (srdce)²⁰ (Cohn, Ehly, 2015, s. 19-20). Morfémy jsou tedy znaky, jež jsou různým způsobem motivovány ve vztahu ke svému objektu. Motivované je také další zobrazení v komiksu, a to jak exagerovaných obličejů a dalších částí těla, tak i konceptuální vyobrazení pocitů a dalších emočních a psychických stavů (Forceville, Abbott, 2011b, s. 96-97).

2.6.1.1 Runy, linky a další grafické elementy

Pro významové elementy, jako jsou například pohybové linky, krvácející nosy nebo bublinky u nosu, které Cohn nazývá vizuálními morfémami, lze najít i označení *emanata* či *indicie* (Walker, 2000, s. 27), ale také piktorální runy a piktogramy, jak je nazývá Forceville.

Forceville tedy rozděluje mezi piktorálními runami a piktogramy, jež jsou v podobě například světla a plamenů (2011, s. 876). Runy jsou naopak přímo komiksovým „vynálezem“ (Forceville, 2011). Cohn naopak nerozlišuje druhy vizuálních morfémů dle toho, zda jsou morfémami specifické pro komiks, jelikož to dle něj přímo rozlišovat nelze. Jednoduše jsou vizuální morfémami složkami vizuálního jazyka komiksu.

Piktogramy jsou „stylizované zobrazení fenoménů, které jsou známé z reálného života či z dalších vizuálních žánrů, ale často již získaly více či méně konvencionální význam v rámci komiksu“ (Forceville et al. 2014, s. 8). Afixy, které Cohn nazývá „připojky“²¹ se dají klasifikovat jako piktogramy, ukazující převážně emoce a užívající malých ikon. Jednotliví umělci často vyvinou svůj vlastní styl piktogramů. Objevují se uvnitř i vně textových bublin. Piktogramy jsou narozdíl od run mimetické, takže mají většinou i vlastní význam (Forceville, 2011, s. 883). Forceville piktogramy myslí symbolické i ikonické zobrazení, které nabývá podoby schematizovaných obličejů nebo například zmíněných kapiček potu či srdcí, které jsou umístěné v komiksových obrazech. Piktogramy najdeme v podobě lebek, květů, světel, plamenů a podobných zjednodušených zobrazení, které slouží jako symboly nebo indexy dalších významů. Na runách i piktogramech je důležité, že jsou užívány v nedoslovném významu.

Oproti piktogramům Forceville popisuje piktorální runy jako „nemimetické grafické elementy, které se podílejí na narativně podstatných informacích“ (Forceville, 2011, s. 875). Piktorální runy „konstituují základní jazyk, který napomáhá vizualizovat ne-viditelné události a zkušenosti“ a vůbec rozumění tomu, že se odehrávají (Forceville, 2011, s. 888). Typicky se jedná o „velmi jednoduché, abstraktně vypadající „ozdobné prvky“, které by izolovaně, mimo kontext, neměly velký význam“ (Forceville, 2011a, s. 882). Piktorální runy jsou metonymicky motivované. Jedná se například o pohybové linky. Tedy vektory či linky spojující jednotlivé objekty a zobrazující „dynamiku, směr a orientaci“ (Baldry a Thibault, 2006, s. 35). Způsoby zobrazení, které se přibližují realitě by Forceville nazýval např., „indexikálními znaky“ (Forceville, Abbott, 2011b). A piktorální runy jsou dle

²⁰ Rozdělení, znovu v návaznosti na CH. S. Peirce.

²¹ Orig.; Upfixes

Forcevilla právě spíše „indexikálními znaky než symboly, jelikož jsou motivované svými referenty“²²(2005, s. 82). Runy se od sebe liší a lze je katalogizovat. Ikonické i neikonické manifestace konceptů mohou být piktorálními runami. Souvislost a příčinnost s objektem, ke kterému se runy vztahují, je založena na principech, které vycházejí z akce a skutečných okolností, jak věci probíhají i v reálném světě. Piktorální runou tak může být myšleno i například rozmazání okolí při rychlém pohybu.

Forceville (2011a, s. 876–877) tvrdí o piktorálních runách, že jejich význam vzniká jejich kombinací s dalšími runami, piktogramy, bublinami, další ikonickou informací, formou panelu nebo verbálním textem. To napovídá o důležitosti vztahových okolností v přenosu významu. Runy jsou poměrně omezeného počtu a mají více méně specifický význam. Piktorální runy se týkají hlavně pohybu a psychických záležitostí. V případě run mentální povahy runy představují závratě, opilstost nebo zmatení. (Forceville et al., 2014, s. 9). Podobně jako Cohn morfémy, přirovnává Forceville runy k základnímu jazyku, který slouží k vizualizaci „ne-viditelných elementů ...ve statickém médiu“ (Forceville 2011a, s. 888). Totiž, role vizuálního umění je dělat „neviditelné viditelným“ (Araki, 2015, s. 141).

Právě elementy indexikální povahy jsou často velmi abstraktním zobrazením akce a vlastností scény. Tyto typy run jsou jedním z nástrojů, které napomáhají autorům komiksů vizualizovat události, pohyb či stavy a emoce, které by v běžném životě byly vyvozeny z jiných zdrojů informací. Rozdělení grafických elementů na piktorální runy a piktogramy je založené na jiném principu, než rozdělení morfémů v teorii Neila Cohna. Piktorální runy se ale částečně překrývají s vázanými morfémy, jelikož se často jedná o pohybové linky. Signalizují ale například i zmatení, které je zobrazeno pomocí kruhových linek představujících točení hlavy. Podobně jako piktogramy jsou často morfémy volnými. V Cohnově pojetí vizuálního jazyka ale i piktogramy mohou být vázanými morfémy, stejně tak jako volnými. Záleží tedy, zda se soustředíme na to, zda grafické elementy mají povahu pouhých linek a abstraktních tvarů, nebo se jedná o obrazové položky s vlastním významem, a zda se zabýváme tím, jestli jsou jednotlivé obrazové prvky samostatně stojícími jednotkami.

²² Ve vztahu k teorii CH.S. Peirce je tím nejspíše myšleno, že motivace, která je u Peirce přítomná ve všech znacích, v tomto případě spočívá ne na základě logiky, nýbrž má representamen k objektu či referentu vztah související s akcí, ovlivněním či kauzalitou.

| Pictorial rune | Name for rune | Typical location and orientation |
|----------------|-------------------------------|--|
| | Speed lines | Behind or parallel to a person or object, often indicating direction. |
| | Three types of movement lines | In various orientations around or parallel to a body part or other object. |
| | Droplets | In multiples in halo-like fashion around a person's head. |
| | Spikes | In multiples in halo-like fashion around a person's head or other object. |
| | Spiral | Usually in multiples in halo-like fashion around a person's head, sometimes singly, parallel to a body part. |
| | Twirl | Usually single, appearing more or less horizontally behind an agent or vertically above a person's head. |

Obr. 6 Ukázka některých konkrétních run, užívaných ve francouzském komiksu (Forceville, 2011, s. 880).



Obr. 7 Příklad run v manze (Prison School, kap. 118).



“OBJECTIVE” MOTION LINES

“SUBJECTIVE” MOTION LINES

Obr. 8 Příklad zobrazení pohybových linek, jako vázaných morfémů (Cohn, 2010a, s. 194).



Obr. 9 Užití několika druhů pohybových linek v jednom panelu mangy (Danshi Koukousei no Nichijou, kap. 13).



Obr. 10 Zobrazení pohybu a síly skrze vizuální morfémy (Dorohedoro, kap. 83).

V Cohnově systému jsou piktorální runy a piktogramy „uzavřené“ položky vizuálních lexikonů, vedle např. textových bublin. S piktorálními runami se setkáváme jako s morfémy, jakými jsou i *indexikální* linky, nejčastěji linky pohybové (Cohn, 2013, s. 38-39). Dalšími příklady indexikálních linek jsou skopické a fokální linky, které ukazují linii pohledu postavy, a linky nárazu. A linky radiální, které ukazují směr *k* nebo *od* původce akce (Cohn, 2013, s. 39-40). Deiktické linky jednoduše ukazují nebo přitahují pozornost k určitému objektu. Radiální linky, fokální linky očí, skopické linky a další jednotky potom „sdílí grafickou strukturu (tři sbíhající se linky), ale liší se jejich umístění a význam“ (Cohn, 2013, s. 42-43). To znamená, že se jedná o homonyma.

Forceville zavádí typologii run, jako jsou (podobně jako u Cohna) linky „rychlosti“, pohybu, kapky, hroty okolo objektů, spirály a víry. Popisuje jejich význam, ikonickou souvislost, užití a jaké významy denotují (Forceville, 2011, s. 877– 883). Při studiu těchto elementů je nutno dle Forceville (2011a, s. 883) si určit, zda se jedná o zobrazení doslovné nebo runy. Sledovat pak formu, polohu, počet zobrazení, či kombinační strategii s dalšími grafickými a textovými elementy. Autoři přiznávají, že i vzhledem k vývoji komiksu jako jazyka mohou vznikat kategorie další a v jiných dílech lze nalézt jiné užití a zcela nové významové elementy.

2.6.1.2 *Metafory a metonymie*

Redukce obsahu je v komiksu nutná, a tak se některé narativní prvky transformují. Komiks k tomu užívá různých rétorických nástrojů. K redukci lze využít různých rétorických možností. Jedněmi z nich jsou metonymie, s nimi spojené synekdochy²³, a metafora. Ty znovu souvisí s kódovanou povahou komiksových obrazů. Nejčastější užití metonymie v komiksu lze sledovat v zobrazení části fyzické aktivity nebo jako manifestaci emoce. Jedná se o gesta, postavení nebo výrazy v obličejí, ale také o různé detaily reprezentující nepřímé vztahy, které jsou založeny na konvencích. Metafory pak fungují skrze symboly a opakované asociace, které se časem zkonvencionalizovaly (Duncan, 1990, s. 94). Jak již bylo řečeno, některé prvky morfologie jsou ikonické povahy. Tyto jednotky ale nabývají komplexity transformací „konceptuální metaforou“ (Lakoff a Johnson, 1980), kdy je rozuměno jedné „sémantické oblasti skrze další“ (Cohn, 2018, s. 189). Jinak řečeno, podstatou metafory je „chápání a prožívání jedné věci skrze jinou“ (Lakoff, Johnson, 1980, s. 5). Podobně jako tomu je u Cohna, Forceville (2011a) tvrdí, že morfémy, v jeho pojetí, piktogramy a piktoriální runy, často spočívají v piktoriální metafoře. Vizuální morfémy mohou implikovat události a akce skrze metaforu a metonymii. K implikování nezobrazených událostí nebo i aspektů scény slouží metaforické elementy, často právě v podobě morfémů (Cohn, 2019b, s. 16-17). Takové grafické elementy v komiksu jsou výsledkem „procesů představivosti, předně metafory, imaginace, metonymie, prototypů, rámců, mentálních prostorů a radiálních kategorií“ (Lakoff a Johnson, 1999, s. 77; cit In: Forceville, 2011a).

K některým piktoriálním metaforám nelze najít podobné verbálního charakteru. Konceptualizace sahá dle Forceville dále, než jen verbální povahy (Forceville, 2011a, s. 876). Vizuální a multimodální metafory ale mají mnoho podobností s metaforami jazykovými. Ty se sestávají z primárního subjektu a „nosiče“, který se spoléhá na kontextualitu (Forceville, 1996, s. 64–65). Tyto reprezentace skrze metaforické spojení nabývají symbolické konstrukce (Cohn, 2018, s. 189). To se týká například zobrazení točících se koleček evokujících srovnání myslí a stroje. Forceville ve své studii potvrzuje metonymické i metaforické vlastnosti některých těchto elementů (2011a, s. 879). V multimodálních metaforách jsou užívány subjekty, které jsou vhodnější k popsání těch, které se zobrazují hůře. Je důležité věnovat pozornost i jejich stylistickým vlastnostem (Forceville a Urios-Aparisi, 2009, s. 12).

Vedle indexikálních linek mají mezi sebou často metonymické vztahy také panely. Jedná se o takové panely, které zobrazují něco v souvislosti s akcí, která ale zobrazena není. Tendence komiksu zjednodušovat, vynechávat a přehánět některé elementy je „totiž v zásadě metonymický postup“ (Herkman, 1998, s. 85–87).

²³ Synekdocha spočívá v reprezentaci části místo celku nebo naopak.

Velká část run, linek a dalších grafických nástrojů je motivovaných různými koncepty a vztahy (Forceville, 2011a, s. 888). Způsob zobrazení částí těla, i způsobu jeho držení jsou svým způsobem znakové povahy a to motivované např. metonymickým spojením s druhem pocitů a dalších abstraktních obsahů. Stylistické volby v manze, co se týče charakterizace postav ve vztahu k jejich vizuálu, jsou záměrné a často v podobě metafory (Forceville, Abbott, 2011b, s. 95). Komiksový svět je redukcí, tak i postavy jsou typizované. Vznikají stereotypy a rozpoznatelné generalizace. Karin Kukkonen tvrdí, že „obličej komiksových postav jsou prostory, které podávají textová vodítka silná stejně, jako jakákoliv textová bublina“ (2013, s. 15). Dle Kukkonen jsou výrazy postav stereotypní a jako takové dávají čtenářům informaci o postavě. Vždy jsou součástí narativního kontextu. Komiks produkuje postavy jak generické, tak jedinečné, využívá jak nadsázku a detailnost, tak zjednodušování a karikatury (Herkman, 1998, s. 35).

Komiksové postavy lze poznat dle jejich typických rysů (Herkman, 1998, s. 126). Hlavní postavy jsou zpravidla oblečeny ve známém typickém oblečení a jsou zobrazeny s typizovanými rysy obličeje i postavy (Lefèvre, 2011, s. 16). Důležitost vizuální a osobnostní jedinečnosti hlavní postavy nebo postav zdůrazňuje i McCloud (2006, s. 63). „Rozličné grafické styly i barvy jsou metaforicky přiřazené daným postavám a konotují jejich pohled na svět, zkušenosti a emocionální stav“ (Mikkonen, 2013, s. 115). Personifikace, jako druh metafory, jsou často přítomny při využití metafory v komiksu. Personifikace „nám umožňují dávat význam fenoménu v lidských pojmech –v pojmech kterým jsme schopni rozumět na základě našich vlastních motivací, cílů, akcí a rysů“ (Lakoff a Johnson, 1980, s. 34). Personifikované vlastnosti postav, nebo i jiných objektů, mohou být různého charakteru. Jedná se například o metaforické pojetí jejich dalších rysů nebo činů. Tyto vizuální rysy tvoří typy postav, které autoři využívají v různých dílech napříč produkcí. Podoba postav tedy souvisí s vizuálním jazykem v tom smyslu, že jednotlivé rysy jsou součástí „slovníku“, který využívá škála autorů, a zároveň je znám i čtenářům. Stejně tak některé ustálené metonymické a metaforické obraty, které komiks používá, nutně vyžadují k odhalení jejich konotací jejich znalost. V případě mangy se metafora a metonymie mohou projevat, mimo zmíněných vizuálních morfémů, jako ztmavení obličeje postavy, která plánuje udělat něco nekalého, nebo jako grafické znázornění ošklivosti postavy, které souvisí s jejím negativním charakterem. V mangách se také projevují jako zúžení pohledu, výřezy na detail scény či zaměření se na povrchy či pozadí, které konotuje další významy.

2.6.2 Narativní schémata a uspořádání panelů dle Neila Cohna

Komiksové panely jsou záměrně poskládané do různých kompozic, které určují dynamiku čtení a plynutí příběhu. Zároveň, všechny panely nemusí mít narativní obsah, nebo mohou být v rozporu s textovou složkou komiksu nebo i s dalšími panely. Rozložení panelů lze sledovat skrze několik základních konstruktů, které popisují jejich vztahové souvislosti. Narace v komiksu je založená na „interakci rozličných panelů“ (Lefèvre, 2011, s. 26).

Panelové uspořádání úzce souvisí i s jednotlivými elementy, které panely obsahují. Proto, k pochopení umístění některých morfémů, a jejich pozici v panelech a na celé stránce, je nutné představit typologii panelů a jejich kompoziční možnosti. Vedle různého počtu „prázdných“ panelů se mohou časoprostorové změny vyjadřovat i velikostí panelů a logicky

obrazovým obsahem, který ale lze také rozdělit na několik kategorií. Čtenář plynutí času vnímá skrze některé ustálené způsoby zobrazení temporálních okolností.

Scott McCloud určil šest druhů přechodů, které popisují vztahy mezi panely. Gramatika vizuálního jazyka, představená McCloudem popisuje panelové přechody mezi momenty děje mezi sebou, akcemi, aspekty scény, subjekty, nebo mezi celými scénami a nenavazující panely.²⁴(1994, s. 67, 70-72). Tyto přechody závisí v přechodech mezi záběry, dle toho, co po sobě jdoucí panely zobrazují. Přechody navazují dle určité logiky, až na poslední zmíněnou možnost, kde mezi sebou panely nemají žádný zřetelný významový vztah. Také faktory jako je velikost panelů a jejich vzájemné vzdálenosti modifikují vnímání času ve vizuálním médiu (McCloud, 1994).

Později rozvinul McCloud tuto teorii na „temporální mapování“, kde se temporalita netýká pouze vztahů mezi jednotlivými panely, ale vztahuje se k celému dílu a jeho významu. Na tento přístup, který souvisí i s kognitivními mechanismy, navazuje Neil Cohn. Cohn přechody nepovažuje za dostatečný nástroj k popisu vizuální gramatiky. „Limitovaná paleta přímých lineárních juxtapozic panelů“ nestačí k popisu „kombinací panelů s jejich hierarchickým vkládáním do větších struktur“ (Cohn, 2010a, s. 196). Vzhledem k tomu, sekvenční obrazy jsou organizovány hierarchicky, „analogicky k organizaci gramatických kategorií v syntaxi vět“ (Cohn, 2012, s. 417).

Prostorovost, chápání panelů jako částí scény, nebo temporálnost, časové spojení panelů a jejich sekvenčnost odděleně nemohou vysvětlit některé sekvence, které mohou být nejasné a dvojsmyslné. Tedy, panelové přechody nebo Groensteenova artrologie²⁵ nemůže, dle Cohna, vysvětlit chápání sekvence. Význam je vyvozen z konceptuálního obsahu reprezentace, nikoli ze „základních principů jako je prostor = čas, či panely = momenty“ (Cohn, 2010b, s. 140). Tyto teorie dle Cohna nemohou vysvětlit hierarchické spojování panelů v sekvenci, které se nutně řídí explicitními pravidly. Pravidla a omezení, která platí v komiksu, jsou „...gramatikou, jak by je nazvala lingvistika“ (Cohn, 2010b, s. 140-141). Obrazy jsou pouhými signifikacemi, které se „stávají významové skrze kognitivní koncepty. A čas je mentální extrakcí kauzálnosti nebo změny mezi panely. Vnímání toho, že panel reprezentuje časový úsek, je výsledkem rozumění událostem a jejich částem (Cohn, 2010b, s. 134). Jelikož prostor panelů udává konstrukci času, ve které je čas „konstruován a podmíněn sekvencí událostí, která zahrnuje neustálou reorganizaci vztahů mezi prostorovým uspořádáním účastníků“ (Baldry, Thibault, 2006, s. 6). Například čtení textových bublin souvisí s časovostí, jelikož postavám určitou dobu trvá, než vysloví to, co je psané.

Panely, jako obsahové jednotky, nestojí samostatně, ale jsou dohromady zakomponovány do gramatické struktury komiksu. Seskupování panelů do „složek“, interakce obsahů horních a spodních panelů stránky, prokládání panelů mezi sebou a s tím se nesoucí tempo a vzájemné závislosti panelů, které od sebe jsou i vzdálené, spolu s domýšlením si a inferováním různých sekvenčních významů, představuje možné způsoby, kterými

²⁴ Orig.; *Moment-to-moment, Action-to-action, Aspect-to-aspect, Subject-to-subject, Scene-to-scene, Non-sequitur.*

²⁵ Artrologie se zabývá vztahem a kompozičními aspekty mezi vinětami, neboli komiksovými rámečky (Groensteen, 2007;144-146).

se komiksové panely narativně spojují. Cohn zdůrazňuje, že narativní struktura, skrze kterou lze chápat sekvenční obrazy, se liší od syntaktické struktury ve větě tím, že její význam může být mnohem širší (Cohn et al., 2012, s. 33–34).

Místo přechodů mezi panely Cohn (2013, 2018a) představuje „narativní fáze“, které reflektují různé vztahy panelů ve vztahu k zobrazené situaci;

1. *Připravení interakce. (Establisher)*
2. *Počáteční bod děje. (Initial)*
3. *Místo největšího pohybu, které je pro děj zásadní. (Peak)*
4. *Uvolnění napětí akce. (Release)*

K těmto základním fázím děje lze přidávat různé modifikace;

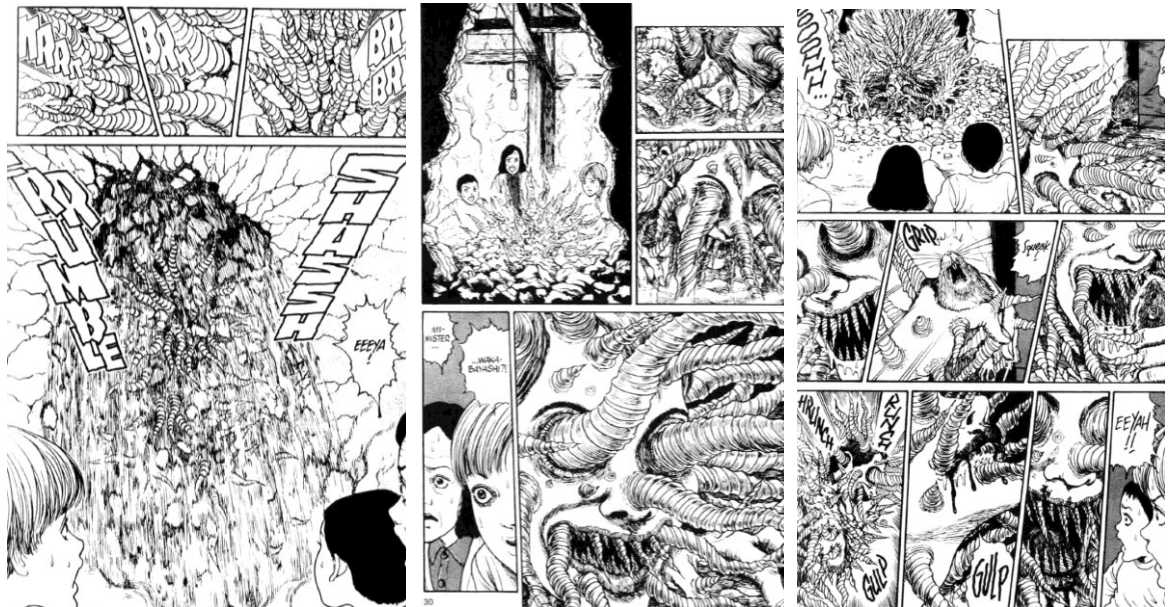
5. *Obsahové spojení panelů. Poukázání na jednotlivé prvky scény. (Conjunction)*
6. *Zaostření na jednu z předcházejících fází. (Refiner)*
7. *Prodloužení fáze, nebo opakování jedné fáze, totožnost obrazů. (Prolongation)*

Tab. 1 (Cohn, 2013, s. 425) Základní dějové fáze lze různými způsoby kombinovat. Ve své podstatě se jedná o fáze, které vždy doprovázejí jakýkoliv pohyb a myšlení postav.

| Narrative Category | Conceptual Structure |
|---------------------------|--|
| Establishers | Introduction of referential relationship |
| | Passive state of being |
| Initials | Preparatory action |
| | Process |
| | Departing a Source of a path |
| Prolongations | Position on trajectory of a path |
| | Sustainment of a process |
| | Passive state (delaying) |
| | Culmination of event |
| Peaks | Termination of a process |
| | Interruption of event or process |
| | Reaching a Goal of a path |
| Releases | Wrap-up of narrative sequence |
| | Outcome of an event |
| | Reaction to an event |
| | Passive state of being |

Tyto kategorie se mohou v rámci sekvence opakovat a některé mohou i chybět. Některé panely z naračního schématu mohou být vynechány se současným zachováním možnosti inference čtenáře. Vedle smazání panelu mohou být panely také nahrazeny jinými informacemi či složkami obrazu (Cohn, 2019b, s. 12). Výběr toho, co bude zobrazeno, je velmi ovlivněn velikostí příběhu, který má být obsažen (kolik je nutno z něj zobrazit, kolik akce představit, co musí být zobrazeno k přípravě dalších událostí atd.), a také na dostupnosti prostoru. „Co je vybráno ke zobrazení, nutně podmiňuje i větší důraz na to, co zůstane vynecháno“ (Harvey, 1996, s. 178). V kompozici stránky nepůsobí pouze umělecké záměry či zachování kontinuity vyprávění, ale i možnosti daného média.

Vedle fázování jednotlivých dějových momentů, lze přidávat, jak bylo zmíněno, modifikující prvky a panely. Další z možností, jak lze kombinovat narativní fáze, je jejich spojení (konjunkce). „Fáze užívá konjunkce, pokud se skládá z více panelů se stejnou narativní úlohou” (Cohn, 2012, s. 425). Užití se týká případů, kdy je třeba zdůraznit různé aspekty procesu, různé pohledy na scénu či se jedná o spojení více obrazů, které jsou sémanticky spojeny. Pro mangu je typická „mentální konjunkce“, jež spočívá v reprezentaci různých aktérů (či objektů) scény, ve stejný okamžik (Cohn, 2010a, s. 196). Panely totiž slouží i k přemístění pozornosti čtenáře a k ukázání částí a bodů narativu (Cohn, 2010a, s. 196). Narativní fáze se liší od narativních událostí, jelikož „struktury události konstituují význam, zatímco rozhodnutí rozšířit událost skrze čtyři panely se týká toho, jak je význam předán, tedy narativní struktury“ (Cohn, 2012, s. 427).

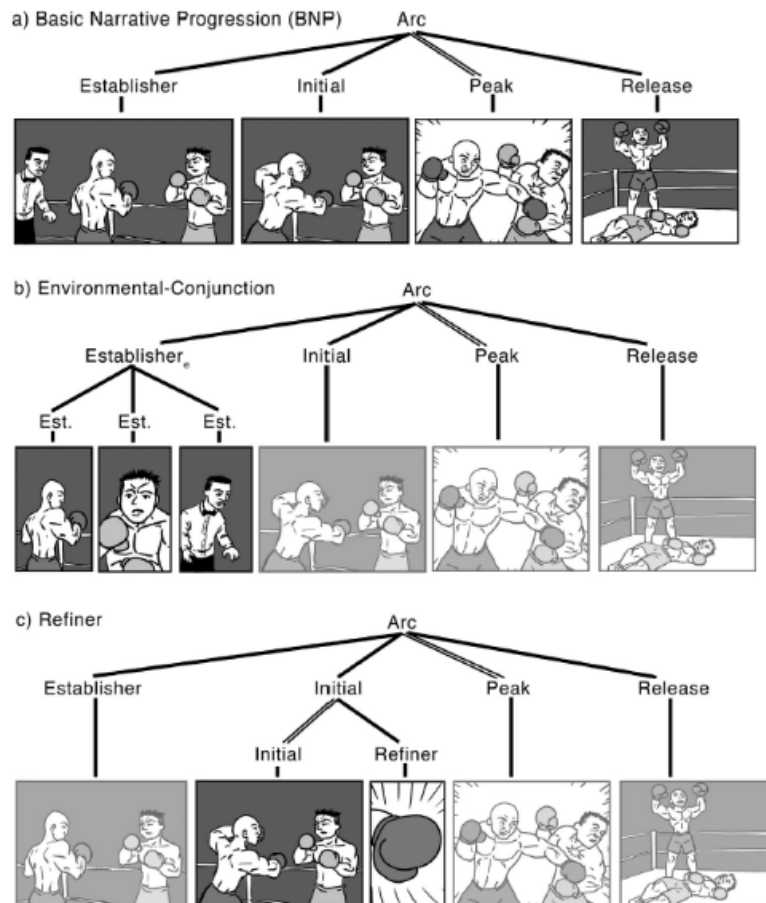


Obr. 11

Obr. 12

Obr. 13

Obr. 11-13. Příklad kombinace dějových fází v manze. Sekvence se sestává z prolongace počátku děje vrcholného bodu, spojením různých panelů (Uzumaki, kap. 13, s. 29-31).



Obr. 14

Rozdělení jednoho záběru na několik panelů je příkladem konjunkce. Refiner, prolongace i konjunkce mohou být zasazeny do libovolné dějové fáze (Cohn, 2018a;4).



Obr. 15 Příklad environmentální konjunkce. V manze se ale nemusí jednat pouze o panely zaostřené na jednotlivé postavy, ale i další objekty scény či pohledy na dílčí aspekty jednotlivých postav a objektů prostředí. (Jujutsu Kaisen, kap. 35)

Percepce scény a plynutí příběhu velmi záleží na tom, které fáze děje i části prostředí a jeho detailů autor užije a jakým způsobem je zobrazí. Dle Cohna (2014), spolu význam, obsah vizuálního narativu a vnější kompozice stránky interagují, ale nejsou totožné ve smyslu jejich jednoty. Když se nezmění pořadí ve čtení panelů, mohou se některé z nich uspořádat jiným způsobem bez toho, aby se změnil význam. Pořadí při čtení panelů, i textu obecně, většinou sleduje dráhu do písmene Z (Z-path). Odklonění komiksu od stereotypního řádu v rozložení panelů může čtenáře mást. Rozložení panelů může právě v manze nabývat matoucích a nespojitých vztahů. Dle Cohna nemá v mnoha případech změna pořadí panelů vliv na koherenci komiksu. Rozložení panelů a obsah jsou propojeny takovým způsobem, že dohromady dávají význam, ale jsou v podstatě nezávislé na struktuře jako takové (2013c, s. 3). Ačkoli nalezneme i sekvence náročné na orientaci. Bývá to ovšem záměrem.

Základním rozvržením komiksové stránky je mřížka, jež organizuje panely do řad a sloupců. Panely v této mřížce jsou většinou seřazené do Z-dráhy, čtou se podobně jako text (Cohn et al., 2017, s. 3). Čtenáři většinou sledují sled panelů, buď horizontální nebo vertikální. Vzdálenost a tvar panelů většinou napovídá, jaký je řád při čtení. Úprava toho řádu při čtení se děje většinou bezděčně právě spojováním panelů. A to dle jejich různých prostorových atributů, rámování a velikosti. Souvislosti tedy vyplývají, jak z panelového uspořádání, tak z jejich obsahu vizuálního i příběhového (Cohn, 2013c, s. 9).

2.6.3 Forma panelu

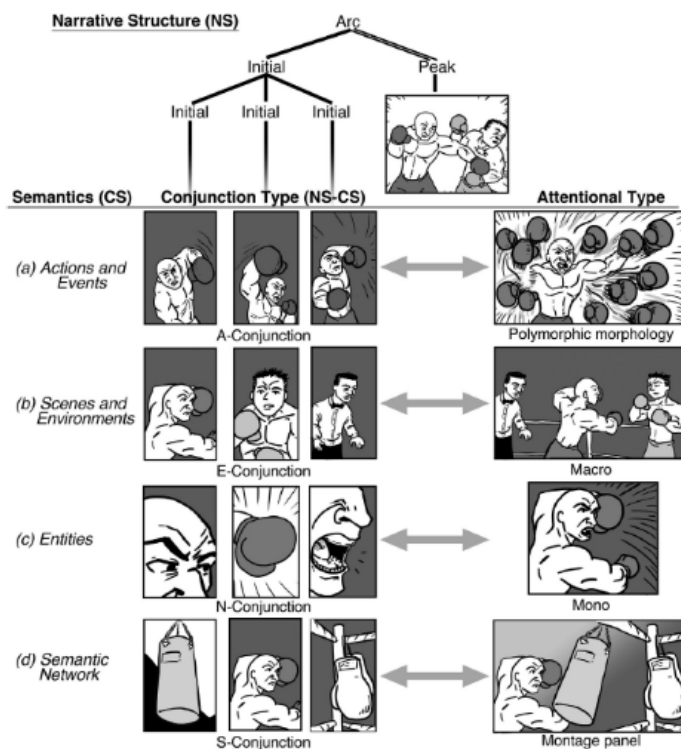
Nejen sekvenční kombinace a kompoziční struktura udávají narativní aspekty komiksové stránky. Také to, co panely obsahují, jak jsou ohraničené, jejich velikost a tvar je součástí grafické podoby narativní struktury. V rámci vizuálního jazyka komiksu „mohou panely sloužit jako útvary pozornosti, které rámuji gramatiku řídicí sekvenční struktury, na které je nutno se soustředit (Cohn, 2011, s. 123). Panely dle Cohna obsahují entity jak „živé“, tak inaktivní v pozadí (Cohn, 2011, s. 123). Sekvence mohou být fragmentovány a stejně být srozumitelnou jednotkou příběhu. Jelikož jsou jednotlivé scény často sjednoceny ústřední myšlenkou. Panely mají různé funkce dle toho, jaké scény a části scén obsahují. Objekty, které se opakují a mění mezi panely jsou objekty aktivními. Variabilita obsahu panelů závisí na kontextu sekvence. Cohn rozděluje panely dle jejich obsahu na *makro*, *mono*, *mikro* a *polymorfni*. Dalším typem panelů, co se týče jejich vizuálního obsahu, jsou panely *amorfní*, které neobsahují žádné pohyblivé entity (Cohn, 2011, s. 126). Panely se dají tedy rozdělit v závislosti na tom, kolik aktivních entit, v zásadě postav, obsahují. Závisí tedy na tom, zda postup děje pochází z celých akcí, k celým scénám, od jednotlivých entit, nebo panel obsahuje dokonce méně než jednu entitu, respektive její část. *Makro* panely tak odpovídají ve filmovém diskurzu „dlouhému záběru“, zatímco *mikro* panely odpovídají „close upům“²⁶ (Cohn, 2011, s. 125). Nutno zdůraznit, že *mikro* nebo *makro* panely nesouvisí s jejich velikostí na komiksové stránce, ale pouze s jejich obsahem. V komiksu může pozornost věnovaná jednomu detailu scény zabírat celou stránku.

Všechny panely se týkají temporality a ukazují změny v čase (Cohn, 2010b, s. 131). Panel ale nemusí být vždy zobrazením jediného momentu v čase. Cohn takové panely nazývá *polymorfni*. *Polymorfni* panely ukazují jednu postavu v různých pohybech v jednom panelu. Uvědomění si intervalu v *polymorfni* panelech vychází z obsahu panelu, není závislé na textu nebo vztahu s dalšími panely. *Polymorfni* panely posouvají čas v příběhu, aniž by byly zavázané k prostorovému vývoji. *Polymorfni* panely zobrazují časový úsek tak, že postava je kreslena takovým způsobem, aby byla viditelná v několika pozicích. Temporální mapování je tak omezené na souvislosti s prostorovým vývojem v rámci obrazů (Cohn, 2010b, s. 132). *Polymorfni* panely ale nezávisí na vnitřní kompozici nebo době čtení, pohybu očí čtenáře apod., ale pouze ukazují plynutí „fiktivního času“. Nestojí jako časové momenty nebo časové trvání, ale ukazují na stav události, ze kterého je pouze „pocit času vyvozen“ (Cohn, 2010b, s. 134). Uplynutí doby mezi panely, je tak pouhým předpokladem čtenáře. Rozumění komiksu tedy stojí na vnímání celku a bezděčnému zaměření se na časovost, která „reálně“ zachycena být nemůže. Podobně je tomu s bublinami, které pouze představují řečový akt, který si čtenář reprodukuje. *Polymorfni* panely odpovídají synoptickému narativu, jaký se používal například na monoscénických renesančních obrazech (Petersen, 2011, s. 14).

Narativní vývoj tedy užívá různých kombinací, které se mohou nacházet v různých fázích sekvence. Spojeny mohou spolu být panely *makro*, *mono*, *mikro* i *polymorfni* a *amorfní*. Záleží, které aspekty scény je nutno zdůraznit. Významové spojení, které může probíhat v rámci jednoho panelu, ale také v sekvenci *mono* či *mikro* panelů závisí na tom, zda je propojeno prostředím, fází akce či její aspekty, postavy, nebo například jednotlivé části postavy (Cohn, 2018a, viz obrázek 16). V manze je velké množství *mono* a *mikro* panelů

²⁶ Ve filmovém diskurzu „přiblížení na detail“.

(Cohn, 2010a, 2011, viz kapitola JVL), které mohou být spojeny v narativním schématu právě jako zaostření na jednotlivé detaily postav, které se poté zopakují i jako celek v *mono* panelu, který jim může předcházet, nebo může být umístěn i za nimi. Podobně se mohou kombinovat i body pohybu, které mohou být rozloženy do několika panelů, ale také být umístěné v jednom obraze. Scéna a její prvky se mohou také objevovat v různých narativních fázích, jako montážové panely, v *makro* panelech, i jako samostatně stojící záběry. Panely mezi sebou jsou tedy v určitém pořadí a obsahují různé části prostředí děje. Toto pořadí nemusí odpovídat času uplynulému v příběhu. Stejně tak mezery mezi panely nejsou přímým ukazatelem času, který mezi nimi uplynul. Děj v panelech může probíhat i simultánně.



Obr. 16 Kombinace v narativní struktuře (Cohn, 2018a;5)



Obr. 17 (Bersek, kap. 59) *Polymorfni* panel s reduplikací celé postavy, ne jen její části.

Detailnost zobrazení v jednotlivých panelech, tedy to, jaké entity obsahují, nebo jakou část scény pokrývají, se spojuje s jejich užitím v narativních fázích a společně tvoří narativní strukturu. Reduplikují se většinou končetiny, objekty, jako například zbraně, nebo jako na Obr. 17, i celá postava.

2.6.4 Text v komiksu

Dokonce dle některých kritiků, jak dodává i Hannah Miodrag, sekvenčnost a zdůraznění mezer mezi panely nemusí být tím, co drží narativní směr. V praxi jsou dle ní „prostory, které si čtenář imaginativně spojuje výrazně diverznější“, než jak tvrdí McCloud. Prostorové aranžmá jako celé, včetně rozložení segmentů v textu, které „tvoří pauzy, změny, zlomy a fráze“, usměrňují narativ (Miodrag, 2013, s. 66,78). Dle Miodrag komiksoví kritici opomíjí význam textu (2013, s. 59). Zajisté forma textu, jeho umístění a koordinace s obrazem hraje roli v celkovém komiksovém systému. Jako textovou složku komiksu lze sledovat množství

zvukových efektů, obsah textových bublin a textové komentáře umístěné pod panely. Většina grafických novel, tedy komiksů, má narativní textovou složku, která ale může být minimalizována pouze na krátké fráze (Mikkonen, 2008, s. 308). Role textu ale nespočívá pouze v jeho informativním významu, ale také je nutno sledovat jeho grafickou podobu, která významy upravuje, ale může je i úplně změnit. Přestože je v teoretickém přístupu vybraném pro tuto práci zdůrazněna důležitost vizuální stránky, nelze odepřít i význam textu, který má dokonce i sám grafickou stránku a může tak modifikovat způsob čtení a významový potenciál. Typografie je dle Kaindla „rozhraním mezi jazykem a obrazy“ (1999, s. 274). Písmo je také ve své podstatě stylizovanými obrazy, a to nejen v případě znaků *kanji* (McCloud, 1994, Eisner, 2008).

Dle Saraceniho jsou v zásadě obrazy a text postaveny v komiksu do dvou vztahů, jimiž je splynutí a kolaborace. (Saraceni, 2003, s. 13). Robert Harvey píše o splynutí vizuálního a verbálního (Harvey, 1979, s. 641-4), ve kterém jsou na sobě obě složky navzájem závislé. Dle některých teoretiků vizuální a verbální složka komiksu přispívají stejným dílem (Wartenberg, 2012, s. 95-97). Vztahy ale nemusí text navazovat jen s okolním obrazovým prostředím, ale i se svou vlastní obrazovou podobou. Van Leeuwen k analýze tištěného slova přidává další typologii, kde tištěné slovo lze rozložit na „myšlenku reprezentovanou slovem jako takovým“, v rámci kontextu, a typografii, jakožto „holistické vizuální vyjádření“ (2005, s. 138). Tyto dvě složky spolu mohou být v souladu, ale mohou být také v kontradikci. Mohou dokonce předávat metafory (van Leeuwen, 2005, s. 140). Zároveň vizualizace slov „zamezuje snadné rozdělení vizuálního a verbálního...“ (Miodrag 2013, s. 101). Hannah Miodrag zároveň přímému propojení oponuje tím, že přestože se v komiksu verbální a vizuální složka prolíná, při analýze je nutno je ponechávat oddělené, jelikož jejich povaha zůstává. Operace a rozdíly těchto režimů totiž přetrvávají (2013, s. 12). Síť obrazů a textu je tedy nutno vnímat jako souhrn různých modů (2013, s. 115). Vizuální slovník je více nejasný a variabilnější, než ten textový, a tím pádem má dle ní jiné vlastnosti a nelze jej spojit s textem. Podobně pak text nese svůj vlastní význam. Nemusí být pouze doplňkovou složkou na komiksově stránce.

Mimo reprezentací v textových bublinách se textové vyprávění nebo myšlenky postav mohou objevovat v podobě textových bloků na různých místech vně i uvnitř panelů. Texty pod řadou panelů v dolní části stránky bývají věnovány vyprávění vypravěče. Textové bubliny dokonce nabývají různých významů i dle jejich „formy, barvy, užití ocasů, typu písma či vložení neverbálního materiálu“ (Forceville et al., 2014, s. 7).

2.6.4.1 Typografie

Deviace od standardního užívání písma v konkrétním komiksu indikují například zvýšení hlasu nebo vnitřní monolog (Forceville et al., 2010, s. 10-11). Petersen podobně naznačuje, že „komiksy jsou čteny jako nahlas“ (2007, s. 578).

Čtenář se musí orientovat v množství fontů a jejich významu. Jelikož různé styly písma indikují různorodé věci (Allen, Ingulsrud, 2003). Výběr písma není pouze estetickým rozhodnutím. Písmo má dekorační funkci, ale je i nositelem důrazu, podporuje snadnost, ale dodává i ne-možnost čtení (Felici, 2012, s. 71). Styly písma užívané v textových bublinách a dalších textových složkách komiksu, jsou „poměrně arbitrární, takže mohou být označeny jako symboly“ (Miodrag, 2013, s. 178). Dle Carrieria si je čtenář vědom „vizuálních kvalit písma, které čte stejným způsobem jako ručně psané písmo“, ze kterého může vyčíst znaky

rysů toho, kdo věc napsal (2000, s. 29). Druh písma tedy může napovídat informace skrze rozdíly ve svém designu.

Felici k výběru písma poznamenává, že „způsob, jakým jsou písmena tvarována, odráží kvality designu určitého písma. Tyto designy jsou uloženy a vyjádřeny typem písma...“, ze kterého se čerpá informace o typu stránky. Tato typovost, určuje vnímání obsahu stránky, jakého je stránka druhu (2012, s. 29). Stöckl (2005, s. 81), rozděluje typografii na několik úrovní, které se navzájem překrývají, jedná se o mikrotypografii; která se vztahuje k designu fontů a jednotlivých znaků, jako je velikost, styl; mesotypografii, která se týká rozmístění grafických znaků a písmen, jejich hustotě na stránce; makrotypografii, která se týká grafické struktury celého díla, dokumentu; a paratypografii týkající se materiálů, nástrojů a technik procesu tvorby typografie (2005, s. 81-82, cit. v Armour, Takeyama, 2015, s. 28). Typografii tedy lze také sledovat skrze několik ohledů. V případě mangy, jak uvidíme níže, je i výběr typografie a vzhled písma velmi důležitou součástí vizuálního jazyka.

2.6.4.2 Textové bubliny

Vedle obrazu, různých linek a symbolů, jsou vedle textu samotného součástí přenosu významu i textové bubliny. U textových bublin lze identifikovat různé odlišnosti, které se objevují opakovaně a nabývají různých významových potenciálů. Bubliny jsou standardně ve své výchozí podobě čtvercové nebo oválné. Kontury, rámečky textových bublin, mohou indikovat tón a ladění textu uvnitř (Forceville, 2013a, s. 5). Podobně jako rámování panelu může určovat jeho obsah.

Ocasy a jejich absence určují, kdo mluví, nebo myslí. Variabilita bublin je založena na konvenci. „Poskytuje informace o způsobu mluvy, tématu nebo identitě mluvčího“ (Forceville, 2013a, s. 11). K využití textových bublin podobně dodávají Allen a Ingulsrud, že jejich tvar může také „indikovat povahu a intenzitu“ jejich obsahu (2009, s. 6). Variace tvaru a ocasů textových bublin může tak indikovat další významy (Saraceni, 2003, s. 9). Přesto komiksové bubliny ovládá i kreativní input daného kreslíře. Úprava vzhledu textové bubliny souvisí se změnou jejího významu, často ve spojení s informací o pocitech. Nemusí nutně obsahovat promluvy postav v textové podobě, může se jednat o pouhé vykřičníky, piktogramy nebo piktorální runy (Forceville et al., 2010, s. 8).

Vizuální narativní struktury vždy mají vektory, které „...jsou formovány zobrazenými elementy, které tvoří nepřímou linku, často poměrně silnou, diagonální linii“... a mohou být tvořené těly nebo končetinami či nástroji „v akci“ (Kress a van Leeuwen, 1996, s. 57). Vektory jsou jistými ekvivalenty sloves, která spojují účastníky akce. Vektory se mohou týkat pohybů i mentálních procesů (Kress a van Leeuwen, 1996, s. 67). V komiksu je takový mentální proces zastoupen „ocasy“ textových bublin. Textové bubliny a jejich grafická podoba, tedy ocas, rámování apod., může naznačovat, kdo a jakým způsobem text vyjadřuje (Miodrag, 2013, s. 100).

„Nosič“ může mít různou podobu. Cohn je dělí na privátní, veřejné, satelitní a ne-vědomé²⁷, podle toho, kdo o zvuku ví, jestli všichni, pouze producent, nebo čtenář, nebo všichni mimo producenta zvuku (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 94). Tělo nosiče může blíže specifikovat význam (Cohn 2013b; Forceville, 2013b). Jednotliví autoři vyvíjejí vlastní druhy bublin pro

²⁷ Satelitní nosič je takový, který se týká vypravěče. Postavy v příběhu o něm nevědí. Ne-vědomé jsou pro zvuky například duchů, nebo hlasů a zvuků v mysli postavy.

danou mangu. To znamená, že nosiče veřejné, i další druhy, se liší v žánrech i u jednotlivých autorů.

V americkém komiksu je nejčastější oválná podoba ohraničení textové bubliny s rovnou linkou. Různé deviace jsou potom přizpůsobené daným narativním záměrům (Forceville et al., 2014). V *shounen* mangách jsou více užívány ne-vědomé nosiče, zatímco v *shoujo* mangách se poměrně více užívá veřejných nosičů. Tvary nosičů, tedy plochy se taky liší dle žánrů. Jejich rozdílnost vyplývá z tematického zaměření těchto žánrů. Agresivnější tvary a výkřiky jsou častěji používány v *shounen* mangách, které jsou zaměřeny na mužské publikum (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 100, 103).

Co se týče reprezentačních kvalit textových bublin, tak mohou mít k zobrazované situaci, podobně jako samo zobrazení postavy, různý vztah. Textové bubliny mohou obsahovat různé symboly a další morfémy. Piktogramy, jako možné formy textových bublin, mají často daný význam, což je funkčně staví do pozice symbolů. Díky jejich možným variacím a kreativním novotvarům, které mohou i přes jisté stereotypní užití autoři použít, mohou fungovat i indexikálně. V některých případech postavy reagují na informace v textových balonech s vnitřním monologem, které by ve skutečnosti neměly slyšet apod. (Forceville et al., 2010, s. 18).

2.6.4.3 Zvukové efekty

Některé morfémy mají podobu zvukových efektů, u kterých lze, jako v případě dalších komiksových složek, také sledovat způsob jejich zobrazení a možnosti jejich užití. Funkčními elementy jsou, dle Saraceniho, vedle ukazatelů časových změn, různé linky a znaky, které reprezentují emoce a stavy postav. Mezi zvukové efekty, jako jeden z těchto funkčních elementů komiksu, patří onomatopoeie; textové transkripce zvuků, které vykazují *podobnost* s reálnými zvuky (Saraceni, 2003, s. 7). Nonverbální zvuky v komiksu reprezentované onomatopoeiemi se mohou objevovat kdekoli na komiksově stránce. Často jsou ale ohraničené jakýmsi rámem typu písma, nebo i piktoriálními runami (Forceville et al., 2010).

Z lingvistické perspektivy „zvukové efekty reprezentují souhru různých jazykových modalit přítomných v komiksu“ a fungují jako opěrný bod pro čtenáře, ze kterého vyvozuje význam různými způsoby. Jejich podoba je velmi důležitá, jelikož jsou „zvukové efekty sice psanou formou verbální modality, ale jsou často stylizovány způsoby, kterými normální text není“ (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 93). Onomatopoeie, které jsou ručně kreslené, nejsou tedy pouze doplněné ve specifickém fontu, ale podtrhují například emocionální ladění.

2.6.5 K problematice překladu japonštiny a jejímu významu v manze

Význam textové složky komiksu a její grafické stránky byl již přiblížen. Jak je tomu ale v případě japonského způsobu zápisu písma a japonštiny jako takové? Japonský komiks se předně čte zprava doleva a samotná posloupnost některých panelů se čtenáři těžko odhaluje. Čtení ale nezávisí pouze na posloupnosti panelů.

Obecně vždy překlad multimodálního textu vyžaduje jiný přístup, než překlad textu verbálního, jelikož mnoho významů, které lze vyvodit z textu, úzce souvisí i s grafickým provedením textu a dalším obrazovým materiálem. Různé skupiny lidí, například celé národy, ale i menší skupiny, mají „modální preference“. Režim zobrazení, které obsahuje obraz, promluvu, gesta, pohledy, hudbu, psaní, je vždy společensky specifický (Kress, 2009, s. 57). Překlad multimodálních textů s sebou tak nese jisté problémy. Nejenže je takový text kombinací dvou odlišných modů, ale také oba mody mohou pocházet z odlišných tradic a mít volné pole významů, které není snadné rozluštit a plně obsáhnout.

Multimodální texty jako jsou komiksy, včetně mang, se dají považovat za texty, které „užívají různé grafické znakové systémy, verbální neverbální“ (O’Sullivan, 2014, s. 5). Zanettin (2009), podobně jako řada dalších citovaných autorů, považuje komiksy a mangu primárně za *vizuální texty* a jejich překlad je nutno provádět, jak na textuálních, tak na piktorálních úrovních. Komiks tedy vyžaduje intersémiotické překlady. Překladatelské teorie se ale tradičně zabývaly výhradně textem (O’Sullivan, 2014, s. 5). Byly orientované na obsah, který bylo možné vyvodit s gramatické struktury a slovníku. Takovýto slovník ale byl propracovanější a kompletnější, než jak ho lze vypracovat v případě komiksu. Vzhledem k mnohovýznamovosti jak slov, tak hlavně obrazů, není možné vytvořit význam těchto komiksových prvků, který by byl sémanticky průhledný a totožný v různých užitích (Mikkonen, 2005, s. 326). Některé typy multisémiotických textů mají problémové překlady. Přeložený text nemusí být možné plně včlenit do vztahové souvislosti s obrazem (Snell-Hornby, 2006, s. 86).

Japonština je podstatnou součástí vizuálního jazyka mangy. I když se čtenář setká s přeloženou mangou, stále jsou přítomny onomatopoeie a vizuální styl textové složky v bublinách a dalších elementech stavby komiksu. Will Eisner se o textové složce vyjadřuje, že grafická stránka textu funguje jako rozšíření obraznosti a poskytuje „narativní most a implikuje zvuk“ (2008, s. 2,4). Vzhled písma je součástí problematiky překladu, jelikož je pro překlad relevantní (Kaindl, 2010, s. 36). Podoba psané japonštiny ukazuje souvislost s nakloněním Japonců k více vizuálním formám komunikace. Základní ideogramy japonštiny, odvozené z čínštiny, jsou „symboly buď denotující hmotné objekty, nebo abstraktní koncepty, emoce a akce“ (Schodt, 1985, s. 57). Masao Kunihiro popisuje Japonce jako národ, který spíše než by užíval jasného sdělení, se více zajímá o prožití či pochopení pocitů druhého. Japonština se tak spoléhá na různé výrazy obličeje, pohledy, tóny hlasu či i odmlčení se. Přesně tyto jazykové prostředky se projevují i v mangách a dalším umění. Komunikace potom spoléhá ve větší míře na vizuální a zvukové podněty. Japonština také umožňuje díky mnohým homonymům a onomatopoeiím široké možnosti pro tvorbu hříček a dvojsmyslů. Tyto prvky mají dlouhou historii a lze je nalézt v různých básních a příbězích. Onomatopoeie jsou integrovaná v obrazech způsobem, který pro západní typografii není možný (Kunihiro, cit. v Ito, 2005, s. 456-7).

Manga je plná onomatopoií a dalších textových složek, které spočívají v jejich vzhledovém zpracování. K onomatopoiím je důležité dodat, že v japonském komiksu s nimi velkou měrou souvisí výběr druhu písma. William Armour a Yuki Takeyama (2015, s. 28) se zabývají problematikou překladu mangy do angličtiny. Využívají rozdělení (Serafini a Clausen, 2012, s. 8, cit. v Armour, Takeyama, 2015), které určuje vlastnosti typografie na tloušťku, barvu, velikost, sklon, obrysy (kam patří tvar textových bublin v komiksu), formálnost (styl), a zdobení. Autoři tuto typologii upravují na typografii japonštiny v manze. Sklon a zdobení tak tvoří jednu kategorii, ale barvy jsou z důvodu monochromaticity mangy vynechány. Přidána je ale kategorie kombinace, jelikož pro *hiraganu*, *katakanu* a *kanji*²⁸ jsou často užívané různé fonty. Tloušťka písma může „zvýšit jeho důraznost nebo důležitost“ (Serafini, Clausen 2012, s. 19). Petersen (2007, s. 587) poznamenává, že „*hiragana* je nejčastěji užívána k naznačení vnitřních zvuků, které jsou smyslové nebo osobní povahy, jako je žvýkání, dýchání či zvuk tepu srdce, zatímco *katakana* se užívá pro značení ostřejších vnějších zvuků, které nás bombardují.“ Petersen také zdůrazňuje, že „znaky *katakany* nabývají abstraktních tvarů, které boří jejich kompozici a vizuální komplexitu, bez toho, aby narušily celkový vizuální efekt akce“ (tamtéž.).

Specifické způsoby zápisu některých „zvuků“, nemají ekvivalenty v angličtině nebo češtině. V japonštině vedle *giongo*, zápisu slyšitelných zvuků, existuje i kategorie *gitaigo*, kdy reference nezahrnuje výhradně slyšitelný zvuk, ani neodpovídá žádnému slyšitelnému fenoménu. Místo toho představuje stav nebo pocit objektu. Jedná se o *ikonickou* reprezentaci, která vzniká na základě podobnosti, které vychází nejen ze zvukové podobnosti, ale také z japonské tradice a řeči. Lexikální kategorie použitelné pro americký komiks, tedy zvuků onomatopoických a deskriptivních, nestačí k charakterizaci variací zvukových efektů v manze. Zvukové efekty zachytitelné v japonštině, nemusí popisovat slyšitelné zvuky. Jedná se například i o „zvuk ticha“ nebo „zvuk“ jiskření (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 95). V západním komiksu se setkáváme se zvukovými efekty, které jsou v podobě podstatných jmen a s efekty v podobě citoslovcí. Popisnost u zvukových efektů, „...znamená užití slov k popisu *symbolicky* zastupovaných události, oproti *ikonické* reprezentaci události onomatopoickými slovy (např. *Exploze!* vs *Bum!*)“ (Cohn, Pratha, Avunjian, 2016, s. 100). Oproti tomu obě, *giongo* i *gitaigo*, reprezentují události ikonicky. *Shoujo* manga užívá více *gitaigo*, zatímco *shounen* mangy *giongo*. Prvky textové složky v komiksu, jakými jsou i zvukové efekty (vedle bublin obsahujících konverzace), mají tři základní strukturální části, jimiž jsou „nosič“²⁹, plocha, často ohraničená, dále kořen, který zvuk produkuje, a ocas, který tyto dvě složky spojuje. Tyto složky nemusí být vizuálně zachycené všechny. Ale jejich fyzická podoba je součástí stránky. Onomatopoeie jsou „vizuálně integrované“ do zobrazeného světa příběhu. Jsou v některých případech neoddělitelnou součástí scény (Harvey, 1996, s. 80-85).

V manze, jak bylo řečeno, na rozdíl od západního komiksu neslouží pouze pro vyjádření zvuku. Obzvláště v mangách pro dívky jsou takovéto „zvukové“ vložky určené i pro doplnění krásy postav, doplnění či potvrzení stavu hrdinů, atmosféry, počasí atd.. Může se jednat o záření očí, lesk vlasů ale například i sílu muže, jako kdyby kresba sama neevokovala tyto informace (Bryce, 2010, s. 146). Zvukové efekty reprezentují různé modalit jazyka, tedy mohou význam předávat více způsoby. Funkčně slouží jednoduše

²⁸ *Hiragana* a *katakana* jsou japonské abecedy, slouží mimo vyjádření zvuků, třeba pro přepis cizích výrazů nebo gramatiky ve větách. *Kanji* jsou znaky odvozené převážně z čínských.

²⁹ orig; carrier

k ilustraci zvuků, které produkují narativní elementy, ale mohou také sloužit k přidání další sémantické informace, která je z vizuální reprezentace vynechána, nebo ji nelze jinak zobrazit (Petersen, 2007). Všechny žánry mangy mají společnou jednu věc, a to, že užívají specifických zvukových efektů. Specifické zvukové efekty jsou také užívány pouze v *shoujo* mangách (Berndt, 2010a, s. 209). *Shounen* mangám vévodí zvukové efekty, využívané v akčních scénách, což koresponduje s tematickým obsahem těchto mang. V *shoujo* mangách naopak převažuje užití zvukových efektů pro živé postavy, popisující psychické stavy apod. (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 100,103). Využití specifických zvukových efektů tak odráží i koncepci žánrů mang (Natsume 2003; Schodt 1983), které je v různých měřích využívají.

Text zvukových efektů na sebe bere některé obrazové kvality, které jim umožňují se s obrazem spojit. Fungují ve vizuálním narativu nejen jako zápis zvuku, ale ilustrují řadu neviditelných atributů obsahu obrazu. Zvukové efekty jsou často vmísené do kompozice obrazu bez „nosiče“, který by je uzavíral. Jejich zobrazení má sémantické vlastnosti, a to například metaforické. V manze toto nabírá na důležitosti, právě kvůli možnosti zapisovat japonštinu několika typy abeced, jež umožňují různé stylistické efekty. (Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, s. 93).

Zvukové efekty v japonském komiksu jsou, jak bylo naznačeno, náročné na překlad. Se slovy, která japonský čtenář bez obtíží interpretuje, může mít anglicky mluvící čtenář obtíže. Přepis zvuků z *katakany* neodpovídá tomu, co by si pod písmeny zvukově představil západní čtenář. Některé zvuky, přestože je samozřejmě lze slyšet i v západním světě, mají v Japonsku naprosto odlišný přepis. Ještě větší problém je s jevy, které v jiných jazycích ani zvukovou složku nemají. Jedná se například o *úsměv* či *ticho* (Rampant, 2010, s. 223). Překlad je tedy takový, že se slova překládají jako slovesa nebo nejvíce podobné pocity a události, které odpovídají tomu, co se zrovna v komiksu děje. Dalšími překladatelskými obtížemi je překlad zvyků a věcí, které mají úplně odlišné významy v japonské společnosti. Jedná se například o to, že když postavě teče krev z nosu, odkazuje to na sexuální vzrušení. Podobně, spojení palce a ukazováčku neznamena OK, ale referuje k penězům. (Rampant, 2010, s. 223-4).

Mangy zrcadlí japonskou komunikaci obecně. Jak již bylo řečeno, spoléhají se na kontextuální vodítka, která kombinují vizuální a zvukové modalitu, jež jsou přítomné ve výrazech tváří či tónu hlasu (Ito, 2005). „Pokud necháme stranou problematický názor, že jazyk je reprezentací reality, je stále důležité držet v paměti, že skrze emulaci ideogramatických kořenů japonštiny manga zůstala hlavně v japonské kultuře“ (Briel, 2010, s. 206). Tyto lingvistické kořeny jsou tak výzvou či překážkou pro vnímání mangy v západním světě, ať se jedná o čtení nebo dokonce o její překlad.

Toto ukazuje možnosti převedení do angličtiny a dalších jazyků, přestože některé části sdělení mohou být ztraceny. Vizuální podoba textových složek komiksu přidává do čtení množinu informací, která není zanedbatelná. Pro účely této práce stačí pochopení účinků, které textový vizuál může mít. Mangy jsou v analytické části sledovány v anglickém překladu. Přestože se může sdělení částečně při překladu deformovat, překladatelé se snaží ponechat alespoň vzhledový typ písma nebo převést význam jiným způsobem. Čtenář může být ochuzen o některé významové atributy originálu. Ale z tohoto důvodu bývají onomatopoeie zanechány v původní podobě a překlad se vyskytuje pouze v podobě poznámky. Jelikož i zvukové efekty mohou mít podobu vizuálních morfémů, jejich

zanechání v původní formě je klíčové. Případně alespoň ponechání stylu jejich zobrazení, ze kterého lze vyvodit konotace, které přináší. Zvukové efekty jsou součástí krajiny mangy a nelze je nahradit standardním písmem. V manze jsou téměř výhradně ručně kresleny a jejich variabilita je poměrně velká.



Obr. 18 Překreslení zvukového efektu (Akatsuki no Yona, kap. 53).



Obr. 19 Průhledný styl neslyšitelných zvukových efektů (Prison School, kap. 169).



Obr. 20 Onomatopoeie s vlastním nosičem překrývající panel (Dead Dead Demons Dedededestruction, kap. 76).



Obr. 21 Onomatopoeie zasazené do obrazu (Hinamatsuri, kap. 36).

Obr. 18 je příkladem překladu onomatopoií z japonštiny, ve kterém jsou znaky překreslené. Takovéto případy jsou ale spíše vzácné. *Gitaigo* a *giongo*, pokud jsou kreslené (Obr. 19-21), tak se nechávají v původní podobě a pouze se k nim případně přidá překladatelská poznámka. Záleží, jak moc je slovo do obrazu zakomponováno a zda má ekvivalent v dalších jazycích.

2.7 Japonský vizuální jazyk

Neil Cohn se ve svých analýzách snaží popsat funkce vizuálních morfémů, zároveň nachází i rozdílnosti v produkci v různých zemích. Podobně jako jsou různé verbální nebo znakové jazyky, jsou různé i jazyky vizuální (Cohn, 2013b, s. 187–194).

Morfologie i povaha panelů v manze se určitým způsobem manifestuje jako japonský vizuální jazyk (JVL). Manga je na první pohled charakteristická hned několika věcmi. Vedle monochromaticity je to i typický způsob kresby. Japonský vizuální jazyk ale propojuje více složek, které působí jako narativní prvky. Jak bylo řečeno v předcházející kapitole, například onomatopoeie mají širší využití a roli, než jak je tomu v komiksu západním.

2.7.1 Styl

Aspekty komiksového formátu, jako je styl kresby, *mise en scène*, rámování, typografie a rozložení stránky, spolu spolupracují a vytváří styl, který čtenář vnímá. Styl je dle Pascala Lefèvra klíčový, jelikož skrze něj se čtenář dostává k příběhu jako takovému. (Lefèvre, 2011, s. 31). Grafický styl znamená řadu funkcí, jakými jsou „narativní organizace, selekce, uspořádání slov a obrazů“ (Mikkonen, 2013, s. 111), a otázka stylu by měla zahrnovat i parametry jakými jsou narativní zlomy a rozložení (Harvey, 1996, kap.7). V tomto smyslu styl splývá s vizuálním jazykem, jelikož styl kresby a vizuálního vyjádření jednotlivých autorů souvisí s celým manga diskurzem. Nejedná se pouze o kresebné postupy a vizuální vzhled, celkovou realističnost a proporčnost zobrazeného materiálu. Styl kresby i celá inscenace, sice mohou být sledovány jako jedinečné pro určité dílo, umělce, žánr či období (Mikkonen, 2013, s. 113), jelikož každý autor jednoduše kreslí jiným způsobem, podobně jako každý člověk jinak píše, jako každý malíř maluje trochu jiným způsobem, ale typické prvky a postupy, které komiksy obsahují, nejsou vlastní pouze jednomu autoru.

Dle Lefèvra lze při studiu komiksu sledovat tři úrovně, skrze které čtenář vnímá narativ. Styl je první věcí, se kterou se čtenář setká. Skládá se z barev, linek a textu. Skrze styl se také odkrývá syžet, tedy „skutečná kompozice či zápleтка událostí.“ A poslední úroveň, ze které se skládá, a to nejen komiks, je fabule, neboli „chronologická sekvence narativu“ (Lefèvre, 2011, s. 15). Reprezentace objektů je nutná skrze jasné charakteristiky objektů a koncepty, jelikož kresba není fotografií a věci jsou zachyceny pouhými linkami.

Styl kresby, který má proměnlivou povahu, co se týče podobnosti s reálnými objekty, či snahy zachytit realitu, je tak „hybridem obrazotvornosti a fantazie, jak ji ztělesňují velké ikonické dekorativní oči postav, a naturalistického realismu, ve vztahu k zobrazení každodennosti“ (Ito, 2012, s. 440). Zdaleka se ale nejedná pouze o oči, dekorativní i až bizarní podobu mají v mnoha případech i vlasy, uši, oblečení a další atributy postav, jak bude naznačeno níže. V některých „slice of life“³⁰ mangách se stalo velmi populární užití fotografií v pozadí. To souvisí se zájmem autorů o jistý realismus (Takeuchi, 2010, s. 92).

³⁰ *Slice of life* příběhy jsou tematiky každodenního života.

Dá se tedy konstatovat, že „grafický styl vytváří fikční svět a dává příběhu určitou perspektivu“ (Lefèvre, 2011, s. 16). Stylizace a způsob kresby také vyzdvihuje diskurzivní vlastnosti narativní reprezentace.

Mangaka Osamu Tezuka³¹ ovlivnil vizuální podobu současné mangy. Tezuka ovlivnil všechny autory, kteří přišli po něm. Ať se již vůči jeho stylu vyhranili, nebo ho nějakým způsobem adaptovali (Schodt, 1983). A přestože se některé techniky nesou dodnes, tak „slovník“ a standardní JVL³², dle kterých lze mangu identifikovat, se v současnosti nespojuje nutně s žádným konkrétním autorem a konkrétním stylem (Cohn, 2010a, 189). „Nicméně, zkušený čtenář dokáže snadno poznat rozdíly mezi zakulaceným stylem *shoujo*, či ostřejším stylem *shounen* mang“ (Cohn, 2010a, s. 190). Podobně je tomu u *chibi* stylu kresby (Obr. 22 a 23) a dalších stylech. Do určité míry se styly jednotlivých žánrů rozdělují různými způsoby reprezentace, každý z nich „tvorí typ „dialektu“ či „akcentu“ japonského vizuálního jazyka“ (Cohn, 2010a, s. 190). Styl se projevuje právě tímto. V manze obzvláště, je pro její pochopení nutná kontextuální znalost vizuálních stylů, které souvisí s jejím vizuálním jazykem.



Obr. 22 *Chibi* kresba a morfém nahrazující oči ve tvaru kruhů (Horimiya, kap. 4)



Obr. 23 *Chibi* forma postavy (Mahoutsukai no Yome, kap. 72)

Postavy, které mají zjednodušenou fyziologii a prostou vizáž, se s čtenářem spojují skrze své pózy, zvýrazněnou mimiku a hlavně vizuálními prvky v jejich okolí (Brophy, 2010, s. 135). Styl kresby je zvláštní nejen častou pohlavní nevytvořeností postav, ale i jejich rasy. Pro japonského čtenáře není rasa, nebo zobrazení Asiata nijak důležité, co se týče vizuálního designu postavy. Mangu kreslí lidé, kteří volí design postav esteticky a nezáleží na všeobecné interpretaci, či reálném vzhledu zobrazených věcí a lidí. Japonský čtenář vidí Japonce v jiných rysech, než jaké jsou graficky znázorněné v manze. Velké oči a světlé vlasy postavy mají z ryze praktických důvodů, na větší ploše a světlém podkladu se lépe vykreslují další detaily, které chce umělec předat. Protagonista příběhu má také často větší oči než záporné postavy. „Technika zobrazování postav se světlými vlasy se nazývá *shironuki* (doslova „vyprázdňení“), a užívá se k rozlišení jednotlivých postav“ (Onoda Power, 2016,

³¹ Osamu Tezuka je nejslavnějším *mangakou* (kreslířem mangy) 20. století. *Ka* ve slově *mangaka* je v japonštině sufixem, který poukazuje na autorství a odbornost, v zásadě ale znamená umělec.

³² Neil Cohn zkracuje označení *japonský vizuální jazyk* jako JVL.

s. 10). Nevybarvené vlasy tedy neznamenaají hned blond postavu, nýbrž často reprezentují černé vlasy bez toho, aby byly černé. Příběhy *josei* mang jsou zpravidla vyprávěny hlavní ženskou postavou, která je Japonka, ale vzhledově je evropského typu. Historie zobrazování japonců s evropskými rysy lze datovat do období Meiji (Takeuchi, 2010). Stále se v mimojaponském prostředí drží představa, že japonský namalovaný obličej by měl vypadat tak, jak je známo z *ukiyoe*, které byly rozšířené v období Edo, to znamená, jako prodloužené obličej, úzké oči a malá ústa. Tyto výtisky ale neměly v plánu kopírovat pravdivě realitu, jednalo se jednoduše o styl, či umělecký sloh té doby (Onoda Power, 2016, s. 12). Tento prvek lze v mangách sledovat i v současnosti. Mixování technik kresby, naračnic postupů, různých až bizarních vyobrazení a klasicky karikaturních prvků lze nalézt ve všech žánrech japonského komiksu. V Japonsku fantazie a realita jsou naprosto odlišné věci (Brenner, 2007, s. 77). To umožňuje deformovanost obrazu, bizarní výklad a představy o historii, náboženství, explicitní tematiku, *fan-servis*, nemorálnost i ne-rasový vzhled postav. To vše i v mangách, které jsou přístupné i mladšímu publiku. Je velký rozkol mezi tím, co je v Japonsku možné „na papíře“ a co je akceptovatelné na veřejnosti v reálném světě. Postavy v těchto komiksech mají jasně západní vzhled, jsou vysokí a mají světlé vlasy. Fyzický vzhled tak odráží ideál vzhledu, který je cílem mnoha Japonců (Schodt, 1985, s. 64).

Tato sociální dimenze mangy ale ukazuje, jakým způsobem jsou některé narativní techniky a obsahové zvláštnosti mangy uskutečnitelné. Fantaskní charakter mnoha mang tedy představuje půdu pro experimenty, jak s obsahovou, tak s vizuální složkou.

2.7.2 JVL

Typické poznávací znaky mangy, jako jsou velké oči, dlouhé končetiny, mnohvrstevnaté uspořádání panelů a textových bublin nejsou tak tolik přímo stylem, pokud ho myslíme jako pouhou povrchovou podobou kresby, ale „vizuálním jazykem“ (Berndt, 2010a, s. 204).

Piktoriální elementy jsou v tomto případě zamýšleny ke „čtení“, který umožňuje jazyk, jež je možné se naučit. Konvenční způsob vizuálního vyjádření je tak jedním z klíčových vlastností mangy (Berndt, 2010a, s. 204). Jakkoli konvenční styl mangy je ale často matoucí. „Juxtapozice, nebo dokonce srážka, všedního a neuvěřitelného“ v manze ruší zvyklosti vyprávění k vytvoření „zneklidňujícího prostředí či dokonce vykolejení“ čtenáře (Bryce, Davis, 2010, s. 37). Posun zobrazení od snahy vizualizace skutečnosti, černobílý design, mnohvrstevnaté rozložení stránek a rytmika tempa, která čtenáře nutí měnit rychlost čtení, jsou prvky, na které se často odborné práce soustředí. Předpokládá se, že právě obrazové elementy budou v rychlosti čtení vnímány jako informace při čtení textu. Komiks funguje jako jazyk a stejně tak se v něm lze naučit „číst“. Manga jako specifický jazyk, se skládá z konvencionálních obrazových znaků, které má autor i čtenáři naučené, a díky tomu jsou reprodukovatelné. V jistém smyslu manga opouští moderní koncept originality, směřuje spíše ke kulturní jednotvárnosti. Dle Jacqueline Berndt spočívá její hodnota v kopírování a parodování (Berndt, 2010a, s. 217). Ne nadarmo je manga často považována za druh komiksu, který je jednoduchý kopírovat. Dle Berndt nelze opomíjet sociokulturní aspekty komiksu, jelikož sám komiks je výtvozem kultury. Podobně je tomu s čtenáři, kterými je komiks čten a umožňuje –jako jiné texty –mnohé způsoby čtení. Sémantické a funkční elementy komiksu jsou odvislé od vnějších podmínek, a „gramotnosti“ (znalosti či rozuměním) jejích tvůrců a čtenářů (Berndt, 2010b, s. 19-20). Zlomky v ladění scény, jako

jsou náhle gagové vložky, jsou pro neznalého čtenáře zvláštní. Se zkušenostmi ale čtenář přestává tyto konvence a vizuální „výstřelky“ vnímat (Brenner, 2007, s. 77).

Yoshiko Fukushima navazuje na tento názor tím, že mangu připodobňuje k tradici japonského divadla. „Manga diskurz“ tak chápe jako „...kódovaný diskurz řízený pravidly, působící obzvláště na vizuální smysly...“ (2003, s. 76). Estetickým výsledkem je komiks, nakloněný iluzi, kde převládají ne-psychologizované postavy, jejichž emoce jsou vyjádřeny spíše skrze rychlé pohyby než dialogem, a užití slov je spíše dekorativního charakteru (Fukushima, 2003, cit. v Berndt, 2013, s. 373). Ačkoli „fanoušci mangy často zdůrazňují různorodost příběhů a žánrů, nejrozšířenější mangy jsou uniformní a přizpůsobují se známému stylu“ (Berndt, 2010a, s. 214-215). Zkušení čtenáři mangy jsou například zvyklí na různé intertextuální reference, které spíše značí hravost než potřebu kritického uvažování o příběhu (2010a, s. 209).

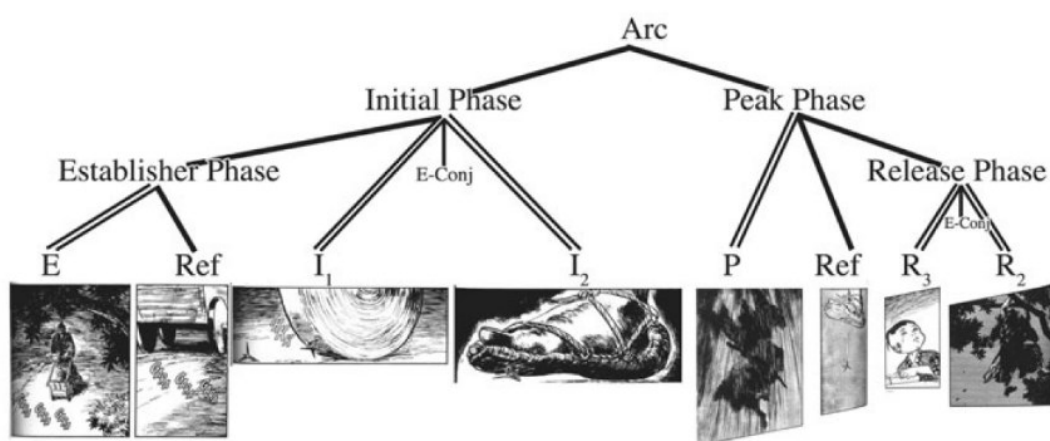
Manga i komiksy z ostatních produkčních oblastí mají za sebou vývoj různých *časových znaků*, jimiž jsou textové bubliny, pohybové linky, ale i krůpěje potu, oblaky vzteku apod.. Čtenářům se tyto standardizované znaky jeví jako přirozené. Formace panelů a tvorba těchto znaků vedla k mnohovrstevnatému zobrazení času. Vrstvy vyprávění v čase jsou zobrazené pomocí přiblížení a „záběrů“ z různých úhlů na rozličné *časové znaky* (Fusanosuke, 2013, s. 96). Takekuma Kentaro a Natsume Fusanosuke, jedni z prvních, co se pokoušeli o systematický přístup ke gramatice mangy, podobně zdůrazňovali textovou povahu mangy. Při kreslení mangy autoři užívají představ a myšlenek, které vychází z jejich zásobárny vzorců, které získali kopírováním stylu jejich oblíbených autorů. Podobně i velká část „...produkce premoderního japonského vizuálního umění upřednostňovala nikoli věrné zobrazování reality či uměleckou originalitu, nýbrž varianci standardizovaných komponentů...“ (Berndt, 2013, s. 366). Z tohoto důvodu je dle Berndt k manze nutné přistupovat jako k modulárnímu systému. Manga je charakteristická svou dvojakostí, která na jedné straně znamená zjednodušování, detail a komplexitu na straně druhé.

Jinak řečeno, mangy vyžadují od konzumenta „komplexní vizuální čtení“ (Adams, 1999, s. 71). Zběhlí čtenáři jsou schopní zvládat její multimodalitu, a „užívat obrazu a jazyka stále komplexněji“ (Bearne, 2003, s. 98). Čtenáři mangy zpracovávají grafickou informaci stejným způsobem jako tištěný text. Je to velký rozdíl oproti tradičnímu čtení, které využívá ilustrace pouze jako doplňkovou složku. Komiksy obecně a manga v ještě větším měřítku totiž užívají spíše vizuálních modalit než verbálních (Forceville, Abbott, 2011b, s. 95). Manga se setkává s „překrýváním povahy obrazu a textu“ a posouvá se k upřednostnění obrazu (Carrington, 2004, s. 218).

Fusanosuke Natsume, jako jeden z japonských odborníků na mangu, se soustředí na funkční přístup k manze a analyzuje formální funkce, vnitřní strukturu a význam jednotlivých elementů v médiu. Odmítá mangu jako pouhý odraz japonské společnosti a potřebu se soustředit jen na její tematiku (Natsume, 2013, s. 104-106). Sémiotický přístup ke komiksu vytváří dle Natsumeho společnou půdu odborníkům, na které je možno studovat komiks, nezávisle na místních rozdílech (ve způsobu publikace, tematice aj.), liší se od narativních či tematických analýz soustředících se na příběhové linie či sociální dimenzi komiksové produkce.

V opozici k evropské struktuře narace, která se skládá z „přípravy“, „konfrontace“ a „rozuzlení“, rétorická struktura, která se užívá v mangách, užívá čtyřčlankovou kompozici, která vychází z čínské poezie. Struktura *ki-shou-ten-ketsu* (viz Saso, 2009) se sestává

z události, která je buď dale řešena nebo akceptována tak, že se berou v úvahu další aspekty, které se dále rozebírají. Když se jeden element vyřeší, vzniká zápleтка, která vyjeví čtenáři další problém. Vše probíhá nikoli v lineární posloupnosti, nýbrž je situace představena v podobě prostorové juxtapozice. Čtenáři, který se soustředí spíše na příběh jako takový, se tak dostává pocit přehnaně dlouhého úvodu. Následuje jakýsi epilog, který ale nepřináší rozuzlení nebo ponaučení (Berndt, 2013, s. 374). Zdá se, že forma toho scénáře, preferuje prostorové plynutí děje, nebo spíše předkládání situací, před jejich vývojem v čase. Struktura *ki-sho-ten-ketsu*, tedy (1) představení, (2) vývoj, (3) zvrát a rozuzlení (Araki, 2015, s. 86-87), je dle mangaky Hirohiko Arakiho nejdůležitěji užívaná v bojových částech příběhů.



Obr. 24 V Cohnově konceptu narativních lze sledovat i to, jak manga pracuje s detaily scény a spojením či opakováním některých narativních fází (Cohn, 2010a, s. 196).

Oproti americkým komiksům, se dle Cohna a jeho kvantitativní studie JVL soustředí více na jednotlivé části prostředí. Má tedy větší míru *mono* i *mikro* panelů. Environmentální konjunkce a zaostřování na předcházející fáze je tak častým prostředkem spojování těchto panelů, které zobrazují detaily a jednotlivosti scény (Cohn, 2010a, s. 198). Dokonce počet *mikro* a *mono* panelů dohromady překračuje počet *makro* panelů. To potvrzuje premisu, že mangy se často soustředí na rozdělení scény na menší detaily. Což nutí čtenáře doplňovat si představu o celé scéně, jelikož téměř nikdy není pohled z kombinace panelů kompletní (Cohn, 2011, s. 125). Čtenář rozumí panelům jako částem příběhu, ve kterých se něco odehrává. Dle Saraceniho se panely často nazývají „zmrzlými momenty“ ale obsahově je u nich velmi vzácné, aby obsahovaly pouhý fragment situace či okamžik (2003, s. 7). To ale neplatí v případě mangy. V McCloudově rozdělení toto zastává panelový přechod typu „aspect-to-aspect“ (1994, s. 87).

To znamená, že rozložení stránky v manze nemá uniformní povahu. Rozložení panelů na stránce je mnohvrstevnaté (Natsume, 1995, s. 180-181). Co vyjádření v manze dělá jedinečné je to, že „není možné říct, zda čtenářův vizuální rámeček je vytvořen celou stránkou nebo panelem“ (Natsume, 2010, s. 48). V rámci důrazu na pocity a atmosféru *shoujo* manga upřednostňuje kolážové a vícevrstevnaté designy stránek. Neorámované panely se spolu s tímto designem rozvržení stran vzdalují cinematickému realismu, který je přítomný v žánrech mířených na muže (Ito Go, 2005, s. 219). Redukci rychlosti plynutí narativu v „mužských“ žánrech nahrazuje hustota panelů věnovaným pohybu (Lehmann, 2005, s. 84-87).

V ukázkách níže (Obr. 25 a 26), lze sledovat několik *mono* panelů, inaktivní panel pouze s textovou bublinou (ve kterém se ale posouvá děj) a zobrazení různých částí scény odděleně (stravující se postavy), tedy environmentální konjunkci. Na Obr. 25 vlevo vidíme zaostření na detail oka, které je v mangách velmi časté.



Obr. 25 Spojení scény skrze *mono* a mikro panel. Posun děje skrze amorfní panel (Vagabond, kap. 167).

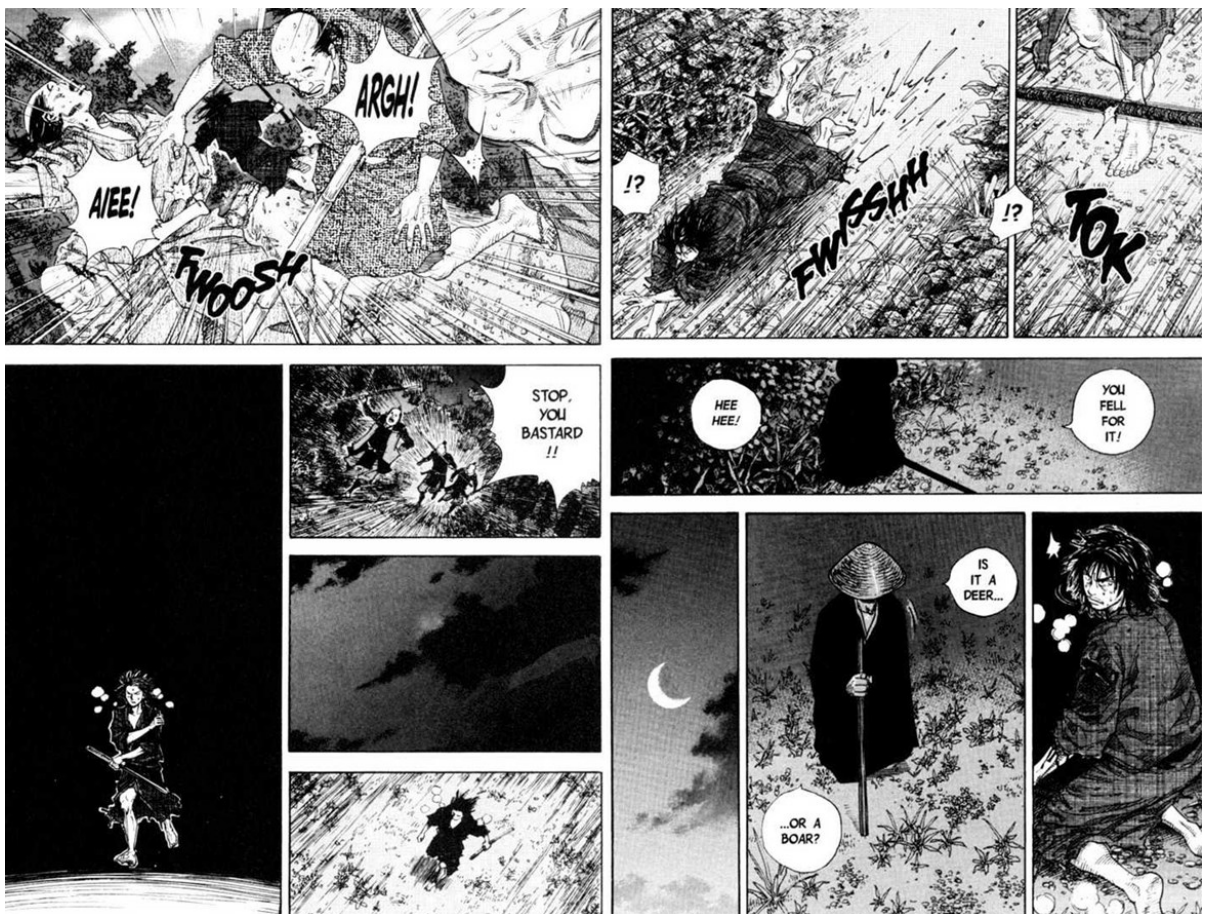


Obr. 26 Environmentální konjunkce (Koe no Katachi, kap. 14).

Manga téměř nikdy nezanechává pravidelnou „mřížku“, kterou by panely tvořily. Panely v mangách jsou velmi často vertikální, neohrazené, nepravidelné, nebo se mezi sebe navzájem vkládají. Nelze ale říct, že by se vzhledem k vertikálnosti zápisu japonského písma nutně tak drželo i pořadí panelů. Japonský komiks sleduje způsob návaznosti a posloupnosti

panelů při jejich montáži, který je užíván v komiksu západním (Cohn et al., 2017, s. 14-15). Tyto závěry z Cohnovy analýzy korespondují i s McCloudovým pozorováním mangy (1994, s. 75-82). Dle Cohna tedy lze statisticky potvrdit McCloudovo stanovisko, že manga užívá více subjektivních pohledů. Zorný úhel je tedy často ukazován z pohledu postavy, tj. takové pohledy, které neposazují čtenáře do pozice diváka externího zobrazovanému světu. Tyto subjektivní pohledy jsou pak v mangách spojené s *makro* panely, jejichž užití s nimi převládá. Z toho vyplývá, že autoři ukazují pohled postav na celou scénu (Cohn, 2011, s. 128). Mangy tedy častěji mění úhly pohledu na postavy a scény než americký komiks (Cohn, 2011, s. 127-129).

Na obrazové příloze (Obr. 27), která patří mezi více realistické zobrazení, vidíme sekvenci, ve které se nachází několik pohledů na scénu, zaostření na předcházející fázi a prolongace momentu (opakování záběru oblohy a běhu). Fáze „připravení interakce“ bývá složena z několika panelů a téměř vždy obsahuje pohled na oblohu, pohled na scénu z ptačí perspektivy, nebo pohled ze zorného úhlu aktivního objektu (zpravidla postavy).



Obr. 27 Narativní sekvence (Vagabond, kap. 11).



Obr. 28 Rozložení panelů (zleva, Ultra Heaven, kap. 2; Saezuru wa Habatakanai, kap. 20).

Mangy tedy nejen, že nezanechávají pravidelnou mřížku, ale také se v nich objevuje velké množství diagonálních panelů (Obr. 28). Lze také shrnout, že narativní schéma spočívá v prodloužení a případném vynechávání některých narativních fází. Scény jsou rozloženy na značném objemu fragmentů, které tvoří celek obrazu. Pohybům je věnována velká část prostorové kapacity. Akce se ve velkém měřítku rozkládá přes několik stran. Panely nestojí samostatně, ale naopak čtenář vnímá celou stránku. Vedle odlišného způsobu kombinací panelů a jejich obsahů se japonský vizuální jazyk vyznačuje i specifickými kombinacemi morfémů, včetně výskytu unikátních morfémů obsažených pouze v mangách a komiksech mangou ovlivněných.



Obr. 29 Kolorovaná manga (JoJo's Bizarre Adventure: Part 4, kap. 31).

Nelze tvrdit, že mangy jsou výhradně černobílé, přestože je to pravidlem. Většina z nich ale minimálně vychází původně v časopisech, které se tisknou černobíle. Pouze speciální čísla či zásadní dějové okamžiky jsou kolorovány. Jsou ale i mangy, které vychází i ve svých vlastních svazcích barevné. Vizuální jazyk mangy, přestože se od monochromní povahy mangy některé jeho aspekty odvíjí, lze převést i do barevných ilustrací, jak můžeme sledovat výše (Obr. 29). Způsob vyprávění skrze mangu a její panely, včetně výrazových prostředků, tj. jednotlivých lexikálních jednotek, je v podstatě nezávislý na svém nosiči. Jsou i dílčí grafické elementy, díky kterým lze japonský vizuální jazyk identifikovat.

Morfémy mají v rámci obrazu své standardní umístění, dle Cohna jsou většinou „přípevněné“ k objektu, ke kterému se vztahují. Některé upfixy užívané v JVL jsou umístované do nosičů, například textových bublin, které ale nenesou textovou složku (Cohn, Ehly, 2015, s. 21). Afixy mají variabilnější možnosti umístění, než je v západním komiksu. Morfémy, které mají podobu afixů, mají různé schémata, symbolické a ikonické podoby, v mnoha případech zobrazující pocity.

Morfémy mezi sebou mohou být „přípevněné“, přiřazené k sobě, ale i se mohou navzájem nahrazovat a substituovat další části obrazu. To se projevuje například super-deformovaným (Cohn, Ehly, 2015, s. 22) *chibi* stylem, který může být aplikován třeba jen na část těla postavy. *Chibi* kresba se jeví jako dětský, extrémně zjednodušený styl zobrazení. Silné emoce a situace mohou být vyjádřeny taky „sevrknutím“ postavy do *chibi* formy. Jediný

atribut, který postavám zůstává, jsou i jen jeho vlasy (Brenner, 2007, s. 56). V mangách je časté, že pro zdůraznění pohybu nebo emocí naopak určité části těla zmizí, nebo změní tvar. Již tak disproporční styl (viz Cohn, 2010a; 2013, s. 154) se může dále prohlubovat a modifikovat. Souběžně se zjednodušením v komiksu se elementy také „hyperbolickým“ způsobem zvětčují a získávají tím „symbolický status“. Forceville udává příkladem vystouplé žíly ze vzteku, které mohou být zvětšené, ale také se mohou objevovat na jiných částech těl nebo i jinde na stránce, na místech, kde se ve skutečnosti nevyskytují (Forceville et al., 2014, s. 4-5).

Substituce se také projevuje přidáním zvířecích rysů, uší k obličejům, nebo přidáním ocasu. Dokonce se substitují i mechanické zařízení k tělům nebo probíhá substituce postavy nebo jiného objektu za povrch nebo materiál, který evokuje další významové konotace. V mangách se často různé tyto psychické a situační změny v naraci projevují skrze oči, které mohou nabývat různých rozměrů a rozličných podob. Vedle prostorového umístění morfémů nebo jejich nahrazování je další technikou i duplikace postavy nebo objektu. Pozadí je dalším „prostorem“, kde probíhají různé zobrazovací procesy. (Cohn, Ehly, 2015, s. 22-23). Změny, modifikace a schémata rozložení a vizuálu pozadí jsou typickým pro *shoujo* mangu, ale lze tyto nahrazení „realismu“ pozadí vzory nebo vlnkami sledovat i při akčních scénách nebo jako nástroj zdůraznění toho, na co má čtenář soustředit pozornost. Stejně jako morfémy slouží i celé pozadí různým rétorickým účelům. Tyto často metaforické zobrazení jsou tak ve vizuální morfologii jedním z nejnápadnějších prvků.

Populární mangaka Hirohiko Araki sepsal instruktážní knihu *The Craft of Creating Manga*. Zde popisuje, ve shodě s akademiky, kteří tvorbu mangy neprovozují, některé již teoreticky ukotvené postupy a techniky. Například, že je důležité vytvoření správné míry „realismu“ (napodobení reality) a „signifikace“ (zobrazení objektu, aby byl rozeznán na první pohled, dle jeho signifikantního rysu³³) (Araki, 2015, s. 121). Dle Arakiho důležité momenty a objekty, nebo ty, na které chce autor upoutat pozornost, mají být realistické a u ostatních to není třeba. To ale neznamená odklon od přesvědčení, že zjednodušení (signifikace), je užívána jako součást snadnosti čtení v rámci vizuálního jazyka, kde zjednodušení na ikonické zobrazení apod., je rétorickým nástrojem. Kombinatorikou zobrazovacích metod, dle Arakiho i v mangách, které jsou převážně kreslené zjednodušeně a naopak, se získává atmosféra a dynamika mangy. Rovnováha zjednodušení a realismu tedy spočívá v následování rytmu a pocitového ladění příběhu (Araki, 2015, s. 119, 122).

Identifikace postavy, která má své specifické znaky, závisí na „kontextuálním čtení“ v souladu s konvencemi specifickými pro mangu“ (Natsume, 2010, s. 43). Například rozlišitelnost postav je jasná již z jejich účesů a oblečení. To je z důvodu prostoty detailu v obličejích jako takových. Důvodem je i nutnost rychlé práce autorů na kapitolách (Brenner, 2007, s. 40). To s sebou nese i nutnost slovníku, který je čtenářům jasný a dokáže z něj vyvozovat doplňující informace. Určité linky tváře a pohybů tak mají významovou složku, která se týká např. stáří a povahy postavy. Povahové rysy jsou často zahycené již v očích, přestože jsou zjednodušeného charakteru (Brenner, 2007, s. 41,43).

³³ Dále jako *zjednodušení*. Araki užívá *signification* (v anglickém překladu) ve vztahu k něčemu, co napovídá signifikaci míněného objektu, ale je ve své formě zjednodušením komplexní charakterizace. Ve své podstatě se jedná hlavně o ikonické reprezentace.

Důležitost póz pro mangu tkví v jejich zapamatovatelnosti. Jsou určujícím rysem některých postav (Araki, 2015, s. 140). Postava je natolik stylizovaná, že představuje pouhou formu, které je nutné dodat alespoň určitý atribut, jinak by mohla být kýmkoliv. Stylizace je natolik převažující, že zdůraznění emocí v tomto případě překrývá postavu jako takovou. Groensteen podobně popisuje postavy v *shoujo* mangách jako „minimálně odlišitelné“ (2013, s. 59).

Tvar těla a jeho držení nám mohou říct o zobrazované postavě mnoho. Existují typizované způsoby zobrazení „krásné dívky“ nebo „arogantního nadřízeného“. Autor potřebuje, aby hlavní postava byla okamžitě rozeznatelná. Některé fyzické aktivity jsou také zobrazeny stereotypně. Pohyby, které jsou čtenáři známé, jako je házení něčeho, líbání nebo chození, nemusí být zobrazené celé, stačí pouhé naznačení pohybu či aktivity (Forceville et al., 2014, s. 4-5).

Kulturní rozdíly reprezentace, nejen emocí, jsou velké. Vizuelní slovník těchto elementů se liší i mezi žánry mangy (Cohn, Ehly, 2015, s. 19-20). Ed Tan naopak poukazuje na univerzálnost rozpoznávání specifických zobrazení emocí postav v komiksu (Tan, 2001, s. 37). Funkce výrazů v obličeji se ale nemusí týkat pouze zobrazení emocí, což „nechává větší prostor kulturním rozdílům a vlivu situačního kontextu“ (Tan, 2001, s. 45). Vizuelní symbolismus, jak ho nazývá Brenner (2007), se projevuje v manze rozličnými způsoby. Obecně mnohé symboly pochází z mytologie a národní kultury.³⁴ Přes značně konvenční vyjadřovací prostředky se v manze objevují i ne tak zkonvencionalizované vizuelní symboly a metafory. Metafora je dokonce typickým nástrojem pro *shoujo* mangu, jak již bylo zmíněno.

Tab. 2 Příklad vizuelních morfémů (Cohn, Ehly, 2015, s. 18).



Tab. 3 Často užívané piktogramy (Brenner, 2007, s. 52)

A Quick Guide to Common Visual Symbols

- Sweat drop(s) = nervous
- Pulsing vein near forehead = anger
- Blush = embarrassed
- Prominent canine tooth = animalistic behavior, losing control
- Dog ears/tail = begging
- Drool = leering
- Ghost drifting away from the body = fainting
- Snot bubble = asleep
- Shadow over face = extreme anger
- Glowing eyes = intense glare
- Nosebleed = aroused
- Ice/snow = on the receiving end of cold or cruel behavior
- Chibi/super-deformed character = extreme emotional state

Na tabulkách 2 a 3 výše, lze sledovat vizuelní zobrazení a popis některých pro mangu typických morfémů. Jedná se o pouhou ukázkou, jelikož mangy obsahují několikanásobně více různých morfémů.

³⁴ O symbolice, např. stromů sakury, více; (Brenner, 2007;57-59).

Dle Cohnovy studie morfémů *shoujo* a *shounen* žánrů vyplývá, že užití morfémů se liší a jen některé základní, nejvíce známé a užívané morfémy se objevují v obou žánrech (Cohn, Ehly, 2015, s. 24-26). Právě *chibi* styl, přibližovací linky, ukazující zaostření při pohybu, nebo morfémy zobrazující vztek, nervozitu či leknutí, byly ve studovaných mangách užívány podobným způsobem. Změny pozadí, byly aplikovány všude, akorát z důvodu jiné tematiky příběhů v jiných situacích. Výsledky napovídají, že žánry mangy mají různé vlastní „dialekty“. Vizualní slovník je z velké části sdílen v žánrech mezi sebou, ale užití a míra velikosti či umístění morfémů se liší. V empirické studii, kterou Cohn předkládá, přiznává, že se soustředí jen na výběr některých prvků a neobsahuje celou paletu žánrů z různých dob japonské produkce. Navrhuje tedy možné rozšíření a zmapování dalších morfémů, které lze v manze sledovat.³⁵

Morfémy mohou nabývat různých podob a v zásadě je lze umístit, nebo se spíše mohou objevit, kdekoliv na komiksově stránce. Určení toho, co je morfémem a co už ne, může být někdy složité. Často až pravidelným čtením lze odhalit prvky, kterými mohou být pouhé linky či malé změny v zobrazení postav a objektů, které jsou v komiksu užívané. Používání morfologických nástrojů nemusí být vědomé. Autoři mohou při stavbě stránky i kresbě jednotlivých scén postupovat záměrně, ale některé kroky jsou pro ně implicitní. Při setkání s novými morfémy i zvláštními přechody mezi panely pak i čtenář, pro kterého je čtení jiných komiksů výhodou, může interpretovat a vyvozovat z určitých indicií významové potenciály, které mohou být na první pohled skryté. Navíc se ukazuje, že konvenční postupy, které se týkají kresby samotné a formy stránky, mohou mít různé variace, které koherenci komiksu nemusí ohrozit (Cohn, 2018c). V přirovnání k jazyku verbálnímu lze tvrdit, že se i vizuální jazyk vyvíjí a je produktem inovací. Zároveň, přestože existuje soubor prvků, které spolu sdílí většina komiksů, jejich podoba se liší a existují i místní rozdíly. Lze tedy mluvit o „nářečích“ a různých jazykových oblastech. Jednou takovou jazykovou oblastí je Japonský vizuální jazyk, který na jednu stranu vykazuje velkou míru konvencionality, typizace a jednoduchosti, na straně druhé ale jeho struktura a vyjadřovací prostředky nejsou strnulé, ba naopak, například kombinačních možností a dynamiky stránky využívá více, než komiks západní. V měřítku morfémů se pak čtenář musí orientovat v poměrně široké variaci různých zobrazovacích prostředků, které se často vyjadřují skrze metafory a metonymie, které nemusí být pochopitelné a zaregistrovatelné bez zkušeností s médiem mangy, případně i s japonskou kulturou.

³⁵ Seznam vizuální morfologie JVL; COHN, Neil. *Morphology of Japanese Visual Language* [online]. [Cit. 11.6.2021]. Dostupné z: <http://www.visuallanguagelab.com/A/jvlmorphology.html>

3 Historie mangy a jejích žánrů

Přestože morfémy většinou fungují i bez znalosti historického pozadí, na kterém manga vznikla (ale často nutně se znalostí vizuálního jazyka), můžeme nalézt podobnosti současného vizuálního jazyka s vizuálními formami, které mu předcházely. Souvislost mangy se západním komiksem jí nelze upřít, stejně tak jako s japonskou textovou tradicí a vizuálním uměním. Totiž, „způsob vidění je v Japonsku kódován jiným způsobem než v západním světě. Přestože lze sledovat mnoho vlivů a podobností, nemělo by se opomíjet rozdílů” (Briel, 2010, s. 198).

Jelikož se analytická část opírá o žánrové rozdělení, je nutné žánry představit a ukázat jejich specifika. Například i rozdělení žánrů dle čtenářů, respektive jejich věku a pohlaví, pochází z historického média. Manga a rozdělení její produkce, tak úzce souvisí i s jejím vývojem.

Stejně jako západní komiks nezahrnuje pouze komiksové stripy a superhrdinskou produkci, ale i životopisné a undergroundové komiksy, mangy poskytují širokou škálu nejen obsahového materiálu, ale také s tím související vizuální styl a techniky. Jistá typologie je tedy nezbytná, jelikož ukazuje diverzitu obsahů i čtenářství, která zahrnuje rozložení stránek, kompozici, grafický styl i genderové rozdělení toho, komu je manga věnována. Například tíhnutí autorů ke karikaturnímu stylu, rutinnímu opakování určitých elementů a imaginaci různého druhu, ale hlavně té erotické, vychází z určitých okolností japonského prostředí.

Manga prochází *jazykovým* vývojem, přestože je v mnoha ohledech poměrně jednoduchým systémem, co se týče jeho reprodukovatelnosti a některých stabilně se ukazujících prvků. Zároveň se i jednotliví autoři vymezují vůči některým standardizovaným technikám, nebo naopak styl mangy reflektují a užívají ho referenčně. Některé formy japonského vizuálního narativu vykazují podobné způsoby vyjadřování emocí, narativních přechodů a samozřejmě symbolických útvarů, které se přenesly do moderní mangy, jež se koncepčně velmi liší a je výsledkem řady mnoha faktorů hlavně ve dvacátém století. Čtenářství a cílení na danou skupinu čtenářů jsou důležitými faktory současné produkce i historických japonských médií.

Rozdílnost žánrů je pro mangu typická (Berginger, Ecke, Haberkorn, 2010, s. 188). Mezi známé měsíčníky a týdeníky patří *June* (náklad 100 000 výtisků, již neexistující *yaoi* magazín³⁶), *Coro Coro* (měsíčně 1 mil výtisků³⁷), či *Weekly Shounen Jump* (s nákladem 1,6 mil. kopií týdně³⁸). Nejprodávanějšími magazíny zůstávají již desetiletí *shounen* magazíny, jelikož jsou nejuniverzálnější. Jejich publikum se neskládá jen z kategorie „chlapci pod 18 let”, nýbrž tyto magazíny čtou i lidé napříč věkovým rozhraním. Nejúspěšnější příběhy vycházejí ve svazcích jako samostatné knihy (Berginger, Ecke, Haberkorn, 2010, s. 188). Ve většině případů jsou populární příběhy z magazínů sestavené do knižních svazků obsahujících okolo 15 kapitol (Kinsella, 2000, s. 43).

³⁶ *June (magazine)* [online]. Poslední aktualizace 6.4.2021 [cit. 18.6.2021]. Dostupné z [https://en.wikipedia.org/wiki/June_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/June_(magazine))

³⁷ *Coro Coro Comic* [online]. Poslední aktualizace 21.5.2021 [cit. 18.6.2021]. Dostupné z https://en.wikipedia.org/wiki/CoroCoro_Comic

³⁸ *Weekly Shōnen Jump* [online]. Poslední aktualizace 25.5.2021 [cit. 18.6.2021]. Dostupné z https://en.wikipedia.org/wiki/Weekly_Shōnen_Jump

3.1 Historické kořeny a japonská půda

Historický vývoj mangy, respektive to, jak manga vznikla a k jakým tradicím se váže, je tématem obsáhlé diskuze odborníků. Craig Norris tvrdí, že manga v podobě, jakou známe dnes, se rozmohla až díky globalizaci, střetem se západním typem vizuální narace, a rozvoji tiskovin a půjčoven knih v Japonsku (Norris, 2009, s. 240). Dnešní podoba mangy je dle Berndt (2010, s. 219) výsledkem „mezikulturní výměny.“ Naopak k tendenci srovnávat mangu s předchozími formami japonské ilustrace například Kure Tomofusa poznamenává, že je „debata o kořenech mangy postavena do opozice k hysterickému odmítání mangy jako součásti japonské kultury ze strany pedagogů“ (Tomofusa, 1990, cit. v Kinsella, 2000, s. 19). Chvála a zájem zvenčí ale posunuly mangu do kategorie výtvarného umění. Z japonské strany pak manga byla jistou známkou, produktem, který mohl vytvářet obraz o Japonsku ve světě (Kinsella, 2000, s. 98). Kulturní slovník mangy se stal celosvětově běžnou znalostí, ale dle některých teoretiků pro plné pochopení skutečných rozměrů tohoto komplexního fenoménu je stále nutné se obrátit k místním, tedy japonským, zvykům a tradicím (Zank, 2010, s. 211). Kořeny mangy nesporně sahají i mimo kulturní mix, který byl importován do Japonska (Briel, 2010, s. 195). Díky silnému kulturnímu mísení při utváření mangy, získala manga svou estetiku a kulturní hybridnost.

Většina autorů (například Groensteen, 1991; Schodt, 1983) při hledání historie mangy zmiňuje malované narativní svitky *e-makimono*, zkráceně *emaki*, jejichž historie sahá do 8. století. *Emaki* založily jádro pro rozdělení mužského a ženského stylu zobrazení a rozdělení produkce, které se přeneslo dodnes (Petersen, 2011, s. 37). Kresby byly dvojího stylu. *Onna-e*, jež se vyznačovalo pohledem na scénu shora a „ekonomickým zobrazením obličejů“, v kontrastu s *otoko-e*. „Kresby (*otoko-e*) byly monochromatické ..., se zaměřením na přirozenější zobrazení a rozsáhlejšími vyjadřovacími možnostmi“ (Petersen, 2011, s. 37). Svitky z 11. století jsou plné monochromních narativních obrazů, které pomocí podobizen zvířat parodují tehdejší společnost (Schodt, 1983, s. 32). Manga ale čerpá i z dalších směrů japonského grafického umění, jako jsou *Zen* malby, které mísí kaligrafii s malbou. Tyto malby také obsahují absurdní a přehnané vyobrazení různých všedních motivů. S dnešní mangou jsou podobné také jednoduché tvary těl a malba, která je bez stínování. A v neposlední řadě zjednodušené obličejy zobrazených lidí. Emoce bylo z důvodu technických omezení třeba zobrazit jen pomocí jednoduchých očí a úst (Bouissou, 2010, s. 19).

Frederik Schodt vnímá mangu jako přímého následovníka obrazových knih *kibyoshi* a dřevotisků *ukiyo-e*. (Schodt, 1987, cit. v Ito, 2005, s. 459). *Ukiyo-e* i *kibyoshi* byly multižánrovými médii.

Nejnámějšími druhy výtisků 18. století, které se již tiskly na papír pomocí tiskařských strojů, jsou *Toba-e*. *Toba-e* je styl satiristických kreseb zobrazující lidi s dlouhými a hubenými končetinami (Petersen, 2011, s. 40). Tyto prvky lze sledovat i v dnešní manze, která právě co se týče designu postav i prostředí, často jasně vychází z této tradice. Schopnost mangy přetvořit a využívat tradičního vizuálního stylu i převyprávění příběhů souvisí s historickou imaginací Japonců (Bryce, Davis, 2010, s. 37). Pozoruhodný rozptyl žánrů a stylů kresby užívaný v historických mangách ukazuje na subjektivnost a představitost ve vztahu k historii.

Okolo 18. století již byly časté také erotické kresby. Jejich objem vzrostl i s cenzurou erotických fotografií (Briel, 2010, s. 198). „První populární tištěné grafické příběhy vzešly v Japonsku z karikatury a erotických výtisků, které se shromažďovaly a prodávaly ve sbírkách. Humor byl jasně namířen na dospělé publikum a byl součástí velice oblíbených erotických výtisků, běžně nazývaných *shunga*, doslova *jarní obrázky*“ (Petersen, 2011, s. 41). Ačkoli *ukiyo-e* mělo mnoho žánrů, jedním z prvních byly právě *shunga* (Achenbach, 2016, s. 87). Ženy byly stejně častými konzumenty jako muži. Lze předpokládat, že právě tradice erotických knih se přenesla do dnešní mangy (Achenbach, 2016, s. 24). Karikatura má také silné kořeny v japonské tradici reprezentace celebrit (Petersen, 2011, s. 39).

„Autoři *kibyoshi* následovali také tradici *ukiyo-e*, a to tím, že užívali čínský způsob zobrazování snů a představ, jež spočíval v užití plochy ve tvaru balónu nebo mraku, který vychází směrem od postavy“ (Petersen, 2011, s. 43). „Čas, který uplynul mezi různými scénami, nebyl specifický, a byl zobrazen výpravným stylem, kde činnosti jakoby se udávaly během dní nebo týdnů“ (Petersen, 2011, s. 43). Specifickou vlastností *kibyoshi* byl způsob, jakým byly obrázky překryty textem. Příběh a dialogy přetékal přes obrázky a vyplňovaly stránky s takovou nedbalostí, která vedla k nabytí dojmu, že se jedná o něco improvizovaného a nahodilého. Ve skutečnosti stránky byly záměrně vystavěny tak, aby čtenář nabyl dojmu „nespolehlivého vypravěče“ (Petersen, 2011, s. 42).

Manga má vlastní stylistické konvence (Thomas, 2012, s. 41). Rozložení textu v *emaki*, *kamishibai*³⁹ i *kibyoshi* se od mangy liší, avšak lze najít podobnosti. Některé elementy pocházející z historické japonské vizuální kultury lze sledovat i v dnešním vizuálním umění. Manga je ale výrazně dynamičtější a prolínají textu a obrazu pracuje na složitějších principech. Příliv evropského komiksu do Japonska přinesl nové rétorické možnosti.

Mangakové, kteří působili po Druhé světové válce, se více než jejich předchůdci zajímali o prozkoumávání cinematického stylu, který zachycoval činnosti a postavy bližší skutečnému životu. V akčních scénách snížili množství slov. Detail byl v pozadí užitý takovým způsobem, aby se děj dal rychleji číst. Takový postup nazývá Petersen „synchronizací panelu a času“. Tato integrace slov a obrazové složky mangy byla ve velké míře výsledkem toho, že většina mangaků si své práce sami psali i kreslili. Tyto práce sice byly upravované vydavatelem, ale mangakové mohli vymýšlet takové spojení slov a obrazů, které by byly pro americké autory mnohem obtížněji realizovatelné, jelikož ti dostali daný scénář, se kterým museli pracovat, a následně předávali svou práci kolegům, kteří rozpracovanému komiksu dodali textovou složku a barvy (Petersen, 2011, s. 173).

Nejvýraznější postavou byl mezi tvůrci 20. století Osamu Tezuka. Tezuka vytvořil mangu, která „byla více dlužná filmu, než knižní ilustraci“ (Petersen, 2011, s. 175). Tezukovy mangy byly na mnoha místech prosté textu a využívaly, dnes již běžného, kontrastu mezi jednoduchou kresbou postav a detailního naturalistického pozadí. Tezukův styl představil také zářící oči, které se staly jistým poznávacím znamením dnešní mangy (Petersen, 2011, s. 175).

Osamu Tezuka aplikoval některé postupy ze západního komiksu ve svých mangách. Navázalo na něj takové množství autorů, že se z jeho stylu, nejen kresby, ale i scénických efektů a práce s kaligrafickými prvky, stal samotný jazyk, který lze stopovat téměř ve všech

³⁹ *Kamishibai* je způsob vyprávění pomocí obrazových desek. Jedná se o divadelní představení populární na počátku 20.st.

mangách současné produkce. Tezuka zkombinoval psychologický realismus a jakousi obrazovou pantomimu, která tvoří rozpor mezi obsahem a formou. Zatímco narativ je rozhýbán vizuálními efekty, které časový spád graficky tvoří, podobu mangy udává délka a „stříh“ scén (Brophy, 2010, s. 131).

3.2 Žánrové rozdělení a stylizace kresby

Zprvu je nutné podotknout, že žánrový mix je vždy jistým způsobem propojený. Rozdělení na kategorie je spíše praktické povahy, jelikož mangy jsou v následujícím přehledu rozděleny jak dle typu čtenářů, kterým jsou určeny, tak dle tematiky. Vedle kategorií, řekněme genderových a věkových, byly do přehledu zahrnuty i hororové a erotické mangy, a to z důvodu jejich specifik, které budou popsány níže.

Dle Robina Brennera mangy stírají hranice mezi žánry, jak jsou známy v západním světě (Brenner, 2007, s. 107). Mangy jsou v Japonsku po dlouhá léta rozděleny, s menšími rozdíly tak, jak lze vidět například na tabulce č. 4. *Gekiga* manga je ale v současnosti často nazývána *seinen* či *josei*. Podobně jako na *shounen* mangy navazují *seinen* mangy pro starší publikum, na *shoujo* mangy navazují mangy *josei*. V rámci těchto mang pro starší čtenáře nalezneme *yaoi* mangy, které jsou explicitnější verzí *shounen-ai* příběhů zachycujících homosexualitu. Všechny tyto typy mang lze potom rozdělovat přímo do žánrů, dle jejich obsahu. *Yaoi* mangy mohou mysteriózní, stejně tak jako *shoujo* mangy mají *science fiction* prvky apod.. Rozdělení použité v této práci vychází i z často užívané typologie, která se užívá i na různých internetových stránkách, v magazínech a databázích pro orientaci čtenáře⁴⁰. Pro následnou analýzu prvků a vizuálního jazyka jednotlivých žánrů bude tedy částečně použito následující schéma, upravené dle dnešní typologie mang.

Současné (nejen) tištěné amatérské mangy jsou známy pod názvem *doujinshi*. Jsou založeny na prostředí či postavách známých mang. Jedná se o podobný fenomén, jako jsou západní *fanfiction*. *Doujinshi* mangy lze najít napříč žánry.

Realistický styl *gekiga*, mířený na dospělé čtenáře, měl silný vliv na žánry komerčních chlapeckých mang a mang pro dospělé, neovlivnil tolik ale současnou amatérskou mangu. Amatérská manga byla zásadně ovlivněna mangou mířenou na dívky, kde lze sledovat větší stylistickou kontinuitu s méně politicky kontroverzní tradicí mang orientovaných na dětské publikum, jako jsou i mangy Osamu Tezuky (Kinsella, 2000, s. 112).

⁴⁰ Rozdělení žánrů viz také;

A Short History of Manga. *Widewalls* [online]. Widewalls Editorial, © 2013 - 2020 [cit. 27.5.2021]. Dostupné z <https://www.widewalls.ch/magazine/japanese-manga-comics-history>

EISENBEIS, Richard. How to Identify Anime and Manga Genres. *Kotaku* [online]. G/O Media Inc. © 2020. 17.6.2014 [cit. 27.5.2021]. Dostupné z <https://kotaku.com/how-to-identify-anime-and-manga-genres-1591748882>

HEATH, Will. The 5 Key Genres of Japanese Manga (And The 18 Titles Everyone Should Read). *Tokyo Weekender* [online]. © 2020 - 2021 [cit. 27.5.2021]. Dostupné z <https://www.tokyoweekender.com/2020/09/genres-japanese-manga-titles-everyone-should-read/>

List of manga magazines [online]. Poslední změna 13.5.2021 [cit. 27.5.2021]. Dostupné z https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_manga_magazines

Tab. 4 Žánry mangy (Norris, 2009, s. 239)

| Types of manga | Description | Major examples | Major consumption groups | Initial publication form | Prevalent period |
|---------------------------|--|--|--|---|---|
| Yonkoma (four cell) manga | Four cells, typically of equal size. Usually gag or nonsense stories | Sazae-san (1946–74), Nono-chan (1991–97) | All readers, originally adult and young adult | Newspapers and magazines | 1920s to today |
| Story manga | Longer, novelistic format using 'cinematic techniques' e.g. close-ups, various angles, etc. | Popularised by Osamu Tezuka's work e.g. Buddha (1974–84), Adolf (1983–85) | All readers, originally children | Cheap akabon (red books) in the postwar period | Postwar to today |
| Kodomomuke manga | A 'cuter' graphic style, initially influenced by U.S. Disney comics and cartoons distributed during Allied Occupation (1945–51) | Popularised by Tezuka's work e.g. Shin Takarajima (New Treasure Island) (1947), Tetsuwan Atomu (Astro Boy) (1952–68) | Children | Cheap akabon (red books) in the early postwar period | Postwar to today |
| Gekiga manga | More mature, serious drama, depicted in a more realistic and graphic style. The principal graphic contrast to the cuteness of children's manga | Ninja bugeichō ('Secret Martial Arts of the Ninja') (1959–62), Kamuiden (1964–71) | Working class youth, and later High School and University students | Book rental shops (kashihonya) | Emerged during the 1950s, peaked in significance during the late 1960s and early 1970s. |
| Shōnen manga | Broad variety of genres, commonly associated with action-based plots with male protagonists | Dragon Ball (1984–95), Slam Dunk (1990–96), Rokudenashi Blues (1988–97) | Boys (under 18) | Serialised in manga magazines (Shōnen Jump), reprinted in tankobon from 1970s | Became dominant from the 1960s on |
| Shōjo manga | Covers all genres, but commonly associated with slender elegant male characters and romantic, fantasy-based plots | Sailor Moon (1992–97), Attaku Nambaa Wan (Attack Number One) (1968–70), Nana (2000–continuing) | Girls (under 18) | Serialised in manga magazines (Ribon), reprinted in tankobon from 1970s | Boomed in the 1970s |

Kresbný styl souvisí i s mužskou a ženskou erotikou. Kresba v mangách pro mužské publikum se výrazně liší od zobrazení v komiksech pro ženy. V současnosti řada autorů tyto hranice boří a kombinuje různé prvky z těchto původně odlišných vizuálních strategií. Obsahově se mangy pak liší v tom, že ty, kde se nacházejí *bara*⁴¹ postavy, zachycují násilný sex, který je s některými žánry mang spojen (Allison, 1996, s. 71). Zobrazení lásky a sexu má také dvě odlišné podoby, které vycházejí z toho, na jaké publikum je manga namířena.

Mužské postavy v komiksech bývají soutěživé a agresivní, často se nesmějí a velmi se liší od *bishounenů*, kteří jsou vyobrazeni v komiksech, které píše ženy pro ženy (Allison, 1996, s. 63-64). *Bishouneni* mají dlouhé vlasy a nemají svaly. Zvláštností je, že mainstreamové mangy, obzvláště *shounen* mangy, často zachycují mužské postavy, které jsou kombinací výše zmíněného. Obsahují jak tyto „hyper muže“, tak zženštilé či dětsky vypadající aktéry, kteří ale mohou být kombinací něžného vizuálu s maskulinními povahovými rysy a naopak.

Mangy vyčnívají tím, že sexualizace postav je většinou jak v případě mužů, tak žen. *Yaoi*, z velké části amatérský žánr, obsahuje míšení prvků mnoha jiných žánrů. V mnohých případech kombinuje něžný vizuál s násilím a explicitními sexuálními scénami (McLelland, 2010, s. 87).

Dalším opakujícím se jevem nejen v erotických mangách je nahrazení částí těla, či oblečení nářadím, strojovými součástkami apod., které mají symbolicky přidávat k maskulinitě či nahrazovat genitálie.

Zvláštními případy jsou i mangy situované do minulosti. Vizuální zobrazení událostí, postav i tradic je různorodé a pro západního čtenáře často matoucí a nepochopitelné. Mangy situované do minulosti pracují s dobovými technikami zobrazení a mísí je s moderními postupy. Historická autenticita tak může být na jedné stránce hned vedle velmi expresivní

⁴¹ *Bara* je muskulaturní způsob zobrazení postav.

zjednodušené kresby. Manga i komiksy obecně rozšiřují potenciál grafického umění reprezentovat historii (Lehmann, 2004, s. 142–50). „Narážky, metonymie, symbolismy a alegorie...“ „...jsou v komiksu hojně užívány k zobrazení reality. Ve skutečnosti můžeme často zjistit více ze subjektivní verze historie, kterou nalezneme v komiksech...“ (Rosenbaum, 2014, s. 217). V 70. letech se také rozmohla avantgardní vlna mangy, s nihilistickými motivy (Kinsella, 2000, s. 37). To znamená souběžně s rozvojem *shoujo* mangy.

Ingulsrud a Allen tvrdí, že genderové a věkové rozdělení mang se postupně rozplývá (2009, s. 7). Například *shounen* mangu nelze vymezit pouze jako mangu orientovanou na akci a na obsažení ideálních vlastností či skutků⁴², kterých se snaží postavy dosáhnout. *Shounen* mangy také samozřejmě čtou i dívky. Naopak *shoujo* a *shounen* manga, včetně dalších žánrů, si vypůjčují různé narativní techniky a JVL funguje napříč žánry.

3.2.1 Shounen

Nejsilnějším žánrem, co se týče počtu prodaných výtisků, jsou nejspíše *shounen* mangy, které jsou určeny pro mladší mužské publikum. Většina *shounen* mang je akčního charakteru. *Shounen* mangy se soustředí na bojové scény, často se jedná o militární, školní a samurajské příběhy, nebo mangy se sportovní tematikou, vyznačující se tím, že jsou kompozičně stavěny, aby co nejlépe zobrazovaly pohyby a dramatické momenty. Například rámování a pohybové linky jsou inspirovány televizním vysíláním. Ve sportovních mangách jsou často i „prostrhíhy na diváky, kteří sport sledují (Lehmann, 2005, s. 84–87). Standardně se udává, že je *shounen* manga ve velké míře „humoristická a orientovaná na akci“. Zahrnuje zobrazení bojových scén, technologií a futuristických motivů. „Zobrazuje externí svět“ (namísto niterního v případě *shoujo* mang) a „spoléhá na fyzičnost“ (Thompson, 2007, s. 338-9).

3.2.2 Shoujo/ Josei

V sedmdesátých letech 20. století nastal rozvoj *shoujo* mangy, ovlivněný snovou a přírodní estetikou hnutí hippies (Kinsella, 2000, s. 37). *Shoujo* mangy si adaptovaly velké oči stylu Osamu Tezuky a experimentálně začaly reprezentovat emocionální stavy a myšlenky. Hvězda uvnitř duhovky se stala nejznámějším znakem *shoujo* mangy (Schodt, 1983, s. 91). V některých případech se oči dokonce rozléhají téměř přes celý obličej (Natsume, 1999). Od těchto extrémů se ale v současné produkci upouští. Pro *shoujo* mangu je typická také fragmentovaná kompozice, které schází perspektiva. Jedná se o žánr známý pro výrazné panelové uspořádání a „komplexní juxtapozici“ (Takahashi, 2008, s. 126-7).

Přestože je za velký vzor nejen *shoujo* mangy považován Osamu Tezuka, dle Mizuki Takahashiho se podobné motivy objevovaly již před nástupem Tezuky. Má na mysli *jojou-ga*, přesně „lyrické ilustrace“, jež dávaly důraz na pocity a zobrazovaly dívky se zasněnými výrazy a velkýma očima (Takahashi, 2008, s. 118-19). Tezuka byl průkopníkem odsunu kresby od realistického zobrazení a zároveň uplatnění cinematických efektů a narativních panelových zlomů v manze, které měnily její plynulost (Takahashi, 2008, s. 127).

⁴² Znamé motto zmíněného *Weekly Shounen Jumpu* je; „přátelství, usilí, vítězství.“

V *shoujo* mangách jsou události i mentální operace, jejich časovost a vztah k narativu ve velké míře konstruovány rámečky, respektive jejich konkrétním vzhledem. Základní tvar panelů byl původně tvaru základního čtverce či obdélníku. Od sedmdesátých let se konkrétně v *shoujo* mangách se s tvary panelů začalo experimentovat (Bryce, 2010, s. 142-144). Vizualizace emocionální složky spočívá ve stínování, různých linkách a změnách pozadí. *Shoujo* mangy využívají mnoha „vizuálních idiomů“, jimiž jsou právě mimo jiné květinová pozadí, které slouží pro pravidelné čtenáře *shoujo* mang jako kód (Takahashi, 2008, s. 135). Abstrakce a minimalismus, který je typický pro *shoujo* mangy, včetně květinových a dalších ornamentálních vzorů, peří a třpytek, ukazuje zaměření *shoujo* mang na intenzivní vnitřní svět emocí, který dominuje příběhům (Thompson, 2007, s. 334-5).

Shoujo manga jakoby „esteticky reprezentovala pastelové barvy“ (Kinsella, 1995). Tišší, méně individualistická a „sladší“ podoba zaujala širší okruh dívek, i v mladším věku. Vzkvétala tak *kawaii*⁴³ kultura. Jedná se o příběhy o sebeuvědomění, získání sebevědomí a dalších vnitřních světech. Tyto mangy mají umožňovat dívkám snít, snové prvky se tak projevují i v grafické stránce (Kinsella, 1995, Bryce, 2010). V *shoujo* mangách se užívají techniky, které umocňují emocionalitu scén. Využívá se technik, které zahrnují jednoduché panely, prázdné prostory a manipulaci s perspektivou. *Shoujo* mangy kombinují jak něžné linky, tak kresbu vypůjčenou z akčnějších *shounen* mang. Vypůjčování různých klišé obličejů z jiných médií je velmi časté. V panelech, které jsou na stránku kolážově umístěné, je těžší se zpočátku orientovat. Rozplývající se, volné a tvarově nejasné panely a textové bubliny se staly důležitým nástrojem pro zobrazení jedné z nejhlavnějších složek *shoujo* a *shounen-ai* mang, kterou jsou emoce. Z těchto žánrů se poté techniky roznesly i do *shounen* a *seinen* mang.

Josei splývá s kategorií *shoujo* mang, jen obsahuje v mnoha případech explicitnější obsah a příběhy se neodehrávají na střední škole, ale v pracovním prostředí nebo v rámci manželského života.

⁴³ *Kawai* znamená doslovně roztomilý, rozkošný. Přestože má toto slovo i ekvivalent v dalších jazycích, natolik se oblíbilo, že je nyní známým fenoménem.



Obr. 30 Parafráze stylu *shoujo* mang (Prison School, kap. 188).



Obr. 31 Parafráze stylu *shoujo* mang (Saiki Kusuo no Sainan, kap. 18, Vol. 2, s. 162).



Obr. 32 Typická stránka *shoujo* mangy (Kaichou wa Maid Sama, kap. 52).

3.2.3 Seinen

Seinen, jako forma *gekiga* mangy, následuje *shounen* mangu, když její čtenáři dospějí. Manga pro dospělé se dá rozdělit na subkategorie tímto způsobem; manga pro dospělé vhodná pro čtení i mládeži a manga považovaná za násilnou nebo pornografickou, tedy nevhodnou pro mládež (Kinsella, 2000, s. 46). *Seinen* mangy jsou z důvodu restrikcí ve většině případů vhodné i pro mládež. Avšak z důvodu erotického obsahu a násilných scén mohou být některé *seinen* mangy nedostupné mladšímu publiku. Zobrazení násilí je v kontextu japonské představitivosti a rozdělení realističnosti a imaginace často nepřekvapivě velmi detailní (Briel, 2010, s. 201).

Seinen mangy ale neobsahují pouze erotické motivy a brutalitu. V 60. letech se komerční vydavatelé snažili vydávat mangy se sociální a politickou tematikou a také pedagogické mangy (Kinsella, 2000, s. 32). *Gekiga* se zaměřily také na sociální psychologii, sny a kolektivní paměť. Business mangy a mangy „ze života“ započaly trend realistické kresby (Kinsella, 2000, s. 176, 180). V současnosti jsou žánrově populární, i vedle mang z pracovního prostředí, sportovní komiksy a historické výpravné příběhy (Schodt, 1985, s. 62).

3.2.4 Erotické mangy

Se stylem a vizuálním zobrazením přítomným v *shoujo* mangách (tedy i v BL), ale i *seinen* mangách, souvisí mangy s erotickou tematikou. Erotická imaginace v Japonsku podtrhuje i další způsoby zobrazení, které se v manze vyskytují. Většina mang ale neobsahuje přímo pornografický materiál, jelikož v Japonsku je stále cenzura pornografie. Nejen vizuální styl, ale i chápání skutečnosti, se přenáší do erotických mang, podobně jako tomu je u mang historických či hororových. Aby některé zobrazení sexuálních představ byly publikovatelné, musí se lišit od toho, co je chápáno jako skutečné. Erotické mangy, ale i mangy obecně, vykazují velký počet explicitních scén, které často pouze naznačují. Avšak ve velké míře také obsahují množství scén, které jsou až za hranicí toho, co si lze představit. Přesto ale ve většině případů nevidíme intimní části těl, ale jejich obrazové připodobnění.

S odkazy a karikaturou erotických mang se lze setkat v mnoha mangách z jiných žánrů. Také některé morfémy specifické pro erotické mangy, které nahrazují části těl, využívají téměř všechny žánry mangy, stejně jako *kawaii* je určitým typem postav. Erotické mangy jsou tak vhodným příkladem různých intertextuálních referencí, které v manze probíhají.

Mangy, vyjma *doujinshi*, které nespádá pod tolik restrikcí, ve většině případů nemohou explicitně zobrazovat lidská přirození. Pohlavní orgány jsou v těchto případech nahrazeny rozličnými předměty, které je symbolizují (Allison, 1996, s. 64). Cenzorské restrikce zobrazení v autorech probudily imaginaci a kreativitu, které měly za následek to, že autoři nařízení různě obcházeli (Bouissou, 2000, s. 16). V mangách lze již v sedmdesátých letech najít rozličná zobrazení nejen genitálií a metafor pro pohlavní styk, ale i exkrementů různých tvarových indikací nahoty, apod..

Jak bylo již psáno i výše, v lechtivých mangách se objevovaly a stále objevují pro západního čtenáře až absurdní scény, ve kterých je obsažen sex až kreativních rozměrů, zatímco pubické ochlupení a pohlavní orgány či i bradavky jsou nahrazeny jinými rozličnými

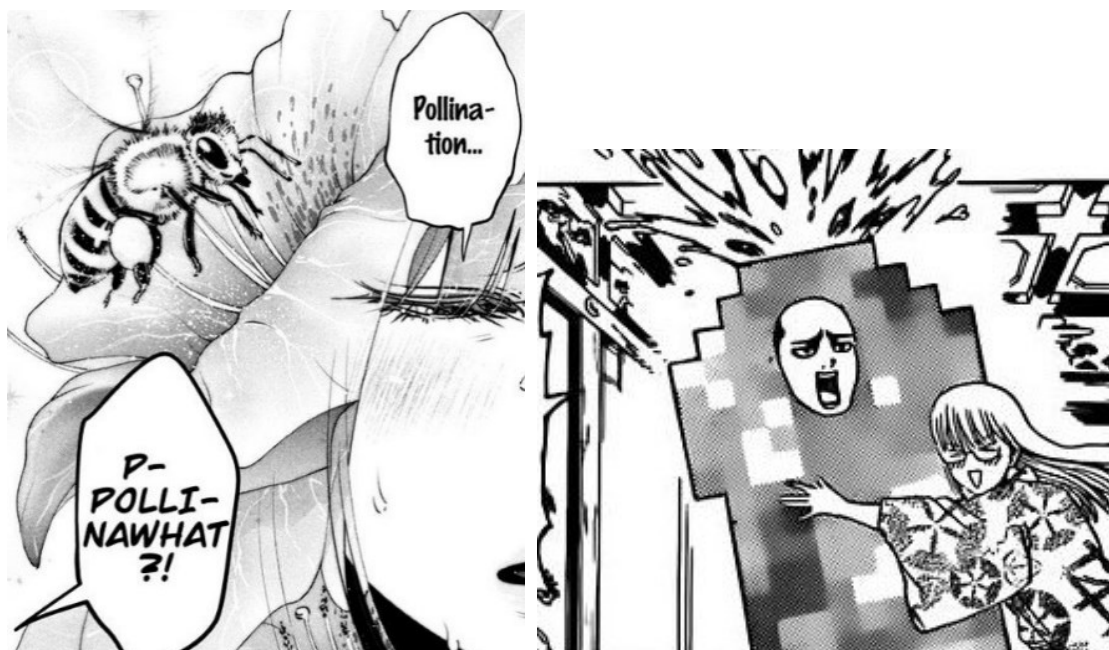
předměty. „Stylistické nástroje, jako byli hadi, ovoce, které připomínají určitým způsobem sexuální orgány, kresba pohlavních orgánů pomocí stínů a siluet, nebo prosté zobrazení sexuálních scén skrze výrazy v obličejích postav, zpoceně těla, krvácení z nosu, či sugestivní hrbolky a zkrabčení na oblečení postav, udělaly předešlou definici toho, co je obscéni, relativně neúčinnou” (Kinsella, 2000, s. 141). Zákázům mangy oddolávají právě díky exageraci a „pohádkovému“ vzhledu, souběžně s různými způsoby zakrývání genitálií (Gravett, 2010, s. 137). Volnost v obsahu mangy dle Jean-Marie Bouissou spočívá v tradici japonské kultury, kde „se nepřirazuje k sexuální tématice morální konotace a japonská společnost tak vykazuje vysokou míru tolerance” (Bouissou, 2000, s. 17).

Briel podotýká, že podobně jako vizualita, není univerzální sexualita (Briel, 2010, s. 204). *Kawaii* kultura, pro ni typický styl kresby a příslušné kvantum pornografického materiálu, tak představuje jeden z pilířů dnešní představy japonského chápání sexuality. Slovo *kawaii* lze přeložit jako *roztomilý* (ve smyslu nevinně), ale také jako *roztomilý* (sexy). Jedná se o, mimo jiné, typ mangy, který se jasně soustředí na sexuální zobrazení adolescentně vypadajících dívek. Většinou je představitelkou mladá dívka s „dětskou, ale vnadnou postavou, s upraveným vzhledem a odhalujícím outfitem nebo brněním” (Kinsella, 2000, s. 122).

Kawaii-kei a jeho erotická odnož, *rorikon* užívají stejné estetiky a podobných znakových soustav. V *rorikon* mangách jsou narozdíl od *kawaii-kei* intimní partie postav viditelné. *Rori* není jen zkrácenina Lolita komplexu, a *rorikon* nezahrnuje pouze odkaz na Nabokovovu Lolitu, jak je známa v západním prostředí. Základním principem *kawaii-kei* je *moe*, „japonský estetický koncept, který lze přeložit jako „kvést” spočívající ve smyslové a spirituální perspektivě, která se soustředí na okamžik, kdy si dívka uvědomí své ženství” (Zank, 2010, s. 218).

Styl kresby těchto mang je popisován jako *kawaii-kei* nebo *ultra-kawaii*. Vychází z klasického vzhledu *shoujo* mang, ale typické prvky ještě více zdůrazňuje. „Klasický design, kterým jsou zvětšené zářící oči, překrývající se a plovoucí panely či symbolické dekorativní element, je doplněn roztomilými doplňky, vypůjčenými z dětské kultury, jako jsou jahody, králíci, květiny či plyšové hračky” (Zank, 2010, s. 218).

Styl vzhledu *kawaii-kei* má dodávat nostalgický, až pohádkový pocit. Tato nostalgie k estetice z dětství je obohacena užitím pastelových barev, v případě černobílé mangy se jedná o užití širokého spektra stupňů šedi a vyhýbáním se ostrým kontrastům (Zank, 2010, s. 218). „Design postav zahrnuje extrémně zvětšené oči (a to i v rámci manga standardů), velmi malá ústa a téměř úplně kulatý obličej, který je zkombinovaný s panenkovským nabíraným oblečením, dodává tak často dojem, jako by postavy byly malé děti, zatímco jim je minimálně 13 let” (Zank, 2010, s. 218).



Obr. 33 Suplementace/substituce v rámci parafráze erotických mang (zleva, Prison School, kap. 206; Gintama, kap. 502)

Metaforické znázornění explicitních scén či objektů z erotických mang, včetně nahrazování částí těl jinými předměty, ovlivňuje zobrazení i v dalších mangách. Jak bude ukázáno, některé morfémy a způsoby jejich ukotvení v obrazu, zmíněné techniky suplementace, substituce a afixace (Cohn, 2017), bývají často parafrázovány v dalších mangách.

3.2.5 Shounen-ai/ yaoi

Velké množství *doujinshi* spadá do kategorie *yaoi*⁴⁴, která je v dnešní době již samostatným žánrem i na komerční scéně manga produkce. „Slovo *yaoi* je anagramem *ya-o-i*, kde jednotlivé slabiky znamenají *žádný vývoj, žádné uzavření a žádný význam*“ (Kinsella, 2000, s. 113).⁴⁵

Reprezentace mužské homosexuality má dvě stránky. V mnoha mangách vidíme reprezentaci femininního chlapce, jiné pojmají muže jako hypermaskulinní figuru (McLelland, 2000). Zženštilost mužských postav je typická pro časopisy mířené na ženy, zatímco postavy, které jsou jak psychologicky, tak vzhledem, urostlé a mužné, jsou typické pro komunitu přímo homosexuálů, která se distancuje od představ, které mají ženy (Thompson, 2007, s. 447–552). Komiksy pro ženy jsou většinou ve stylu *shoujo* či *yaoi* mang. Na trhu je ale dominantní heterosexuální imaginace. Zobrazení mířené na muže zahrnuje velká nadra, lolity, motivy znásilnění, ale i monstra, ne-lidské sexuální partnery, pornografický humor a parodii (Thompson, 2007, s. 447–552).

Lehčí verzí *yaoi* mang jsou *shounen-ai* příběhy, ve kterých jsou hlavními postavami mladí pohlední muži. Přestože jsou hrdinové mužského pohlaví, ve skutečnosti se

⁴⁴ Dále označováno i zkratkou BL, „boys love“, jako souhrnné označení *yaoi* a *shounen-ai* žánrů (*shounen-ai* mangy zpravidla obsahují pouze naznačení homosexuality, nebo alespoň neobsahují erotické scény).

⁴⁵ orig:*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*

jedná o bezpohlavní ideální typy, které kombinují preferované kvality obou pohlaví (Kinsella, 2000, s. 117).

Zobrazení homosexuality má v Japonsku dlouhou tradici. Chlapci byli v těchto příbězích vždy „krásní, s dlouhými splývavými vlasy a velkýma očima“ (McLelland, 2010, s. 82). V současnosti je nejasné vymezení pohlaví postav charakteristické pro *shoujo* mangu a dívčí kulturu obecně. Postavy historických příběhů „byly androgynní a pro někoho, kdo není tolik seznámen s tropy, které se užívaly v ilustraci, bylo těžké rozeznat, jakého pohlaví postavy byly“ (McLelland, 2010, s. 82).

Co je velmi častým jevem u BL mang jsou extrémně zvětšené ruce. Podobně jako u *doujinshi* to pramenní z původní neschopnosti autorů kreslit proporce postav. Ale toto zdůraznění rukou se nese i u autorů, kteří to dělají záměrně. Jako v případě erotických mang tyto deformované a přeháněné ruce slouží k zakrytí genitálií. Záměrné deformace těla, disproporční ruce a další typické zobrazení pro *yaoi* mangu, má morfologickou povahu.

3.2.6 Hororové mangy

Mangou s hororovými prvky může být jakákoliv manga. *Shoujo* i *shounen* mangy často využívají různých zobrazení, která jsou známé z hororových mang. Hororové mangy ve velké míře využívají technik, které se původně zavedly v rámci *shoujo* mang. Ale vizualizace hororových scén je natolik specifická a rozpoznatelná právě i v dílech jiných žánrů, že jsou zde představeny jako samostatná kategorie.

Způsoby zobrazení pocitů a atmosféry v tomto případě slouží psychologizujícím a abstraktním cílům. V těchto mangách lze sledovat prvky impresionismu, abstraktního umění, ale hlavně surrealismu. Zatímco sexuální tematika je často cenzurovaná, pro záměrně zvětšené orgány, rozložená těla a další explicitní, typicky hororové pohledy, měli autoři po dlouhou dobu volnost k zobrazení imaginace i realistických vyobrazení (Bryce, Davis, 2010, s. 39).

Nutno zmínit, že podobně jako s parafrázemi morfémů užívaných v hororových mangách, je to s humorem v manze. Komedialní prvky má většina mang. Komedialní scény často stojí právě na využití specifických morfémů. Žánry tedy není nutno hlouběji rozvádět, jelikož tematika příběhů a i užití parodie a humoru, erotických narážek i historických či náboženských odkazů se vyskytuje napříč produkcí i věkovým/genderovým rozdělením.

4 Analýza funkcí, kombinací a užití vybraných vizuálně-jazykových prvků

Pokud je tu předpoklad určité morfologie komiksu a jejích, přestože nezávazných, pravidel, tak nejen že lze sledovat její časové proměny, ale také odlišnosti v podobě, například zvukových efektů, nebo alespoň rozdílné užití některých afixů, a používání vizuálních významových jednotek. A to v rámci různých žánrů. Komiksové žánry i lokální komiksové produkce se různými způsoby prolínají, a jako v současnosti již všechny druhy umění i literatury si navzájem vypůjčují techniky a rétoriku. Komiksy nejsou tedy pouze multimodální, ale také ve velké míře intertextuální. Přesto lze sledovat určité žánrové rozdíly mezi japonskými komiksy, případně stopy jednotlivých žánrů. Jednotlivé žánry, užívají společného vizuálního jazyka i jeho odvětví, či dialektů. K žánrům je nutno podotknout, že zařazení některých vybraných mang do určitého žánru má spíše praktické důvody. Většina mang je multižánrových, určité téma či ladění v nich přesto dominuje. Japonské komiksy, jak již bylo zmíněno, nemají striktně žánry odděleny a většina mang čerpá z různých prvků dalších žánrů i dalších druhů umění. Morfologické prvky ale lze sledovat ve vztahu k jejich užití i způsobu provedení vzhledem k typu mangy, ve kterém jsou použité. Funkce morfémů je pro narativní účely vizuální složky v manze zásadní, ačkoliv morfémy nejspíše nelze plně zmapovat a jejich užívání je v některých případech poměrně volné.

Co lze ještě za morfémy považovat? Grafické elementy se mohou výrazně podílet na tom, co lze z komiksového panelu „vyčíst“. Grafické elementy lze také rozdělit na určité typy, které mají standardní využití, jak bylo ukázáno v předešlých kapitolách (kap. 2.6). V analýze je použita terminologie jak Charlese Forcevilla, tak Neila Cohna. Přestože se jejich rozdělení grafických významových jednotek principiálně liší, pro demonstraci některých aspektů těchto jednotek, (v Cohnově názvosloví souhrnné označení *morfémy*) je jisté spojení obou teorií poměrně vhodné. Piktorální runy a piktogramy sledujeme jako nemimetické a mimetické elementy (morfémy). Vázané a volné morfémy nám zase mohou ukázat vztahové souvislosti morfémů s jejich umístěním a kořeny, či původci.

Piktorální runy, jakými jsou pohybové a skopické linky, mohou být v mnoha případech homonymy, jak bylo již zmíněno. Čtenář je tedy znovu postaven před obrazové informace, které musí interpretovat. V tomto případě ale lze význam linek většinou chápat díky jejich kontextu.

Na komiksové stránce je přítomná škála vizuálních prvků, které jsou snadno přehlednutelné, ale jsou součástí vizuální morfologie, která komiks tvoří. Některé konvenční zobrazení s možnými vlastními významy je ale těžké lokalizovat, pokud čtenář nezná standardy vizuálního jazyka, který jich užívá. Je nutno oddělit některé morfémy, jakými jsou například linky vložené přes hlavu postavy, nebo pouze přes její čelo či jednu tvář, které značí nervozitu, šok, a další psychické stavy, od pouhého stínování obličeje a celého obrazu. Podobně je tomu v případě pozadí, které někdy může být černé, či zobrazené jako černá oblaka, a sloužit jako zobrazení, které má další významy, ale jsou případy, ve kterých se jedná o pouhé zobrazení tmy a šera. Nefigurativní a abstraktní elementy tak na stránkách mangy hrají značnou roli.

Následující analýza si všímá morfémů, jak je popisuje Neil Cohn. V jeho konceptu vizuálního jazyka (mangy) se ukazují vztahové souvislosti panelů, kompoziční řešení akcí a sémantika grafického provedení některých prvků v komiksu, jakožto vizuálních morfémů. Cohnovy studie porovnávají mangy *shounen* a *shoujo*. Důvodem je to, že ostatní žánry z nich ve velké míře vychází. Zároveň mají tyto žánry největší zastoupení v objemu produkce, i co se týče škály autorů a jejich osobitému stylu. Žánrové rozdíly, které lze identifikovat ve vizuální složce mangy, spočívají v elementech, které souvisí i s obsahem daných mang. Některé morfémy se, obzvláště z *shoujo* žánru, přenesly do všech ostatních druhů mang. Lze říct, že vizuální jazyk mangy definuje právě dialekt *shoujo* mang. Totiž, nejen způsob kombinací panelů v určitých scénách, s užitím opakujících se momentů, záběrů na detaily prostředí a postav, dlouhé úvodní sekvence, ale také užití morfémů, obzvláště těch, které spočívají ve změně pozadí a navození subjektivního pohledu, je přítomno ve všech mangách. Záleží tedy, zda se chceme zabývat celými sekvencemi a stránkami, sledovat dílčí kombinace panelů, či se například zaměřit pouze na vázané morfémy. Tato studie se zabývá spíše menšími souvislostmi v rámci jednotlivých stránek a významovými prvky, které jsou užívány v rámci panelů či jejich spojením s postavou. Komiksově vyprávění skrze jeho grafické složky ale samozřejmě probíhá ne pouze v rámci jednotlivých panelů a stránek. Delší narativní úseky, na kterých lze sledovat narativní schémata, dynamické propojení, a zejména volba výběru daných panelů a sekvenčních zvyklostí, byly představené v kapitole věnované vizuálnímu jazyku jako takovému. Následující rozbor vybraných morfémů slouží k vysvětlení sémantiky a užívání, včetně případných proměn některých morfémů a jejich významu. Jejich pozice v narativních schématech a v kompozici vizuálního rozvržení stránek mangy je z tohoto nahlédnutí k morfémům JVL vynechána.

V následující analýze bude dán důraz na stylizaci kresby a na výběr grafických prvků pro zobrazení emocí, typických situací, časovosti, pohybu, které napomáhají čtenáři v orientaci, rozluštění atmosféry i humoristických pasáží, a působí na jeho vnímání příběhu. Otázkou je, jak jednotliví autoři pracují se slovníkem, který mají k dispozici a zda lze identifikovat další grafické prvky, vedle těch nejčastěji užívaných, jež se podílejí na obsahu mangy, a jež lze v podobné podobě najít napříč produkcí mangy. Nelze zároveň ve všech případech předpokládat, že prvky se objevují pouze v manze, vzhledem ke kulturnímu mixu současného komiksu.

Vybráno bylo 37 mang s různou tematikou. Jedná se o mangy současné, některé stále vycházející. Mangy byly vybrány dle žebříčků a žánrových kategorií, jak je lze vyhledat na stránkách My Anime List.⁴⁶ Z každého z vybraných žánrů bylo vybráno vždy několik populárních titulů se zaměřením na jejich různorodost. Rozdělení žánrů bylo provedeno také z toho důvodu, aby byla vytvořena představa o celkové povaze japonského vizuálního jazyka a způsobů jeho aplikace. Do výběru byla zahrnuta co největší variace stylů jednotlivých autorů i tematiky. Ve výběru je zastoupeno několik typických stylů kresby, které odráží převládající vzhled *shoujo* či *seinen* mang, ale také mangy, které ve svém žánru určitým způsobem vyčnívají. Ukazuje se totiž, že JVL je aplikovatelný na komiks kreslený jakýmkoliv způsobem a jednotlivé způsoby kresby při použití určitým morfémů se k sobě

⁴⁶ Myanimelist je jedna z největších online komunit příznivců mangy a japonského anime; <https://myanimelist.net/manga.php>

velmi přibližují. Dokonce i dialekt *shoujo* lze přenést do jiného stylu a tematiky příběhů. Přesto ho ale lze stále identifikovat.

Z každého ze základních žánrů bylo vybráno několik titulů, které odrážejí svou vizuální podobou své žánrové zařazení. Avšak, ve studovaném vzorku mang jsou i méně tradiční zástupci. Některé morfémy není náročné hledat, jiné popsané morfémy se ale vyskytují poměrně vzácně. Vizuální jazyk je v manze přítomný v každém panelu. Jelikož mangy povětšinou vycházejí na pokračování a mají i desítky svazků, jako obrazový doprovod této práce jsou vloženy obrazové ukázky z vybraných kapitol, které obsahují prvky, na které se tato práce chce zaměřit. Do analýzy tak byly vybrány stránky, jednotlivé panely, případně sekvence, dle toho, jaké prvky jsou demonstrovány. Pozorování z vybraných případů ale reflektuje převažující tendence i ve zbytku produkce. Jak vychází z předchozích kapitol, mangy směřují, ve způsobech kombinace panelů a užití morfémů, k jisté uniformitě v rámci svého vizuálního jazyka. Kresebný styl a vizuální design postav je rozličný, ale ve chvílích, kdy autoři kreslí například dramatické momenty, nebo naopak ty komediální, tíhnou k převedení kresby na *chibi* styl, nebo alespoň na změnu hlavy postavy do podoby standardního morfému. Také lze sledovat, že u některých autorů, kteří kreslí mangy různých žánrů, tak se i styl daného žánru do jejich dalších mang přenáší. Proto lze nalézt i mangy, které nejen, že by pouze parafrázovali *shoujo* styl, ale grafická podoba je ve všech ohledech tím, co si lze spojit se *shoujo* mangou. Přestože se může jednat o mangu, která žádné romantické a „dívčí“ prvky nemá.

4.1.1 Zvukové efekty

Lexikálními jednotkami v manze nejsou pouze morfémy ve formě symbolických zobrazení, vizuální ikonické afíxy a další, ale i ustálené způsoby zpracování textu a zvukové efekty. I zvukové efekty mohou mít zmíněný metaforický či metonymický vztah k tomu, jakým způsobem se váží k zobrazené situaci. Rétorické možnosti tedy nemají pouze přímo morfémy, jakožto specifická kresba pozadí nebo objektu, ale i grafické zpracování textové složky.

Onomatopoeie, tedy zvukové efekty, jsou užívány v obrovském měřítku, a to i oproti všem jiným komiksům, a stávají se tak neoddělitelnou složkou grafické stránky mangy. Proto se zaměříme i na ně. Ve studovaných mangách zvukové efekty přechnívají jak vně panelů, tak v některých případech, i postavy, jako by se pohybovaly okolo nich. Oproti západnímu komiksu, nejen že je v japonštině možné zapisovat neslyšitelné koncepty, ale také je této možnosti hojně využíváno. I slyšitelné zvuky, jako je skřípání, šustění, zvuky ostří mečů, nebo i šum stromů a zvuk větru, se nacházejí ve všech mangách, téměř na každé stránce. *Gitaigo* ani *giongo* nebývají psané standardním fontem, jako jsou obsahy textových bublin či vyprávění vypravěče (Obr. 34-38). Jsou přímo zakomponovány do obrazu a kreslí je přímo mangaka. Je pravidlem, že ostatní text vkládají do bublin i asistenti, ale i tam se podoba textu různě mění. Onomatopoeie odráží svým vzhledem i vzhledem svých jednotlivých linek i způsobem kresby ve zbytku panelu. Například jasné a rovné znaky *katakany* jsou doplňkem scén, které jsou i kreslené jemnými a čistými linkami. Oproti tomu v panelech s rozmazanou kresbou kopírují i onomatopoeie styl kresby.

Armour a Takeyama (2015) při studiu typografie onomatopoeií v manze vynechávají kategorii barvy. Vedle zdobení, stylu, sklonu a obrysů (kdy zdobení úzce souvisí se stylem a obrysy) lze i v černobílé manze sledovat "barvu". Onomatopoeie mohou být průhledné, mít bílou výplň, může se jednat o pouhé černé linky, nebo mohou být zobrazené v různých odstínech šedé.

V mangách překladatelé volí možnost ponechat onomatopoeie v původní podobě. V některých případech jsou *gitaigo* i *giongo* přeloženy pomocí poznámek nebo vložení do obrazu, ale v případě *gitaigo* mnohokrát text berou jako součást obrazu a ani znaky *katakany* nejsou přepsány do latinky. Překladatelé se snaží ponechávat i vzhled písma v textových bublinách, právě jelikož doplňuje význam celé stránky. Některé onomatopoeie nebo i textové bubliny jsou vloženy do vlastních *amorfních* panelů. Nejen textové bubliny, ale i zvukové efekty u některých autorů, mohou mít specifickou podobu, dle toho, kdo je jejich producentem, nebo kdo je vnímá. Podobně, jako u textových bublin lze rozpoznat privátní, nevědomé, satelitní a veřejné nosiče. V některých mangách jsou onomatopoeie, které přísluší například překvapení postavy, nebo naopak zvukové efekty představující slyšitelné zvuky v prostředí děje, odlišovány svým vzhledem. V takovém případě i při neznalosti významu některých *gitaigo* si lze z jejich vzhledu domyslet, k čemu se vztahují.



Obr. 34 Ukázka stylu kresby *katakany* jako *giongo* (Ajin, kap. 62)



Obr. 35 Onomatopoeie *giongo* a *gitaigo* vyčnívající i mimo panely (Mob Psycho 100, kap. 31, Vol. 4, s. 110).



Obr. 36 Onomatopoeie překryté obrazem (Shigurui, kap. 14).



Obr. 37 Onomatopoeie ve vlastním panelu (Dorohedoro, kap. 83).



Obr. 38 Ručně kreslené onomatopoeie typu *gitaigo* (Dorohedoro, kap. 101)

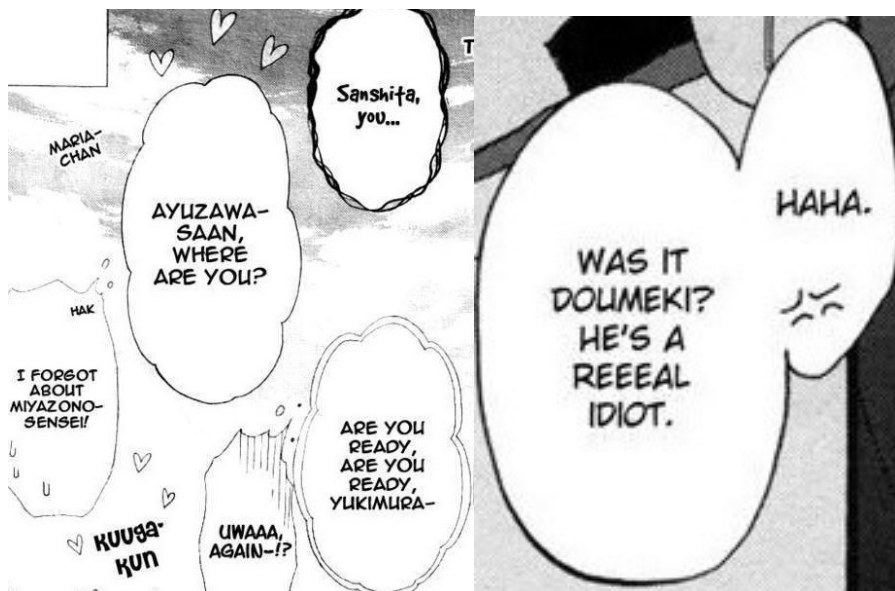
4.1.2 Text a textové plochy

Podoba textových bublin, podobně jako je tomu v případě onomatopoeií, je různá. Textové plochy a vlastní promluvy postav mohou i nemusí mít nosič, bubliny mohou být průhledné, volný text i bubliny mohou být ve vlastním panelu a nemusí mít ocas. Text v mangách bývá i libovolně vložen do obrazu. Jednotliví autoři, ale mají několik vybraných způsobů zobrazení a zakomponování textu, které pro textovou složku využívají. Bubliny, pokud se nejedná o text přímo v obdélníkovém pruhu, který pro něj může být vyhrazen, si nezanechávají pravidelný oválný tvar. Bubliny bývají každá přímo nakreslená pro daný panel. Variace bublin ukazuje křik, nejistotu, ale i povahu postavy, některé mangy totiž mají ohraničení bublin specifické pro jistotu postavu, takže v konverzaci i bez ocasů, se čtenář může orientovat, kdo zrovna mluví. Podobně jako v západním komiksu ohraničení také napovídá, zda někdo mluví z elektronického zařízení, nebo zda zrovna vydává zvuk robot, či zvíře. Tím, že textové plochy mají různorodé nosiče i rámování, získávají výrazně vyšší významovou potenci. Jako u zvukových efektů se stávají součástí obrazu. Tón řeči, která se v textové ploše nachází, tak neudává pouze změna fontu písma či přidání vykřičníku nebo otazníku, ale i celková podoba a umístění textové bubliny. Ve velké míře je užíváno bublin, které naopak obsahují pouze vykřičníky, tečky a další znaménka, nebo vizuální symboly, jako například srdce. Mnoho textových bublin také není bílou plochou, či textem na černém pozadí. Objevují se i bubliny s průhledným efektem, a to hlavně v *shoujo* mangách. V jednotlivých mangách se objevuje více způsoby zobrazení jak onomatopoeií, tak textových bublin. Na jedné stránce může být využito i několika typů nosičů, jejich ohraničení, ocasů i textových fontů.

Jakmile někdo začne mluvit, a text je delší, než jaký by se vešel do jednoho panelu či bubliny, tak se již neobjevuje ocas, který by k postavě směřoval. Jednotlivé promluvy, různé výkřiky a hádky mezi větším množstvím postav je náročnější přiřadit ke svému objektu. To je ale často řešeno právě specifickým ohraničením či fontem, který je vlastní určité postavě. Také se objevují ikony obličejů postav v bublině (Obr. 39, nahoře vlevo), aby bylo možné rozpoznat, kdo zrovna mluví. V mnoha případech je ale nutno přiřadit řeč ke konkrétní postavě dle kontextu daného ostatními panely. Ocasy, pokud jsou použité, nemusí směřovat pouze k obličejům, ale v komediálních mangách také k poprsí, pozadí apod..



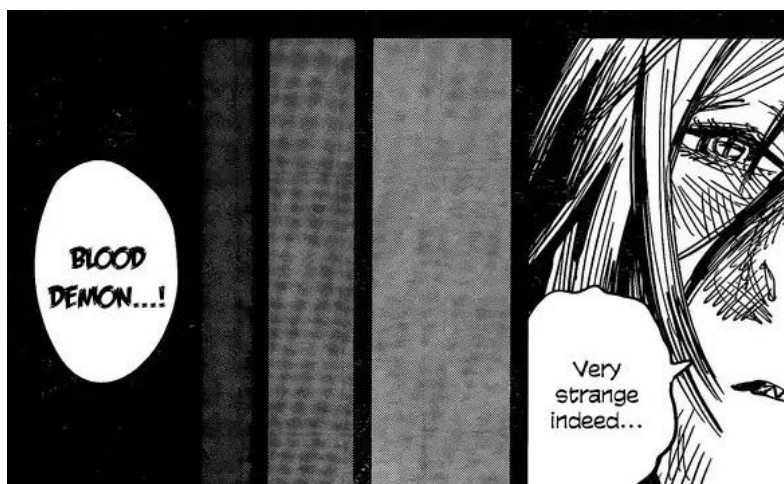
Obr. 39 Příklady textových bublin, které vždy nemusí obsahovat text, ani ocas či nosič (zleva Gintama, kap. 232; Barakamon, kap. 92; The Promised Neverland, kap. 30; Prison School, kap. 8; Berserk, kap. 59; Vagabond, kap. 263; Taiou no Ie, kap. 39; Ultra Heaven, kap. 1; Jujutsu Kaisen, kap. 35; Hana nomi so Shiru, kap. 4; Prison School, kap. 118)



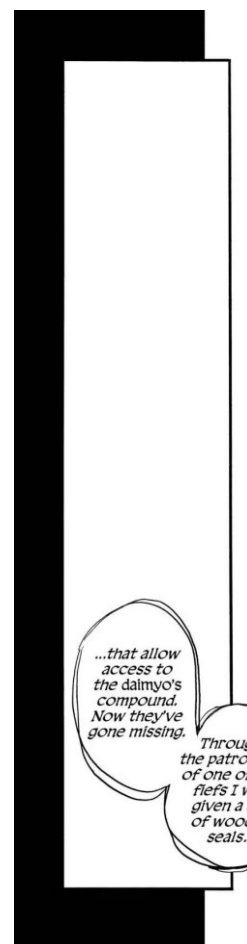
Obr. 40 Různé textové bubliny přiřazené k daným postavám, které se nenacházejí v panelu. Nejen text, ale také zjednodušené obličej, vpravo, či piktorální runy a piktogramy mohou být zaneseny do textové plochy (zleva Kaichou wa Maid Sama, kap. 60; Saezuru Tori wa Habatakanai, kap. 3)

4.1.3 Zobrazení času

Další oblastí, která užívá daného vizuálního jazyka a jeho možností, je reprezentace uplynutí času, změn v lokaci dění a skoků do minulosti. Čas v manze nevyplývá pouze ze sekvence panelů, jejich vzdálenosti a z toho, co přímo vyplývá z jejich obrazového obsahu a textové složky. Například několik po sobě jdoucích panelů, které jsou různě stínované, nebo několik prázdných panelů značí plynutí času nebo vývoj myšlenkových pochodů určité postavy. *Amorfní* panely v manze hrají důležitou roli, protože jsou využívány při prolongaci narativních úseků, nebo ke kognitivnímu spojení elementů scény. Slouží také jako indikátory časového posunu. Jsou spojovány s *mikro* a *mono* panely, stojí před pohledy na domy a celé scény, jako ukazatelé nejen změny času ale i prostředí. Neohraničené panely a kresby přes celou stránku, které další panely překrývají, či místo bílého pozadí volba tmavého, značí vzpomínky a přechody vyprávění do minulosti. Mezery mezi panely jsou primárně bílé. Černé mezery, nebo jinak vyplněné prostory, značí většinou právě události z minulosti, vzpomínky, ale mohou značit i události v noci, tmu, či ztrácení vědomí a sny. V neposlední řadě také jednoduše jakýkoliv subjektivní pohled postav, v případě *shoujo* mang.



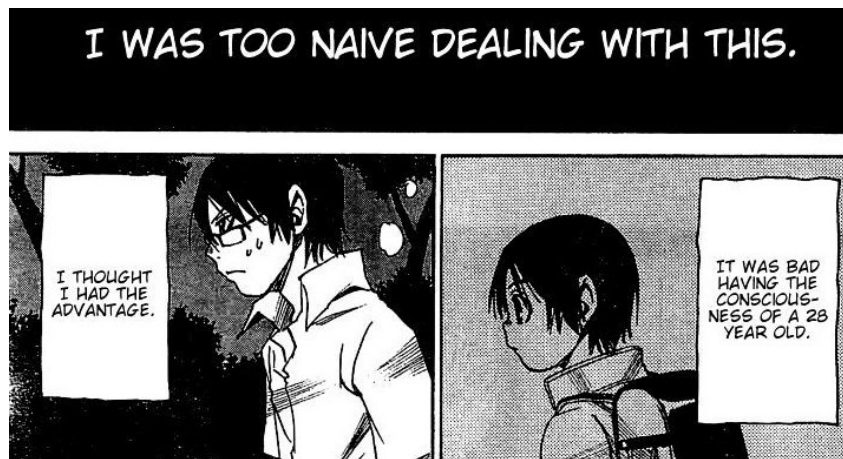
Obr. 41 Ztráta vědomí a přechod do snu (Chainsaw Man, kap. 7)



Obr. 42 Překrývající se panely značící konec vyprávění (House of the Five Leaves, vol.3, kap. 1, s. 20)



Obr. 43 Černý panel ukazující vnitřní monology a ztmavený rozmazaný panel znamenající pohled do minulosti (Jujutsu Kaisen, kap. 76).



Obr. 44 Černý panel signalizující přechod do minulosti, nebo naopak ukončení vzpomínky, včetně přechodu přes panel ztmavený (Boku Dake ga Inai Machi, kap. 14).

4.1.4 Morfémy „v pozadí“

Hlavním obsahem panelů mohou být i neaktivní významové elementy, které nejsou přímo součástí scény. V manze lze za morfém považovat i úplně černé pozadí nebo vložení vzorů a dalších obrazců místo kresby okolí probíhajícího děje. *Shoujo* a *yaoi* mangy zpravidla obsahují velkou část panelů, ve kterých je za postavami vzor či odstín šedé užitý jako výplň. Vždy ale nemusí mít vlastní význam, jen podtrhuje zaměření se na konverzaci nebo postavu, bez toho, aby zobrazený materiál mohlo rušit jeho pozadí. Jsou i mangy, kde z důvodu rychlosti produkce jednotlivých kapitol autoři volí možnost vkládání různých vzorů a prázdných pozadí pro urychlení tvorby samotné. Zároveň však užívají i pozadí, které má již morfologický charakter. V některých případech tak nemusí být snadné rozlišit, kdy se jedná o záměrné užití pozadí ve formě morfologické jednotky, a kdy je pozadí vloženo pouze z praktických důvodů. Důvodem je, že předměty a prostředí, ve kterém postavy interagují, se zdá být zobrazováno dvěma způsoby. Buď je prostředí děje i jeho jednotlivé prvky velmi detailně zobrazeno skrze detailní kresbu a vkládání i několika panelů ukazujících scénu z více úhlů, nebo je základní pojem o dějišti vytvořen z několika málo nebo jednoho panelu, který představuje následující úsek děje. V dalších sekvencích a jednotlivých panelech už je ale kresba prostředí vynechána a čtenář vnímá děj pouze skrze plochy pozadí, skopické linky a další morfémy. Ztmavení pozadí slouží k subjektivním vstupům, ale ztmavení celého panelu může indikovat také události situované do minulosti.

Významové složky, které jsou vloženy so pozadí panelu a stránky jsou morfémy volnými. Přestože se jedná o linky podobné těm pohybovým, nemusí se vázat k žádnému objektu. Nicméně doplňují významy, které s ním souvisí. Můžeme mluvit o afixaci ve smyslu tvorby obrazového celku. Morfémy objevující se v pozadí panelů vždy nejsou oddělené od postavy, která s nimi může panel sdílet. V manze jsou postavy také překrývány svým pozadím, nebo s ním jiným způsobem interagují. V tomto případě mohou tyto oddělené vizuální jednotky splývat.



Obr. 45 Černé pozadí znamenající vnitřní monolog či stav (zleva Hana to Usagi, kap. 3; Mob Psycho 100, kap. 100).



Obr. 46 Pozadí značící nepříjemnou atmosféru (zleva 10 Dance, kap. 20; Jujutsu Kaisen, kap. 16).



Obr. 47 Změna pozadí i kresby, signifikující změnu situace (Gokushufudou, kap. 9).

Blesky, jako morfém, který nahrazuje pozadí nebo část těla (Obr. 48), mohou být jak morfémy vázanými, tak volnými. Neboť jako pozadí mohou stát samostatně. Nemusí značit pouze vztek, ale i vzrušení, evokovat také zásah věty vyřčené další postavou. Podobným způsobem je využíváno i zobrazení bouřky a dalších atmosférických jevů. Řada morfémů má volnější sémantiku, ale přesto se objevuje jen určité množství jejich možných užití.



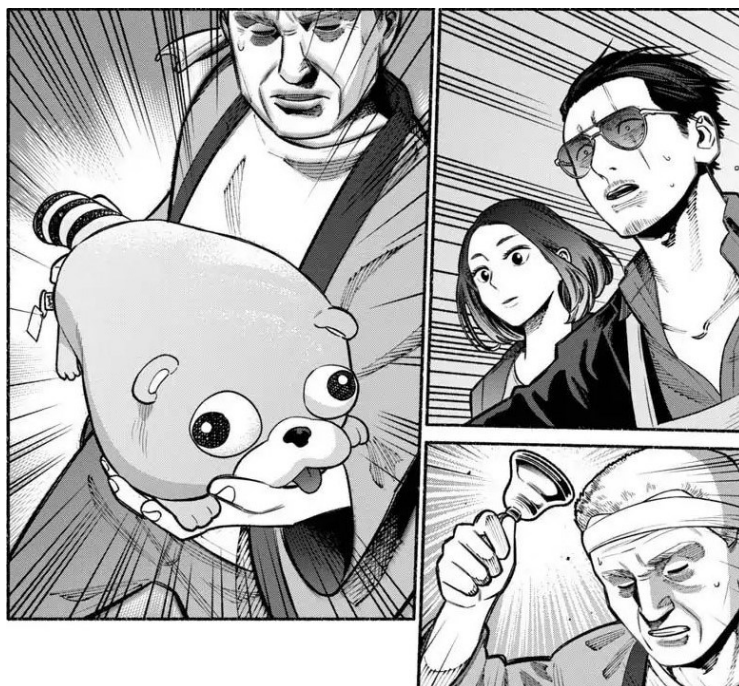
Obr. 48 Využití blesků (zleva Gintama, kap. 417 ;Saiki Kusuo no Sainan, kap. 243; Hinamatsuri, kap. 23).



Obr. 49 Skopické linky (Taiyou no ie, kap. 26)



Obr. 50 Pozadí procházející i postavou (Danshi Koukousei no Nichijou, kap. 85)



Obr. 51 Piktoriální runy, skopické a fokální linky (Gokushufudou, kap. 17).



Obr. 52 Expresivní linky v pozadí a v kresbě aktéra (Boku Dake ga Inai Machi, kap. 6).

V případě užití subjektivních pohybových linek či rozmazání okolí, prostředí často úplně mizí. S tímto morfémem se lze setkat ve všech mangách, jelikož navození subjektivního pocitu je nezávislé na tématice, ale je prvkem všech vizuálních vyprávění v manze. Předměty v pozadí panelů mizí. Narativní úseky se představují několika panely věnovanými prostředí, ale jednotlivé objekty mohou být znovu zobrazeny jen pokud naberou důležitosti ve vyprávění. V ostatních případech bývá pozadí vyplněno skopickými linkami, prázdnou plochou nebo morfěmy zobrazujícími atmosféru. Příkladem mohou být mlha v pozadí, černý kouř a různé až impresionistické výplně tvořené roztěkanými linkami a tvary. Subjektivní linky nejsou užívány pouze při pohybu či akčních scénách, ale téměř na každé stránce jakékoliv mangy.

V *shoujo* mangách lze ve vztahu k pozadí asi nejvíce vysledovat, vedle vzorů a tvarů, také vkládání různých předmětů do pozadí panelů. Tyto kolážové techniky se využívají pro naznačení vzpomínek a k zobrazení myšlenkových pochodů, a to nejen v *shoujo* mangách.



Obr. 53 Vložení předmětů do pozadí (Pet Shop of Horrors, kap. 33).



Obr. 54 Kolážové zobrazení minulosti (Gintama, kap. 232).

4.1.5 Míra „realismu“

Důležitost designu postav (Lefèvre, 2011; Mikkonen, 2013; Araki, 2015) spočívá v manze v tom, že díky snadno rozpoznatelnému držení těla, oblečení, stavbě těla, účesu, či dalšího výrazného atributu, je postava stále rozpoznatelná. Navzdory zobrazení pouze jejich částí či atributů a častým změnám obličejů v karikaturní obrazy a nahrazení jejich tváře ustáleným morfémem. Rozvinutá morfologie grafických elementů tak může souviset i s designem postav, protože bez zjednodušení tváří, zároveň s jedinečností každé postavy, by některé kombinace nemohly fungovat.

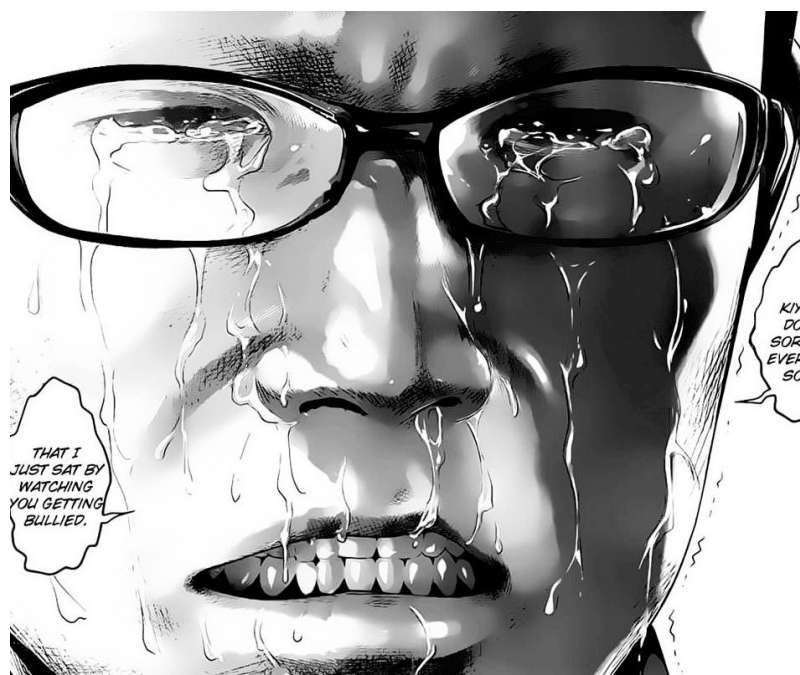
Co se může zdát zvláštní je to, že téměř všechny mangy zobrazují postavy na ulici či jednotlivé vojáky, jinak řečeno postavy v pozadí, výrazně detailnější a realističtější kresbou, než jak jsou zobrazené hlavní postavy. Tento trend se střídá se zobrazením pouhých siluet či postav bez tváří po nevýznamné postavy. Snaha o realismus při zobrazení bezejmenných lidí tak stojí v kontrastu k často velmi schematickému vzhledu hrdinů. Je tomu tak i při zobrazení předmětů denní potřeby a pokrmů. Jak bylo řečeno, hrdinové musí být snadno zapamatovatelní a musí vyčnívat od okolí. Jejich emoce se ale v rámci JVL zobrazují snáze, pokud jsou spíše ve zjednodušené formě, kterou také lze snadněji reprodukovat. Zvláštní změny kresby se dějí i v případě záměru zdůraznit scénu, kdy se může kresba velmi proměnit znovu naopak v poměrně realistické zobrazení s mnoha detaily. V komediálních momentech bývá tento fenomén, obousměrně, také hojně využíván, jako indikace jakéhosi zamrznutí, tíhy situace, ale i vzrušení či jako odkaz na celebrity či lidské vlastnosti. Tyto postavy v pozadí také často vypadají jako Japonci, oproti hlavním postavám, které asijské rysy nemají.



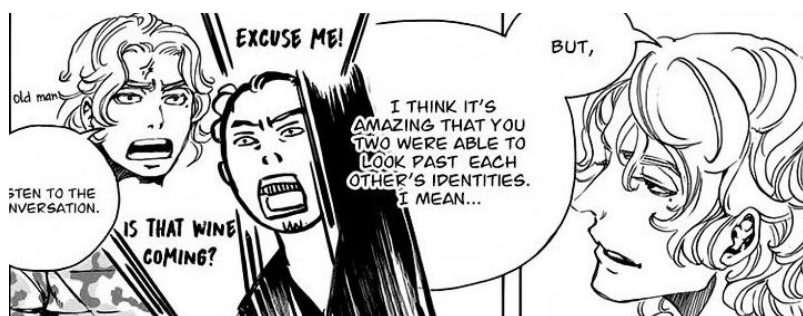
Obr. 55 Realistická kresba vedlejších postav s asijskými rysy (Gintama, kap. 472).



Obr. 56 Detailní zobrazení bezejmenných postav (Berserk, kap. 160).



Obr. 57 Změna kresby v realistickou (Prison School, kap. 45).



Obr. 58 Zjednodušení, karikatura postav (10 Dance, kap. 18).

4.1.6 Mono a mikro panel v sekvenci

Není nic překvapivého, že některé způsoby zobrazení se přenáší mezi žánry, na ukázkách níže (obr. 59), ale vidíme kombinace panelů, které se objevuje v mangách různých autorů. I specifické záběry a jejich posloupnost tvoří vizuální styl mangy. Jelikož manga „nešetří“ panely a sekvence, které jsou z určitého důvodu podstatné, nebo ukazují psychické a emocionální změny či uvědomění, obsahují jednu postavu či její části i několikrát v sekvencích, které se mohou rozprostírat přes několik stránek. Mezi časté kombinace patří již zmíněné pohledy na prostředí, environmentální konjunkce a prodlužování momentů.

V mangách je kombinace panelů, které zobrazují obličej postavy s různými výrazy a pouze s malým posunem či přiblížením pohledu velmi výrazným jevem (Obr. 59). Jedná se o efekt prodloužení momentů, jak ho nazývá Neil Cohn. Nemusí se jednat pouze o celou tvář, ale i zaostření pouze na oči a ústa, a několik panelů věnovaných pouze rukám. Sekvence ukazující přemýšlení postav a různé emoční prožitky jsou zobrazeny velmi podobným způsobem. Právě opakování těchto *mono* a *mikro* panelů je důvodem pro jejich velký početní poměr, vzhledem k jiným komiksům. Sekvence detailů bývají užívány v různých situacích, a nemusí se jednat pouze o klíčové momenty ani detaily hlavních protagonistů.



Obr. 59 Příklady specifických sekvencí detailů tváří (zleva Houseki no Kuni, kap. 61; Chainsaw Man, kap. 19; Hinamatsuri, kap. 36; Akatsuki no Yona, kap. 20).



Obr. 60 Příklady hojně zastoupených mikro panelů zaměřených na detaily očí (Jujutsu Kaisen, kap. 35; The Promised Neverland, kap. 19; Dorohedoro, kap. 83; Gintama, kap. 31; Koe no Katachi, kap. 48).

4.1.7 Nahrazení očí

Vedle zaostření a vkládání *mikro* panelů do kompozice se objevují panely, které zobrazují tváře bez očí a či se zakrytými očima. Podobně je tomu se zmíněnými záběry na ruce či třesoucí se záda postav. Tyto metody se dají považovat za synekdochické, jelikož zobrazují pouze část postavy, která představuje v mnoha případech, jak je už u mangy zvykem, psychické stavy. Panely věnované detailům postav obsahují také různé vázané morfémy (ve Forcevillově terminologii by odpovídaly piktorickým runám), a skopické linky, které naznačují třes, šok, směr pohledu nebo bolest.

Dalším z opakujících se způsobů zobrazení, vedle zakrývání očí a vyřezávání očí ze zobrazeného panelu, je také zmizení obličeje, očí, nebo úst. Zatímco zvětšení očí a zaostření na oči ukazuje informace o postavě, substituce rysů v obličeji za prázdné plochy, tedy jejich vymazání, naopak čtenáře od postavy distancuje. Opět se může stát, že například zmizení očí pod brýlemi, může být pouze z praktických důvodů (postava stojí v dálce, nebo není v tu chvíli nikterak důležitá pro děj), přesto může být zmizení očí záměrné. Obzvláště v případě brýlí, pokud se čtenář nemá dovědět intence postavy, bývají oči z kresby vynechány. Zpravidla se jedná o humorné situace (Obr. 63). Toto zobrazení je možno nalézt i v mangách hororových a vážných scénách.

Oči jsou v japonské vizuální kultuře velmi důležité, jsou jakýmsi mostem mezi divákem či čtenářem a postavou. Není tedy divu, že morfémy a jejich umístění často souvisí s oblastí okolo očí. Zdůraznění očí a přiblížení na oči ukazuje něco o postavách, naopak zmizení očí a jejich zakrytí značí odstup od postavy a znamená často něco negativního.



Obr. 61 Vynechání rysů tváře v nepříjemných situacích. Také jako nástroj vytvoření napětí a hororového nádechu (úplně vpravo), (zleva Koe no Katachi, kap. 48; Danshi Koukousei no Nichijou, kap. 85; Kiseijuu, kap. 14).



Obr. 62 Zakrytí očí případě hlavních postav v rozhodujících momentech a dramatických situacích (Jujutsu Kaisen, kap. 35).



Obr. 63 Vymazání úst a očí ze zobrazení (Saezuru Tori wa Habatakanai, kap. 36; Gintama, kap. 704; Boku Dake ga Inai Machi, kap. 20).

Jeden z morfémů, které mají různé podoby, je ztmavení oblasti okolo očí nebo celého obličeje (Obr. 64). To může být zobrazeno linkami, černou plochou i stínováním. Může naznačovat od iritace, zlých úmyslů, až po zoufalost. Sémantika velmi podobných morfémů může být různá. Umístění tmavé plochy, tedy afixace tohoto konkrétního morfému, tolik význam nemění. Pouze velikost této ztmavené plochy, případně jak moc zakrývá obličej či jeho část, indikuje intenzitu daného pocitu. I v případech, kdy se nejedná o plně černou plochu, ale tmavé horizontální a vertikální linky přes obličej, mohou být rysy obličeje z kresby vynechány. Morfém slouží sle stejnému účelu.



Obr. 64 Morfémy překrývající ztmavením a linkami oblast hlavy (zleva, Kiseijuu, kap. 14; Danshi Koukousei no Nichijou, kap. 7; Homunculus, vol 15, kap. 5; Saezuru Tori wa Habatakanai, kap. 36; Gintama, kap. 424; Gintama, kap. 472; Hana to Usagi, kap. 3; Vagabond, kap. 263; Prison School, kap. 45).

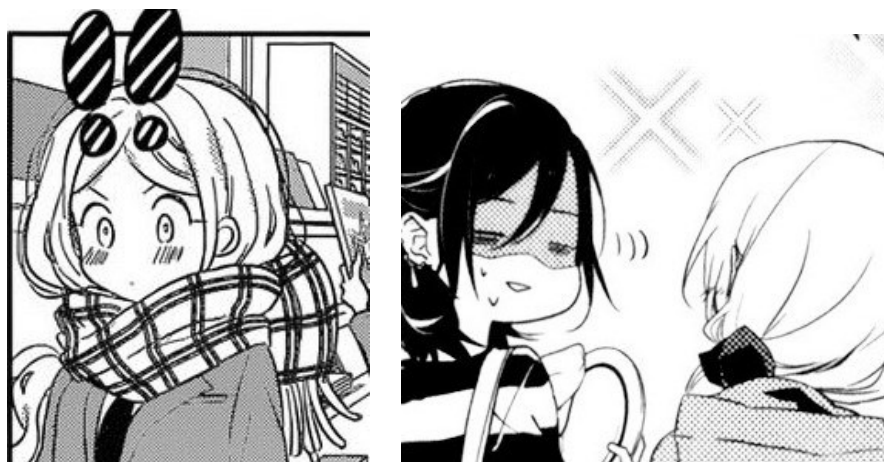
4.1.8 Afixace vzoru a symbolů

Překrytí postavy různými vzory zpravidla indikuje překvapení, často v negativním smyslu. Na Obr. 65 vlevo, vidíme piktorální runy, které vypadají jako kočičí vousy. V tomto případě se nejedná o naznačení roztomilosti nebo uličnictví, ale jedná se o linky skopické, které signalizují spíše pohled postavy.



Obr. 65 Vložení struktur a vzorů přes zobrazené objekty (zleva Chainsaw Man, kap. 3; Kaichou wa Maid Sama, kap. 47)

Yaoi mangy vycházejí ve velké míře ze *shoujo* mang. Podobně je tomu u komediálních scén, které také parafrázuji morfémy známé ze stylu *shoujo*. Určité morfémy nahrazující „normální“ kresbu obličejů se ale opakují přímo v BL mangách. V *yaoi* i *shoujo* mangách se objevuje množství různých afixů souvisejících s *kawaii* a *chibi* vzhledem (Obr. 66), kterého je snaha dosáhnout.



Obr. 66 Vlevo afixy vykřičníků, které se ale podobají uším (Taiyou no Ie, kap 39). Vpravo chibi forma postavy, spolu s morfémem překrývajícím oči a zobrazením jiskření v pozadí (Horimiya, kap. 4).

4.1.9 Modifikace kresby

Změny v zobrazení a stylu kresby tváře probíhají téměř neustále, a to obzvláště v *shounen* a *shoujo* a *yaoi* mangách. Podoba textových bublin kopíruje ty, co lze nalézt v *shoujo* mangách. Přestože kresba a design postav bývají spíše jako v *seinen* či *shounen* mangách. Techniky *shoujo*, případně *josei*, mang se přelínají do *yaoi*, zejména z důvodu podobné cílové skupiny jejich čtenářů, resp. čtenářek.

Změny v kresbě tváře na zasněný zjednodušený červenající se obličej se objevuje ve dvou významech. V některých případech znamená štěstí, očekávání a touhu, či až dětskou radost (Obr. 67). Objevuje se ale i jako morfém pro zobrazení nepatřičných myšlenek, s erotickým podtextem, nebo jako přemýšlení nad nekalostmi.



Obr. 67 Způsob zobrazení štěstí. Trojúhelníková ústa, přivřené oči a červenání (zleva Prison School, kap. 8; Barakamon, kap. 10).

Invertování panelu (Obr. 68) a užití efektu fotografického negativu se objevuje v *shoujo* mangách i například v hororových mangách. Značí přechod na vnitřní monolog postavy. Avšak toto zobrazení je také využíváno v dramatických scénách pro ilustraci vnitřního stavu postav. V zásadě je takový přechod užíván ve napjatých situacích.



Obr. 68 Invertování obrazu (Prison School; Boku Dake ga Inai Machi, kap. 6).

4.1.10 Využití kombinací morfémů a identifikace JVL

Japonský vizuální jazyk, stejně jako ho lze převést do barevné podoby, tak ho lze využívat i skrze velmi jednoduchou, až dětskou kresbu. Jak zmiňuje Cohn (2007) či Jaqueline Berndt⁴⁷, jazyk mangy se lze skrze čtení naučit. Japonské děti JVL ovládají poměrně mladé. JVL lze poznat převážně množstvím a variabilitou dostupných morfémů. Některé lze sledovat i v jiných komiksech, ale míra užití a kombinatorika stylu i morfologie jako takové, je v mangách všech žánrů rozpoznatelná. Pro JVL jako celek je charakteristické to, že morfémy si poměrně zachovávají svůj význam, ačkoli je jejich podoba rozličná u různých autorů. Plné využití komiksových možností je ale nejvýraznější v komediálních mangách, které velmi důsledně pracují se všemi možnostmi, které jim JVL dává.

Příklady (Obr. 69-71) ukazují *amorfní*, *mono* i *mikro* panely spolu s užitím morfologických nástrojů pro mangu typických. Různé typy pozadí, od černého se světelným efektem, rozmazaného světla, ale také linky různého druhu, které se již nedají nazývat pohybovými, radiálními či fokálními, ale spíše jako linky *scénické* či *ambientní*. Jak lze vidět i na ostatních ukázkách, tyto linky, různého druhu a vzhledu, mohou prostupovat panely, částečně překrývat postavy a zároveň přímo nesouviset s pohybem, ani s pohledem očí. Jako i další morfémy, sloužící jako výplň pozadí, se tyto linky týkají subjektivních pocitů postav či vnějšího zobrazení jejich rozpoložení. Dalšími lexikálními jednotkami, kterých si lze všimnout, jsou další nástroje zobrazení vnitřních emocí. Rozmazání postavy se objevuje v mangách různých žánrů. Přímo ale není znázorněním pohybu, nýbrž vnitřního rozpoložení, jakým je stres či šok. Tento morfém se liší od reduplikace, kterou popisuje Neil Cohn (2017).

Poslední zobrazovací metodou, je úplné zmizení pozadí i výplně kresby postavy, kdy zůstávají pouze obrysy. Tato podoba kresby je dalším častým způsobem zobrazení šoku či vnitřního monologu postavy. Jako i další morfémy je lze najít v hororových mangách, mangách komediálních a romantických, avšak jsou užití v jiných situacích. Velká část

⁴⁷ Jaqueline Berndt dětské kresby mangy probírá i v několika článcích, viz <https://www.jberndt.net>.

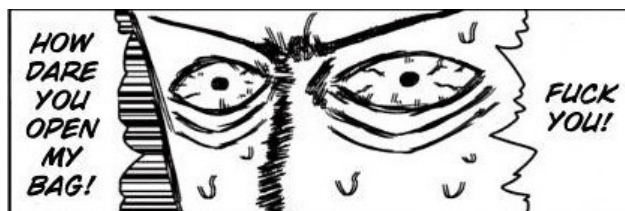
nemimetických elementů, kterými jsou právě linky zobrazující ne-viditelné skutečnosti, a modifikace kresby, se týká věcí souvisejících ne s celkovou atmosférou scény, ale přímo s pocity dané postavy.



Obr. 69 Využití kombinace morfologických elementů (Mob Psycho 100, kap. 27).



Obr. 70 Zjednodušení zobrazení, bez pozadí a stínování (Mob Psycho 100, kap. 24).



Obr. 71 Morfologické linky v pozadí a rozmazání postavy v mikro panelu (Mob Psycho 100, kap. 24).

Závěrem si ukážeme výběr jednotlivých morfémů JVL, většinou v podobě obrazové substitute. Část z nich je vyjmenovaná i na seznamu vizuálních morfémů na webových stránkách Neila Cohna.⁴⁸ V tomto výběru jsou ale v jiné formě, nebo s trochu odlišným významem. V komediálních momentech bývá v různých žánrech používána substitute očí, například za jednoduché zobrazení očí pouhými tečkami či kruhy s horní linkou.



Obr. 72 Znudění a lhostejnost. Ale také odsuzování či zostuzení druhých (Horimiya, kap. 40; Gintama, kap. 431).



Obr. 73 Karikaturní vyjádření smutku skrze zjednodušené oči se slzami (Dead Dead Demons Dedededestruction, kap. 50).

⁴⁸ COHN, Neil. *Morphology of Japanese Visual Language* [online]. [Cit. 11.6.2021]. Dostupné z: <http://www.visuallanguagelab.com/A/jvlmorphology.html>



Obr. 74 Plocha v různých tvarech hvězd, umístěná u obličeje postav. Kombinace se změnou pozadí v linky, které značí neklid. Překvapení, strach, ale i nápad, uvědomění (Berserk, kap. 59).



Obr. 75 Kombinace morfémů. Ztmavení pozadí, umístění kapek a linek na obličej, kruhů pod očima. Stud, zamyšlení, vztek, stres. Černé pozadí se stínem v obličejí či stínovaným obličejem může značit i bezmoc, zoufalství, šok (Joou to Shitateya, kap. 2).



Obr. 76 Rozmazání obrazu, zrnění. Strach, stres ale i negativní vzpomínky (Prison School, kap. 206).



Obr. 77 Nahrazení očí pouhými kruhy, zmizení úst, nebo jejich nahrazení něčím jiným. Často v kombinaci s transformací kresby do *chibi* formy a zmizením pozadí. Překvapení (Hana Nomi zo Shiru, kap. 5).



Obr. 78 Trojúhelník místo úst. Šok (Kaichou wa Maid Sama, kap. 47).



Obr. 79 Substituce části těla za kresbu připomínající historické zobrazení, například i mytologie. S kombinací písmena X. Signifikace vzteku (10 Dance, kap. 20).



Obr. 80 Pot, ztmavení obličejů, ztmavení pozadí, často s užitím pohybových či skopických linek. Strach, ale i leknutí (zleva Saiki Kusuo no Sainan, kap. 18; Kaichou wa Maid Sama, kap. 47).



Obr. 81 Oči podobající se zvířecím. Piktorální runy zobrazující třes. Strach, ale i štěstí a nadšení (Kaichou wa Maid Sama, kap. 50)



Obr. 82 „Kočičí“ ústa, kruhy pod očima, náhlé rozcuchání. Do kombinace několika morfémů se dostalo i letadlo a jeho zvuk pro podtržení momentu (v některých případech se užívá i například hejno ptáků). Rozpaky (Danshi Koukousei no Nichijou, kap. 29).



Obr. 83 Pot, afixace piktorálních run značících třesot, linky přes obličej, v kombinaci se změnou pozadí ve vlny či vesmírné vzory. Někdy také v podobě bublání, tlukotu srdce. Hněv, stoupající podráždění (Barakamon, kap. 34).



Obr. 84 Substitutece očí za vertikální pruhy společně s *chibi* formou postavy. Zároveň vložení vzoru do pozadí panelu. Roztomilý vzhled *kawaii* indikuje nevinnost, v tomto případě i nevědomost a klid (Horimiya, kap. 4).



Obr. 85 Textová složka reagující s obrazem (šipka). V některých případech se textové bubliny a onomatopoeie chovají jako piktogramy. Kombinace linek ztmavujících postavu, afixace krve, giongo a gitaigo, spolu s zaktivněním ocasu textové bubliny (Hana to Usagi, kap. 3).

Určité kombinace morfémů pozměňují celkový význam vycházející z panelu. Avšak i v případě kombinací morfémů minimálně přetrvává jejich pozitivní a negativní ladění, nebo jejich podtext, kterým může být například to, že daný morfém či morfémy užívají v humorných situacích. Jak bylo ukázáno na příkladech, manga má škálu daných zobrazovacích prostředků, které ve velké míře slouží k zobrazení subjektivních záležitostí a vnitřních okolností vizuálního vyprávění. Podobné morfémy nabývají jiného významu v závislosti na jejich afixaci a kontextuálnímu použití. Přesto platí, že pokud je čtenář obeznámen i jen s částí základních morfémů, které jsou modifikovány a upravovány, dokáže si význam mnohých dalších odvodit. I v případě morfémů, které nemají ikonickou povahu, ve smyslu zobrazení skutečností a vnější podobnosti s nimi. Naopak souvislosti a pocitové zabarvení některých zobrazení, jako je změna způsobu kresby linek, vytváří další významy, které lze číst.

Afixace, podoba, velikost, prolínání s objekty a způsob umístění morfémů může pozměňovat jejich význam. Některé vázané morfémy, které popisuje Neil Cohn, se s jejich hojným užitím od svých kořenů naprosto uvolnily. Manipulace s pozadím a zvukovými efekty, jejichž plochy a znakové vlastnosti vykazují různé kombinační a sémantické možnosti, nelze popsat pouze skrze vztah morfému s nosičem. Morfologie pozadí by v určitých případech vyžadovala širší popis, než na jaký se soustředí Neil Cohn, který sleduje výskyty a funkční aspekty lexikálních jednotek komiksového jazyka. Charles Forceville si všímá jiných atributů grafických jednotek, které zase opomíjí další vlastnosti, které v případě mangy hrají důležitou roli. Ani rozdělení symbolické či indexikální a ikonické povahy komiksových reprezentací nevysvětluje způsob užití zobrazovacích prostředků. Zároveň u elementů vizuálního jazyka mangy nelze v tomto smyslu plně rozlišovat kategorii daného znaku. Je hned několik ohledů, skrze které lze nahlížet například na onomatopoeie, které jsou součástí obrazu, struktury stránky a zároveň jsou jednotkou související s obsahem dění a lze je číst jako znaky japonské abecedy. Až v jejich užití si čtenář může všimnout konkrétní role, která v daném užití převládá.

Morfologie pozadí a kombinační strategie morfémů jsou komplexními oblastmi vizuálního zobrazení. Jejich sémantika a gramatika v rámci JVL vychází ze základních pravidel vizuálního jazyka komiksu, ale jejich popis a zmapování vyžaduje soustředit se i na další vlastnosti a širší kontext jejich aplikace. Některé zobrazení mají specifické vlastnosti, dle kterých je lze identifikovat a následně i určit jakousi jejich kategorii. Skrze mimetické vlastnosti morfémů, způsob reprezentace, kompozici panelů a souvislost užití morfémů v rámci vyprávění lze odhalovat širší vlastnosti některých komiksových obrazů.

5 „Manga-studies“

Čtení mangy není jednostranným či samozřejmým procesem. Míra konvence a zástup daných výrazových prostředků napovídají o jazykové povaze složek tohoto média. Tento „jazyk“, který spočívá v elementech a vztahových uskupeních, které jsou převážně vizuální povahy, se ukazuje jako distinktivní rys charakterizující komiks. Zároveň nejsou pravidla vizuálního jazyka komiksu striktní, ačkoliv je nutné dodržet koherenci komiksových obrazů k jejich čtení. Korpus komiksu je v první řadě hlavně umělecké vyjádření a ne vše lze v něm kvantifikovat, stejně jako nelze popsat všechny kompoziční nuance či kresebné postupy. Přestože je uměleckým vyjádřením, které je částečně svázáno „jazykovými“ konvencemi a možnostmi toho formátu, jednotlivé mangy mohou být do značné míry individuální.

Jako každý jazyk se i ten komiksový, v tomto případě „japonského typu“, vyvíjí. Studium grafických prvků a postupů může reflektovat i časové změny (vývoj japonského vizuálního umění i vyprávění) a to, jak se mění vztahy a narativní struktury. Způsob japonského vyprávění a forma symbolických morfémů souvisí s japonskou imaginací a hojným užitím metafory, které by bylo vhodné vysvětlit vzhledem k jejich kulturním souvislostem.

Ve vztahu ke komiksu můžeme sledovat i obsahovo-vizuální relace a jejich dopad na čtení a komiksovou gramotnost. Stejně jako přesah lingvistických a hlavně sémiotických teorií, které měly a mají velký vliv na současné teoretické bádání. Co se nabízí jako další cesta, kterou se lze vydat při pochopení funkce elementů mangy? Obsáhlé studie mangy se v českém prostředí neobjevují a podobně je tomu s primárními teoretickými zdroji. Z toho pramenní výlučné zastoupení textů zahraničních jako zdrojových materiálů pro tuto práci. Možnosti teoretického ukotvení, které komiks nabízí, jako narativní médium, které je verbální i vizuální, se rozléhají od filmových teorií, přes subkulturní teorie, či teorie nových médií, nebo teorie zabývající se nejen formátem, ale i obsahovou složkou, která v této práci byla záměrně opomenuta. Co přesahuje cíle a možnosti práce je ukotvení dnešních přístupů ke komiksu do širšího filosofického diskurzu. V teoretických pracích je značná inspirace konkrétními prameny. Možnou cestou, kterou se lze vydat v rámci teorie komiksu je aplikace například dalších kognitivních přístupů či poststrukturalistických teorií. Případně se věnovat užívání, častým interpretacím a vlivu některých často citovaných teorií, na studium multimodálních entit.

Důležitým elementem mangy se zdá být i přímo japonské písmo. Panely jsou proloženy znaky, které také mohou mít dán důraz na jejich grafické zpracování. Analýza sémantiky přímo znaků *kanji* v obrazech, jejich konotacím a případným funkcím, by vyžadovala hlubší znalosti japonského jazyka.

V možnostech ale i cílech této práce ale není analýza ontologie linky, obrazu a textu či historie a vývoj aplikace lingvistických, strukturalistických ale i sociálních teorií ke studium komiksu. V této práci byla nabídnuta pouze případová studie, či explanační analýza dostupných teorií a daných příkladů. Kvantitativní analýza, například komparace s komiksy jiného původu, konkrétních morfémů, strategií čtení, či toho, jak moc se autoři drží některých kombinací po sobě jdoucích panelů, by určitě přivedla ještě hlubší porozumění některým jevům. Médium mangy tak otevírá více polí, na které je možno se zaměřit.

6 Závěr

Teorie vizuálních znaků, morfologie a narativních procesů umožňují nahlédnout struktury vizuální signifikace v manze. V rámci teorie vizuálního jazyka komiksu lze sledovat rozdíly ve způsobu vizuálního vyprávění, ale také odchylky sémantiky a gramatiky jednotlivých morfémů. Práce měla za cíl sjednotit přístupy k vizuální složce komiksu, rozšířit slovník, morfologii JVL, její možnosti a poukázat na způsoby různého užití a vzhledu vybraných vizuálních jednotek.

V manze je parný vliv jak historie jejího vývoje a japonské imaginace, tak vliv vizuálního umění, nebo literárního a filmového diskurzu. Cílem práce bylo naznačit možnosti gramatických a významových vztahů vznikajících v grafickém zpracování různých situací v japonském komiksu. Práce zasadila některé postupy při tvorbě mangy i do kontextu v rámci souvislostí s jejím kulturním zázemím. V analytické části této práce se pracuje morfémy, nejen, jak je definuje Neil Cohn, ale také ve spojení s dalšími teoretickými přístupy. Byly představeny postupy zpracování vizuálního materiálu na několika desítkách příkladů zobrazení v rozličných mangách. Jednotlivé morfémy jsou seřazeny do kategorií dle jejich významu a role, jež jsou vysvětleny na příkladech.

Ukazuje se, že i onomatopoeie a užití určitých prvků vkládaných do pozadí mají v rámci mangy širší roli. Odlišnosti i spojitosti ve vizuálním jazyku lze rozvést a sledovat mezi žánry. Z předešlých pozorování a studie příkladů lze vyvodit, že se v manze objevují způsoby zobrazení jevů a konceptů, které přechází mezi jejími žánry. Jak se již odvíjí i od odlišné tematiky jednotlivých mang, vizuální morfémy mají různorodé zpracování. Současně s tím může design morfémů měnit význam vizuálních jednotek. Ukazuje se také, že v manze je velké množství homonym. Vizuální jazyk ale funguje i pokud jsou jeho pravidla volně aplikována a jednotlivé způsoby zobrazení mají širší užití.

V mangách, které většinu prostoru věnují „realističtější“ a detailnější kresbě, jsou situace, kdy se kresebný styl naprosto obrátí. Zpravidla se však jedná o humoristické vložky. Stejně je tomu u mang, které sledují styl Osamu Tezuky, s očima velkých rozměrů v poměru s hlavou postav, disproporčností a zjednodušenou kresbou, a malým poměrem stínování. těchto mang je ale situace opačná. V okamžicích, kdy to narativní rámeč vyžaduje, postavy, objekty či jejich části jsou nahrazeny naopak přechodem ke kresbě detailnější. Mimo vypůjčování kresebných postupů a vizuálního stylu se ale jednotlivé mangy drží společného jazyka a jeho morfologie, jejíž sémantiku mají společnou. Žánry mangy, pokud je tak nazýváme (možná lepším výrazem by byly cílové oblasti manga produkce), nelze úplně oddělovat. Nejen kvůli jejich vzájemnému historickému ovlivňování a společnému vývoji, ale právě proto, že užívají stejného vizuálního jazyka. JVL je přizpůsoben ne přímo tematice mangy jako takové, ale i daným momentům děje. Přesto jsou historické mangy i *shounen* mangy kreslené i ve stylu *shoujo* nebo dokonce *chibi*. Morfémy lze identifikovat v různém zpracování. Spíše než rozdíly přímo mezi žánry lze sledovat rozdíly mezi vizuální podobou morfémů u různých autorů, kteří si často vyvinou i vlastní způsob zobrazení, který se ale odvíjí od základní podoby některých morfémů. Lze je tak

stále rozeznat, včetně významu, který implikují. Dokonce lze tvrdit, že i japonský vizuální jazyk má své dialekty, které ale spočívají spíše v různých kombinacích dostupných morfémů a schémat vyprávění skrze sekvenční panely, nikoliv v naprosto odlišné sémantice i vzhledu významových jednotek a uskupení. Je ale pravidlem, že *shoujo* mangy mají spíše jasnější tvary a méně stínovaných předmětů, zatímco *seinen* mangy, jako mangy často explicitnější a se závažnější tematikou, upřednostňují „hrubší“ estetiku a využívají spíše ohraničené kresby s důraznější tahy, které se odráží i v podobě svých morfémů.

Nelze ale manze upřít, že čtení některých stránek a panelů je možné právě díky obeznámenosti s médiem mangy. Role vizuálních významových jednotek v komiksu snad již byla potvrzena. Dokonce je takových jednotek více, než se zdá. Lze tvrdit, že na stránce je tedy zaneseno řádově více, než v tradiční komiksově produkci, jak si ji představuje „západní“ čtenář. Přestože se kresba zdá zjednodušená, i když ne u všech autorů, grafických elementů, které jsou přítomné a přidávají různé narativní informace, je více, než by se dalo nalézt v samotné kresbě, přestože realistické, ale která postrádá další informační vodítka. Neznamená to, že praskání sněhu si čtenář či pozorovatel obrazu nedomyslí, i když je zobrazena pouze postava po sněhu běžící. Ale manga si i v těchto případech vybírá se soustředit na detaily prostředí, stejně jako se soustředí na zobrazování ne-viditelných fenoménů. U určitých předvedených morfémů lze jejich význam chápat díky odhalení metaforických a metonymických souvislostí se zobrazovaným konceptem. Není to ale pravidlem. Jsou skupiny morfémů, které se odvíjí od japonštiny či japonské kultury, a při neznalosti praktik jejich užití a podoby je nelze správně číst. Určité indexikální a symbolické vztahy jsou natolik vzdálené realitě, či obecnému vnímání a chápání konceptů, že je lze odhalit pouze skrze znalost piktorálního slovníku, nebo přímo vizuálního jazyka japonského komiksu.

Nejvíce výrazný je japonský vizuální jazyk právě v *shoujo* a *shounen* mangách, případně i v *yaoi* mangách, jelikož se v tomto typu mang objevuje velké množství vizuálních morfémů, které souvisí se zobrazením postav, ale i onomatopoií a kolážových forem panelové kompozice. V mangách s nižším počtem akčních scén a komediálních momentů se JVL projevuje spíše způsobem vyprávění spočívajícím ve specifických posloupnostech panelů v rámci narativních schémat, prolongací momentů, *mono* a *amorfními* panely. Dílčí afixy a suplementární morfémy, případně i ocasy textových bublin a samotná podoba textu v manze, se objevují ve všech mangách různých žánrů v podobné podobě, alespoň, co se týče základních, které zaznamenává Neil Cohn. Konečná podoba morfémů je u každého autora jiná. Avšak, skrze dílčí indicie si lze některé způsoby zobrazení spojit s jednotkami, které jsou již čtenáři známé.

Všechny morfémy si s pokračujícím používáním v různých mangách nezanechaly stejný význam ve všech svých aplikacích. Morfémy užívané jako pozadí panelů, ale i morfémy umístované na tvářích, nejen že mají různé podoby a užití, ale také posouvá jejich význam. V těchto odlišných aplikacích ale lze nalézt souvislosti, buď s dalšími morfémy, nebo s jinými mangami. Význam v mnoha případech vzniká převážně z kompozičních vztahů a kontextu okolních panelů. Většina morfémů spočívá v substituci tváře, v substituci pozadí nebo v užití linek a stínů. Význam morfémů je tvořen i kontextem celého JVL či celého konkrétního díla. Určité morfémy také vycházejí z japonské tradice karikatury, erotiky, užití zvířecích analogií i volné imaginace ve smyslu chápání faktů a skutečnosti. Vizuální složka

mangy odráží prvky, které lze najít u jejích předchůdců. Často v podobě jednotlivých morfémů, ale i rozložení stránek a celkové estetiky.

Vzhledem k hojnému užívání *amorfních* panelů, v podobě panelů „prázdných“, panelů obsahujících pouze neurčité linky, text, onomatopoeie, či záběry oblohy, se může zdát, že se na mnoha místech jakoby nic nedělo. Řada sekvencí může být matoucích i právě z důvodu širokého spektra *amorfních* panelů. Vnímání sekvencí, hlavně těch akčních, které se soustředí pouze na subjektivní pohybové linky, detaily těl či prostředí, doprovází „nenápadné morfémy“. Čtenář je jako morfémy, či konstrukty s vlastním významem musí odhalit, aby mohl scénu číst. A to včetně případné příslušnosti morfému k určitému žánru, jelikož tento typ referencí tvoří v mnoha případech nejen humor, ale i další významové aspekty JVL.

Zdroje:

1. ACHENBACH, Nora von, et al. (2016). *Hokusai x Manga: Japanese Pop Culture since 1680*. Hirmer Publishers. University of Chicago Press. ISBN 978-3777426679.
2. ADAMS, Jeff (1999). Of mice and manga: Comics and graphic novels in art education. *International Journal of Art & Design Education* [online]. **18**(1), s. 69-75. [cit. 20.5.2021]. ISSN 1476-8070 DOI: 10.1111/1468-5949.00156.
3. ALLEN, Kate, INGULSRUD, John E. (2009). *Reading Japan Cool: Patterns of manga literacy and Discourse*. Lanham: Lexington Books. ISBN 978-0-7391-2753-7.
4. ALLEN, Kate, INGULSRUD, John E. (2003). Manga literacy: Popular culture and the reading habits of Japanese college students. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* [online]. **46**, s. 674-683. [cit. 17.6.2021]. ISSN 1081-3004. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/40017172>
5. ARAKI, Hirohiko (2015). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*. Lucky Land Communications VIZ Media, LLC San Francisco. ISBN 978-1421594071
6. ALLISON, Anne (1996). *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. Boulder, CO: Westview Press. ISBN 9780520219908.
7. ARMOUR, William. S., TAKEYAMA, Yuki (2015). Translating Japanese Typefaces in ‘Manga’: Bleach. *New Readings*. January, **15**, s. 21–45 .UNSW Sydney. ISSN 2634-6850.
8. BAETENS, Jan, FREY, Hugo (2015). The Graphic Novel: An Introduction. *European Comic Art* [online]. Autumn, 2015, **8**(2), s. 110-113 [cit. 20.5.2021]. ISSN 1754-3797 Dostupné z https://www.academia.edu/13152015/Jan_Baetens_and_Hugo_Frey_The_Graphic_Novel_An_Introduction.
9. BAETENS, Jan (2011). Abstraction in Comics. *SubStance*. 2011, **40**(1), s. 94-113. ISSN 1527-2095.
10. BALDRY, Anthony, THIBAUT, Paul. J. (2006). *Multimodal Transcription and Text Analysis. A multimedia toolkit and coursebook*. London: Equinox. ISBN 9781845535643.
11. BARRY, Ann Marie (1997). *Visual intelligence: perception, image, and manipulation in visual communication* [online]. State University of New York Press, Albany NY [cit. 17.6.2021]. ISBN 978-0791434369. Dostupné z <https://web.a.ebscohost.com/ehost/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fNTM4Nl9fQU41>
12. BATEMAN, John (2014). *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide*. Routledge. ISBN 9780415841986.
13. BEARNE, Eve (2003). Rethinking literacy: Communication, representation and text. *Literacy* [online]. **37**(3), s. 98-103 [cit. 21.5.2021]. ISSN 1741-4369. Dostupné z <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1046/j.0034-0472.2003.03703002.x>

14. BENJAMIN, Walter (1979). Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti, In: *Výbor z díla I* (2009), Literárněvědné studie, OIKOYMENH, Praha. ISBN 978-80-7298-278-3.
15. BERNDT, Jaqueline (2008). Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity. In: MACWILLIAMS, Mark, (ed.). *Japanese Visual Culture*. Armonk, NY: M. E. Sharpe, s. 295-310. ISBN 9780765616029.
16. BERNDT, Jaqueline (2010). Real Manga? Diversity, Hybridity, Relationalities [online]. In: FURUICHI, Yasuko, (ed.). *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today* (výstava). The Japan Foundation, s. 213-219 [cit. 10.6.2021]. Dostupné z z
https://www.academia.edu/2088609/_Real_Manga_Diversity_Hybridity_Relationalities
17. BERNDT, Jaqueline (ed.), (2010b). *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Global Manga Studies, 1. International Manga Research Center, Kyoto Seika University. ISBN 978-4-905187-01-1.
18. BERNDT, Jaqueline (2013). Ghostly: Asian Graphic Narratives, Nonnonba, and Manga. In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël. *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
19. BERNINGER, Mark, ECKE, J., HABERKORN, G., (ed.) (2010). *Comics as a Nexus of Cultures, Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. PALUMBO, Donald E., SULLIVAN, C.W. III, (series ed.). Critical Explorations in Science fiction and Fantasy, vol. 22. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc, Publishers. ISBN 9780786455874.
20. BORDWELL, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press. ISBN 9781299950177.
21. BOUISSOU, Jean-Marie (2000). Manga Goes Global. *Critique Internationale*. April, 7, s. 1-36. ISSN 1777554X.
22. BOUISSOU, Jean-Marie. (2010). Manga: A Historical Overview. In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic, s. 17-33. ISBN 9781441107879.
23. Brenner, Robin E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited Green wood Publishing Group, Inc. ISBN 9780313094484
24. BRIEL, Holger (2010). The Roving Eye Meets Traveling Pictures: The Field of Vision and the Global Rise of Adult Manga. In: BERNINGER, Mark, ECKE, J., HABERKORN, G., (ed.). *Comics as a Nexus of Cultures, Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. PALUMBO, Donald E., SULLIVAN, C.W. III, (series ed.). Critical Explorations in Science fiction and Fantasy, vol. 22. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., s. 187-210. ISBN 9780786455874.
25. BROPHY, Philip (2010). Osamu Tezuka's Gekiga: Behind the Mask of Manga. In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic. s. 128-136. ISBN 9781441107879.

26. BRYCE, Mio and DAVIS, Jason (2010). An Overview of Manga Genres,. In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic, s. 34-61 ISBN 9781441107879.
27. BRYCE, Mio (2010). A Look at Hikawa Kyoko's Kanata kara, In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic, s. 137-153. ISBN 9781441107879.
28. CARRIER, David (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania State University Press. ISBN 9780271021881.
29. CARRINGTON, Victoria. (2004). Texts and literacies of the Shi Jinrui. *British Journal of Sociology of Education* [online]. **25**(2), s. 215-228 [cit. 1.5.2021]. ISSN 14653346. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/4128683>
30. COHN, Neil (2007). A Visual Lexicon. *The Public Journal of Semiotics* [online]. January, 2007, **1**(1), s. 35-56 [cit. 1.5.2021]. ISSN 1918-9907. Dostupné z <http://www.visuallanguagelab.com/P/visuallexicon.pdf>
31. COHN, Neil (2008). *Review: The System of Comics By Thierry Groensteen* [online]. Emaki.net, 2008/09 [cit. 17.6.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/1248397/Review_The_System_of_Comics_by_Thierry_Groensteen
32. COHN, Neil (2010a). Japanese visual language: The structure of manga. In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Continuum, s. 187-203. ISBN 9781441107879.
33. COHN, Neil (2010b). The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension. *Studies in Comics*. Intellect Ltd Article. **1**(1), s. 127–147.
34. COHN, Neil (2011). A different Kind of Cultural Frame: An Analysis of Panels in American Comics and Japanese Manga. *Image [&] Narrative* [online]. **12** (1), s. 120-134 [cit. 15.1.2021]. Dostupné z Visual Language Lab: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/viewFile/128/99>
35. COHN, Neil (2012). Visual Narrative Structure. *Cognitive Science* [online]. Cognitive Science Society, Inc., **34** (2013), s. 413–452 [cit. 18.6.2021]. ISSN 1551-6709. DOI: <https://doi.org/10.1111/cogs.12016>
36. COHN, Neil (2013a). Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica* [online]. 2013, **197**, s. 35–63 [cit. 12.5.2021]. ISSN 1613-3692. DOI:10.1515/sem-2013-0079
37. COHN, Neil (2013b). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, UK: Bloomsbury. ISBN 9781441174512.
38. COHN, Neil (2013c). Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in Psychology* [online]. Frontiers Media S.A. 2013, **4**(186) [cit. 16.4.2021]. ISSN 1664-1078. Dostupné z <https://doaj.org/article/1e4817f8272142a8bc9ff27772d605ce>
39. COHN, Neil (2014). The Architecture of Visual Narrative Comprehension: The Interaction of Narrative Structure and Page Layout in Understanding Comics.

- Frontiers in Psychology* [online]. **5**, s. 1–9 [cit. 15.4.2021]. ISSN 1664-1078. Dostupné z <https://doi.org/article/fe3f00d2b0894168a9bb5c17e35e3ada>
40. COHN, Neil, EHLI, Sean (2015). The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*. Elsevier. 2016, **92**, s. 17—29. ISSN 0378-2166.
 41. COHN, Neil, et al., (2016). Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. *Multimodal Communication* [online]. **5**(2), s. 93-109. [cit. 17.4.2021]. ISSN 2230-6587. Dostupné z <http://www.visuallanguagelab.com/P/2016.MC.NPNANC.pdf>
 42. COHN, Neil, et al. (2017). The cultural pages of comics: cross-cultural variation in page layouts. *Journal of Graphic Novels and Comics*[online]. 2017, **10**(1), s. 67-86 [cit. 15.6.2021]. Informa UK Limited. ISSN 21504865. DOI: <https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1413667>
 43. COHN, Neil (2018a). In defense of a “grammar” in the visual language of comics. *Journal of Pragmatics* [online]. April, 2018, **127** (2018), s. 1-19 [cit. 15.6.2021]. ISSN 0378-2166. Dostupné z [10.1016/j.pragma.2018.01.002](https://doi.org/10.1016/j.pragma.2018.01.002)
 44. COHN, Neil (2018b). Combinatorial morphology in visual languages. In: BOOIJ, Geert (ed.). *The Construction of Words*. London: Springer, s. 175-199. ISBN 9783319743943.
 45. COHN, Neil (2018c). Visual Language Theory and the scientific study of comics. In: WILDFEUER, Janina, DUNST, Alexander, LAUBROCK, Jochen, (ed.). *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*. London: Routledge, s. 305-328. ISBN 9781351733885.
 46. COHN, Neil (2019a). Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning. In: FEDERMEIER, Kara D., BECK, Diane M., (ed.). *Psychology of Learning and Motivation: Knowledge and Vision*. London: Academic Press. **70**, s. 97-128. ISBN 9780128168691.
 47. COHN, Neil (2019b). Being explicit about the implicit: Inference generating techniques in visual narrative. *Language and Cognition*. 2019, **11**(1), s. 66-97. ISSN 1866-9859.
 48. COPE, Bill, KALANTZIS, Mary, (ed.), (2000). Introduction: Multiliteracies: The Beginnings of an Idea. In: *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. New York: Routledge. ISBN 9786612768545.
 49. DOEL, Marcus, A., CLARKE, David, B. (2007). Afterimages. *Environment and Planning D: Society & Space*. **25**(5), s. 890-910. ISSN 14723433.
 50. DUNCAN, Randy (1990). *Panel Analysis: A Critical Method For Analyzing the Rhetoric of Comic Book Form*. Dissertation. Louisiana State University.
 51. DUNCAN, Randy, SMITH Matthew J. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York/London: Continuum. ISBN 9781441159243.
 52. EISNER, Will (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: Norton. ISBN 9780393331264.

53. FELICI, James (2012). *The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type*. 2nd ed., Berkeley: Peachpit. ISBN 9780321773265.
54. FORCEVILLE, Charles (1996). *Pictorial Metaphor in Advertising*. Routledge, London. ISBN 9780203064252.
55. FORCEVILLE, Charles (2005). Visual representations of the Idealized Cognitive Model of Anger in the Asterix album *La Zizanie*. *Journal of Pragmatics* [online]. **37**(1), s. 69–88 [cit. 14.4.2021]. ISSN 0378-2166. Dostupné z <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2003.10.002>
56. FORCEVILLE, Charles, URIOS-APARISI, Eduardo, (ed.), (2009). *Multimodal Metaphor*. Berlin: Mouton de Gruyter. ISBN 9783110215366.
57. FORCEVILLE, Charles, VEALE, Tony, FEYAERTS, Kurt (2010). Balloonics: The visuals of balloons in comics. In: GODDIN, Joyce, HASSLER-FORREST, Dan, (ed.). *Out of the Gutter*. Jefferson NC: McFarland. ISBN 9780982688793.
58. FORCEVILLE, Charles (2011a). Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics* [online]. 2011, **43**(3), s. 875-890 [cit. 15.6.2021]. ISSN 0378-2166. Dostupné z <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2010.07.014>
59. FORCEVILLE, Charles, ABBOTT, Michael (2011b). Visual representations of emotion in manga: Loss of Control is Loss of Hands in *Azumanga Daioh* vol. 4. *Language and Literature*. **20**(2), s. 91-112. ISSN 1461-7293.
60. FORCEVILLE, Charles (2013a). Creative visual variation in comics balloons. In: VEALE, Tony, FEYAERTS, Kurt, FORCEVILLE, Charles, (ed.). *Creativity and the Agile Mind: A Multi-disciplinary Study of a Multi-Faceted Phenomenon* [online]. Berlin: Mouton de Gruyter, s. 253-273 [cit. 26.5.2021]. ISBN 9783110293487. Dostupné z <https://eds.a.ebscohost.com/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzYwNDIwM19fQU41>
61. FORCEVILLE, Charles, OHJA, A., INDURKHYA, B. (2013b). Pictorial runes and their role in depicting emotions. *Researching and Applying Metaphor (RaAM) seminar on Metaphor, metonymy and emotions*. Adam Mickiewicz University, Poznan, Poland.
62. FORCEVILLE, Charles, El REFAIE, Elisabeth, MEESTERS, Gert (forthc.) (2014). Stylistics and comics. In: BURKE, Michael (ed.), *The Routledge Handbook of Stylistics* [online]. London: Routledge, [cit. 26.5.2021]. ISBN 9781317747192. Dostupné z https://www.academia.edu/7950030/Stylistics_and_comics
63. FORCEVILLE, Charles (2020). *Visual and Multimodal Communication*. Oxford University Press. ISBN 9780190845247.
64. GRAVETT, Paul (2010). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Collins Design. ISBN 9781856693912.
65. GROENSTEEN, Thierry (2007). *The System of Comics*, přel. Bart Beaty and Nick Nguyen. Jackson: UP of Mississippi. ISBN 9781282940864.
66. GROENSTEEN, Thierry (2013). *Comics and Narration* [online]. University Press of Mississippi, [cit. 15.5.2021]. ISBN 9781299223578. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=1113447>

67. HARVEY, Robert C. (1979). The Aesthetics of the Comic Strip. *Journal of Popular Culture* [online]. **12**, s. 640-652 [cit. 17.6.2021]. ISSN 0022-3840. Dostupné z https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1979.1204_640.x
68. HARVEY, Robert C. (1996). *The Art of the Comic Book*. Jackson: University Press of Mississippi. ISBN 978-0878057580.
69. HARVEY, Robert C. (2009). How Comics Came to Be. In: HEER, J., WORCESTER, K. (ed.). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, s. 25-45. ISBN 978-1604731095.
70. HERKMAN, Juha (1998). Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino. Cit. In: VARIS, Essi (2013). *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels* [online]. Licentiate Thesis University of Jyväskylä Department of Art and Culture Studies Literature [cit. 17.6.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/28089602/A_Frame_of_You_Construction_of_Characters_in_Graphic_Novels
71. HORSTKOTTE, Silke (2013). Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences. In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, (ed.). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
72. HORSTKOTTE, Silke, PEDRI, Nancy (2011). Focalization in Graphic Narrative. *Narrative* [online]. October 2011, **19**(3), s. 330-357 [cit. 12.5.2021]. ISSN 1538-974X. Dostupné z <https://muse.jhu.edu/article/454483>.
73. ITO, Go (2005). *Tezuka izu deddo: Hirakareta manga hyogenron e*. Tokyo: NTT. ISBN 978-4757141292. Cit. In: BERNDT, Jaqueline. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives,' Nonnonba, and Manga (Kyoto). In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
74. ITO, Go (2012). Manga no futatsu no kao. In: AZUMA, Hiroki (ed.). *Nihon 2.0: Shiso chizu β*. Vol. 3. Tokyo: Genron, s. 236–483. ISBN 9784990524357. Cit. In: BERNDT, Jaqueline. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives,' Nonnonba, and Manga (Kyoto). In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
75. ITO, Kinko (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *The Journal of Popular Culture* [online]. Blackwell Publishing, USA. 2005, **38**(3), s. 456-475 [cit. 14.5.2021]. ISSN 00223840. Dostupné z <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x>
76. KAINDL, Klaus (2004). Multimodality in the Translation of Humour in Comics. In: VENTOLA, Eija, CASSILY, Charles, KALTENBACHER, Martin (ed.). *Perspectives on Multimodality* [online]. Amsterdam: John Benjamins, s. 173–192 [cit. 14.5.2021]. ISBN 9789027232069. Dostupné z

- <https://eds.b.ebscohost.com/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM4NzI4NV9fQU>
41.
77. KAINDL, Klaus (1999). Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*. January, 1999, **11**(2), s. 263 – 288. ISSN 1569-9986.
 78. KAINDL, Klaus (2010). Comics in Translation. In: GAMBIER, Yves, DOORSLAER, Luc van., (ed.). *Handbook of Translation Studies, 1*. Amsterdam: John Benjamins, s. 36–40. ISBN 978-90-272-0334-2.
 79. KINSELLA, Sharon (1995). Cuties in Japan. In: SKOV, L., MOERAN, B., (ed.). *Women, Media and Consumption in Japan*, s. 220–54. Honolulu: University of Hawaii Press.
 80. KINSELLA, Sharon (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *The Journal of Japanese Studies* [online]. The Society for Japanese Studies, Summer, 1998, **24**(2), s. 289-316. [cit. 14.5.2021]. ISSN 00956848. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/133236>
 81. KINSELLA, Sharon (2000). *ADULT MANGA. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawaii Press. ISBN 9781135798086.
 82. KRESS, Gunther. (2003). *Literacy in the new media age*. London: Routledge. ISBN 9780415253550.
 83. KRESS, Gunther (1998). Visual and verbal modes of representation in electronically mediated communication. In: SNYDER, I., (ed.). *Page to Screen*. London: Routledge. ISBN 9781136858291.
 84. KRESS, Gunther (2000). Design and Transformation: New theories of meaning. In: . COPE, B., KALANTZIS, M. (ed.). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge. ISBN 9786612768545.
 85. KRESS, Gunther. (2009). What Is Mode? In: JEWITT, Carey, (ed.). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, s. 54–67. ISBN 9781138245198.
 86. KRESS, Gunther (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London/New York: Routledge. ISBN 9780415320603.
 87. KRESS, Gunther, van LEEUWEN, Theo (1996). *Reading images: The grammar of visual design*. London: Routledge. ISBN 9780415105996.
 88. KRESS, Gunther, van LEEUWEN, Theo (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold. ISBN 9780340662922.
 89. KRESS, Gunther, van LEEUWEN, Theo (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design (2nd ed.)*, London: Routledge. ISBN 978-0415319157.
 90. KUKKONEN, Karin (2011). Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. *SubStance* [online]. **40**(1), s. 34-52 [cit. 14.5.2021]. ISSN 1527-2095. DOI: 10.1353/sub.2011.0005.
 91. KUKKONEN, Karin (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Wiley Blackwell. ISBN 978-1-118-49993-1.
 92. KUKKONEN, Karin (2013b). Textual Traditions in Comics: Fables, Genre, and Intertextuality. In: MATZ, Jesse E., HERMAN, David, (ed.). *Frontiers of Narrative*.

- Contemporary Comics Storytelling* [online]. University of Nebraska Press [cit. 18.5.2021]. ISBN 978-0-8032-4637-9 Dostupné z <https://core.ac.uk/download/pdf/191050334.pdf>
93. KUNZLE, David (2001). The voices of silence: Willette, Steinlen and the introduction of the silent strip in the Chat Noir, with a German coda In: VARNUM, R., GIBBONS, C., (ed.). *The language of comics: word and image*. University Press of Mississippi, Jackson MS. ISBN 978-1578064144.
94. KUNZLE, David (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. University of California Press. ISBN 9780520018655.
95. LAKOFF, George, JOHNSON, Mark (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press, Chicago. ISBN 9780226468006.
96. LAKOFF, George, JOHNSON, Mark (1999). *Philosophy in the flesh : the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books. ISBN 0-465-05673-3.
97. LEFEVRE, Pascal (2011). Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences. *SubStance* [online]. 2011, **40**(1) [cit. 20.5.2021]. ISSN 1527-2095. Dostupné z <https://muse.jhu.edu/article/423022>
98. LEHMANN, Timothy R. (2004). *Manga: Masters of the Art*. New York: Collins Design. ISBN 9780060833312.
99. LEEUWEN, Theo van (2005). Typographic Meaning. *Visual Communication*. 2005, **4**(2), s. 137–43. *Introducing social semiotics*. London: Routledge. ISBN 0-203-64702-5.
100. LEEUWEN, Theo van (2006). Towards a Semiotics of Typography. *Information Design Journal + Document Design* [online]. **14**(2), s. 139–155 [cit. 20.5.2021]. ISSN 1569-979X. DOI: <https://doi.org/10.1075/idjdd>
101. McCLOUD, Scott (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial. ISBN 9780060976255.
102. McCLOUD, Scott (2006). *Making Comics*. New York: William Morrow. Harper Collins Publishers. ISBN 9780060780944.
103. McLELLAND, Mark (2000). *Male homosexuality in modern Japan: Cultural myths and social realities* [online]. Richmond, Surrey: Curzon Press [cit. 14.5.2021]. ISBN 9780203016688. Dostupné z https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=e000xww&AN=134960&lang=cs&site=ehost-live&scope=site&ebv=EB&ppid=pp_C
104. McLELLAND, Mark (2010). The “Beautiful Boy” in Japanese Girls’ Manga. In: JOHNSON-WOODS, Toni (ed.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic, s. 77-101. ISBN 9781441107879.
105. MESKIN, Aaron (2007). Defining Comics? *Journal of Aesthetics and Art Criticism* [online]. **65**(4), s. 369-79 [cit. 14.5.2021]. ISSN 15406245. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/4622260>
106. MIKKONEN, Kai (2005). *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Helsinki: Gaudeamus. Cit. In: VARIS, Essi (2013). *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels*

- [online]. Licentiate Thesis University of Jyväskylä Department of Art and Culture Studies Literature [cit. 21.5.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/28089602/A_Frame_of_You_Construction_of_Characters_in_Graphic_Novels
107. MIKKONEN, Kai (2008). Presenting Minds in Graphic Narratives. *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas* [online]. Johns Hopkins University Press. June 2008, **6**(2), s. 301-32 [cit. 19.5.2021]. ISSN 01957678. Dostupné z <https://muse.jhu.edu/article/240311>.
108. MIKKONEN, Kai (2010). Remediation and the Sense of Time in Graphic Narratives. In: GOGGIN, Joyce, HASSLER-FOREST, Dan (ed.). *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Jefferson: McFarland, s. 74–86. ISBN 9780786442942.
109. MIKKONEN, Kai (2012). Graphic Narratives as a Challenge to Transmedial Narratology: The Question of Focalization. *Amerikastudien* [online]. 2012, **56**(4), s. 637–652 [cit. 14.5.2021]. ISSN 03402827. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/23509433>
110. MIKKONEN, Kai (2013). Subjectivity and Style in Graphic Narratives. In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël. *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* [online]. De Gruyter, Inc., s. 101-124 [cit. 15.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z ProQuest Ebook Central: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>.
111. MIODRAG, Hannah (2013). *Comics and Language: reimagining critical discourse on the form*. University Press of Mississippi, Jackson. ISBN 978-1-61703-804-4.
112. MIRZOEFF, Nicholas (1999). *An Introduction to Visual Culture*. New York, Routledge. ISBN 978-0-415-32758-9.
113. MITCHELL, William, J. T. (1996). Word and Image. In: NELSON Robert S., SCHIFF, Richard, (ed.). *Critical Terms for Art History*. Chicago: University of Chicago Press, Shesgreen, Sean. ISBN 9781849723527.
114. NAPIER, Susan (1990). *The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity*. London: Routledge. ISBN 9780203974636.
115. NATSUME, Fusanosuke, (1995). Koma no kihongenri wo yomitoku: Dokusha no shinri wo yūdō suru komawari to iu majikku. Tokyo: Takarajimasha. Cit. In: BERNDT, Jaqueline, (ed.) (2010). *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Global Manga Studies, **1**. International Manga Research Center, Kyoto Seika University. s. 37–52. ISBN 978-4-905187-01-1.
116. NATSUME, Fusanosuke (1997). Manga wa naze omoshiroi no ka? Tokyo: NHK. Cit In: BERNDT, Jaqueline (2010). Real Manga? Diversity, Hybridity, Relationalities [online]. In: FURUICHI, Yasuko, (ed.). *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today* (výstava). The Japan Foundation, s. 213-219 [cit. 10.6.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/2088609/_Real_Manga_Diversity_Hybridity_Relationalities
117. NATSUME, Fusanosuke (1999). Manga no chikara [The Power of Manga]. Tokyo: Akira Bunsha, (ed.) (2001). Manga Sekai Senryaku [Manga's World Strategy].

- Tokyo: Shogakukan. Cit. In: BERNDT, Jaqueline, (ed.) (2010). *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Global Manga Studies, 1. International Manga Research Center, Kyoto Seika University. s. 37–52. ISBN 978-4-905187-01-1.
118. NATSUME, Fusanosuke (2008). Manga: Komatopia. Trans. Margherita Long. *Mechademia* [online]. 3, s. 65–74 [cit. 28.5.2021]. ISSN 21526648. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/41510903>
119. NATSUME, Fusanosuke, TAKEUCHI, Osamu (2009). *Mangagaku nyūmon*. Tokyo: Minerva shobō. Cit. In: BERNDT, Jaqueline (2010). Real Manga? Diversity, Hybridity, Relationalities [online]. In: FURUICHI, Yasuko, (ed.). *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today* (výstava). The Japan Foundation, s. 213-219 [cit. 10.6.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/2088609/_Real_Manga_Diversity_Hybridity_Relationalities
120. NATSUME, Fusanosuke (2010). Pictotext and Panels: Commonalities and Differences in Manga, Comics and BD. Přel. Jessica Bauwens-Sugimoto. In: BERNDT, Jaqueline (ed.), (2010). *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* [online]. Global Manga Studies, 1. International Manga Research Center, Kyoto Seika University [cit. 29.5.2021]. ISBN 978-4-905187-01-1. Dostupné z <http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/040-054chap3Natsume20101224.pdf>
121. NATSUME, Fusanosuke (2013). Where Is Tezuka? A Theory of Manga Expression, přel. Matthew Young. *Mechademia* [online]. Tezuka's Manga Life, 2013, 8, s. 89-107 [cit. 29.5.2021]. ISSN 19342489. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/10.5749/mech.8.2013.0089>
122. NEW LONDON GROUP, The, (2000). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. In: COPE, Bill, KALANTZIS, Mary (ed.). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. New York: Routledge, s. 9-37. ISBN 9786612768545.
123. NORRIS, Craig. (2009). Manga, Anime and Visual Art Culture. In: SUGIMOTO, Yoshio, (ed). *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Melbourne: Cambridge University Press, s. 236-260. ISBN 978-0-521-70663-6 .
124. O'SULLIVAN, Carol (2013). Introduction: Multimodality as Challenge and Resource for Translation. Translating Multimodalities. O'SULLIVAN, Carol, JEFFCOTE, Caterina (ed.). *Journal of Specialised Translation* [online]. 2013, 20, s. 2-14 [cit. 25.5.2021]. ISSN 1740357X. Dostupné z <https://jostrans.org/index.php>
125. ONODA, Power, Natsu (2016). Questioning the Racial Question: Representations of Human Faces in Classic Manga. In: YUASA, Etsuyo, KUNIMOTO, Namiko (ed.). *Manga at a Crossroads: Classic Manga Development and Globalization of Manga* [online]. The Ohio State University, s. 10-14 [cit. 28.5.2021]. ISBN 098247153X Dostupné z https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/78696/EASC_MangaSymposiaProceedings_2016.pdf?sequence=12&isAllowed=y

126. PEIRCE, Charles Sanders (1931–1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. HARTSTONE, Charles, WEISS, Paul, BURKS, Arthur W. (ed.). Cambridge (MA): Harvard University Press.
127. PETERSEN, Robert S. (2007). The Acoustics of Manga: Narrative erotics and the visual presence of sound. *International Journal of Comic Arts* [online]. Spring, 2007, s. 578-590 [cit. 14.5.2021]. ISSN 1531-6793. Dostupné z http://www.ijoca.net/new/sub3_past.html#vol9no1
128. PETERSEN, Robert S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels : A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, California: Praeger. ISBN 9780313363313.
129. PRATT, Henry J., HAYMAN, Greg (2005). What Are Comics? In: GOLDBLATT, David, BROWN, Lee (ed.). *A Reader in Philosophy of the Arts*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education Inc., s. 419–424. ISBN 978-1-138-23588-5.
130. PRATT, Henry J. (2009). Narrative in Comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Special issue; The Poetics, Aesthetics, and Philosophy of Narrative. Winter, 2009, 67(1), s. 107-117. Wiley on behalf of The American Society for Aesthetics. ISSN 0021-8529.
131. PRATT, Henry J. (2012). Making Comics into Film. In: MESKIN, A., COOK, R.T. (ed.). *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden, MA: Wiley-Blackwell. ISBN 9781118799468.
132. RAMPANT, James (2010). The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. In: JOHNSON-WOODS, T. (ed.). (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Academic, s. 221-232. ISBN 9781441107879.
133. ROSENBAUM, Roman (2014). Ishinomori Shotaro: (Re)presenting Japanese Graphic History. *International Journal of Comic Art* [online]. Fall/ Winter, 16(2) [cit. 17.6.2021]. Dostupné z https://www.academia.edu/37028102/Ishinomori_Shotaro_Re_presenting_Japanese_Graphic_History
134. RYAN, Marie-Laure, (ed.). (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press. ISBN 978-0-8032-8993-2.
135. RYAN, Marie-Laure. On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: MEISTER, Jan Christoph (ed.) (2008). *Narratology beyond Literary Criticism*. Berlin, New York: De Gruyter, s. 1-24. ISBN 9783110183528.
136. SABIN, Roger (1993). *Adult Comics: An Introduction*. New York: Routledge. ISBN 9780415044189.
137. SARACENI, Mario (2001). Relatedness: Aspects of Textual Connectivity in Comics. In: BAETENS, Jan (ed.). *The Graphic Novel*. Belgium: Leuven UP, s. 167-179. ISBN 9781107655768.
138. SARACENI, Mario, (2003). *The Language of Comics*. Portsmouth, Portsmouth University Press. ISBN 9780415214223.
139. SASO, Akira (2009). Saso noto. Kyoto: Kyoto Seika University, Manga Dept., Story Course. Cit In: BERNDT, Jaqueline. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives,' Nonnonba, and Manga (Kyoto). In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, (2013). *From Comic Strips*

- to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
140. SERAFINI, Frank, and Jennifer Clausen. Typography as Semiotic Resource. *Journal of Visual Literacy* [online]. 2012, **31**(2), s. 12–29. [cit. 10.6.2021]. ISSN 1051-144X. Dostupné z <https://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=9&sid=acb9ed22-b3ff-4921-b45f-72e2c1ce30dc%40sessionmgr4008>.
- 141.
142. SCHODT Frederik L. (1985). Reading the Comics. *The Wilson Quarterly* [online]. Summer, 1985, **9**(3), s. 57-66 [cit. 11.6.2021]. ISSN 2328529X. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/40256891>
143. SCHODT, Frederik L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press. ISBN 978-1-880656-23-5.
144. SNELL-HORNBY, Mary (2006). *The turns of translation studies: New paradigms or shifting viewpoints?* Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins. ISBN 9781282156128.
145. STÖCKL, Hartmut (2004). In between modes: language and image in printed media, In: VENTOLA E., C. Charles, KALTENBACHER, M. (ed.). *Perspectives on Multimodality* [online]. John Benjamins, Amsterdam, s. 9-30 [cit. 17.6.2021]. ISBN 9789027232069. Dostupné z <https://eds.a.ebscohost.com/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzM4NzI4NV9fQU41?sid=acb9ed22-b3ff-4921-b45f-72e2c1ce30dc@sessionmgr4008&vid=2&format=EB&rid=1>
146. STÖCKL, Hartmut (2005). Typography: Body and Dress of a Text: A Signing Mode Between Language and Image. *Visual Communication* [online]. 2005, **4**(2), s. 77–85 [cit. 1.6.2021]. ISSN 14703572 Dostupné z <https://www.semanticscholar.org/paper/Typography%3A-body-and-dress-of-a-text-a-signing-mode-Stöckl/385946af973ad70c50fdb7fe963b999c6dd40754>
147. TAKAHASHI, Mizuki (2008). Opening the Closed World of Shōjo Manga. In: MacWILLIAMS, Mark, (ed.). *Japanese Visual Culture*. Armonk, NY: M. E. Sharpe, s. 114-136. ISBN 9780765616029.
148. TAKEYUMA, Kentaro, YAMANUMA, Koji (2006). Animeishon no sozoryoku: Terebi anime kara ato animeishon made. Wochikochi [The Japan Foundation's Monthly] **13**, s. 8–17. In: BERNDT, Jaqueline. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives,' Nonnonba, and Manga. In: STEIN, Daniel, THON, Jan-Noël, (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels : Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. [online]. De Gruyter, Inc. [cit. 14.5.2021]. ISBN 978-3110426564. Dostupné z <https://ebookcentral.proquest.com/lib/cuni/detail.action?docID=2035737>
149. TAKEUCHI, Kayo (2010). The Genealogy of Japanese Shōjo Manga (Girls' Comics) Studies. *U.S.-Japan Women's Journal*. University of Hawai'i Press on behalf of International Institute of Gender and Media, 2010, **38**, s. 81-112. ISSN 2330-5029.

150. TAN, Ed S. (2001). The telling face in comics strip and graphic novel. In: BAETENS, Jan (ed.). *The Graphic Novel*, Leuven: Leuven University Press, s. 31-46. ISBN 9781107655768.
151. THOMAS, Baraka, Jolyon (2012). *Drawing on Tradition Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawai'i Press. ISBN 9781139177849.
152. THOMPSON, Jason (2007). *Manga: The Complete Guide*. New York: Ballantine Books. ISBN 9780345539441.
153. WARTENBERG, Thomas E. (2012). Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between Image and Text in Comics. In: MESKIN, A., COOK, R.T., (ed.). *The Art of Comics: A Philosophical Approach* [online]. Malden, MA: Wiley-Blackwell [cit. 1.6.2021]. ISBN 9781444354843. Dostupné z <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781444354843>.
154. YOMOTA, Inuhiko (1994). Manga Genron (Manga Base Theory). Tokyo: Chikuma Shoten. Cit In: MacWILLIAMS, Mark W. (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* [online]. Armonk, NY: M.E. Sharpe, s. 295-334. [cit. 19.5.2021]. ISBN 9780765616029.
155. ZANETTIN, Federico (2009). Comics. In: BAKER, M., SALDANHA, G., (ed.). *Routledge encyclopedia of translation studies* [online]. Milton Park: Routledge, s. 37–40 [cit. 2.6.2021]. ISBN 9781032088709. Dostupné z <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781315678627/routledge-encyclopedia-translation-studies-mona-baker-gabriela-saldanha>
156. ZANK, Dinah. Kawaii vs. Rorikon: The Reinvention of the Term Lolita in Modern Japanese Manga. In: BERNINGER, Mark, ECKE, J., HABERKORN, G., (ed.). *Comics as a Nexus of Cultures, Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. PALUMBO, Donald E., SULLIVAN, C.W. III, (series ed.). Critical Explorations in Science fiction and Fantasy, vol. 22. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., s. 211-222. ISBN 9780786455874.

Použité mangy:

Shounen

1. ARAKI, Hirohiko (2020). *JoJo's Bizarre Adventure: Part 4-Diamond Is Unbreakable*. Vol. **6**(kap. 48). VIZ Media LLC ISBN 978-1974708123.
2. ARAKI, Hirohiko (2020). *JoJo's Bizarre Adventure: Part 4-Diamond Is Unbreakable*. Vol. **4**(kap. 31). VIZ Media LLC ISBN 978-1974708109.
3. ASOU Shuichi (2012). *Saiki Kusuo no Sainan (The Disastrous Life of Saiki K.)*. Vol. **2**(kap. 18). Shueisha: Tokyo. ISBN 978-4-08-870556-9.
4. ASOU Shuichi (2017). *Saiki Kusuo no Sainan (The Disastrous Life of Saiki K.)*. Vol. **23**(kap. 243). Shueisha: Tokyo. ISBN 978-4-08-881211-3.
5. HIDEAKI, Sorachi (2006). *Gintama*. Vol. **16**(kap. 131). Shueisha: Tokyo. ISBN 9788499470573.
6. HIDEAKI, Sorachi (2009). *Gintama*. Vol. **27**(kap. 232). Shueisha: Tokyo. ISBN 4088746295.
7. HIDEAKI, Sorachi (2013). *Gintama*. Vol. **48**(kap. 417, 424). Shueisha: Tokyo. ISBN 978-4088706153.
8. HIDEAKI, Sorachi (2013). *Gintama*. Vol. **49**(kap. 431). Shueisha: Tokyo. ISBN 9784088706474.
9. HIDEAKI, Sorachi (2014). *Gintama*. Vol. **53**(kap. 472). Shueisha: Tokyo. ISBN 9784088800066.
10. HIDEAKI, Sorachi (2014). *Gintama*. Vol. **56**(kap. 502). Shueisha: Tokyo. ISBN 978-4-08-880172-8.
11. HIRAMOTO, Akira (2015). *Prison School*. Vol. **1**(kap. 8). Yen Press. ISBN 978-0-316-34365-7.
12. HIRAMOTO, Akira (2016). *Prison School*. Vol. **5**(kap. 45). Yen Press. ISBN 978-0-316-34613-9.
13. HIRAMOTO, Akira (2017). *Prison School*. Vol. **12**(kap. 118). Yen Press. ISBN 978-0-316-34617-7.
14. HIRAMOTO, Akira (2018). *Prison School*. Vol. **18**(kap. 169). Yen Press. ISBN 978-0-316-55861-7.
15. HIRAMOTO, Akira (2018). *Prison School*. Vol. **21**(kap. 206). Yen Press. ISBN 978-0-316-55863-1
16. YOSHINO, Satsuki (2014). *Barakamon*. Vol. **2**(kap. 10). Yen Press. ISBN 978-0-316-33658-1.
17. ICHIKAWA, Haruko (2017). *Houseki no Kuni (Land of the Lustrous)*. Vol. **4**(kap. 21). Kodansha Comics. ISBN 9781632365293.
18. ICHIKAWA, Haruko (2019). *Houseki no Kuni (Land of the Lustrous)*. Vol. **8**(kap. 61). Kodansha Comics. ISBN 978-1632367273.
19. IWAACKI, Hitoshi (1991). *Kiseijuu Sei no Kakuritsu (Parasyte)*. Vol. **2**(kap. 14). ISBN 978-4-06-314029-3
20. ONE, (2019). *Mob Psycho 100*. Vol. **3** (kap. 24). Dark Horse Manga. ISBN 978-1506709895.
21. ONE, (2020). *Mob Psycho 100*. Vol. **4** (kap. 27,31). Dark Horse Manga. ISBN 978-1506713694.

21. ŌIMA, Yoshitoki (2015). *Koe no Katachi(A silent voice)*. Vol. 2(kap. 14). Kodansha USA. ISBN 978-1-63-236057-1.
22. ŌIMA, Yoshitoki (2016). *Koe no Katachi(A silent voice)*. Vol. 6(kap. 48). Kodansha USA. ISBN 978-1-63-236061-8.
23. YOSHINO, Satsuki (2015). *Barakamon*. Vol. 4(kap. 34). Yen Press. ISBN 978-0-316-34029-8.
24. YOSHINO, Satsuki (2016). *Barakamon*. Vol. 12(kap. 92). Yen Press. ISBN 978-0-316-54544-0.
25. SANBE, Kei (2013). *Boku dake ga Inai Machi*. Vol. 1(kap. 6). Yen Press. ISBN 978-4041205570.
26. SANBE, Kei (2013). *Boku dake ga Inai Machi*. Vol. 3(kap. 14). Yen Press. ISBN 978-4041209110.
27. SANBE, Kei (2014). *Boku dake ga Inai Machi*. Vol. 4(kap. 20). Yen Press. ISBN 978-4041017425.
28. YAMAUCHI, Yasunobu (2020). *Danshi Koukousei no Nichijou (Daily Lives of High School Boys)*. Vol. 1(kap. 7, 13). Vertical Comics. ISBN 978-1949980219.
29. YAMAUCHI, Yasunobu (2020). *Danshi Koukousei no Nichijou (Daily Lives of High School Boys)*. Vol. 2(kap. 29). Vertical Comics. ISBN 978-1949980431.
30. YAMAUCHI, Yasunobu (2021). *Danshi Koukousei no Nichijou (Daily Lives of High School Boys)*. Vol. 6(kap. 85). Vertical Comics. ISBN 978-1647290016.

Yaoi

31. INOUESATOH (2019). *10 DANCE*. Vol. 4(kap. 16,17,18). Kodansha Comics. ISBN 9781642129809.
32. INOUESATOH (2019). *10 DANCE*. Vol. 5(kap. 20,22). Kodansha Comics. ISBN 9781642128734.
33. KASHIMA, Chiaki (2013). *Hana to Usagi*. Gush Comics. ISBN 9784796404761.
34. RIHITO, Takarai (2011). *Hana nomi zo Shiru (Only the Flower Knows)*. Vol. 1(kap. 3,4,5). Digital Manga Publishing. ISBN 9784813052906.
35. SCARLET BERIKO (2016). *Joou to Shitateya*. (kap. 2.). SHINSHOKAN. ISBN 978-4403665042.
36. YONEDA, Kou (2021). *Saezuru Tori wa Habatakanai (Twittering Birds Never Fly)*. Vol. 4(kap. 36). Digital Manga Publishing. ISBN 9781569703861.
37. YONEDA, Kou (2019). *Saezuru Tori wa Habatakanai (Twittering Birds Never Fly)*. Vol. 6(kap. 36). Digital Manga Publishing. ISBN 978-4813032205.

Hororové

38. AKUTAMI, Gege (2020). *Jujutsu Kaisen*. Vol. 5(35). VIZ Media LLC. ISBN 978-1974714810.
39. AKUTAMI, Gege (2021). *Jujutsu Kaisen*. Vol. 9(76). VIZ Media LLC. ISBN 978-1974718726.
40. ITO, Junji (2002). *Uzumaki: Spiral Into Horror*. Vol. 3(kap. 13). VIZ Media LLC. ISBN 9781591160489.
41. MATSURI, Akino (2004) *Pet Shop of Horrors*. Vol.9(kap. 33). ISBN 978-1-59182-506-7.

42. SAKURAI, Gamon (2019). *Ajin*. Vol.13(kap. 62). Vertical, Inc. ISBN 9781947194601.
43. SHIRAI, Kaiu, DEMIZU, Posuka (2018). *The Promised Neverland*. Vol. 3(kap. 18,19). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-4215-9714-0.
44. SHIRAI, Kaiu, DEMIZU, Posuka (2018). *The Promised Neverland*. Vol. 4(kap. 30). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-4215-9715-7.
45. YAMAMOTO, Hideo (2011). *Homunculus*. Vol. 15(kap. 15) Shogakukan. ISBN 978-4-09-183790-5.

Shoujo

46. FUJIWARA, Hiro. *Kaichou wa Maid Sama (Maid-sama!)*. Vol. 15&16(kap. 47, 50, 60). VIZ Media: Shojo Beat. ISBN 9781421593517.
47. HERO, HAGIWARA, Daisuke (2015). *Horimiya*. Vol. 1(kap. 4). Yen Press. ISBN 978-0316342032.
48. HERO, HAGIWARA, Daisuke (2016). *Horimiya*. Vol. 6(kap. 40). Yen Press. ISBN 978-0316270137.
49. KUSANAGI, Mizuho (2017). *Akatsuki no Yona*. Vol. 4(kap. 20). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-4215-8785-1.
50. KUSANAGI, Mizuho (2017). *Akatsuki no Yona*. Vol. 9(kap. 53). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-4215-8790-5.
51. TA'AMO (2012). *Taiyou no Ie*. Vol. 7(kap. 26). Kodansha. ISBN 978-4063657128.
52. TA'AMO (2014). *Taiyou no Ie*. Vol. 10(kap. 29). Kodansha. ISBN 978-4063657630.
53. YAMAZAKI, Kore (2021). *Mahoutsukai no Yome (The Ancient Magus' Bride)*. Vol. 15(kap. 72). Seven Seas Entertainment, LLC. ISBN 978-4800010551.

Seinen

54. ASANO, Inio (2019). *Dead Dead Demons Dededededestruction*. Vol. 6(kap 50). VIZ Media LLC. ISBN 978-1974707867.
55. ASANO, Inio (2021). *Dead Dead Demons Dededededestruction*. Vol. 9(kap. 76). VIZ Media LLC. ISBN 978-1974718894.
56. FUJIMOTO, Tatsuki (2020). *Chainsaw Man*. Vol. 1(kap. 3, 7). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-9747-0993-9.
57. FUJIMOTO, Tatsuki (2021). *Chainsaw Man*. Vol. 3(kap. 19). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-9747-0995-3.
58. HAYASHIDA, Q (2013). *Dorohedoro*. Vol. 11(kap. 62). VIZ Media LLC. ISBN 978-1421533858.
59. HAYASHIDA, Q (2014). *Dorohedoro*. Vol. 14(kap. 83). VIZ Media LLC. ISBN 978-1421565361.
60. HAYASHIDA, Q (2015). *Dorohedoro*. Vol. 17(kap. 102). VIZ Media LLC. ISBN 978-1421577968.
61. INOUE, Takehiko (2002). *Vagabond*. Vol. 2(kap. 11). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-59116-035-9.
62. INOUE, Takehiko (2005). *Vagabond*. Vol. 19(kap. 167). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-59116-643-6.

63. INOUE, Takehiko (2009). *Vagabond*. Vol. **30**(kap. 263). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-4215-3438-1.
64. KOIKE, Keichi (2002). *Ultra Heaven*. Vol. **1**, Enterbrain. ISBN 978-4757707603.
65. KOIKE, Keichi (2005). *Ultra Heaven*. Vol. **2**, Enterbrain. ISBN 978-4757722149.
66. MIURA, Kentarou (2006). *Berserk*. Vol. **11**(kap. 59). Dark Horse Comics. ISBN 978-1-59307-470-8.
67. MIURA, Kentarou (2007). *Berserk*. Vol. **20**(kap. 160). Dark Horse Comics. ISBN 978-1-59307-745-7.
68. OHTAKE, Masao (2019). *Hinamatsuri*. Vol. **5**(kap. 23). One Peace Books. ISBN 978-1642730319 .
69. OHTAKE, Masao (2020). *Hinamatsuri*. Vol. **7**(kap. 36). One Peace Books. ISBN 978-1642730562.
70. ONO, Natsume (2010). *Saraiya Goyou (House of Five Leaves)*. Vol. **3**(kap. 15) VIZ Media LLC. ISBN 9781421543789.
71. OONO, Kousuke (2019). *Gokushufudou*. Vol. **1**(kap. 9). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-97-470940-3.
72. OONO, Kousuke (2020). *Gokushufudou*. Vol. **2**(kap. 13,17). VIZ Media LLC. ISBN 978-1-97-471044-7.