

**UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**

Disertační práce

2023

Mgr. Tereza Arndt

Univerzita Karlova

Fakulta humanitních studií

Sémiotika a filozofie komunikace



Sémiotika komiksu

Komunikační strategie textovo-obrazového média

Disertační práce

Mgr. Tereza Arndt

Vedoucí práce: doc. Michaela Fišerová, Ph.D.

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem. Zároveň prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne: 29. června 2023

Mgr. Tereza Arndt

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí práce doc. Michaelae Fišerové, Ph.D., za podporu, mnoho cenných rad a také za důvěru a pochopení. Děkuji i Tereze Slukové za dlouhou řadu podnětných konverzací a Daniele Polákové za redakční dozor. Velký dík patří také Janu Arndtovi za neochvějnou víru. Nakonec bych ráda poděkovala týmu Dějepis ve 21. století – naše společné debaty i spolupráce celkově měly na můj text velký vliv.

Abstrakt:

Předložená disertační práce se soustředí na způsoby, jakými komiks předává sdělení a jaké nástroje v komunikační situaci využívá. Hypotéza práce spočívá v předpokladu, že komiks v procesu komunikace pracuje se specifickými a zároveň intermediálně sdílenými prostředky. Tyto postupy jsou nahlíženy z hlediska filozofického i empirického (umělecko-vědního). V návaznosti na analýzu způsobu nakládání s určitými typy znaků v rámci obrazovo-textových uměleckých děl bude představen a popsán pojem kompon neboli komponované umístění figury. Tomuto termínu je v práci věnována podstatná část a v širším ohledu také představuje doklad onoho paradoxního specifického a sdíleného stylu komunikace audiovizuálních médií. Pozornost bude dále věnována popisu komiksového kódu a principům, které se v různé míře podílejí na konstituci komiksových děl, jejich podobě a povaze vyprávění. Teoretický základ představují práce Rolanda Barthesa, Umberta Eca, Jurije Lotmana, W. J. T. Mitchella či Hilary Chute.

Klíčová slova: komiks, kód, obraztext, kompon, Jurij Lotman, komunikace

Abstract

This dissertation thesis focuses on the ways in which comics transfer messages and what tools they use in a communication situation. The hypothesis of the work consists in the assumption that the comics in the process of communication works with specific and at the same time medially shared means. These procedures are viewed from a philosophical and empirical (artistic-scientific) point of view. Following the analysis of the way of handling certain types of signs within the framework of visual-text works of art, the concept of compon, which means composed placement of a figure, will be introduced and described. The large part of the work is devoted to this term and, in a broader sense, it also represents evidence of that paradoxical specific and shared style of communication of audiovisual media. Attention will be paid to the description of the comics code and principles that participate at various levels in the constitution of comics works, their form and the character of the narrative. The theoretical basis is represented by the works of Roland Barthes, Umberto Eco, Jurije Lotman, W. J. T. Mitchell and Hilary Chute.

Keywords: comics, code, imagetext, compon, Yuri Lotman, communication

Obsah

Obsah.....	5
Úvod.....	7
1. Studia komiksu jako vědní disciplína.....	12
1.1 Historie disciplíny.....	13
1.2 Předmět zkoumání.....	21
1.2.1 Obsah a žánrové znaky.....	23
1.2.2 Kontext.....	30
1.2.3 Forma.....	42
1.3 Shrnutí.....	50
2. Metodologická východiska.....	52
2.1 Roland Barthes a relativní subjektivismus.....	52
2.1.1 Třetí smysl: místo setkání symbolů a emočního zranění.....	57
2.1.2 Kódy Rolanda Barthesa: strukturování významu.....	66
2.2 Umberto Eco a (ne)uzavřená díla.....	68
2.2.1 (Ne)konzumace komiksu: Četba „Steva Canyona“ a Mýtus Supermana.....	72
2.2.2 Kód jako otevřené pravidlo.....	84
2.3 Jurij Lotman: studia kultury a jazyků umění.....	88
2.3.1 Prostory sémiosfér, modelující systémy a o jazyku komiksu.....	92
2.3.2 Kód: paměť a dobovost.....	103
2.3.3 Doslov.....	107
2.4 Terminologie.....	109
2.4.1 Definice komiksového kódu.....	109
2.4.2 Slovník dalších pojmů.....	111
3. Komponované umístění figury – kompon.....	114
3.1 Kompon jako překlad a transformace.....	117
3.2 Kompon jako součást vnitřní struktury.....	122
3.3 Kompon a „šedá zóna“.....	125
3.4 Kompon a/vs intertextualita.....	131
3.5 Shrnutí.....	133
4. Obrazovo-textové figury.....	138
4.1 Martin Foret a obrazoslovní amalgám.....	138
4.1.1 Definice komiksového kódu.....	140
4.1.2 Oblast verbální a vizuální, „literárna“ a „výtvarna“. Problém ikonický vs. piktorální.....	141
4.1.3 Obrazoslovní amalgám, jeho vnitřní vztahy a kompon.....	147
4.1.4 Doslov.....	148
4.2 Obraztext W. J. T. Mitchella: prorůstání jako významotvorný princip.....	149
4.2.1 Image, Picture & Imagetext / obraztext.....	150
4.2.2 Eseje.....	156
4.2.3 Doslov.....	170
4.3 Ekfráze a piktorální model.....	171

4.3.1	Piktoriální model a kompon.....	177
4.4	Shrnutí.....	183
5.	Podoby a hranice komiksového vyprávění	185
5.1	Ustálená podoba komiksového vyprávění.....	187
5.2	„Jiné“ vyprávění: komiksy beze slov, postmoderní a abstraktní komiksy	191
5.3	Komiksy bez obrazů.....	199
5.4	Shrnutí.....	203
	Závěr: aplikace komunikačních nástrojů a strategií	204
	Použitá literatur:	215
	Primární	215
	Komiks.....	223
	On-line zdroje	227

Úvod

Předložená práce představuje doklad o specifickém a zároveň sdíleném způsobu komunikace komiksu z pohledu filozofického i empirického umělecko-vědního. Hypotéza textu spočívá v přesvědčení, že komunikace komiksového kódu se nezakládá v užívání ryze jedinečných typů znaků, ale v jedinečném užívání znaků, které jsou sdíleny napříč audiovizuálními, popřípadě obrazovo-textovými médii. Příkladem tohoto nakládání s určitými typy znaků je především popis tzv. komponovaného umístění figury (komponu) a popis principů, kterými operuje komiksový kód a jež se v různé míře realizují a tím přímo podílejí na konstituci komiksových textů a povaze sdělení. Tyto dva typy nástrojů reprezentují dominantní způsoby, jakými komiks předává své sdělení: na základě míšení funkcí obrazového popisu a textových obrazů.

Na začátku svého bádání jsem vycházela z předpokladu, že komiks je autonomní umělecká forma, jejíž specifikum spočívá v práci s konkrétním typem znaků. Tyto znaky jsou pak organizovány podobným způsobem, jako u např. u filmu. Tento typ znaků je ale ryze tzv. komiksový a nelze jej najít či identifikovat v jiných uměleckých kódech. Ona hypotéza, totiž že jedinečnost komiksu spočívá v něčem „jiném“, než co najdeme u dalších obrazovo-textových druhů umění, je vcelku široce sdílána. Teoretický obor studií komiksu se koneckonců z velké části zabývá právě rozbory a pečlivým hledáním oněch zvláštních, výjimečných prvků, které komiksové příběhy navždy oddělí od filmu, literatury nebo výtvarného umění – ať už na rovině formy nebo obsahu.

Nepopírám, že především v začátcích ustanovování disciplíny bylo toto „pátrání“ významnou součástí chaotické situace – chaotické v tom smyslu, že autonomie komiksu jako samostatného uměleckého systému nebyla zcela potvrzena či doložena. Nebylo sdíleno pojmosloví, hranice oboru ani metoda – způsob a postup analýzy s sebou mnohdy nesl i úhel pohledu, kterým bylo na komiksové narativy nahlíženo. Z tohoto důvodu také vznikalo tolik komparativních rozborů typu komiks a/versus literatura, výtvarné umění nebo film. Právě skrze srovnávání se měly zviditelnit rozdíly v komunikaci, jež propůjčovaly komiksu „jinou“ roli, podobu či vyznění. Tyto jednotlivé detaily a rysy pak potvrzovaly fakt, že komiks není podžánr literatury nebo výtvarného umění, ale autonomní a komplexně strukturovaný systém umělecké komunikace. Z tohoto závěru pak bylo poměrně logicky očekáváno, že komiks bude fungovat na základě vlastních pravidel, principů komunikace a také se specifickými typy obrazovo-textových znaků.

Ačkoli jsem zprvu zastávala totožný názor a uvedené hledisko sdílela, během teoretického výzkumu i praktických zkušeností s komiksy jsem byla nucena tyto postoje přehodnotit. Postupně jsem při práci na tomto textu došla k závěru, že v komiksu je téměř nemožné najít zcela jedinečné či odlišné prvky, které by zcela absentovaly v podobných formách a/v jiných médiích. Sekvence, záběr, vizualizace, materializace – všechny pojmy jsou v uměleckých oblastech komunikace šířeji sdíleny. Jejich odlišné formy či vyznění pouze odpovídají konstitučním principům konkrétních médií. Situaci je možné ilustrovat například na terminologii amerického kunsthistorika a teoretika vizuálních studií W. J. T. Mitchella, který ve svých knihách detailně popsal několik tzv. hybridních forem, v nichž se obraz a text prolíná. Na základě jeho analýz lze také doložit, že se tyto smíšené koncepty mohou objevovat napříč různými médii. Během svého výzkumu jsem proto došla k závěru, že komiks nedisponuje něčím zcela odlišným, respektive jedinečným – jiné však je, jak se sdílenými prvky a figurami nakládá, aby bylo sdělení přenášené komiksovým kódem úspěšné.

Změna teze měla zásadní vliv na formu této práce. Namísto komparace s jinými jazyky umění jsem přešla ke zkoumání systému komiksového kódu, avšak bez předpokladu, že v jeho struktuře najdu jedinečný, neopakovatelný prvek. Také jsem zcela opustila nastínění historického vývoje komiksu a namísto toho se soustředila na disciplínu studia, příp. teorie komiksu a cíle, které si v rámci svého utváření kladla. Nejen že různé přehledy historických podob komiksu jsou poměrně časté, ale pro tento text by byly spíše nadbytečný.¹ Předměty zájmu teorie komiksu namísto toho naznačují, jaké otázky a témata jsou v současnosti důležité. Jako podstatnou oblast uvedeného zkoumání vnímám bezesporu oblast vztahů mezi obrazy a slovy, jejich propojování a koncepty, ve kterých se realizují. Komiks nabízí v tomto ohledu styl komunikace, ve kterém 1) slova a obrazy navzájem přejímají a sdílejí svoje funkce a vlastnosti, a 2) slova a obrazy jsou schopné propojit se v komplexní komunikační celek, který není možné rozdělit – respektive není možné o rozdělení uvažovat, protože bychom tím zároveň nerespektovali strukturální povahu komiksového kódu.

Komiks, především superhrdinský komiks, je často spojován s řeckou a římskou mytologií a označován jako jejich pokračování. Spoluautor knihy *Superheroes!: Capes, Cows, and the Creation of Comic Book Culture* Laurence Maslon např. tvrdí, že v případě superhrdinských příběhů jde o naši vlastní řeckou mytologii, ačkoli ji

¹ Za všechny zmiňme knihu Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*, českému čtenáři dobře známou (McCloud, 2008).

interpretujeme z pohledu vlastní pozice v čase. Německý historik umění Aby Warburg předpokládal, že určité významy, emoční a archetypální, jsou ukotvené v lidské kolektivní a kulturní paměti ve formě postojů. Tyto figury, jak budu v práci označovat zobrazení v jazycích umění, znovu zpřítomňují obsahy, evokují je a společně s nimi mohou vyjevit celé příběhy, vyprávění a případně i poučení. Warburgův *Atlas Mnemosyné* je ztělesněním tohoto přžívání a „[...] demonstruje, že symbolické formy se v dějinách nevyvíjejí, nýbrž migrují“ (Bartlová, 2017 s. 37).² Vedle hybridních konceptů na pomezí obrazu a slova mě silně zaujala také možnost, že v komiksu jakožto moderní mytologii jsou takovéto figury využívány. Jak takové zobrazení funguje v komiksu? A opravdu znázornění plní svou funkci nehledě na kulturní a společenský vývoj? Během výzkumu pro tento text jsem proto ony figury začala rozpoznávat, hledat a porovnávat. Staly se pro mě důležitou, respektive klíčovou oblastí zájmu. V širším kontextu jsem tedy předloženou práci pojala jako jakousi případovou studii, která má prověřit umístění oněch figur v jedné podobě z celku intermediální komunikace.

Empirický materiál, se kterým jsem pracovala, proto z velké části tvoří komiksy superhrdinského žánru z angloamerického prostředí 20. a 21. století. Tento žánr jsem vybrala z několika důvodů, přičemž hlavní byl ten, že jde pravděpodobně o nejznámější a nejrozšířenější komiksově vyprávění. Tato narativní forma je s komiksem pevně spjata, a to i díky tomu, že s příchodem Supermana v roce 1938 fakticky komiks vznikl – přestože již předtím se objevovaly komiksově příběhy v novinách a magazínech (nejčastěji ve formě stripu).³ Vzhledem k tomu jsem vnímala superhrdinský žánr jako svého druhu „mainstream“, hlavní proud komiksu, od kterého se má další bádání odrazila. Nabízí totiž mnoho situací a znázornění obrazových popisů, které se následně rozvinuly či zcela změnily, avšak ustálená podoba je tím, co nám poskytne referenční bod pro další popisy a komparace (tedy především vnitřní, tj. na rovině kódu). Další komiksy, které jsem zvolila, např. byly nebo jsou významné pro kód (*Maus*) i vývoj žánru. V rámci představení dalších podob vyprávění jsem pak vybírala především, avšak ne výlučně, ty komiksy, které jsou známé a dostupné českému publiku.

² Milena Bartlová u této věty odkazuje k: Lang, K. (2006). *Chaos and Cosmos: on the Image in Aesthetics and Art History*. Chapel Hill: Cornell University Press, 113, 92, 99.

³ K problematice (československého) komiksověho stripu či k jeho vývoji například viz:

Diesing, H. (2011) *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone.

Gordon, I. (2002). *Comic strips and consumer culture, 1890–1945*. Washington [u.a.]: Smithsonian Institution Press.

Kořínek, P., Prokúpek, T. (2012). *Signály z neznáma: český komiks 1922–2012*. Praha: Arbor vitae.

Jelikož z pohledu metodologie je mnoho cest, kterými se ke zkoumání komiksu vydat, zvolila jsem tři významné sémiotiky, kteří se zabývali pojmem kódu a jazyky umění. Následně jsem se pokusila zvolit tu metodu, která mému přístupu bude odpovídat nejlépe – tedy metodu Jurije Lotmana, detailní zkoumání modelujících systémů s ohledem na širší kontext. Tyto analýzy jsou založeny na respektu k jednotlivým jazykům umění a přiznání jejich autonomních možností, což je na rovině této práce zásadní. Namísto komparace a hledání rozdílů či podobností se tedy věnuji především popisu konkrétního kódu, jeho vlastnostem, rysům a roli produkce v kulturně-historické a filosofické oblasti (např. vizuální studia, kulturní paměť apod.).

Práce je rozvržena do pěti kapitol. První má za cíl shrnout vývoj a stav současného zkoumání, tj. obor studia, příp. teorie komiksu, naznačit témata, na která se při analýzách klade důraz, a ukázat, jaké oblasti jsou zásadní pro teorii komiksu, potažmo tuto práci. Druhá kapitola představuje užší vhled do práce Rolanda Barthesa, Umberta Eca a Jurije Lotmana, reflektuje také jejich vztah ke komiksu a možné propojení se současným stavem teorie komiksu. Součástí druhé části je také vymezení komiksového kódu na základě zkoumání uvedených teoretiků a dále zde předkládám pracovní slovník pojmů, které jsou v tomto textu reflektovány. Třetí kapitola se věnuje popisu komunikačního nástroje, který jsem pro potřeby tohoto textu nazvala komponem – komponovaným umístěním figury. Tuto část považuji za zásadní, vzhledem k tomu, že předložený popis pojmu kompon je původní analýzou. Rozbor sice vychází z podobných konceptů, nicméně tato konkrétní podoba komponované figury, její funkce a způsoby užívání jsem sestavila především na základě své čtenářské zkušenosti. Možnosti komponu a jakési „testování funkčnosti“ poté rozšiřuji ve čtvrté kapitole. Ta představuje konfrontaci, lépe řečeno dialog komponu s dalšími, příbuznými obrazovo-textovými figurami. Mezi ně patří obrazoslovní amalgám Martina Foreta, obraztext (a další metaobrazy, obrazové texty a textové obrazy) W. J. T. Mitchella a konečně piktorální model Tamar Yacobi spojený s procesem ekfráze, se kterým pracují Stanislava Fedrová a Alice Jedličková. Tímto dialogem se nevyjevují přímo rozdíly mezi jednotlivými médii jako spíše jejich styčné body, a především fungování těchto konceptů na poli komiksového kódu s komponem v „hlavní roli“. V rámci celého textu postupně pojmenovávám určité principy, které se v komiksových vyprávěních realizují a tím ovlivňují jejich povahu a podoby. Ty pak soustředím do páté kapitoly, ve které je shrnuji a blíže také zkoumám jejich podíl na různých typech komiksového vyprávění – ustálené podoby vyprávění,

komiksů beze slov a komiksů bez obrazu. Výše uvedené nakonec aplikuji do závěru, který obsahuje vedle teoretických tezí také několik jejich grafických znázornění.⁴

Cílem disertační práce je tedy předložit zkoumání, které se detailně zabývá komiksovým kódem a nástroji, jež používá v komunikačním procesu. Pokouším se přitom rozšířit teorii komiksu – nikoli ve snaze najít jedinečné typy znaků. Mým cílem je dokázat, že tyto specifické, ve smyslu neopakovatelné, prvky nepodmiňují fungování či existenci komiksu a komiksového kódu nebo jakéhokoli jiného obrazovo-textového média. Naopak, základní komunikační roviny a prvky jsou do velké míry sdíleny. Odlišný je však způsob, jak s nimi konkrétní kódy operují. Tato práce je v tomto ohledu určitou případovou studií soustředící se na formu komiksu.

⁴ Zde bych také ráda uvedla, že při způsobu citování, odkazování na citace i v seznamu literatury jsem se řídila doporučeními APA 7. vydání (American Psychological Association, Seventh Edition).

1. Studia komiksu jako vědní disciplína.

Pokud bychom byt' zběžně nahlédli do oblasti, která spadá pod teorii komiksu jako vědní obor, velmi rychle zjistíme, o jak široké a rozmanité pole jde. Je to však zároveň pole v leccčem neukotvené, protichůdné a roztříštěné. Různé a rozdílné jsou nejen úhly pohledů a přístupy ke zkoumanému materiálu, ale i materiál samotný. Vzhledem k tomu, že se obor etabloval poměrně nedávno, jeho hranice stále nejsou pevně dané a nelze se ve všech případech setkat s jasně danou metodologií či terminologií⁵. Výchozím problémem této disciplíny – a snad i možnou výhodou v ohledu neohrazenosti – je tedy společný a sdílený slovník a „hrubý“ korpus děl, ale zároveň odlišné představy o podstatě materiálu, metodologie, způsoby interpretace a teoretické pozadí.

Nejšířeji pojatá analýza komiksů nabízí mnoho cest, kterými se lze vydat, mnoho pohledů, ze kterých můžeme na komiks pohlížet, přičemž nejčastěji je využíváno diskurzu literární teorie. Tento přístup se ovšem v současnosti hodnotí jako zcela neproduktivní, a to protože způsob, jakým komiks předává sdělení, přesahuje dalece literární potenciál, kódování i komunikaci. Abychom komiksový materiál ale mohli komplexně posuzovat a analyzovat, je třeba si nejprve ujasnit, co teorie komiksu bude obsahovat, co z ní bude vyloučeno, kde budou alespoň naznačeny zmíněné hranice oboru nebo jaké jsou hlavní priority zkoumání. V současnosti nelze na tyto otázky uspokojivě odpovědět; respektive odpovědí je bezesporu mnoho, ale liší se dle pozice a oborové „příslušnosti“ toho, kdo na ně odpovídá. Meze teorie komiksu jsou v podstatě zcela subjektivní: ten, kdo komiks analyzuje, zároveň sám určuje metodu rozboru, povahu či žánr materiálu.

Úsilí metodologicky uchopit komiksový narativ a definovat ho, případně vyzdvihnout jeho jedinečnost, je víceúrovňový problém a k jeho řešení působí využití různých oblastí humanitních věd lákavě. Nabízí se téměř cokoliv – od teorie literatury a problému reprezentace, přes dějiny umění, vizuální teorie a vztah obrazu a slova, kulturní studia či intermedialitu, genderová studia, sociologii a dále až k historickému zkoumání pramenů a popis formálního vývoje.

Otázek, které se v rámci disciplíny a bádání objevují, je logicky mnoho; patří mezi ně např.: Jaký – pokud nějaký – dopad má teorie komiksu na recepci? Kdo aktivně participuje na rozvoji a ohraničení teorie komiksu? Jde o čistě akademickou disciplínu,

⁵ Ačkoli terminologie se v současnosti poměrně ustálila a je širěji sdílána.

Viz např. Kořínek, P., Foret, M. & Jaroš, M. (2015). Slovníček pojmů. In Kořínek, P., Foret, M. & Jaroš, M. (eds.) *V panelech a bublinách*. (pp. 193–208). Praha: Akropolis.

nebo by měly teoretická setkávání představovat spíše místo potkávání autorů, vydavatelů a čtenářů? Jaký bude kánon těchto studií, když každá zmíněná skupina vychází z odlišných oblastí výzkumu komiksu, ať už pouze lehce, nebo propastně? Do jaké míry bude teorie komiksu propustná, nebo uzavřená? Co do ní bude zahrnuto a co z komiksové produkce do ní již nebude patřit? Všechny tyto otázky zastřešuje společný problém: rozvolněné hranice disciplíny teorie komiksu a nejistota spojená se směřováním oboru. Teorii komiksu neustále předznamenává mírný chaos, ať už je spojen s vnímáním zkoumání komiksů z pohledu odborné veřejnosti, s analýzou recepce nebo v rámci metodologií konkrétních výzkumů.

Metodologická rozmanitost se nutně stává nekontrolovatelnou a dlouhodobě neudržitelnou. V současnosti se proto stále častěji setkáváme se snahou kritické přístupy ke komiksu sjednotit. Vzhledem k nastíněným problémům jsem se rozhodla nejprve popsat pole, na kterém se v rámci práce budu pohybovat. Hlavní témata této části jsou:

- 1) historie disciplíny a jaké motivy byly v centru zájmu;
- 2) předmět zkoumání teorie komiksu;
- 3) mikrosvěty teorie komiksu, tj. nástroje, které jsou nejčastěji předmětem analýz a/nebo představují prostředky, kterým komiks předává sdělení.

1.1 Historie disciplíny

V tuto chvíli nás nebude zajímat historie komiksu či vývojové podoby materiálu. Naopak se budu soustředit na historii samotné disciplíny, což by mělo napomoci ozřejmit, čemu byla v průběhu času věnována pozornost.

Podle Hilary L. Chute a Marianne DeKoven před 20. stoletím neexistuje signifikantní tradice, jež by svůj zájem soustředila na analýzu těch prvků a postupů, které jsou v současném teoretickém zkoumání komiksu považovány za produktivní (Chute & DeKoven, 2006, s. 768). I přesto v úvodu speciálního čísla *Modern Fiction Studies* (Chute & DeKoven, 2006) uvádějí několik důležitých momentů, které měly vliv na pozdější vývoj až k současné pozici disciplíny.

Na základě prací vlámského malíře Pietera Brueghela z 16. století docházejí k zásadnímu faktu: totiž že i jeden obraz (myšleno jako statické výtvarné dílo, jež není součástí cyklu, který na sebe přímo navazuje, pozn. autorky) může předkládat naraci i bez explicitní přítomnosti verbální složky v kombinaci s vizuální rovinou. V praxi Brueghelových obrazů to znamená vyobrazení živých výjevů každodennosti, kdy se na

jednom plátně setkáme s mnoha příběhy, jež spolu v různé míře (ne)souvisejí. Obrazy pracují s tradiční kompozicí a i přes velké množství postav nabízejí detailní popis tváří a gest, jež recipienta vedou k pochopení kontextu skrze rozpoznání jednotlivých příběhů.

V 18. století na tuto tradici navazoval britský malíř a grafik William Hogarth. Jeho malby z cyklů *A Harlot's Progress* (1731) a *A Rake's Progress* (1735) představují sekvenční obrazový narativ v malbě, který je schopen samostatně fungovat bez verbální složky. Série pracují s tématem morálky; první cyklus sleduje příběh vesnické dívky, která se po příjezdu do města stane prostitutkou a následkem toho předčasně umírá ve třiatdvaceti letech. Druhý cyklus prezentuje lehkomyšlný život bohatého mladíka, který skončí v psychiatrické léčebně.

Jakkoli zajímavě je příběh spojen s produkcí těchto obrazů a Hogartha samotného,⁶ pro nás jsou pochopitelně tato díla zásadní z jiného důvodu. Jednotlivé izolované obrazy samy o sobě dávají smysl, avšak po zařazení do sekvence jsme schopni rozpoznat obsah narativu (zde tedy varování před pokleslým životem a zdůraznění morálního imperativu v dobovém kontextu). Hogarth byl schopen odhalit potenciál sekvenční návaznosti a využít ji k provázání zdánlivě nesouvisejících jednotek. Pro naše další zkoumání v rámci teorie komiksu je tento jev velmi důležitý, jelikož představuje jeden ze základních rysů komiksu, který se přímo podílí na jeho definici (viz McCloud níže).



Obrázek 1: Pieter Bruegel: *Boj mezi masopustem a pústem* (1559) (zdroj: https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:Pieter_Bruegel_d._%C3%84._066.jpg).

⁶ Jelikož se oba cykly těšily velké oblibě, postupně vznikaly tzv. pirátské kopie a nápodoby. William Hogarth se proto obrátil na parlament a právě na jeho popud byl 25. června 1735 ve Velké Británii uveden v platnost tzv. Hogarthův zákon (Hogarth's Act), tj. Zákon o autorských právech gravírování. Benenson, S. E. (1998, 20. července). *Reputation and success of William Hogarth*. Britannica. <https://www.britannica.com/biography/William-Hogarth/Reputation-and-success#ref215086>



2: První a poslední díl cyklu *A Harlot's Progress* Williama Hogartha (1731) (zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Harlot's_Progress).

V 19. století, další zkoumané éře, zmiňují autorky práce švýcarského malíře, kreslíře a spisovatele Rudolpha Topffera. Své kresby a karikatury totiž rozdělával do obdélníků a opatřoval je textovým popisem – jsme tedy svědky jednoho z prvních užívání panelů, dalšího elementárního rysu komiksu. I jemu je v současné teorii věnována pozornost jako zásadnímu strukturnímu prvku vyprávění. Chute a DeKoven tedy tímto způsobem zvýrazňují historické momenty, které jsou důležité pro soudobou teorii komiksu, respektive které autorky samy považují za určující. Zmíněné prvky se následně zformovaly do dvojsložkového komunikačního kanálu a zároveň reflektují oblasti teoretického zájmu. Strukturní prvky se vedle obsahové zkratky postupně reálně staly jedním z hlavních předmětů teoretických analýz.

Posuňme se nyní k dalším teoretickým textům o komiksu a způsobům, jakým autoři nahlízejí na zkoumaný materiál. Roku 1947 vyšla kniha *The Comics* od amerického malíře Coultona Waugha. Do vývojového přehledu historie teorie komiksu by se dle mého názoru dostala nejen pro autorovu pečlivou archivní práci, kterou vynaložil při sestavení dějin amerického novinového stripu. Vcelku pragmaticky také popsal rysy, které komiks musí nést: „(1) trvale přítomnou postavu, která se stala přítelem čtenáře, jenž se těší na další setkání následující den nebo příští neděli; (2) sekvence obrazů, které mohou být zábavné nebo napínavé nebo představovat buď uzavřený celek, nebo část delšího příběhu; (3) přímo v kresbách psané promluvy, obvykle orámované ‚balónovitými liniemi‘“ (Waugh, 1991, s. 14, citováno z Foret, Kořínek & Jareš, 2012, s. 18). Podobně jako v uměleckých dílech, které popisovaly Chute a DeKoven, i zde se setkáváme

v podstatě se stejným procesem analytické práce: Waugh začíná od výběru žánru, po sestavení jeho historického vývoje až k popisu změn v žánru a popisu klíčových prvků, které žánr obsahuje.

Henry Jenkins píše v úvodu knihy *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods* (2011), že komiks má bezmála stejně dlouhou historii jako například film, přitom existuje několik dekád akademického oboru filmové teorie (Duncan & Matthew, 2011, s. 2), čemuž teorie komiksu nemůže konkurovat. V tomto srovnání vidí „smutnou pravdu“, jelikož v minulosti jsme podle jeho názoru již byli konstituováni oboru teorie komiksu velmi blízko (Duncan & Matthew, 2011, s. 2). Následně vytváří „alternativní historii teorie komiksu“ (Duncan & Matthew, 2011, s. 2–4), ve které nabízí různé podoby disciplíny.

Pokud by například u počátku oboru stál americký intelektuál Gilbert Seldes, teorie komiksu by pravděpodobně opomíjela formální stránku, ale „byla by si vědoma estetické hierarchie, aniž by jí byla omezována. Na rozdíl od současných akademiků by Seldes dokázal obsáhnout kořeny pulp⁷ komiksů, aniž by cítil potřebu zařadit je do podprůměrné literatury.“⁸ (Duncan & Matthew, 2011, s. 2). Ve svých textech vzniklých mezi roky 1920–1930 píše o komiksu „vášnivě, vědomě a kriticky“⁹ (Duncan & Matthew, 2011, s. 2). Živá umění¹⁰ (Duncan & Matthew, 2011, s. 2), mezi které vedle stripů či „funny pages“,¹¹ řadí také např. jazz nebo broadwayské muzikály, nepoměřuje dle strukturních prvků, ale dle energie, kterou v nich nachází.

Teorie komiksu linoucí se od německo-amerického psychiatra a spisovatele Frederica Werthama by měla pravděpodobně velmi blízko ke studiu komunikace,

⁷ Žánr pulp komiksů označuje laciné (a levné) časopisy, které vycházely od přelomu 19. a 20. století cca do 50. let a navazovaly na tzv. šestákové příběhy (penny dreadfuls). Lze v nich vidět i jakési „podhoubí“ pro vývoj moderního superhrdinského žánru.

Viz např. Ashley, M. (2005). *The Age of the Storytellers: British Popular Fiction Magazines, 1880–1950*. London : British Library and Oak Knoll Press.

Norman Rockwell Museum. (n.d). *Pulp Illustration: Pulp Magazines*. <https://www.illustrationhistory.org/genres/pulp-illustration-pulp-magazines>

⁸ Překlad autorky. Originální znění textu:

„His version of Comics Studies would have been conscious of aesthetic hierarchies but not constrained by them. Unlike some contemporary academics, Seldes could embrace comics' pulp roots without feeling the need to turn them into middlebrow literature.“

⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] passionately, knowingly, and critically [...]“

Za zajímavé považuji použití slova „knowingly“, tj. vědomě – naznačuje totiž podceňování žánru a v tomto ohledu se jeví nutné uvést, že autor se opravdu vědomě zabýval právě tímto pokleslým materiálem (namísto např. vysokým uměním).

¹⁰ Překlad autorky. Originální znění formulace: „lively arts“.

¹¹ Citováno Duncan & Matthew, 2011, s. 2 podle Seldes, G. (1957). *The Seven Lively Arts*. New York: Sagmore Press.

případně částečně i k mediálním studiím. Werthamova práce je známá pro výzkum „efektů média“ (Duncan & Matthew, 2011, s. 3)¹², který mělo čtení superhrdinských komiksů na jeho pacienty (Duncan & Matthew, 2011, s. 3). Jenkins podotýká, že Werthamova práce se také soustředila na vztahy mezi obrazy a texty a „jak naše mysl procesuje tuto ‚subliterární‘ formu kulturního výrazu“¹³ (Duncan & Matthew, 2011, s. 3). Werthamova pozornost se dále soustředila na problematiku komiksové „propagandy“ a komunikačních procesů komiksu – podoby a užití schémat, skrze která jsou sdělení předávána.

V komiksových příbězích ale viděl také mnoho problematických momentů, které považoval za nebezpečné pro čtenáře (což dokládá z pozice psychiatra na problémech svých pacientů). Známy je především pro „odhalování“ skrytých sexuálních témat a svodů. Tvrdil například, že mezi postavami Batmana a Robina je skrytý homosexuální vztah a na Wonder Woman pohlížel pro její nezávislost a sílu jako na lesbu a nebezpečný příklad (Wertham, 1954, s. 34–35, 192–193). To vše bylo o to závažnější, že mluvíme o době, kdy byla homosexualita považována za duševní poruchu, jakkoli za své závěry sklídl od komiksových tvůrců posměch. Celkově komiksům připisoval škodlivé dopady pro zobrazování explicitní brutality, násilí, hrůzy, nahoty a podobně.

Přístupy z 80. a 90. let Jenkins demonstruje na práci amerického komiksového autora a teoretika Scotta McClouda a jeho publikace *Understanding Comics* (1993, česky *Jak rozumět komiksu*, 2008). Její předobraz do určité míry představuje kniha *Comics and Sequential Art* amerického autora Willa Eisnera z roku 1985. Eisnerovy teoretické práce o komiksu (vedle zmíněné publikace se jedná o knihu *Graphic Storytelling and Visual Narrative* z roku 1996) byly přelomové především z hlediska rozpracování a popisu dynamiky vyprávění a užívání sekvence obrazů. Pozornost Eisnerovým textům věnovali během 60. let i Roland Barthes (Barthes, 1964) nebo Umberto Eco (Eco, 1964).

McCloud a Eisner reprezentují v teorii komiksu aktivně tvořící umělce, kteří generalizovali specifické znaky komiksu na základě vlastních experimentů s komiksovým kódem. McCloud se v *Jak rozumět komiksu* poměrně obsírně zabývá historickými momenty, které podle něj vedly k ustanovení současné podoby komiksu, a následný přístup k analýze materiálu je zaměřen především na jeho strukturu. Klíč jeho zkoumání vychází z práce s mezerou mezi panely, juxtapozicí panelů, konstrukcí času

¹² Překlad autorky. Originální znění formulace: „media effects“.

¹³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Wertham was also deeply interested in the relations between texts and images and how our minds processed this “subliterate” form of cultural expression.“

a prostoru a také ze zkoumání rozsahu mezi realistickou a ikonografickou podobou současných komiksů (Duncan & Matthew, 2011, s. 3). Celé toto pojednání má navíc podobu komiksu: „McCloud přeměnil své teorie zpět do praxe – vytváří komiks o komiksu.“¹⁴ (Matthew & Duncan, 2012, s. 3).

McCloudova definice komiksu¹⁵ bývá obecně přijímána, je však zároveň považována za nepostačující a nepřesnou. Definování média v *Jak rozumět komiksu* je však stále jedním z důvodů, proč je tato kniha stále vzpomínána a citována. McCloud v dalších letech napsal další dvě práce spadající do teorie komiksu: *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) a *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* (2006). Obě práce tematicky navazují na první knihu, *Making comics* pak předkládá konkrétní metody, jak komiks vytvářet. Oproti neustálému opakování a nekonečné recyklaci tezí z *Jak rozumět komiksu* jsou však tyto dvě publikace v českém prostředí spíše zapomenuty.

Jak rozumět komiksu, pro niž je charakteristický popularizační ráz a pokouší se komiks začlenit do mainstreamové produkce, pak Jenkins staví vedle – či spíš proti aktivitám a způsobu přemýšlení o komiksu Arta Spiegelmana, autora *Mause* (Duncan & Matthew, 2011, s. 3–4). Ten se pokoušel komiksu vydobýt respekt spíše skrze práci s jeho minoritními žánry. Spiegelman představuje důležitou postavu undergroundového komiksového hnutí 80. let 20. století. Témata těchto příběhů se odkláněla od „dětinskosti“ stripů a superhrdinských komiksů a reflektovala spíše společensky závažnější témata: smrt, rasismus, úzkosti, pocit marnosti nad životem.

Sám Spiegelman na začátku své kariéry pracoval s námětem života Afroameričanů a jejich útlakem ze strany Ku-klux-klanu. Postupně se dostal ke zpracování ryze osobního tématu, tj. holokaustu, jež přežili jeho rodiče, a traumatu, který ovlivnil několik generací. Jeho ojedinělý způsob zpracování se odlišuje metaforou antropomorfizovaných postav¹⁶ ve spojení s hrůzami holokaustu. Tomuto dílu se budu později detailněji věnovat skrze několik perspektiv.

¹⁴ Překlad autorky. Původní znění textu:

„McCloud translated his theory back into practice—producing a comics about comics.“

¹⁵ Tato definice zní: „záměrně juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku“ (McCloud, 2008, s. 9).

¹⁶ Spiegelman vycházel při tvorbě *Mause* ze závěru, že minulost není možné zobrazit skrze realistický styl nápodoby, jelikož je předem odsouzen k neautentičnosti. Detailů, které musí například dramatický film o holokaustu zobrazit, je totiž takové množství, že je nelze všechny postihnout. Většina zobrazeného je navíc reprodukcí skutečnosti čerpané spíše z doslechu. „Filmoví tvůrci mohou spadnout do nějakého šíleného pokusu o znovupostavení táborů, což je přesně opak jeho ztvárnění jako duševního území, což dělá *Maus*“ (Spiegelman 2011, s. 166; překlad autorky, originální znění textu: „Movie makers can get

V historickém přehledu teorie komiksu se téměř ve všech případech citují, uvádí či alespoň letmo zmíní dva autoři. Jedním je právě Scott McCloud a těsně je následován obecně uznávanějším badatelem, francouzským teoretikem komiksu Thierry Groensteenem. Osud jeho publikací nápadně připomíná osudy McCloudových knih: *Système de la bande dessinée*, (1999, anglicky *System of Comics*, 2007, česky *Stavba komiksu*, 2005) je až kanonická kniha, jenž akademickým způsobem detailně rozebírá stavební prvky komiksového vyprávění a následně vysvětluje významotvorné mechanismy komiksu. Ačkoli se Groensteen teorii komiksu věnuje dlouhodobě, jeho další publikace jsou – opět hlavně českému publiku – téměř zcela neznámé: nebo alespoň nejsou citované.¹⁷

Jenkins se ve svém „mapování pole, které zatím neexistuje“¹⁸ (Duncan & Matthew, 2011, s. 4–6) probírá možnými postupy a pohledy na disciplínu, také problematizuje pozici toho, kdo teorii utváří. Jeho pátrání ilustruje současnou situaci, kdy jsou teoretici disciplíny silně konfrontováni s různorodými metodologickými nástroji, přičemž mnoho jich není zcela přesných, ale zároveň ani ne nedostatečných. Hledání vhodných přístupů k analýze komiksu je právě oním problémem, který ve svých publikacích logicky zpracovávají. Příkladem mohou být například Matthew J. Smith a Randy Duncan (*The Power of Comics: History, Form and Culture*, 2009, *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, 2012), Ben Schwartz (*The Best American Comics Criticism*, 2010) nebo Jeet Heer a Kent Worcester (*Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium [Studies in Popular Culture]*, 2005, *A Comics Studies Reader*, 2008). V těchto publikacích se zároveň mísí akademické pohledy, přístupy samotných autorů, novinářů nebo „poučených“ fanoušků. Jenkins se tak správně ptá: „Bude teorie komiksu výhradně akademická disciplína, místo setkávání pro všechny ty, kteří se intelektuálně zajímají o komiks, nebo něco mezi tím?“¹⁹ (Duncan & Matthew, 2011, s. 5.).

involved in some kind of crazy trying-to-rebuild the camps, as opposed to creating it as a mental zone, which *Maus* does“). V *Mausovi* proto Spiegelman pracuje s antropomorfizovanými postavami zvířat. Tento nástroj slouží především k rozlišení určité příslušnosti postav, ať už jde o národnost a/nebo jejich víru. Postavy se nevyznačují zvířecími vlastnostmi, jde o zpracování tématu takovým způsobem, aby se subjektivní vyprávění dalo zároveň historicky obhájit.

¹⁷ Jde např. o publikace: *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* (1994), *Lignes de vie. Le visage dessiné* (2003), *Un objet culturel non identifié* (2006), *La Bande dessinée mode d'emploi* (2007), *La bande dessinée: son histoire et ses maîtres* (2009), *Bande dessinée et narration* (2011).

¹⁸ Překlad autorky. Originální znění formulace: „Mapping a field which doesn't yet exist“.

¹⁹ Překlad autorky. Originální změna textu:

Některé z publikací se pak zaměřují vyloženě na superhrdinský žánr, jeho podoby, dopady na čtenáře, např. s ohledem na různé formy ideologie a propagandy, přesahy, vývoj nebo změny, jak konceptu superhrdiny, tak i žánru obecně. Jde např. o díla autorů, jako jsou Geoff Klock (*How to Read Superhero Comics and Why*, 2002), Gina Misiroglu a David A. Roach (*The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*, 2004), Ray Kaveney (*Superheroes!: Capes and crusaders in comics and films*, 2008), Matthew J. Costello (*Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*, 2009) nebo Will Jacobs a Gerard Jones (*The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*, 1985).

Co se týče soudobé české teorie komiksu, z velké části se na její podobě podílí kolektiv autorů soustředěný pod Centrum pro studia komiksu (CSK). To bylo založeno v roce 2013 a spočívá ve spolupráci badatelů z Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. Patří mezi ně Pavel Kořínek, Martin Foret, Tomáš Prokůpek a Michal Jareš a Anna Krivánková, která se zabývá především japonským komiksem. Jejich výzkum lze pracovním rozdělit na dvě hlavní oblasti: historická a teoreticko-historická.

Do první skupiny patří např. knihy *Punťa: Zapomenutý hrdina českého komiksu (1934–1942)* (Kořínek & Kořínková, 2018), *Před komiksem. Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století* (Prokůpek & Foret, 2016), *Dějiny československého komiksu 20. století* (Prokůpek, Kořínek, Foret & Jareš, 2014) nebo *Příběhy československého komiksu I. a II.* (Prokůpek, 2015 a 2016). Tyto knihy analyzují vývoj a podoby československého komiksu a nabízejí popis této tvorby a biografické příběhy autorů.

Teoreticko-historickou část výzkumu představují knihy *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012* (Kořínek & Prokůpek, 2012), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* (Foret, Kořínek, Prokůpek & Jareš, 2012) a *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu* (Kořínek, Foret & Jareš, 2015). Knihy odrážejí současné diskuze teorie komiksu – soustředí se např. na popis jednotlivých konstitutivních jednotek komiksu, způsob vyprávění, ale i na překlady, formální vývoj obrazových seriálů a další strukturní i obsahové motivy. Ačkoli reflektují především dobu celého 20. století, produkci těchto autorů lze považovat za důležitý příspěvek do současné teorie komiksu.

„Will Comics Studies be an exclusively academic discipline, a meeting point for all of those intellectually curious about comics, or something in between?“

Témata, která stojí v celkovém zájmu teorie komiksu, se během jejího vývoje sice proměňovala, ale ne tak zásadně, jak bychom mohli čekat. V centru stojí bezesporu snaha popsat nejen způsob komunikace komiksu, ale i její „druh“. Ten samozřejmě stojí na spojení obrazové a textové roviny, přičemž produkuje momenty, které by bylo dobré popsat, klasifikovat a případně komparovat s podobnými případy. Na poli teorie komiksu je možné vysledovat snahu o postihnutí vývoje – komiksu i teoretické disciplíny, podoby komunikačních prvků a doby začlenění či jeho tzv. „zavedení“ tohoto druhu komunikace do popkultury. Později často vidáme objevné cesty do různých aspektů spojení obrazu a textu či k popisu monokanálové povahy, které by komiks „pevněji“ ustanovily. Tyto tendence jsou znatelné i co se týče předmětu analýz teorie komiksu.

1.2 Předmět zkoumání

Předmět analýzy komiksově teorie se paradoxně může jevit jako problematický. V předchozím oddílu jsme byli svědky náčrtu několika přístupů, kdy se v bludišti materiálu každý vydával jiným směrem a hledal jiné důležité prvky. Co a jak bychom tedy měli v komiksu posuzovat? Potřeba najít specifičnost v komunikaci komiksu a pojmenovat ji vychází pravděpodobně z nutnosti definitivně potvrdit autonomii teorie komiksu skrze konkrétní *důkaz*. Ten bývá opakovaně vyhledáván ve funkčním spojení obrazu a slova, práci se sekvencí nebo strukturním uspořádání narativních složek.

Otázky mířící na povahu zkoumání komiksových děl si pokládá i audiovizuální umělec a teoretik Pavel Ryška v textu *Co studují comics studies? Studium komiksu a dědictví formalistického obratu* (Foret, Kořínek & Jareš, 2012, s. 15–36). K formalistickému obratu (Ryška cituje viz Heer & Worcester, 2009, s. xiv) píše, že „[...] lze nyní v množství velmi různorodých metodologických přístupů ke studiu komiksu rozpoznat zvýšený zájem o přesné určení a systematizaci formálních aspektů, které jej od všech ostatních médií odlišují“ (Foret, Kořínek & Jareš, 2012, s. 15).

Co může komiks odlišovat, co je jeho podstata? A mělo by její hledání, a tedy i potvrzování výlučnosti komiksu být cílem a centrem teorie komiksu? A dále – co reálně do oblasti, kterou se komiksová teorie zabývá, přijmeme a co vyloučíme?

S výjimečným a sebe-potvrzujícím jádrem komiksu je právě ta potíž, že podobně jako McCloudova definice může propustit i sdělení nekomiksově povahy, onen „základ“ nutně nemusíme najít u každého jednotlivého díla. Čím širší bude popis / definice

komiksu, tím více bude prostupná; čím úžeji pojmenujeme jádro komiksu, tím hůře ji budeme aplikovat na masu materiálu.

Jako příklad může posloužit zmiňovaná kniha *The Comics*, které se Ryška z různých pohledů věnuje. Komiksová pravidla Waugh „[...] vyvodil z relativně malého souboru prací Outcaulta, Jimmyho Swinnertona, Fredericka B. Oppera a Rudopha Dirkse, které vznikly v rozmezí zhruba deseti let na přelomu 19. a 20. století [...]“ (Foret, Kořínek & Jareš, 2012, s. 18). Waugh považoval tento vzorek pravděpodobně za dostačující, v dnešní situaci je ale nutné vzít do úvahy další spojitosti. Například to, že jednotlivé složky mohou měnit svůj tvar, podobu a funkci vzhledem ke konkrétnímu žánru nebo strukturním experimentům s hranicemi vyprávění. Můžeme proto mluvit o komiksu na obecné úrovni, ale zároveň si musíme být vědomi, že část materiálu neobstojí, bude se obecnostem vzpírat nebo bude příliš specifická. Některá díla stojí v pomyslném centru komiksového materiálu, některá těsně na hranicích s jinými médii, některá se zastavila na půli cesty. Co je ale v tuto chvíli možné udělat, je popsat obecnější podobu na zvoleném příkladu a spolu s ním i ty nejběžnější nástroje, které jsou používány pro komunikaci. Ty se při dalším bádání mohou projevit jako plastičtější a lze je aplikovat na (možná až překvapivě) větší množství materiálu.

Jednotlivé teoretické práce a pohyby v současné teorii komiksu mě vedly k pojmenování několika komunikačních mikrosvětů, které z velké části komplementují tuto disciplínu. Je to obsahová rovina: o čem komiks vypráví, jak příběh sděluje, strukturální rovina: jaké strukturní prvky k vyprávění používá a rovina kontextu a recepce: co ovlivňuje obsah, který komiks recipientovi sděluje.

Podklad pro ilustraci jednotlivých úrovní bude z větší části tvořit žánr superhrdinského komiksu, který považuji za výchozí vzorek pro komplexnější popis. Samotné oblasti však nebudu násilně a striktně oddělovat, už z toho důvodu, že naprosto rozdělené zkoumání především obsahu a formy se dosud neukázalo jako produktivní. Jednotlivé části se tedy budou prolínat a navzájem sebou prostupovat, v opačném případě není možné získat komplexní představu o dílčích mikrosvětích. Nejprve přiblížím obsahové složky v superhrdinském žánru, poté vliv dobového kontextu a společenského uspořádání na utváření žánru spolu s jeho tematickým „chováním“ a následně formu žánru a předměty zkoumání.

1.2.1 Obsah a žánrové znaky

Jako hlavní prvky, které utvářejí a skládají obsahovou stránku komiksu, můžeme označit postavy, děj / dějovou osnovu, téma a funkci příběhu. Analýza obsahu se mnohdy soustředí jen na jednu z těchto složek a/nebo popis určitého druhu reprezentace, může spočívat také v definování jednotlivých prvků nebo žánru obecně.

Základní obsahovou „jednotkou“, pokud tak můžeme narativní kategorii nazývat, je u superhrdinského žánru samozřejmě postava. Podoba superhrdiny a jeho funkce se v rámci charakteristik a v jednotlivých příbězích příliš neliší, mění se až s vývojem žánru (viz níže). Superhrdinu definuje několik charakteristik, které jsou samy o sobě předmětem bádání a definování, stejně tak jako jeho motivace či chování (např. Duncan & Smith, 2009; Eco, 1995; Kock, 2002; Kaveney, 2008).

Mezi ty nejdůležitější patří především nadpřirozené schopnosti, které mají kromě odlišující funkce superhrdiny od smrtelníka také dopad na vizuální stránku: „Superhrdinové mají nadpřirozené vlastnosti a dovednosti výrazně nadřazené v porovnání s obyčejnými smrtelníky. Součástí dojmu superhrdinů a jeden z důvodů, proč vždy lépe fungují v tištěné verzi než v jakémkoli jiném médiu, je, že mnoho schopností, jako je vystřelování energetických paprsků z očí nebo blesků z konečků prstů, je na stránce dělá strhujícím vyobrazením“ (Duncan & Smith, 2009, s. 227)²⁰. Postavy, které těmito schopnostmi nedisponují, také existují, dopomáhají si technikou (Iron Man) nebo zvláštními předměty (Sandman).

Schopnosti superhrdinů přímo souvisejí s atributy postavy a její identitou. Je vcelku složité od sebe jednotlivé rysy postav odlišit, protože se mnohdy překrývají. Například stejně tak, jako jsou schopnosti spojené s identitou, je identita propojena s charakterem a kostýmem – a ty často zpětně zrcadlí schopnosti. Zapomenout bychom neměli ani na misi, jež utváří děj a v mnoha případech je ostatně i motivací, proč se superhrdina vydá na svou cestu. Pokud tuto situaci ilustrujeme na Supermanovi, jednom z nejznámějších superhrdinů, lze si propojenost složek osobnosti představit.

Alterego, tj. civilní identita, Supermana je Clark Kent – nezuživý, stydlivý a neohrabaný mladík, tzv. „průměrný kluk“ (Duncan & Smith, 2009, s. 228)²¹, který

²⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Superheroes possess fantastic abilities or skills far superior to those of ordinary humans. Part of the appeal of superheroes, and one of the reasons they have always worked better on printed paper than in any other medium, is that many of the powers, such as shooting energy beams from their eyes or lightning bolts from their fingertips, make for an exciting visual display on the page.“

²¹ Překlad autorky. Originální znění formulace: „average guy“.

pracuje v novinách bez větší potřeby vyčnívat a je tajně zamilován do své kolegyně. Superman je na druhou stranu silný, velmi mocný i velmi pohledný a šarmantní. Zatímco je Clark Kent lehce přehlédnutelný a nezajímavý, Superman svůj emblém, tj. velké S na štítu, nosí na prsou svého přiléhavého kostýmu a je „zodpovědný používat své schopnosti ku prospěchu lidstva“ (Duncan & Smith, 2009, s. 226)²². Obě identity včetně (ne)schopností, vlastností a jednání jsou téměř v opozici; je to i proto, aby superhrdina v civilu nevzbuzoval podezření. Důležitá je samozřejmě i rovina čtenářského aspektu – příliš nedosažitelná postava svým vlastním nitrem i vnější stránkou staví příliš velké překážky na čtenářově cestě ke ztotožnění se. Clark Kent ale tyto překážky neklade, naopak dává čtenáři jistou naději; Umberto Eco k tomuto píše: „[...] *accountant* (účetní, překlad T. A., kurzíva v knize) jakéhokoliv amerického města může potají chovat naději, že se jednou taky promění v Supermana a vynahradí si ztracená léta, kdy žil jako průměrný člověk“ (Eco, 1995, s. 249).²³

Již jsem nastínila motivaci superhrdiny, která určuje jeho jednání – vedle tragédie, jež postavu a/nebo její rodinu postihla v minulosti, je to nejčastěji nehoda, která smrtelníkovi přinese ony nadpřirozené schopnosti. Dějové schéma bylo na začátku vývoje žánru poměrně prosté a ve své podstatě zůstává stejné i dnes, spočívá v interakci superhrdiny s protivníky různé povahy. Opakování tohoto děje bývá postupně obměňováno či spíše zpestřováno dalšími postavami (tzv. *sidekicky*, rodinou nebo blízkými superhrdiny), spojením protivníků proti superhrdinovi apod. Vcelku jasné dějové vzorce mohou být ozvláštněny dobovým společenským kontextem či ideologií, tj. i funkcí příběhu.

Atmosféra příběhů byla hlavně ve 30. a 40. letech velmi výchovná, a pokud bychom měli označit tehdejší hlavní funkci dobových narativů, byla by to s největší pravděpodobností funkce didaktická. Americká historička komiksu Carol L. Tilley, která se zabývá i vzděláváním, ve své studii *Superman Says, „Read!“ National Comics and*

²² Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] he has a responsibility to use his powers to benefit humanity.“

²³ V knize *Skeptikové a těšitelé* je toto dáno do souvislosti nejen s dvojitou identitou, ale i s hlediskem mýtopoietickým (termín takto uveden v českém překladu knihy *Skeptikové a těšitelé* z roku 1995): „[...] Clark Kent ztělesňuje velice věrně a přesvědčivě průměrného, obyčejného čtenáře, zakomplexovaného a obklopeného neúctou bližních [...]“ (Eco, 1995, s. 248–249). Eco tedy naznačuje, že čím rozsáhlejší superschopnosti má postava superhrdiny, tím průměrnější, ne-li podprůměrnější, by mělo být jeho civilní já. Tímto je částečně předznamenána proměna superhrdinů v 80. letech, kdy se poetika mění a ani (nadpřirozené) schopnosti nejsou cestou ke ztotožnění. Postavy se natolik začlení do „obyčejné“ společnosti, že je už nic neodlišuje.

Reading Promotion z roku 2013 hned v úvodu popisuje velmi zajímavé vybočení Supermana přímo ke čtenáři:

Na jaře 1940 Superman vystoupil ze svého charakteru – přerušil souboj s plešatým Lexem Luthorem – aby sdělil svým shromážděným čtenářům v celostránkovém dopisu v *Superman Quarterly* #4: „Zvykněte si číst alespoň jednu knihu měsíčně“. Seznam více než šedesáti knih – včetně konvenčních klasik, jako byla Melvillova *Bílá velryba*, několik titulů od Dickense a podobných autorů, dětské tituly jako Grahamův *Vítr vane vrbami*, a dokonce pokleslejší inspirace jako například *Vězeň na Zendě* Anthonyho Hopea – doprovázel dopis. Pokud čtenáři následovali jeho rady, Superman jim přislíbil vyvinout si „bystré rychlé myslí“, což bylo klíčem k tomu získat takové schopnosti, jako jsou ty jeho. V jiném sešitu Superman zase pobízí mladé lidi, aby jedli zdravou snídani a účastnili se dynamických fyzických aktivit, ale nechat nejpobláznější komiksovou postavu, aby svým čtenářům vyprávěla, aby hledali něco jiného než komiksy ke čtení, se zdá zvláštní, dokonce i pro moderní publikum, které je zvyklé na metafikce a product placement (Tilley, 213, s. 251).²⁴

Tento příklad jasně dokládá, že postavy superhrdinů měli jistou „moc“ působit na své publikum, a proto se jevílo logické, aby kromě implicitního předkládání morálního chování v rámci příběhu také explicitně promlouvali a zdůrazňovali dobově vhodné jednání. Studie pracuje s možnostmi využití postavy jako demonstrace určitých tendencí, v tomto případě hlavně propagace čtení – překvapivě jde ale o čtení jiného typu i jiného média. Jako kdyby samotní tvůrci komiksu měli potřebu propagovat „správné“ čtení, tj. kanonické literární romány, a tím superhrdinskému žánru sami přisoudili nižší hodnotu. Ostatně jak je naznačeno, vyprávění o posedlosti kapitána Achaba nabízí možnost vyvinout si bystré myšlení, a zatímco Superman se touto schopností pyšní, není schopen ji skrze své dobrodružství rozvíjet i u svých recipientů. Komiks je zde v jakési pozici prostředníka, který by měl v ideálním případě čtenáře uvést do „dospělého“ světa, ve kterém již nebude potřeba zabývat se sdělením, kde koexistuje verbální a vizuální složka, nýbrž bude dostatečně vyspělý, aby se věnoval pouze vysoké literatuře. Toto částečně

²⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„In the spring of 1940, Superman stepped out of character—breaking from a battle with a hirsute Lex Luthor—to tell his assembled readers in a full-page letter in *Superman Quarterly* #4 to ‚Get into the habit of reading at least one good book a month.‘ A list of more than sixty books—it included conventional classics such as Melville’s *Moby Dick*, multiple titles from Dickens and similar authors, children’s titles like Graham’s *The Wind in the Willows*, and even pulpier inspirations such as Anthony Hope’s *The Prisoner of Zenda*—accompanied the letter. If readers followed his advice, Superman promised them that they would develop ‚agile quick thinking mind[s],‘ which were key to having powers like his. In other issues, Superman also urged young people to eat healthy breakfasts and partake in vigorous physical activity, but to have the most popular comic book character of the day tell his readers to seek out something other than comics to read seems peculiar, even to modern audiences accustomed to metafiction and product placements.“

vyplývá z podoby (nerozvinutí / potlačení estetické funkce) a dobového vnímání komiksového média.

Vedle didaktické funkce si lze v tomto ohledu všimnout i funkce výchovné ve smyslu dodržování správného chování, následování vzorů, mnohdy spojených s ustanovenými národními ideály (v americkém prostředí především 30. a 40. let). Schopnost promlouvat k čtenářům je propojena s šířením „správné“ morálky. Jednání superhrdinů bylo primárně prospěšné okolí i společnosti, nesobecké, čestné, proamerické. Toto můžeme chápat jako klíčovou funkci žánru, poměrně výraznou v různých příbězích. Postava superhrdiny měla sloužit především jako ideál hodný následování.

Nelze nezmínit také propagandistickou a politickou funkci komiksu – existuje množství příběhů, jež jsou využity k podpoře či obhájení politických jednání nebo postojů.²⁵ V superhrdinském žánru se postavy samozřejmě zapojily do války, a to na počátku 40. let. Postava Kapitána Ameriky byla vytvořena roku 1941 a představovala jakýsi ideál amerického patriota. „Kapitán Amerika byl prvním z významných komiksových hrdinů, který zaujal politické stanovisko... Hitler byl úžasný protivník; řvoucí maniak,“²⁶ uvádí jeho spoluautor, americký komiksový kreslíř a scénárista Joe Simon.

Vedle těchto příběhů ale existují také ty zcela odlišné, respektive s funkcí anti-militaristickou a možná i „varovnou“. Patří mezi ně například *Superman: Deadly Legacy* (1996), *Superman and Wonder Woman: The Hidden Killer*, *Batman: Death of Innocents: the Horror of Landmines* (1996) – všechny pojí stejné sdělení, a to varování před nášlapnými minami.²⁷ Vznikly v 90. letech ve spolupráci amerického nakladatelství DC Comics a organizace UNICEF a odehrávají se např. v bývalé Jugoslávii nebo fikční zemi

²⁵ Např. Hirschmann, M. A. (1973). *Hansi: The Girl who Loved the Swastika*. F.H. Revell Company.
Langdon, A. C. (1984). *Grenada: Rescued from Rape and Slavery*. VOICE (Victims of International Communist Emissaries).

²⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

“Captain America was the first major comic book hero to take a political stand... Hitler was a marvelous foil; a ranting maniac.”

²⁷ Viz například:

Crossette, B. (1996, 28. října). *Familiar Hero to Warn Bosnian Children About Mines*. <https://www.nytimes.com/1996/10/28/world/familiar-hero-to-warn-bosnian-children-about-mines.html>

Unicef.org (1996, 21. října). *Superman raises landmine awareness*. <https://universityofleeds.github.io/philtaylorpapers/vp014a06.html> (převzato z webu Uicef.org webem School of Media and Communication)

Zimmerman, D. J. (2012, 19. července). *The Comic Books Go to War*. Defense Media Network. <https://www.defensemedianetwork.com/stories/the-comic-books-go-to-war/>

Kravii; *Superman and Wonder Woman: The Hidden Killer* vyšel v angličtině a španělštině a byl vytvořen „na míru“ přímo pro Latinskou Ameriku.²⁸



Obrázek 3: Ukázky obálek propagandistických a proti-válečného komiksů, zleva: *Action Comics* (1941), *Captain America* (Kirby & Simon, 1941) a *Death of the Innocents: the Horror of Landmines* (O’Neil, Staton, Sienkiewicz & Laughlin 1996).

Analýze prvků na rovině obsahu a jejich vlivu na vyznění a funkčnost textu se věnoval také ruský sémiotik Jurij Lotman. Ve *Štruktúre umeleckého textu* (Lotman, 1990; v originále *Struktura chudožestvennogo tĕksta*, Moskva 1970, anglicky *The Structure of the Artistic Text*, Ann Arbor 1977) se tímto zabývá např. v oddíle *Juxtapozice různorodých prvků jako princip kompozice* (Lotman, 1990, s. 313–319). Zásadním je pro Lotmana od počátku rozdílné strukturování uměleckých a neuměleckých, všeobecně jazykových systémů. Syntagmaticky primární znakové systémy postupují na jedné rovině, zatímco v uměleckých textech jich mezi sebou aktivně působí více (Lotman, 1990, s. 313). „Kompozícia umeleckého textu sa utvára ako *postupnosť funkcionálne rôznorodých prvkov*, ako *postupnosť štruktúrnych dominánt rôznych rovin*“ (kurzíva J. L., Lotman, 1990, s. 314).²⁹ Kompaktní struktura tedy nese jednotný systém, jenž předává uměleckou informaci, ale zároveň se v něm kříží a spojuje několik jazyků, rovin a různých prvků a „Takto sa vytvára neobyčajne pružný a sémanticky nekonečne aktívny

²⁸ Více k tématu obecně viz např. Barker, M. (1989). *Comics: Ideology, Power, and the Critics (Cultural Politics)*. Manchester: Manchester University Press.

²⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Kompozícia umeleckého textu sa utvára ako *postupnosť funkcionálne rôznorodých prvkov*, ako *postupnosť štruktúrnych dominánt rôznych rovin*.“

mechanismus“ (Lotman, 1990, s. 314).³⁰ Juxtapozice různorodých segmentů se projevuje na všech rovinách textu, je jeho základním strukturním zákonem (Lotman, 1990, s. 315).

Tyto prvky na určitých rovinách, např. postavy, prostředí, formy a strategie jednání, pak mohou vyvolávat – respektive vyvolávají – napětí, nepředvídatelnost a modelují očekávání recipienta. Týká se to např. významového posunu v konceptu superhrdiny, kterému se budu věnovat detailněji v následující části. Jde o změnu v chování, kdy se postavy během 70. a 80. let začínají záměrně dopouštět chování, proti kterému zároveň bojují – stávají se závislými, alkoholiky, jsou násilní apod. Jejich pokrytectví je uměleckou informací, která na obsahové rovině vytváří rušivý moment a překvapení pro recipienta, jenž od těchto postav takový způsob chování neočekává.

Takové prvky přispívají tomu, že komiksové struktury se stávají komplexnější a tím i informativnější: „Zvýšenie informačnosti textu v dôsledku toho, že spojenia, ktoré boli v predchádzajúcich štruktúrach jedine možné, dostávajú alternatívu [...]“ se projevuje v „bobtnání“ možností a hledání dalších cest, kudy by bylo možné se v kompozici vyprávění dále vydat. Komplexnost se může ukazovat i na napětí mezi realitou a fikcí.

V příběhu *In the Chapel of Moloch* (Mignola, 2008) z univerza Hellboye je hlavní postava zaměstnancem Úřadu pro výzkum paranormálních jevů. Na základě žádosti se vydává do města Tavira v Portugalsku, které je vyobrazeno jako vesnice či městečko duchů. Většina děje se pak odehrává v tzv. kapli Molocha. Město i kaple jsou reálné, ovšem kaple ve stavu, jakým ji zobrazuje autor Mike Mignola, nikdy nebyla. Na jinou podobu města i kaple, ve které se v reálném světě konají například koncerty vážné hudby, upozorňují někteří z čtenářů komiksu.³¹

Vzhledem k tomu, že komiksoví čtenáři rádi prozkoumávají další vazby a pozadí příběhů, fakta jako tento se v poměrně velké míře sdílejí. Podivná (ne)změna prostoru vyvolává určitý nepokoj ve čtení. Nerovnoměrné prvky ve struktuře uměleckého textu působí tedy nejen na konstituci obsahu a kompozice, ale referují i k reálným momentům, čímž narušují očekávanou samozřejmost opozice fikčních a reálných světů, jež čekáme především u příběhů, kde postavy létají a propalují kov laserovým paprskem vycházejícím z očí.

³⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Takto sa vytvára neobvyčajne pružný a sémanticky nekonečne aktívny mechanizmus.“

³¹ Viz například příspěvek ve facebookové skupině *COMICS SWIPES*:

Sousa, S. (2019, 3. červenec). HELLBOY COMIC SWIPE IN TAVIRA (MY TOWN). COMICS SWIPES. <https://www.facebook.com/groups/137385896932362/permalink/342315383106078/>

Komplexnost umělecké struktury tudíž pramení z rozsáhlého pole: vedle uměleckých experimentů s podobou vyprávění, změnami v obsahu i využíváním vzájemných vlivů různých forem umění. Různorodé prvky dopomáhající k rozšíření umělecké informace se ovšem funkčně transformují do uměleckého textu i z reality, tzn. v takové podobě, kterou autor *potřebuje*. Tímto dochází nejen k narušení očekávání, ale i k objevení nového; „Kolize různých hledisek, různých typů chování, různých představ o tom, co je možné a nemožné, důležité a nedůležité, protínají text [románu] a způsobují, že v každém kousku pocítujeme jeho nový názor na svět a novou konstrukci lidských vztahů“ (Lotman, 1990, 316).³²



Obrázek 4: Vlevo: ukázka z komiksu Hellboy (Mignola, 2010, nestránkováno). Vpravo: fotografie Saint Sebastian Church ve městě Tavira, Algarve (zdroj: Visit Algarve Portugal. (2018). Ermida de São Sebastião (Chapel of São Sebastião (St. Sebastian). <https://www.visitalgarve.pt/en/554/ermida-de-sao-sebastiao-chapel-of-sao-sebastiao-st-sebastian.aspx>).

Tento popis měl za cíl přiblížit podobu a roli jednotlivých konstitučních prvků na rovině obsahu a možnosti, které nabízejí při analýze komiksu. Současně se potvrdilo, že je velmi složité je hodnotit izolovaně, respektive sami se pak „okrádáme“ o souvislosti, které mohou přiblížit způsob komunikace na této úrovni. Skrze postavy, jejich jednání a výroky je téměř doslovně formulováno a přenášeno sdělení, jehož funkce bývá v tomto žánru nejčastěji didaktická, výchovná. Co je důležité pro konstituci obsahu i dalších oblastí, je, že postavy nesou stejné názory a předávají takové mínění, které je shodné

³² Překlad autorky. Originální znění textu:

„Kolize různých hledisek, různých typů chování, různých představ o tom, co je možné a nemožné, důležité a nedůležité, protínají text [románu] a způsobují, že v každém kousku pocítujeme jeho nový názor na svět a novou konstrukci lidských vztahů.“

s dobovými hodnotami, veřejnými stanovisky a společenským a politickým kontextem. Změna v kompozici uměleckého textu spočívá v odhalení nového stylu a směru vypravování, který může lépe reflektovat společenskou proměnu či atmosféru. Prolínání juxtapozice strukturních principů komiksu a dalších forem umění i způsobům transformace reality se budu dále věnovat v kapitolách 4–6.

1.2.2 Kontext

V dalším ilustrativním rozboru superhrdinského žánru lze setrvat u tématu a obsahových proměn, pro tento materiál specifických, ovšem tentokrát se budu soustředit na vliv dobového kontextu, který je u žánru velmi silný. Působení historických a společenských událostí má přímý dopad na konstrukci komiksových příběhů – je tomu tak kvůli potřebě reagovat na aktuální atmosféru a hierarchii hodnot. Pokud superhrdinové vychovávají a akcentují ve svých dobrodružstvích mainstreamově sdílené názory a postoje, společenský vývoj spoluutváří vyznění i podobu konstitučních prvků jak na straně obsahu, tak i formy. Jelikož formálním náležitostí se budu detailněji věnovat v následujícím oddílu, nyní okomentuji rozvoj žánru především v souvislosti obsahové atmosféry a vyznění.

Ačkoli byl superhrdinský komiks v polovině 20. století poměrně nedlouho žijícím žánrem, některé jeho rysy jako téma či dějová schémata již směřovaly k pevnému ukotvení. Například s příchodem superhrdinů byla pravděpodobně tím největším přechodem, kterého komiksové příběhy doznaly, podoba, ve které vycházely. Oproti krátkým novinovým stripům byly totiž superhrdinské příběhy vydávány v samostatných, pravidelně publikovaných časopisech. Styl zpracování se taktéž stával stále pečlivějším a detailnějším a náklady sešitů i rejstřík postav rostly úměrně čtenářskému zájmu.

Během tzv. Zlaté éry komiksu, která se obvykle řadí do let 1938–1956, došlo ke zformování určitého typu superhrdinů, v jejichž čele stál Superman a také Batman. Velmi rychle došlo k ukotvení struktury obsahu a zapsání postav do povědomí čtenářů. V případě Supermana byla didaktická funkce komiksu silnější, především proto, že po potrestání zločinců shrnul, čeho se dopustili a co se tedy nemá dělat. Batman byl chápán jako temnější postava, vzhledem k motivaci jeho činů, což byla pomsta smrti rodičů, i k jeho celkovému charakteru; přesto byl funkčním ztělesněním spravedlnosti. Tyto dvě postavy ustanovily model superhrdiny jako uvědomělého, nebojácného a morálního vzoru stojícího vždy na straně dobra, který se ukázal jako velmi účelný: čtenáře přitahoval a zároveň do určité míry vychovával.

Další hrdinové, kteří vznikali v tomto období, již víceméně podléhali šabloně, která byla Batmanem a Supermanem nastolena. Do těchto let patří příchod Kapitána Ameriky (1941), Wonder Woman (1941) nebo Flashe (1940). Dějová schémata se navzájem podobala: příběh stál jednoduše na střetu s protivníkem, kterým superhrdina vítězně prošel.

Ke konci 40. a na počátku 50. let 20. století obliba komiksových příběhů stoupala, ovšem obdobně rostla i kritika jejich obsahu. Vedle superhrdinského žánru se rozvíjela i další, „nová“ odvětví a stále více se volalo po regulaci „závadného“ obsahu. V několika případech byla nevole ke komiksům dána najevo poněkud extrémně: veřejným pálením knih nebo zákazy.³³ V roce 1954 navíc vyšla kniha zmíněného psychiatra Fredrica Werthama, ve které mapuje vliv komiksů na mladé čtenáře: přímo je označuje jako důvod kriminality mladistvých a propagaci násilí, protiautoritativního chování a homosexuality. Kromě toho, že označil vztah Batmana a Robina jako homosexuální pedofilii (Wertham, 1954, s. 162–164), kostým Wonder Woman spojoval se sexuálními technikami spjatými s bondáží a postavu samotnou označil pro její způsob chování za lesbu (Wertham, 1954, s. 164–165, 192, ad.).

Ve stejném roce se ustanovila skupina vydavatelů a nakladatelů s názvem Comics Magazine Association of America a vytvořila soubor regulí a etických standardů za účelem usměrňování obsahů komiksových knih, tzv. Comics Code Authority (česky překládáno jako Komiksový kodex). Dodržování Comics Code nebylo dáno zákonem ani nebylo vymahatelné, avšak mnoho distributorů vzhledem k veřejné kritice odmítalo prodávat díla, která tuto známku neměla na obalu; její přítomnost zaručovala, že komiks je pro čtenáře bezpečný. Comics Code tedy představoval jakéhosi cenzurního úředníka amerického komiksového průmyslu. Zakazoval zobrazování násilí, sexuálních narážek, perverze, abnormalit, znásilnění, nelegálních sexuálních vztahů, dále nechutná znázornění, zombies, upíry a další podobná stvoření, příliš hororové scény, trestné činnosti nebo vykreslování policistů a podobných autorit neuctivým stylem a mnoho dalšího; zákaz se týkal dokonce i některých slov.³⁴ Z důvodů nařízení v Comics Code byla řada komiksových sérií zrušena nebo se pro změny a úpravy staly neoblíbenými.

³³ Viz například: Costello, M. J. (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International Publishing Group, 7.

Nyberg, A. K. (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi, 26–27.

³⁴ Viz například Nyberg, A. K. (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

Dokument je dostupný také online: <http://cblbf.org/the-comics-code-of-1954/>.

Postupem času se pravidla rozvolňovala v souladu s vývojem komiksových žánrů i společenskými postoji. Americký spisovatel Matthew J. Costello bezprostřední pohyb uvolňování v 50. letech shrnuje takto:

Komiksový průmysl se začal zotavovat v roce 1956, kdy Julius Schwartz, editor National Periodical (později DC Comics), znovu rozběhl Flashe, superhrdinu z období druhé světové války, s novým kostýmem. Pro fanoušky to byla událost, která zahájila „stříbrný věk“ komiksu, kdy se zrodila nová éra superhrdinů, znovu oživující komiksový průmysl. Flash byl následován obnoveným Green Lanternem a později většinou ze skupiny hrdinů z válečných let. Podnětem pro ještě silnější transformaci komiksového průmyslu byl velmi úspěšný časopis superhrdinové skupiny *Justice League of America* (Costello, 2009, s. 8).³⁵

Stříbrná éra komiksu se datuje od roku 1956 do začátku 70. let 20. století a nese s sebou vedle řady nových postav také významový posun v konceptu postavy superhrdiny. Za zásadní motiv považují rozšíření jejich osobnosti, větší prostor poskytnutý lidské stránce a rozvinutí linie dvou životů. Mnoho superhrdinů bylo stále alespoň zčásti lidmi (Batman, Spider-Man, Hulk, Green Lantern a další), povětšinou měli „civilní“ alterego (samozřejmě Superman – Clark Kent, Flash – Barry Allen nebo Lidská pochodeň / Human Torch – Johnny Storm). Dvojitý život představoval kromě roztržení identity také vhodnou formu zápletky: rozpolcenost mezi následováním poslání, morální zodpovědností a fungováním v obyčejné každodennosti s sebou zároveň nesla pocity odcizení a selhávání v běžných rolích. Kostým, který fungoval jako odlišení od davu obyčejných lidí, se ukázal i jako znak abnormality a v určitých ohledech začal vyvolávat i negativní konotace. Superman je tradiční ilustrací nepoměru hrdina a/vs. smrtelník; opakovaně neúspěšné pokusy až neuroticky introvertního Clarka Kenta o získání uznání v očích jeho vyvolené Lois Lane jsou o to více umocněny úspěchy v roli Supermana, kterého paradoxně Lois nepokrytě obdivuje.

Kromě přepracování a revitalizace superhrdinů z předešlého období docházelo ke vzniku a formování skupin. Původní superhrdinové v čele s trojicí Superman – Batman – Wonder Woman nebyli již považováni za dostatečně zajímavé, ztráceli atmosféru

³⁵ Překlad autorky. Originální znění textu:

„The comic book industry began to recover in 1956, when Julius Schwartz, editor of National Periodicals (later DC Comics), relaunched the Flash, a World War II-era superhero with a new costume. For aficionados, this is the event that inaugurated the „silver age” of comics, as a new era of superheroes was born, reviving the industry. The Flash was followed by a revived Green Lantern, and then by most of the stable of heroes from the war years. A highly successful superhero group magazine, the *Justice League of America*, would be the impetus for an even bigger industrywide transformation.“

a dynamiku.³⁶ Flash byl první revidovanou postavou, po jejímž úspěchu následoval Green Lantern, Aquaman nebo Hawkman. V roce 1960 se z pohledu recepce spojili nejsilnější členové DC univerza do Justice League of America³⁷, o rok později je následovala Fantastic Four (v českém překladu Fantastická čtyřka) z univerza Marvel³⁸, v roce 1963 se zformovali Avengers³⁹. Všechny skupiny provází kolize pramenící z přítomnosti mnoha dominantních eg, přičemž velkou roli hrají u postav právě „zbytky“ lidských názorů a postojů.

Zajímavým rysem v konceptu postav bylo kromě rostoucí otázky o rozlišení dobra a zla také jejich přijetí, respektive vyloučení ze strany většinové, tzv. „normální“ společnosti. To se silně realizovalo např. u komiksu X-men, jež jsou nazýváni mutanty pro zvláštní gen X, který se neobjevuje u běžných lidí. Právě ten jim propůjčuje nadpřirozené schopnosti, ale zároveň je staví do pozice jakýchsi vyhnanců. V 60. letech byla náplní komiksu právě otázka segregace a omezování práv určitých skupin, zde metaforicky převedeno právě na tzv. mutanty. Funkce se zřetelně měnila od didaktické k jednodušším motivacím – pobavit, zaujmout, překvapit. Dějové schéma zůstávalo povětšinou stejné, přidaly se však vedlejší linie, jako milostné vztahy, vnitřní problémy, selhání.

Přechod Stříbrné éry k Bronzové není zcela jasně ohraničen daty; za příklad narativů, jež díky obsahovým motivům náleží spíše do pozdějšího období, lze předložit dva příběhy ze začátku 70. let 20. století, *Snowbirds Don't Fly* (série Green Lantern / Green Arrow #85) a *The Night Gwen Stacy Died* (série The Amazing Spider-Man #121–122). Ačkoli Bronzová éra, trvající do poloviny 80. let, udržovala „naživu“ tradiční tituly superhrdinského žánru a pracovala s řadou významotvorných tematických prvků přejatých z minulosti, lišila se něčím, co lze nazvat rozvíjením „temných“ rysů. Rozšíření charakterových ploch postav, ke kterým docházelo v předchozích letech, otevírala možnost přinášet do děje závažnější témata, komentáře k sociální situaci, rasismu a podobně. Zdůraznění lidskosti v postavách zakořenilo a mělo se udržet a široce rozvíjet i v dalších letech, ačkoli – či spíše právě proto – sebou přinášelo mnoho problémů a tedy i nových příběhů.

³⁶ Viz například: Jacobs, W. & Jones, G. (1985). *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*. New York: Crown Publishing Group.

³⁷ Původní složení JLA bylo: Superman, Wonder Woman, Batman, Flash, Green Lantern, Aquaman a Martian Manhunter.

³⁸ Skupina se skládala z postav Mr. Fantastic, Věc, Lidská pochodeň a Neviditelná žena.

³⁹ Tým Avengers byl původně sestaven z Ant-Mana, Hulka, Iron Mana, Thora a Wasp.

Revize série Green Lantern následovala po rozhodnutí DC Comics o jejím zrušení. „Redaktor Julius Schwartz požádal scenáristu Dennise O’Neila a kreslíře Neala Adamse, aby ji zkusili restartovat: hrdina a jeho nový part’ák, Green Arrow, budou řešit problémy skutečného života v novorozeném žánru ‚sociálně závažného‘ komiksu“ (Gravette, 2013, s. 320). Série byla po třinácti dílech zastavena, ale mezi epizodami o společenských problémech jedna z nich dodnes vyčnívá. Jde o příběh uveřejněný ve dvou pokračováních, *Snowbirds Don't Fly* a *They Say It'll Kill Me... But They Won't Say When*.⁴⁰ Náповědou k obsahu je už slogan na titulu prvního dílu: „DC útočí na největší problém mladých... drogy!“⁴¹

Green Lantern a Green Arrow pátrají po lupičích, kteří při střetu s Green Arrowem použili jako zbraň jeho vlastní šípy. Hrdinové, nechápající, kde je mohli získat, je sledují až do úkrytu a zjistí, že jde o drogově závislé. Ke svému šoku mezi nimi najdou i Arrowova svěřence, sidekicka Speedyho, a zjistí, že je závislý na heroinu. V dalším díle se následkem hádky s Arrowem Speedy rozhodne k okamžité abstenici, jiný závislý zemře na předávkování a hrdinové se po „prozkoumání“ této oblasti nakonec zúčastní jeho pohřbu. Příběh měl přinést vhled do drogové problematiky a fungovat jako varování; O’Neil uvedl, že vybrali Speedyho pro vytvoření co největšího emocionálního dopadu. Cílem bylo ukázat, že závislost se netýká jen lidí z okraje společnosti nebo problémových mladistvých.⁴²

Zajímavým společenským pozadím tohoto příběhu je souvislost s nařízením Comics Code: epizody nejprve nebyly schváleny, a to právě proto, že Comics Code zakazoval zobrazování drogové závislosti, a to v jakémkoli, třebaže výchovném a varovném světle. V roce 1971 však zároveň vyšel příběh ze série *Amazing Spider-Man*, konkrétně v dílech #96–98 (květen a červen 1971), kde se syn Spider-Manova protivníka Green Goblina (v civilu Normana Osbourny) Harry také potýká s drogovou závislostí. Šlo o první komiks, který s užíváním drog explicitně pracoval, a zároveň šlo o výjimečný případ, kdy sešit velkého nakladatele vyšel bez „ochranné“ známky Comics Code. Ten

⁴⁰ *Green Lantern* vol. 2, #85 a #86 (vyšlo v srpnu a září 1971), napsal Dennis O’Neil a nakreslil Neal Adams.

⁴¹ Překlad autorky. Originální formulace: „DC attacks youth's greatest problem... drugs!“

⁴² Roy Harper: *Teen Sidekick, Drug User*. Titans Tower [online]. 29. 1. 2011 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://www.titanstower.com/roy-harper-teen-sidekick-drug-user/>

byl následně částečně přepracován a epizody Green Lanterna a Green Arrowa tak vyšly v srpnu a září 1971 už v souladu s jeho revidovanou podobou.⁴³

Epizoda *The Night Gwen Stacy Died* z roku 1973 rovněž patří do univerza Spider-Mana a předkládá příběh, ve kterém hrdinova nemesis, zmíněný Green Goblin, unese přítelkyni Petera Parkera, což je civilní jméno Spider-Mana, Gwen. Na rozdíl od jiných případů, kdy byly přítelkyně superhrdinů v nebezpečí či drženy jako rukojmí, Spider-Man Gwen nedokáže zachránit a ta zemře. Pro Spider-Mana je šok o to horší, že ve chvíli, kdy Green Goblin shodí Gwen z mostu, stihne ji chytit, načež zjistí, že zemřela během pádu: Spider-Man vystřelí pavučinu, kterou ji chytí za nohu, prudký pohyb ale zlomí Gwen vaz.⁴⁴ Smrt Gwen je tak dvojitou tragédií. V souladu s „bouráním zdí“, které byly postaveny v předchozím období, je Gwen také první vedlejší postavou v přímém vztahu k superhrdinovi, která zemře. Oproti jiným postavám se ale v budoucnu nevrací; její smrt je konečná.

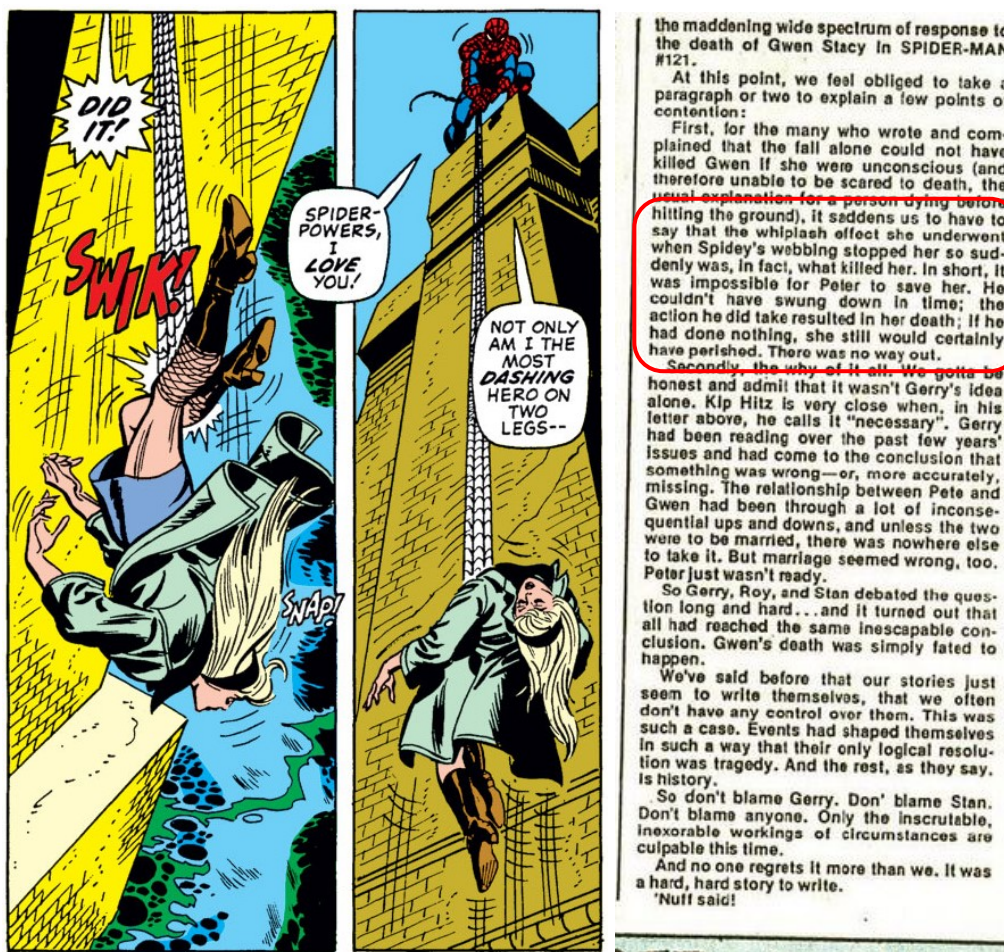
⁴³ Mezi další komiksy, které následně pracovaly s problematikou závislosti, patří například příběh Iron Man: Démon v láhvi (Iron Man: Demon in a Bottle, 1979). Komiks nebyl a není dodnes reflektován natolik, jako příběhy Spider-Mana nebo Green Lanterna a Green Arrowa. Důvodem může částečně být datum vydání: tato epizoda vyšla až osm let po zmíněných komiksech a vzhledem k přepracování Comics Code už ani nešlo o natolik provokativní ztvárnění (respektive bylo v souladu s pravidly Comics Code). Další příčinou může být pomalé, postupné tempo, které téma postupně přinášelo. Iron Man nejprve několikrát odkázal ke svému pití, než se objevil na obálce, kde se „šilným“ pohledem, strništěm a zpocený hledí na helmu svého kostýmu; vedle něj stojí láhev s alkoholem a převrácená sklenička. Nutno také podotknout, že k životnímu stylu Tonyho Starka (civilní identita Iron Mana) alkohol patřil. Pozornost si zaslouží nejen přítomnost složitého společenského problému, který obvykle netvořil námět pro příběh spadající do hlavního proudu komiksové produkce, ale také to, že závislým byl přímo hlavní hrdina. Posun od sidekicka přímo k hrdinovi posiloval vyznění: oběti se může stát opravdu kdokoli.

⁴⁴ S tímto dílem se pojily dvě bouřlivé diskuze fanoušků: první se týkala toho, zda k souboji došlo u Brooklynského mostu nebo Mostu George Washingtona (v komiksu byl udán druhý, avšak vzhledem připomínal první). Druhá diskuze se týkala právě způsobu Gweniny smrti. Green Goblin tvrdí Spider-Manovi, že Gwen zemřela ještě před pádem, avšak Spider-Man brzy dochází k závěru, že za její smrt mohl on. Za pravdu mu ostatně dali sami tvůrci, kteří v reakci na dopisy čtenářů přiznali, že šlo opravdu o Spider-Manovu chybu a navíc, že nemohl udělat nic, co by Gwen zachránilo.

Viz např. Saffel, S. (2007). *Spider-Man the Icon: The Life and Times of a Pop Culture Phenomenon*. London: Titan Books, s. 65.

Kakalios, J. (2005). *The Physics of Superheroes*. Gotham Books: New York.

Riesman, A. J. (2014, 4. květen). *Did You See Amazing Spider-Man 2? Read About the Weirdest Debate in Spider-Man History*. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2014/05/weirdest-debate-spider-man-gwen-stacy-death-neck.html>



Obrázek 5: Vlevo: panel z komiksu *The Amazing Spider-Man* #121, kde umírá Gwen. Vpravo: odpověď autorů na dopisy čtenářů, kde vysvětlují Gweninu smrt z *The Amazing Spider-Man* #125.

Moderní (popřípadě železná, alternativní či temná) éra začíná od poloviny 80. let a pokračuje s různými odchytkami v podstatě do současnosti. Její zásadní komiksy představují např. *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?* (*Superman: Whatever Happened to the Man of Tomorrow*, 1986, česky 2011), *Kameňák* (*Killing joke*, 1988, česky 2013) a *Strážci* (*Watchmen*, 1986, česky 2009) scénáristy Alana Moorea či *Batman: Návrat Temného rytíře* (*Batman: The Dark Knight Returns*, 1986, česky 2003) Franka Millera. Tyto příběhy (více méně nehledě na jejich časové zařazení) jsou považovány za jedny z nejvíce přelomových komiksů vůbec. Tuto dobu můžeme také považovat jako završení tendencí rozšiřování charakteru superhrdinů, v této podobě až jako dekonstrukci superhrdinského mýtu. V této době se také začínají častěji objevovat komplexní crossovery, např. *Crisis on Infinite Earths* (1985) nebo *Tajné války superhrdinů Marvel* (původně 1984–85, česky 2010).

80. léta 20. století předznamenávají novou éru superhrdinů, respektive antihrdinů. Tyto postavy jsou koncepčně odlišné, svým jednáním upozorňují na rozpory a nejasnosti,

odhalují tzv. šedou zónu mezi dobrem a zlem. Samy se chovají minimálně diskutabilně a prvotní zásadní rozdíl mezi antihrdinou a jeho protivníkem se může zmenšovat. Označení „antihrdina“ může inklinovat k opaku superhrdiny, ale není tomu tak – nejde jednoduše o zloducha. Představme si spíše rozporuplnou osobnost, mnohdy bez superschopností, která si je vědoma určitých morálních zásad a společenských hranic, ale z určitého důvodu je ignoruje nebo jedná v přímém v kontrastu. Velkou roli má v těchto komiksových příbězích nejenom re-definice dobra a zla, ale i motiv viny a nevin. Násilné chování postav z komiksu *Strážci* může být až zarážející, nepříjemné a celá idea morálního vzoru ze 30. a 40. let se pomalu vytrácí. Antihrdina je vrcholný bod „zlidštění“ superhrdiny – tyto postavy charakterově nestojí nad obyčejnými lidmi, přesto nad ně ční mocensky.

Kniha *Návrat Temného rytíře* přináší velkou změnu v motivu „rozběhnutí“ času a jeho vlivu na postavy. V předchozích obdobích panovalo v příbězích téměř absolutní bezčasí, superhrdinové nestárli, a pokud se měnili, šlo pouze o změny v charakteru. Zde se ale setkáváme se stárnoucím Bruceem Wayneem, který odešel jako Batman do důchodu poté, co Robin násilně zemřel; i ostatní superhrdinové kromě Supermana zmizeli, ať už dobrovolně nebo jiným způsobem. Vzhledem k okolnostem v Gotham se ale Batman vrací do své staré role. Příběh je kromě střetu se známými i novými nepřáteli postaven také na kolizi se světem, který je nyní pro Batmana cizí a těžko srozumitelný.

Kameňák sleduje psychickou proměnu Batmana z nenásilného muže na někoho, kdo se uchýlí k činu pro něj z podstaty nemožnému: na konci příběhu uškrtní svého úhlavního nepřítele Jokera a celý akt doprovází jeho šílený smích. Tento komiks vyvolává zmíněnou otázku, zda je mezi superhrdinou a jeho protivníkem opravdu tak propastný rozdíl, jaký nám byl v minulosti prezentován. Chvilé, kdy dochází ke střetu a téměř až k transformaci Batmana do Jokera, je šokující hlavně proto, že k výměně rolí chybí z pohledu recipienta velmi málo. Batman se nestává děsivým proto, že zabil, tj. porušil určitou mez, ale kvůli své změně, skrze níž už nedokáže odolávat tlaku a okolnostem.

Superman: Co se stalo s mužem zítřka? představuje konečný mantinel oddělující současného Supermana od jeho podoby z předchozích dob. Celý komiks je pojat jako melancholické setkávání s většinou jeho protivníků i blízkých. Nádech loučení je velmi zřetelný a nese v sobě jakousi pohřební atmosféru, tudíž Supermanův odchod z lidského světa je chápán jako metafora smrti. Dominantní myšlenka knihy vyslovuje lítost hlavní postavy nad tím, že právě on byl vybrán pro poslání superhrdiny, ačkoli sám by si pro

sebe přál zcela obyčejný život. Znechucení Supermana nad svým údělem se tak stává nejsmutnějším motivem celého příběhu.

Komiks *Strážci* pojednává o skupině postav, které se, ač nemají žádné nadpřirozené schopnosti, s výjimkou jednoho z nich, Dr. Manhattana, považují za dostatečně „nadřazené“ a přirozeně vybrané ke konání dobra. Tato abstrakce se však v jejich pojetí znatelně odlišuje od představ, které měli jejich předchůdci. Jediný „pravý“ superhrdina, alespoň co se ovládání superschopností týče, je pak od lidí zcela odtržen a v týmu zůstává především kvůli své lidské milence. Jak sám říká: „Živé tělo a mrtvola obsahují stejný počet částic. Strukturálně vzato mezi oběma stavy není žádný zjiřitelný rozdíl. Život a smrt jsou neuvěřitelné abstrakce“ (Moore & Giddons, 2009, s. 21).

Název komiksu odkazuje k latinskému citátu „*Quis custodiet ipsos custodes?*“ římského básníka Juvenala (1–2. st. Po Kristu)⁴⁵; v překladu „Kdo střeží ty, kteří střeží nás?“⁴⁶ Tato věta je zároveň v komiksu explicitně přítomna např. v podobě graffiti na zdi. Dokládá vztah společnosti k těmto postavám: vzhledem k jejich nepředvídatelnému a násilnému chování je většina společnosti nerespektuje a odmítá jejich sebepovyšování do pozice ochránců pro domnělou vyšší morálku.⁴⁷ Lidé v komiksu také v určitém pojetí korespondují s reálnou čtenářskou základnou, která již nestojí o tradiční superhrdiny a dožaduje se změny.

Vzhledem k tomu, že od prvního vydání komiksu *Strážci* uběhlo více než třicet let a společenská atmosféra se zásadně proměnila, je pro nás jako recipienty pravděpodobně obtížně představitelné, nakolik „drastická“ byla tehdejší změna v konceptu (super)hrdiny. Napomáhá tomu i fakt, že v tzv. moderní době komiksu se recipient může setkat s mnoha charaktery, které se od původních superhrdinů ze 30. let téměř nemohou více odlišovat. Ve svém článku tento zlom z vlastní zkušenosti popisuje např. Iain Thomson (Thomson, 2005, s. 101–102). Za zajímavý považuji také jeho popis nutnosti znovu-čtení (*rereading*, Thomson, 2005, s. 103), jež se s ohledem na generování nových významů dotýká tématu změn a (ne)předvídatelnosti, kterou jsem zmínila výše (v části o obsahu v této kapitole). *Strážci* jsou komplexním dílem, jež vyžaduje více přečtení, abychom byli schopni najít postupně veškeré jeho významy. Tím nejenom

⁴⁵ *Satires*: část VI, s. 347–348.

Viz např. Winstedt, E. O. (1899) A Bodleian MS. of Juvenal. *The Classical Review*, 13(4), 201–205.

⁴⁶ V angličtině je sousloví překládáno jako „Who watches the watchmen?“

⁴⁷ Motivy varování a odmítání slepého následování autorit je prvek, který lze nalézt i u dalších knih Alana Moora – například *V jako Vendeta* nebo *Zpekla*, kde je role samozvaných autorit opakovaně zpochybňována.

přicházíme na nové obsahy a vztahy, ale uvědomujeme si narůstání strukturovanosti a informovanosti díla – tyto roviny jsou v díle přítomné, ale mohou se nám vyjevit až na základě aktivního znovu-čtení, opakované recepce.

Kde Lotman přichází se změnou pramenící z juxtapozice prvků, Thomson píše o retroaktivní defamiliarizaci (*retroactive defamiliarization*, Thomson, 2005, s. 102). Ve své podstatě jsou si tyto komunikační postupy podobné, jelikož oba stojí proti předvídatelnosti díla a prostřednictvím změn a nových impulzů usilují právě o aktivní čtení.⁴⁸ Způsob, jímž dílo komunikuje se čtenářem, je postaveno na hledání jiných formálních podob vyprávění nebo nečekaných obsahových obměnách a tím vybočuje ze schematismu a vyzývá k analytické a interpretační aktivitě. Tento nástroj je jedním z důvodů, proč díla nezůstávají statická, neopakují se – autor bere zřetel například na dobový společenský a kulturní kontext a různorodé prvky v uměleckém systému umísťuje strategicky. Dílo se proměňuje, ozvláštňuje, vzpírá se běžným konvencím vyprávění.

Thomson se *Strážcům* věnuje také z perspektivy nihilismu a existencialismu, což se vzhledem k povaze a jednání postav přímo nabízí. Thomson uvádí, že Alan Moore „[...] prezentuje nihilismus jako psychologický stav sdílený téměř všemi hrdiny ve *Strážcích*“⁴⁹ (Thomson, 2005, s. 108). Jde o dílo, které můžeme interpretovat jako experiment o ztělesnění nadčlověka – konceptu *übermensch* filozofa Fredericka Nietzscheho. Strážci svým charakterem spíše než Supermana připomínají postavu Zarathustry a s ním i konec nihilismu a začátek nového bytí postaveného na základě *vůle k moci*.

Když Zarathustra v předmluvě říká, že „[...] *bůh je mrtev!*“ (Nietzsche, 2018, s. 11) a následně „*Jsou mrtví všichni bozi: teď chceme, aby živ byl nadčlověk*“ (Nietzsche, 2018, s. 137), formuluje tím konec morálky a závazek, kdy nadčlověk sám určuje smysl bytí. Interpretace boha do hodnot a idejí již postrádá smysl a nadčlověk je v tuto chvíli tím, kdo jsoucno nevykládá, ale tvoří. *Vůle k moci* je „[...] afektem rozkazování“⁵⁰

⁴⁸ Termín defamiliarizace je v literární teorii používán také jako ozvláštňování. Jde o pojem Viktora Šklovského, který popsal v eseji *Umění jako metoda*.

Viz Šklovskij, V. (2003). *Teorie prózy*. Praha: Akropolis.

⁴⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] Moore presents nihilism as a psychological state shared by almost all the heroes in *Watchmen*. Initially, Moore suggests that, given the black-and-white, all-or-nothing mentality of the kind of person who would become a hero (a person who wants to believe in “absolute values” but encounters only “darkness and ambiguity”), nihilism is a natural fall-back position.“

⁵⁰ Novák zde odkazuje na: Frederich Nietzsche, *Kritische Studienausgabe*, 15 Bde. Hrsg. von G. Colli/M. Montinari, dtv-W. de Gruyter, München-Berlin-New York 1999 – 13.11[114] a 13.14[121].

a „Rozkazování je sebe-určováním [...]“ (Novák, 2006, s. 183). Jde o závazek chtít více, chtít více moci, nepodřizovat se a „[...] *chtít být více než doposud*“ (kurzíva A. N., Novák, 2006, s. 183). Namísto ohledu ke společnosti je primární vlastní mocenská potřeba – a tomuto částečně odpovídá většina Strážců, zcela pak však Ozymandias.

Jeho potřeba přežít a jeho prostředky, především nadprůměrná inteligence, určují postavení vůči realitě a on je také jediný, kdo se mocensky prosadí, respektive vyřeší krizi odehrávající se v jeho světě. Vzhledem k tomu, že nereaguje na obecně platné morální hodnoty, ale pouze na jejich vlastní interpretaci, jež je samozřejmě ovlivněna jeho významovým určením morálky, vychází při svém konání jen z vlastního přesvědčení. To není pod vlivem okolí, tím pádem je i neotřesitelné. Tedy až do chvíle, kdy naplní svůj plán a zavraždí tisíce lidí; v onen moment se ujišťuje u postavy Dr. Manhattana: „Udělal jsem správně, je to tak? Dotáhl jsem to do konce“, načež mu on odpovídá že „Nic nikdy nekončí“ (Moore & Gibbons, 2017, s. 27 – kapitola XII).

Strážci a jim podobné komiksy z 80. let můžeme vnímat i jako oživení filozofické debaty ohledně víry nebo naopak odmítání víry v (super)hrdiny. Ve chvíli, kdy nám (super)hrdinové již nepřináší naději na lepší budoucnost, nepomáhají a neudržují univerzální morální hodnoty, má vůbec smysl, aby byli součástí našeho světa a příběhů? Sobecké až narcistní postavy, jež nejsou schopné vyřešit problémy, otrásají důvody, na jejichž základě byly stvořeny. Thomson se ve svém textu tudíž ptá po důvodech, proč věříme, respektive *potřebujeme* věřit hrdinům i tváří v tvář zcela nefunkčním charakterům. Odmítnutí víry v boha je odmítnutím víry v morálku a odmítnutím hrdinů. Příchod nadčlověka znamená konec následování hodnot, které se stále vracejí a vyčerpávají, a jejich náhrady za nový systém, jenž definitivně překoná a nahradí stávající. To se týká také nahrazení hrdinů minulosti – a *Strážci* jsou Mooreův experiment, který v postavách Ozymandias, potažmo Dr. Manhattana předkládá mimo jiné i „[...] nebezpečí tohoto nietzschovského ideálu“ (Thomson, 2005, s. 114).⁵¹

Na scénu, kdy se Ozymandias obrací na Dr. Manhattana, odkazuje Thomson v poznámce pod čarou (Thomson, 2005, s. 116) a dává ji do souvislosti s autentickou možností bytí v myšlení Martina Heideggera (1996). Ozymandias na sebe bere zodpovědnost, orientuje se pouze na základě vnitřního přesvědčení. Odmítá pasivního následování hrdinů minulosti, „[...] heroizaci, jež napomáhá udržovat status quo dojmů

⁵¹ Překlad autorky. Originální znění textu: „[...] the dangers of this Nietzschean ideal.“

toho, na čem v životě záleží [...]“ (Thomson, 2005, s. 115).⁵² Autentická heroizace naopak vybočuje a obsahuje přehodnocování předchozích voleb hrdinů a tím především vkládání víry v sebe sama. Tento posun s sebou ale nese i život v nejistotě:

Pokud zvolíme své hrdiny autenticky, pak, jako Ozymandias na konci *Strážců*, nebudeme schopni najít mimo sebe žádné ujištění, že jsme provedli „správnou volbu“, a je tu vždy možnost, že jako sám Heidegger (když se rozhodl věřit počátečním slibům Hitlerovy „revoluce“), děláme hrozivou chybu (Thomson, 2005, s. 115).⁵³

Ozymandiova nejistota je přímým důsledkem autentické volby – závazku vyplývajícího z určování vlastního bytí – která, jak se ukazuje, může být otřesena. Nabízí se otázka, jestli je tento otřes možným dopadem vlastního mocenského jednání, po kterém může přicházet reflexe nebo snaha Moorea Ozymandia přes všechno zlidštit. Selhání se totiž Ozymandias nedopouští v sebe-uskutečňování nebo autentickém pobytu, ale v odcizení se vůči ostatním lidem, jež – jak Moore naznačuje – je hrozbou tohoto přístupu.

I proto, že postavy ve *Strážcích* nedisponují superschopnostmi, můžeme se ptát, zda jde vůbec o superhrdiny. Namísto superschopností však postavy disponují silnou vírou ve vlastní morálku – od univerzálně platných hodnot a pravidel se více či méně odvrací, proto se nabízí je označit spíše jako nadlidi. Všechny postavy tomuto konceptu zcela odpovídat nebudou, ale to se týká i jejich klasifikace jako superhrdinů. Kvůli všem uvedeným prvkům mohou být Strážci, případně celá „generace“ (super)hrdinů z 80. let, považováni za konec žánru, jeho záměrnou dekonstrukci. Ani natolik zásadní změna ale samotný žánr nezničí, naopak mu nabídne cestu, kterou je možné se dále vydat. K podobnému závěru ostatně dochází i Thomson, podle kterého i v nejtemnějších komiksech najdeme záblesky snahy bojovat proti zlu a to většímu, než hrdinové sami, inspirovat a předávat nám naději na lepší svět a budoucnost – „Tuto naději (která je ve skutečnosti nadějí samou o sobě) můžeme dekonstruovat, ale nikdy nezničit“ (Thomson, 2006, s. 117).⁵⁴

⁵² Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] heroization helps perpetuate the status-quo sense of what matters in life.“

⁵³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„If we choose our heroes authentically, we, like Ozymandias at the end of *Watchmen*, will not be able to find any reassurance outside ourselves that we have made “the right choice,” and like Heidegger himself (when he chose to believe in the initial promise of Hitler’s “revolution”), it is always possible that we are making a horrible mistake.“

⁵⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„This hope (which, really, is hope itself) we can deconstruct but never destroy.“

Vývojový přehled potvrzuje sílu vlivu orientace čtenářského zájmu a společenského kontextu na utváření obsahu superhrdinského žánru. Podoba žánru je konstruována a pozměňována tak, aby své publikum stále lákal, přičemž prvky v něm nejsou tudíž izolované ani statické. Takový pohyb může ilustrovat i teorie Jurije Lotmana o „cestování“ kulturních jevů v prostoru sémiosféry od hranic k centru a naopak. Teorii se budu detailněji věnovat později, ale již zde je patrný posun, jenž spočívá ve změně obsahových a dějových schémat. To potvrzuje i zmiňovaná teze o boji uměleckého díla proti předvídatelnosti. I tento pohyb se ale postupně ustanovuje: dobově problematické, novátorské nebo provokativní, tj. hraniční, juxtapozice prvků se stávají dokládající, obvyklé, přijímané, tj. centrální. Celý proces se opakuje znovu-vytvářením a komponováním dalších juxtapozic. Výše uvedené změny také naznačují, nakolik jsou propojeny oblasti obsahu, formy a kontextu. Komiksové příběhy reflektují společenský vývoj stejným způsobem jako jiné druhy umění – a stejně tak jsou jím zpětně formovány a poznamenávány.

1.2.3 Forma

Strukturní prvky, které patří mezi předměty zkoumání teorie komiksu a zároveň přispívají k jeho definičnímu ukotvení, tvoří nejčastěji: panely: kompozice a rozložení stránky, mezery, text a bubliny, sekvence a dále barevnost, stylizace: podoba autorského stylu, případně i rozsah (strip vs. grafický román). Budeme o nich přemýšlet v souladu s autory *V panelech a bublinách* jako o „[...] základní obvyklé (zvýraznění PK, pozn. autorky) formální vlastnosti textů, které jsou považovány za komiksové [...]“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 173). Stejně jako v předchozích částech, i zde je totiž potřeba zmínit tendence v některých analýzách, jež by v ideálním případě vedly k utvrzení jedinečné pozice komiksu na poli uměleckých jazyků. Takovým příkladem může být např. fascinace McClouda prostorem mezery, v českém překladu uváděné jako škarpa; Foret v této souvislosti píše o nadměrné fetišizaci, kdy je v mezeře „[...] spatřována sama podstata komiksu“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 183). Určitou roli v utváření „vlastního“ způsobu narace a charakteristické komunikaci tyto prvky bezesporu mají, na obecné úrovni se však budeme držet oněch klasických podob. Jednotlivým „nezvyklým“ uplatněním se budu věnovat v konkrétních případech v kapitole 6.

O tom, jak bude recipient objevovat příběh, rozhoduje podle Foreta rozložení panelů na straně, případně dvoustraně.

Dvoustrana je základním rámcem, který ovlivňuje to, jak bude komiks čten/recipován a v jakém pořadí budou identifikována a čtena jednotlivá obrazová pole a další prvky. Uspořádání (dvou)strany je tak prvním signálem, jak k četbě komiksového textu přistoupit, odkud a kam při ní postupovat, jak vést zrak po jednotlivých obrázcích a v jakém pořadí číst jednotlivá verbální sdělení, jsou-li přítomna (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 175).

Pro přímý vliv jednotlivých panelů na proces čtení se mi zdá jako vhodnější vnímat jako základní strukturní jednotku komiksu právě je. Panel, rámované obrazové sdělení, svou podobou napovídá o příznakovosti, atmosféře, rytmu a rychlosti vyprávění. Shodu s filmovým záběrem Foret na několika místech rozporuje (např. Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 46–48, 177–178), třeba proto, že „ve spojení s textem však panel jako celek může odkazovat k různě dlouhému časovému úseku“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 177). Důležité je také říci, že i v případě, že jde v panelu o krátký okamžik, podobně jako u záběru, o délce hledění / konfrontace se znázorněním rozhodujeme my jako recipienti a v tomto ohledu je tedy proces čtení aktivní. K trvání působení sdělení v panelech se vrátím později v souvislosti s textem *Třetí smysl* Rolanda Barthesa v kapitole 3.

Pokud bychom ve filmové analogii byli rozhodnuti pokračovat, pokud by byl panel záběrem, mezera by logicky byla stříhem.⁵⁵ Pro tento prostor mezi panely bychom mohli také použít příměru mezer mezi větami či odstavci. Toto místo pro doplnění opět není ničím zvláštním, třebaže se tak může jevit. „Nepostupuje však de facto každý čtenář/divák stejně, když domýšlí to, co mi román či film explicitně nereprezentoval, ale co se přesto v daném fikčním světě nepochybně stalo, aby následnost věty/odstavce či záběru A a věty/odstavce či záběru B dávala smysl?“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 184). Lze tedy říct, že podobně jako rám obklopuje panel, mezera je jednoduše odděluje. Doutváření významu pochopitelně nabízí, ale „magické funkce“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 217) bychom jí přisuzovat neměli – naopak, autoři publikace *V panelech a bublinách* trefně tvrdí, že McCloud svými

⁵⁵ Mezera je v současnosti jedním z pevně ustálených pojmů v teorii komiksu. Viz například Slovníček pojmů v knize *V panelech a bublinách*:

„Mezera (angl. gutter, fr. blanc intericonique, něm. Zwischenraum/Spalt). Obvykle prázdný, tj. bílý (neutrální) prostor mezi dvěma ohraničenými (*rám*) panely; též mezipanelový prostor či mezipolí, v českém překladu McCloudova *Jak rozumět komiksu* jako škarpa. Mezeře mezi dvěma (v rámci *panelového řádku*) po sobě jdoucími panely je některými autory připisován specifický význam jakožto prostoru, v němž dochází k *ucelení*, domýšlení toho, co nebylo zobrazeno v panelech před mezerou a po ní. Týká se to tedy jen vertikální mezery mezi panely, mezera horizontální, mezi *panelovými řádky*, takto tematizována není, má spíše technický charakter. Panely však mohou být odděleny i jen rámem, případně může být jejich odlišení signalizováno jinak, mezera tedy nemusí být přítomna“ (Kořínek, Foret & Jareš 2016: 390).

teoriemi o významotvorném prostoru mezer dokonce „efektivně obviňuje čtenáře komiksu z vraždy“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 183, 214–217).



Obrázek 6: Příklad toho, jak „Scott McCloud obviňuje čtenáře z vraždy“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 214, citováno z knihy *Jak rozumět komiksu*, McCloud, 2008, s. 68).

Ve skutečnosti totiž nevíme, co přesně se mezi panely stalo – a ano, pravděpodobně došlo k vraždě. Je však proto mezera něčím zvláštním, komunikačním specifikem? Má smysl se věnovat např. typologii přechodů, jak to činí McCloud (McCloud, 2008)? Posloupností navazujících panelů / obrazových sdělení, kterými komiks příběhy vypráví, evokují pohyb, plynutí času. Jde o strukturní a zároveň významotvorný prvek, kdy se „[...]“ vždy jedná o izolované segmenty a série záměrně konstruované, utvářené a komponované právě tak, aby vyjádřily zamýšlený sekvenční obsah“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 213). Není tedy oním výjimečným rysem spíše sekvenční vyprávění? Tak ostatně bývá přítomnost sekvence, rys komiksu vlastní a klíčový, označována.

Grafický jazyk komiksu do velké míry představují bubliny, tzn. prostor, ve kterém je umístěna přímá řeč a dialogy, myšlenky, ale i projevy exprese, zvuky a podobně. Podoby bubliny mohou evokovat odlišné promluvy i charakter postav. U komiksu *Strážci* je například rozlišen způsob, jakým mluví Rorschach – jeho mumlání přes kuklu značí pokřivené bubliny s klikatým okrajem; dr. Manhattan má bubliny modré, s dalším, širším

okrajem, což vyvolává dojem jeho odlišnosti, odcizení od ostatních postav. Popisky vyprávějící *Příběhy Černé lodě*, narativ vedoucí vedle hlavní linie *Strážců*, jsou vyvedeny do krouticích se pergamenů a jsou kladeny do protikladu ke klasickým bublinám, jež náleží do příběhu *Strážců*.

Přítomnost a podoba konstitučních prvků může mít větší dopad na realitu čtení, než by se zprvu mohlo zdát. Ilustruje to například situace kolem tří příběhů *Rychlých šípů* z roku 1948. Symbolizuje ideologický boj tzv. západní bubliny a českého popisu umístěného pod dějem. Na tomto sporu lze dobře pozorovat a promýšlet, jak forma bubliny či přípisu v jiné formě ovlivňuje celkovou podobu komiksu. Tomuto příkladu se věnovalo několik autorů⁵⁶, uvedu zde za všechny studii Pavla Koříneka „*Jako posledně, žádné textové bubliny*“. *Komentovaný seriál jako zkrocený komiks* (Kořínek, 2015, s. 1083–1095). Úvodní část studie popisuje, jakým způsobem byl dialog v československém komiksu, respektive „obrázkovém seriálu“ (Kořínek, 2015, s. 1083) koncipován. Šlo buďto o „[...] komentovaný seriál, který sestával ze sekvence samostatných polí bez vnitropanelových promluv, s textovými komentáři a přípiskami (častěji veršem, popřípadě prózou) pod jednotlivými obrazovými poli (panely)“ (Kořínek, 2015, s. 1083–1084), což byla starší podoba. „Novější, americkou novinovou produkcí z počátku 20. století inspirovaná podoba komiksu pak už pracovala s promluhovými či myšlenkovými ‚bublinami‘ přímo v obraze“ (Kořínek 2015, s. 1084). Boj proti bublině se odehrával například také na poli překladové produkce, kde docházelo i k přeformátování původní podoby (Foret, Kořínek, Prokúpek & Jaroš, 2012, s. 175–199). Takový formální rozpor mezi bublinou u postavy a komentářem pod panelem nejen že ovlivňuje způsob a tempo čtení, ale také představuje tenzi mezi dvěma tábory, která se promítá až do myšlení o národní identitě a výchově a vzdělávání dětských, popř. mladistvých, čtenářů.

„Mluvit o výchově a literární hodnotě je velmi těžké, protože kde nic není, ani čert nebere“ (J. M. P, 1946, s. 170).⁵⁷ Roku 1946 byl v periodiku *Štěpnice* (Kritická revue tvorby pro děti a mládež) otištěn článek, který kritizoval podobu obrázkových seriálů a jejich dopad na mládež, přičemž jako tzv. odstrašující příklad mu slouží právě *Rychlé*

⁵⁶ Viz např. Činátel, K. (2008). Major Zeman a Strážci: Komiks a ideologie. *Host*, 24(8), příloha Host do školy, č. 3, s. 3–7.

Tuto situaci krátce zmínila i autorka této práce ve studii *Major Zeman a jeho cesta socialistickými médii*, interpretační část pracovala především s uvedenou studií Kamila Činátla – viz Nachlinger, D. & Bartoňová, T. (2015). Major Zeman a jeho cesta socialistickými médii. *Aluze*, 18(2), 57–77.

⁵⁷ Pavel Kořínek v poznámce pod čarou k citaci uvádí, že za iniciály J. M. P. se skrývá Jaromír M. Průša.

šipy, toho času vycházející v časopisu *Vpřed* Jaroslava Foglara. K tématu bublin autor píše:

Autor si je obvykle vědom, že oblačky obrázku na kráse nepřidají, a proto lepí svůj text do nejmenších větiček a úsloví. Text je tedy oprostěn a zjednodušen na nejmenší míru, vše potřebné vysvětlí obrázky. Někomu by se snad mohlo zdát, že se tím vůbec nic nestane a že takový výtvar nemá na čtenáře vliv. [...] mládež, která si navykla sytit se obrázkovými seriály, nechce číst vůbec hodnotné autory, poněvadž takové čtení je, na rozdíl od tohoto, velmi nepohodlné. Vždyť tu se člověk musí prokousávat básníkovým nebo spisovatelovým slohem, musí pročíst mnoho písmen, slov a vět, než postoupí s dějem o kus dopředu. Seriál pohodlně vykreslí všechno v obrázcích a jen nejnnutnější věci vyjádří slovy, bez lyrických výlevů, bez kontemplace. Mám zjištěno, že sedmdesát procent odběratelů takových časopisů z mého okolí cítí po dvou měsících odbírání živelný odpor k hodnotné literatuře (J. M. P., 1946, s. 170).

Tento článek rozpoutal polemiku mezi redakcemi *Štěpnice* a *Vpřed*, poukázal ale na jiný, závažnější problém: „[...] Mirek Dušín a jeho přátelé provokovali kritiky (ze *Štěpnice* i dalších periodik) svou popularitou a také osobou svého tvůrce“ (Kořínek, 2015, s. 1086). Jaroslav Foglar neměl v socialistickém režimu příliš pevné místo, právě naopak, a proto se potýkal se „snahami o regulaci“ časopisu *Vpřed* i *Rychlých šípů*; „Tento bezpochyby nejznámější domácí komiksový seriál měl tu pochybnou čest zažít všechny tři výše uvedené restriktivní vlny.⁵⁸ Poprvé skončil s domovským *Mladým hlasatelem* v roce 1941, podruhé o sedm let později při likvidaci *Vpředu* a potřetí – tentokrát už navždy – v roce 1971“ (Kořínek, 2015, s. 1083).

Pokus zabránit neodvratnému konci časopisu i *Rychlých šípů* v roce 1948 spočíval ze strany autorů ve dvou krocích. Snažili se zvýšit politickou angažovanost postav, tj. účast na stavbě mládeže, a odmítnout západní strukturní nástroj, totiž dialogové bubliny. Kořínek dokládá na pramenech z Foglarovy pozůstalosti, že plánované rozvržení epizod se nečekaně proměnilo, k novým dílům chyběly poznámky atd. (Kořínek, 2015, s. 1088); k epizodě *Rychlé šipy na Stavbě mládeže*,

⁵⁸ Kořínek uvádí, že domácí obrázkový seriál se pohyboval mezi zájmem a oblibou čtenářů a zároveň odmítáním autorit z oblasti vzdělávání i dětské literatury. Píše: „[...] do rozvoje obrázkového seriálu v Československu minimálně třikrát výrazně promluvila restriktivní opatření, která cílila: 1) proti jeho dominantním publikačním platformám (jako k tomu došlo za protektorátu v letech 1941–1945); 2) proti této narativní formě vůbec (po únorovém převratu v letech 1948–1957, respektive do roku 1963); 3) proti určitým žánrům, formátům a tvůrcům (normalizační roky 1970–1985)“ (Wögerbauer, Píša, Šámal & Janáček, 2015, s. 1083).

jejíž původní název zněl *Rychlé šípy zajíždějí Albatrose*, se pak zachovaly dva scénáře (Kořínek, 2015, s. 1091).⁵⁹



Obrázek 7: Příběhy *Rychlé šípy na stavbě mládeže* a *Rychlé šípy zlepšují odvoz hlíny bez dialogových bublin* (Foglar & Fišer, 1948, s. 700), další zdroj: <http://www.daildeca.cz/ilustrace/04fischer/09vpred3/44.jpg> a <http://www.daildeca.cz/ilustrace/04fischer/09vpred3/45.jpg>.

Otázka dialogových bublin tedy značí i dobový přístup ke komiksu jakožto možnému nebezpečí importovanému ze Západu. Opět se nám opakuje vliv dobového kontextu a uspořádání na gramatiku jednotlivých příběhů; zde se proměňují strukturální prvky namísto obsahů a dějových schémat. Bublíny tedy nemusí „pouze“ rozlišovat

⁵⁹ Kořínek v této souvislosti doplňuje „[...] doušku o dalším ‚životě‘ cenzurovaných a autocenzurovaných tematicky krocených epizod. Pro obnovené vydávání na přelomu šedesátých a sedmdesátých let totiž Foglar nechal nového kreslíře seriálu Marko Čermáka přepracovat realizovanou verzi *Stavby mládeže*, ze které opětovně odstranil dějovou linii o Svazu české mládeže původně v druhé verzi scénáře dodatečně doplněnou. Pro vytvoření nové verze epizody, tentokrát už samozřejmě znovu vybavené bublinami a pojmenované *Bratrstvo kočiči pracky trochu navlhlo*, ale nebyl použit původní scénář. Uvolněné místo vzniklé vypuštěním revidovaného úseku bylo vyplněno trochu nadbytečným a neústrojným rozšířením závěrečné pasáže příběhu (a děj tak poněkud postrádá na klenutosti). Právě tato verze je potom nejčastěji přetiskována v sebraných vydáních. Závěrečné pokračování *Rychlé šípy zlepšují odvoz hlíny* pak Foglar vyloučil ze seriálového korpusu a ve většině souborných vydání zcela chybí (v úplném vydání z nakladatelství Olympia je v miniatuře včleněno do ediční poznámky)“ (Kořínek, 2015, s. 1093). Tato situace ilustruje Foglarovy postoje, kdy se při první možné příležitosti vrátil k vlastním návrhům oprostěným od předchozích ideologických tlaků.

řečníky, druh promluvy nebo zvuky, ale mohou nám naznačit i společenským systémem, kdy přítomnost bublin je stejně příznaková, jako její absence. Reflektují totiž „druhý“ režim komunikace – nepředávají pouze samotné sdělení, ale i kulturní pozadí prostřednictvím vizualizace diskurzu.

Problematika formálních náležitostí je spojena se zásadním tématem teorie komiksu, a to s definováním toho, jakým kanálem je sdělení předáváno. Martin Foret ve své disertační práci *Relační konceptualizace „fenoménu“ komiks (2015)*⁶⁰ analyzuje nejčastější označení komiksu a zjišťuje jejich relevanci. Jsou to *žánr, médium, deváté umění a kód*. Z mého pohledu jsou v něčem přesné i částečně diskutabilní především označení *médium a kód*. Co více odpovídá způsobu, jakým komiks komunikuje? Lze ho označit oběma pojmy, a pokud ano, tak za jakých podmínek? Toto vymezení považuji za důležité i proto, že v názvu této práce mluvím o „textovo-obrazovém médiu“ a je nutno přesněji uvést, co tento pojem pojmenovává.

Jako *médium* označuje komiks např. Will Eisner (Eisner, 1985, s. 13) i Thierry Groensteen (Groensteen, 2005, s. 35) – tedy velká jména teorie komiksu minimálně pro české prostředí. Foret pak dále jmenuje např. Heera a Worcestera nebo Seldese (Foret, 2015, s. 58–59), které jsem také zmiňovala výše. Co obnáší pojem „medialita komiksu“, se zamýšlí i Foret. Médium propojuje s kanálem a nosičem; uvádí: „V návaznosti na Shanona s Weaverem (1949: 7) je (komunikační) *kanál* (zvýrazněno M. F., pozn. autorky) chápán jako (fyzikální nebo technické) prostředí, které v rámci komunikační události umožňuje přenos signálu, resp. sdělení/textu, mezi vysílačem a příjemcem (Foret, 2015, s. 64). Médium/kanál popisuje jako „[...] v zásadě abstraktní, [...] může mít i podobu empiricky konkrétního přenašeče/nosiče“ (Foret, 2015, s. 64 – citován Hubík, 2013, s. 12, 15). Médium tedy propojuje i s určitou podobou technologie, a to na příkladu filmu, který považuje za často citovaný ve vztahu k vymezení komiksu: „Film jako médium není jen souborem konkrétních děl (stejně jako komiks) a tedy specifickou formou vyjádření (rovněž stejně jako komiks), ale v neposlední řadě je (nebo přinejmenším donedávna byl) i specifickým druhem *technologie* (zvýrazněno M. F., pozn. autorky)“ (Foret, 20125, s. 67). Pokračuje vymežováním z hlediska dispozitivu,

⁶⁰ Práce je v současné době transformována do publikace *Komiks: umění, žánr, médium, kód*. V době psaní této disertace ale kniha nebyla vydána. Protože však považuji texty Martina Foreta za velmi zásadní a přínosné, pracuji s jeho disertační prací a doplňuji její částmi knihy *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu* (Kořínek, Foret & Jareš, 2015). Jeho dalším textům se budu detailněji věnovat v oddíle Verbálně-vizuální znaky.

typologizace médií (hlavně fyzikální a technické) a hranic média. Shrnuje své bádání na poli mediality do velmi přehledné a funkční tabulky, kterou zde uvádím.

Tabulka/schéma 14

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

Obrázek 8: Schéma Foretovy klasifikace médií vzhledem ke komiksu (Foret, 2015, s. 79).

Foret nicméně dochází k tomu, že komiks jako médium označit nelze, respektive nesplňuje takto jím vytyčené cíle, a to proto, že postrádá *svébytnost*; to je totiž rys, kterým podmiňuje svou konceptualizaci komiksu. Již jsem zmínila, že právě svébytnost, odlišnost, specifikum či jedinečnost komiksu je něco, co teoretici hledají v různých úrovních a zákoutích komiksového vyprávění ve snaze tím komiks definovat, ale i potvrdit jeho autonomii. Tím bychom mohli komiks konečně očistit od nekonečných srovnávání – s filmem, literaturou, výtvarným uměním...

Komiks je médiem; komiks ale není svébytným médiem. Je tedy nepřesné o komiksu jako o médiu uvažovat? Zdá se mi relevantní označit komiks jako médium – ostatně Foret pojmenovává jako média i text a obraz⁶¹, stejně tak jako konstatovat, že komiks není *svébytným* médiem – jedno nevylučuje druhé. Jako problém se jeví jiná věc: co nám toto označení přináší k debatě o přenosu sdělení v komiksu, jeho užívání, strukturování? V tuto chvíli se proto zdá být vhodnější opustit nutkavou potřebu hledat důkaz o specifčnosti komiksu, a naopak se zaměřit na komunikační specifika komiksu. Tedy: neptejme se, v čem spočívá jedinečnost komiksu, ale v čem komiks jinak užívá strukturní prvky při komunikaci.

⁶¹ Foret odkazuje k několika textům: píše, že slovo a obraz jsou „dokonce ‚základní‘ a nejstarší média používaná v sociální komunikaci“ (Hopfingerová 2005: 343)⁶¹. Viz Hopfingerová, M. (2005). Slovo a obraz. In P. Mareš & P. Szczepanik (eds.), *Tvořivé zrady. Současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře* (pp. 343-362). Praha: NFA.

V poznámce pod čarou pak k části věty, tj. „Slovo a obraz jsou také označovány jako média“ (Foret, 2015, s. 88) Foret cituje Miroslava Petříčka: „Srov. ‚Text stejně jako obraz je médiem.‘ (Petříček 2007: 7)“⁶². Viz Petříček, M. (2007). *Myšlení obrazem. Literární noviny, XVIII(38)*, s. 7.

Ačkoli nyní sledujeme odlišné cíle, budeme přesto následovat Foreta v jeho cestě k relační konceptualizaci komiksu – v náhledu na komiks jako specifický kód. Nejprve se zabývá teoretickou reflexí pojmu „kód“ a následně analýzou vztahu mezi slovem a obrazem, literárnem a výtvarnem, čemuž se budu věnovat v oddílu Verbálně-vizuální znaky. Na konci této části shrnuje:

[...] rámcový náčrt toho, jak komiks pracuje s tradičními kódy, verbálním („literárno“) a piktorialním („výtvarno“), ukazuje, že slova a obrazy, jakkoliv jsou dominantní, nefungují v komiksu stejně jako ve svých „domovských doménách“ – jejich fungování je dáno konvencemi specifického kódu, v jehož rámci jsou produkovány konkrétní komiksové texty. Tento *komiksový kód* (zvýrazněno M. F., pozn. autorky) má nepochybně zásobu konvencionalizovaných vlastních znaků, stejně tak svou „gramatiku“ a „syntax“ (sekvenční následnost políček, střihy, kompozice stránek apod.). A ačkoli užívá prostředků z oněch dvou základních znakových systémů, komiksový kód je kódem jednotným (a komiksový text homogenním textem), a to nejčastěji právě ve své dvojakosti – je provázaným, specifickým spojením verbálních a piktorialních znaků v homogenní „řeči“ (Foret, 2015, s. 98).

Považuji tuto citaci za dostatečně výmluvnou – Foret v kódu nalézá dostatečný počet rysů, které potvrzují jeho svébytnost. Pro potřeby této práce jsou ale zároveň velmi důležité závěry, které míří na způsoby komunikace. Je to například vztah slov a obrazů a jejich fungování v jednom sjednoceném sdělení, zdroj – encyklopedie znaků, gramatika a syntax. Dvě poslední složky ovšem nebudu hodnotit z hlediska odlišné struktury vzhledem k jiným textovo-obrazovým médiím a kódům, ale z hlediska způsobu, jak jsou konstruované pro přenos sdělení, jak se mění a vyvíjejí a jaké nástroje komiksový kód používá v komunikační situaci. Je tedy zřejmé, že přejímám Foretův závěr, že komiks je kód, ačkoli nesdílím jeho motivace – na druhou stranu jeho zkoumání je validní, a proto považuji opakovanou analýzu na podobné bázi za neproduktivní.

1.3 Shrnutí

Oddíl věnující se prvotnímu zmapování pole teorie komiksu stvrdil především snahu o potvrzení autonomie a ucelenosti komiksu, upevnění jeho pozice mezi ostatními médii a formami umění. Tyto tendence se formují do pátrání po určitém charakteristickém jevu, jenž komiks oddělí od jiných jazyků umění a učiní jej výjimečným. „Tážeme-li se po specifikách komiksového vyprávění, snažíme se vlastně nalézat charakteristické, mediálně-příznakové rysy komiksové narace, řečeno Seymourem Chatmanem substancí

komiksového výrazu (srov. Chatman 2008: 21–25)“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, 209). Ona substance by tedy v ideálním případě měla být natolik specifická, aby opakovaně ratifikovala zvláštní postavení komiksu.

Toto pátrání ale stále nepřináší výsledky; částečně souvisí s pohledy na materiál z pozice obsahu či formy – což analýzu omezuje a kontext není celistvý. V případě této práce se tedy ukazuje jako produktivnější nezkoumat jednotlivé rysy komiksu, ale vnímat jej jako celek a tento celek podrobit zkoumání na rovině komunikace. Totiž: v jakých podobách se konstituční prvky ustanovují? Jaké vztahy mezi sebou mají? Jaké nástroje vytvářejí a používají, aby sdělení předaly? Při pokusu o zodpovězení těchto otázek bude jako „odrazový můstek“ sloužit teoretický podklad, který jsem výše nastínila.

Za důležité jsem považovala doplnit výklad o komiksové formě debatou ohledně definičního zařazení komiksu jakožto kódu. Uvědomuji si taktéž souvislosti s jeho vnímáním jako média a ačkoli toto bude v práci zohledněné, primárně budu sledovat utváření a komunikaci komiksového kódu.

V tuto chvíli můžeme shrnout, že v případě komiksového kódu nedochází k doplňování obrazu a textu, ale jde o syntetizující, sepjatý komunikát, v němž existuje několik dalších typů vazeb mezi obrazem a slovem.

S tímto závěrem se přesunu k další části, která toto bude dále rozvíjet a kontextualizovat.

2. Metodologická východiska

Vzhledem k pojmenování komiksu jakožto komunikačního kódu je vhodné, abychom tento pojem ukotvili metodologicky. Pro širší teoretického pole jsem zvolila již existující přístupy ke kódu a postavila je do nového úhlu. Základ tvoří trojice teoretiků, kteří se ve své práci zabývali kódem a jeho vymezením; jsou to: Roland Barthes, Umberto Eco a Jurij Lotman. Zároveň se tito autoři více či méně zabývali komiksem, případně povahou textovo-obrazového sdělení nebo specifickými uměleckými jazyky jakožto modelujícími systémy. Všichni také procházeli vývojem ve svém myšlení, měnili ho a redefinovali pojmy – což do určité míry zrcadlí i mozaiku přístupů a termínů v teorii komiksu. U každého z teoretiků tedy nejprve popíši pozici v jejich práci, ze které vycházím, a poté se budu věnovat jejich náhledu na textovo-obrazové sdělení a definování pojmu *kód*. V závěru této části představím vlastní náhled na komiksový kód, který bude vycházet z předchozích analýz.

Tento oddíl tedy bude sloužit jako upevnění termínu *komiksový kód*, jeho kontextualizace a propojení s již existujícími teoriemi. Kromě jakéhosi „shrnutí“ přístupů k textovo-obrazovému dílu jako k určitému typu promluvy se budu pokoušet dívat se na ně v novém světle, z jiné perspektivy. Nebudu se snažit vytvořit novou definici kódu, ale postavit funkční vymezení na základě vnímání zmíněných teoretiků v souvislosti s komiksem jako komunikačním prostředkem.

Studia komiksu nelze zcela zařadit k žádným metodologickým východiskům, např. strukturalismu. Ačkoli se s některými teoretickými hledisky na umělecké dílo studia komiksu prolínají, žádné jim neodpovídají úplně, či z větší míry, dostatečně. Mým cílem je zde proto také porovnat různé teoretické polohy a pokusit se najít takovou, která je zkoumání tohoto „jiného média“ nejbližší a napomůže k němu přistoupit z konkrétní teoretické pozice. Zhodnocení přínosů i limitů souvisí i se snahou najít pro komunikaci komiksu něco specifického, odlišujícího. Takový „nástroj“ nebo „figura“ se podle mého názoru odhalí právě v analýze kódu a postupně se může vyjevit, jaký „jiný“ způsob komunikace komiksový kód produkuje.

2.1 Roland Barthes a relativní subjektivismus

Roland Barthes bezesporu patří mezi zásadní osobnosti francouzského filozofického myšlení nejen druhé poloviny 20. století. Bývá tradičně zařazován ke směru strukturalismu, poststrukturalismu, dekonstrukce, či bývá vnímán – na základě jeho

vlastních popisů – jako hédonista čerpající rozkoš z textu. Jeho zájmy však zároveň dalece přesahují veškerá tato označení. Sám ostatně předložil nástin vlastních, velmi specifických způsobů čtení, které nelze jednoduše teoreticky zařadit – a to především ke konci svého života. Subjektivní, dynamická a proměnlivá povaha jeho přístupu, resp. přístupů, spolu s nepostihnutelem a ryze osobním výkladem potkávajícím se s tělesnou expresí, bude v centru našeho zájmu. Představují je především ty texty, ve kterých se střetávají poststrukturalistické metody a Barthesovy postoje, v nichž přímo odmítá teoretické pozadí.

Začlenění autora, díla nebo události do určité dějinné či situační šablony je gestem, které nám pomáhá strukturovat minulost, stylizovat ji na prosté kategorie a skrze ně porozumět celku; dějiny se tak mohou skládat z událostí, které na sebe logicky navazují a stávají se příběhem, jenž někdo zformuje a vyloží. Podobně se tak autorův život a dílo může stát dokladem/ilustrací jeho teoretického přístupu. Výklad tvorby Barthesa na pozadí strukturalismu se může stát utvrzením jeho příslušnosti k tomuto směru a uskupení, může fungovat jako příklad (Marcelli, 2001, s. 20, 44). „Tento přístup, který Barthesa přeměnil na ‚jednoho z představitelů‘, celkem dobře fungoval, pokud jsme se nedostali za jeho strukturalistické a semiologické práce. Do té doby byl Barthes zařaditelný a zařazený [...]“ (Marcelli, 2001, 44–45).⁶²

Slovenský filozof Miroslav Marcelli ve své knize *Příklad Barthes* (Marcelli, 2001) předkládá obraz Barthesa, který se vzpírá kategorizaci. V titulu jedné z kapitol je pro něj Barthes příznačně „Člověk, který se nudil“ (tedy původně „Člověk, ktorý sa nudil“ (Marcelli, 2001, s. 64). Píše o něm: „Východiskem je vždy gesto odmítnutí“ (Marcelli, 2001, s. 64)⁶³ – tedy ne gesto začlenění, kterým jej jednoduše „umístíme“ a tím i jednoduše shrneme jeho texty, nýbrž gesto odmítnutí, „[...] zaujetí odstupu: jste pro mě nepřijatelní, nepatřím k vám“ (Marcelli, 2001, s. 64).⁶⁴ Stereotypy a společenské mínění, které označuje jako *doxy*, chápe také jako „[...] opakovaný zmysel“ (Marcelli, 2001, s. 64, podle Barthes, 1975, s. 112),⁶⁵ a především hrozbu, která stojí za Barthesovým

⁶² Překlad autorky. Originální znění textu:

„Tento přístup, ktorý Barthesa premieňal na ‚jednoho z predstaviteľov‘, celkom dobre fungoval, pokiaľ sme sa nedostali za jeho štrukturalistické a semiologické práce. Dovtedy bol Barthes zaraditeľný a zaradený [...]“

⁶³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Východiskem je vždy gesto odmietnutia.“

⁶⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] zaujatie odstupu: ste pre mňa neprijateľní, nepatřím k vám.“

⁶⁵ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] opakovaný zmysel“

odmítavým postojem. „Prvním indikátorem, že se ocitl na místě, kde se zdvihá hladina stereotypů a ideologických řečí, že se dostal tam, kam nepatří, je tíživý a přitom difuzní pocit nudy. [...] nuda ho provázela celý život“ (Marcelli, 2001, s. 66).⁶⁶ Marcelli pokračuje k propojování nudy s tělem, potažmo pravdou. Nuda je tělesným stavem; nuda blokuje imaginárno; pravda se opakováním neznehodnocuje, nýbrž nudí; nuda je principem odmítání (2001, s. 64–76).

Nuda je symptomem a důvodem, proč Barthes opouští bezpečné hranice teorií a vydává se do prostoru subjektivního výkladu nepostrádajícího emoce. „Pravidlo, to je zneužívání – výjimka, to je rozkoš [...]“ (Barthes, 1973, s. 160). Toto potěšení je ale velmi těžko přenositelné, protože je vlastní pouze Barthesovu vnímání (podložené třídou, vzděláním, dětstvím...). Ačkoli se Barthes pokouší sebe-vysvětlovat a odůvodnit své postupy a závěry, ozřejmit své pocity, paradoxně jde stále o výklad, i když bez teoretického pozadí.

Motiv, který Marcelli implicitně vkládá do svých interpretací objevuje v opakujících se pojmech *místo*, *umístění*. Opět jde o velmi signifikantní rys Barthesa jako spisovatele i jako člověka. Marcelli například popisuje pocit vyloučení, které zažíval Barthes ve srovnání s přirozeností pojící se s většinou (2001, s. 65) – ocitá se tedy automaticky na *místě* menšin; „R. B. vždy patřil k nějaké menšině, k nějakému okraji – ve společnosti, v jazyku, v touze, v řemesle a kdysi i v náboženství [...]; kdo necítí, jaké je to ve Francii přirozené být katolíkem, ženatý a mít řádné akademické tituly?“ (Marcelli, 2001, s. 65, podle Barthes, 1975, s. 118). Zde sám Barthes evokuje, že *stál* mimo většinovou společnost a že toto *místo* ovlivnilo do velké míry jeho postup a budoucí situaci, zapříčinilo nepochopení.

Všeobecně, které dle Marcelliho Barthes v určité fázi svého vývoje hledal (2001, s. 40, 42–43, 45–47), popisuje jako „[...] průsečík rozličných linií, zachytává společné *místo*, ten obecný *prostor* (kurzíva autorka), kde se podobně jako v centru města zničehonic sešli lidé přicházející z rozličných stran“ (2001, s. 42).⁶⁷ Je to tedy *místo* interakce, pro Barthesa tolik důležité – *místo*, kam se přichází z různých stran, *místo* individualismu, soukromí, ale zároveň dialogu; Marcelli na toto *místo*, kde sídlí

⁶⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Prvním indikátorem, že sa ocitol na mieste, kde sa dvíha hladina stereotypov a ideologických rečí, že sa dostal tam, kde nepatrí, je ťaživý a prítom difúzny pocit nudy. [...] nuda ho sprevádzala celý život.“

⁶⁷ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] priesečík rozličných linií, zachytáva spoločné miesto, ten obecný priestor (kurzíva autorka), kde sa podobne jako v centre mesta odrazu zišli ľudia prichádzajúci z rozličných strán.“

pragmatismus jazyka, zároveň *umístil* i francouzského filozofa Michela Foucaulta, francouzskou spisovatelku Marguerite Duras nebo amerického lingvistu Williama Labova a francouzského lingvistu Oswalda Ducrota (2001, s. 42).

Jako místo, kde dochází k Barthesově sebe-identifikaci, určil Marcelli imaginárno (2001, s. 58–59). Barthesův obraz není nutně integrovaný, „[...] naopak, často sa zdá, že Barthesovi väčšmi záleží na fragmentácii a disperzi obrazu, ktorý pred sebe stavia jako svoju podobizeň“ (Marcelli, 2001, s. 58).⁶⁸ Místo, kde se Barthes identifikuje sám se sebou, se svým obrazem (především pozdní texty, kde se Barthes věnuje hlavně sobě), zároveň jeho podobu rozkládá, rozdvouje ho – „V souladě s logikou imaginárna [...]“ (Marcelli, 2001, s. 59).⁶⁹ Tato *místa*, která jsem krátce naznačila – *místo* menšin, interakce a sebe-identifikace – doplňuje nad-*místo* samotného Barthese; to je evidentně stejně těžko dohledatelné a nekonečné, jako jeho metody. Je toto *místo* i textem? Ano, v případě, že text chápeme jako proces, dialog, který nás vede sítí vztahů a nikoli ohraničené dílo, které slouží k začlenění do schématu, a tedy i k potvrzení určitého dějinného narativu – například Barthes jen jako strukturalista.

Nejednoznačnost přístupů a *míst*, na kterých Barthes přebývá, až dráždí okolí. Pokusme se utřídit jeho přístupy a texty, které nebudou pouze biografickým vyprávěním, ale odrazem jeho tehdejších pobytů. V 50. letech byl Barthes levicový intelektuál čerpající z marxistické teorie; vznikají *Nultý stupeň rukopisu* (1953) a *Mytologie* (1957). V 60. letech nastává strukturalistické období, kam spadá např. *Rétorika obrazu* (1966), *Základy sémiologie* (1965), *Systém módy* (1967). Publikace *S/Z* z roku 1970 je stáváním v strukturalismu i jeho opouštěním, zlomem ve snaze uspořádat jazyk, a přitom aplikací lingvistických prvků na kulturní jevy a fenomény. *Říše znaků* (1970) silně formuje ono gesto odmítnutí, které používá vůči své kultuře ve srovnání s Japonskem. Nastává období psaní především o sobě, popis chování a vysvětlování, odůvodnění své povahy a vlastností, vnímání i emocí – *Rozkoš z textu* (1973), *Roland Barthes o Rolandu Barthesovi* (1975) nebo *Světlá komora* (1980).

Přechody mezi jednotlivými „žánry“, teoretickým pozadím, nelze popsat zcela přesně – hranice jsou příliš nejasné. Vlastní pohled na jednotlivé etapy, respektive fáze svého přístupu k psaní a textu, však Barthes ilustruje takto:

⁶⁸ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] naopak, často sa zdá, že Barthesovi väčšmi záleží na fragmentácii a disperzi obrazu, ktorý pred sebe stavia jako svoju podobizeň.“

⁶⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„V súlade s logikou imaginárna [...].“

intertext	žáner	diela
(Gide)	(túžba písať)	–
Sartre Marx Brecht	sociálna mytológia	<i>Nultý stupeň písania</i> články o divadle
Saussure	semiológia	<i>Základy semiológie</i> <i>Systém Módy</i>
Sollers Julia Kristeva Derrida Lacan	textualita	<i>S/Z</i> <i>Sade, Fourier, Loyola</i> <i>Ríša znakov</i>
(Nietzsche)	moralita	<i>Potešenie z textu</i> <i>R. Barthes o R. Barthesovi</i>

Obrázek 9: Barthesovy „fáze“ (Marcelli, 2001, s. 25, podle Barthes, 1975, s. 129).

Jako příklad tohoto přechodu od strukturalismu ke své ne-metodě, ve které setrvává v odstupu, nám bude sloužit Barthesův text *Třetí smysl*, jenž vyšel ve stejném roce jako *S/Z*.

Období 70. a 80. let je mnohem sugestivnější, třebaže méně systematické; pro Barthesa – hédonistu je text primárně zdrojem potěšení, pro Barthesa – odpůrce teorie je možností, jak být sám sebou, vysvětlovat. „Rádost z nacházení [...] figur a opisov nesmie kalit nijaká teória“ (Marcelli, 2001, s. 31). Lze jej označit jako subjektivní. Relativismus vidím u Barthesa především v gestu, kterým odmítá nejen okolní systémy, ale i své texty, kdy dochází k rezignaci na předchozí či řečené. V *S/Z* mimo jiné Barthes popisuje kódy, kterými klasifikuje druhy promluv a rozloží literární dílo na složky a jednotky.

Ve *Světlé komoře* již obrazy, respektive fotografie, neanalyzuje skrze pohled lingvistiky, nečlení je do systému; otevírá je pluralitě smyslu a v závěru proměňuje na předmět rozkoše, tužby. „Zjistil jsem, že snímek může být objektem trojího vztahování (anebo trojí emoce, trojí intence), totiž konání, trpění a dívání“ (Barthes, 1994, s. 13). Tyto tři pohledy jsou – „konající“ fotograf (Operator), „trpící“ fotografovaný (Spectrum) a „dívající se“ divák (Spectator). Jelikož Barthes nemá zkušenost s pohledem

fotografujícího, nevěnuje se mu, zatímco divákovi, tj. každému, kdo si prohlíží fotografické snímky, se věnuje téměř výlučně.

Jako divák také Barthes přichází se dvěma principy, situacemi, které ve fotografii nalézá: *studium* a *punctum*. Studium je „[...] pozornost k něčemu, náklonnost pro někoho, jakýsi všeobecný zájem, který je sice starostlivý, ale nikterak akutní“ (Barthes, 1994, s. 27). Je důvodem našeho zájmu, ale nepůsobí fascinaci. Co studium prohlubuje, co je důvodem, proč si snímek zapamatujeme, je punctum fotografie, „[...] šíp, který mě zasahuje“ (Barthes, 1994, s. 28). Punctum je detail, fragment, bodnutí, chyba a je zcela subjektivní, „[...] je to to, co ke snímku přidávám a *co tam nicméně vždy je*“ (Barthes, 1994, s. 52; kurzíva R. B.). Především punctum je nejasné, nezprostředkovatelné na rovině subjektivních pocitů, i když je na rozdíl od třetího smyslu (viz níže) vhodnější k popisu, definici a uchopení.

Text, který by mohl být *místem* průsečíku, představuje studie *Třetí smysl*. Pohybuje se na hraně strukturalismu a snahy o všeobecnost, ne-metody. Barthes na základě analýzy konkrétního filmu strukturuje jazyk do tří úrovní smyslu, přetváří předměty na znaky, signály a jednotlivé prvky / závěry zobecňuje do shrnujících pravidel. Přesto popisuje i téměř nepostižitelný typ smyslu, subjektivně vystavený natolik, že jej lze jen těžko dokázat. V rysu „emočního zranění“ se podobá punctu. Tento text, stejně jako Barthesovo definování kódu, nyní propojím s některými otázkami teorie komiksu. Přestože Barthes se věnuje rozboru filmu a komiks zmiňuje pouze stručně, popisuje figury a procesy, které je možno aplikovat i na komiksový narativ. Do jaké míry je tedy Barthesova „filmová analýza“ funkční pro komiksový kód?

2.1.1 Třetí smysl: místo setkání symbolů a emočního zranění

V roce 1970 vyšel ve francouzském periodiku *Cahiers du cinéma* Barthesův text *Le troisième sens. Notes du recherche sur quelques photogrammes de S. M. Eisenstein* – česky *Třetí smysl: Poznámky z výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna*.⁷⁰ Barthes

⁷⁰ V tomto textu pracujeme s překladem Přemysla Maydla, který vyšel v časopisu *Illuminace* v roce 1994. Viz Barthes, R. (1994) *Třetí smysl: Poznámky z výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna. Illuminace: Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 6(1), 61–75.

Ráda bych zde ovšem zmínila poznámku, která se týká pojmosloví a nachází se v závěru překladu – je v ní řečeno, že „pro překlad bylo přihlédnuto k srovnávacímu a kritickému textu Mojmíra Grygara ‚*Tupý smysl a nezáměrnost. Poznámky k sémiotice R. Barthesa a J. Mukařovského*‘ (‚*Estetika*‘ 28, 1991, č. 4, s. 2014–218). Autorův doplňující a polemizující komentář k problematice ‚třetího smyslu‘ doprovází hutný výklad principů Pražské školy a strukturální sémantiky básnického slova Jurije Tyňanova. Grygarovým východiskem je pochopitelně průkopnický článek Jana Mukařovského *Záměrnost a nezáměrnost v umění*

v něm rozlišuje tři úrovně smyslu, které můžeme najít v uměleckém díle. Pro Barthesa jako materiál analýzy slouží film *Ivan Hrozný* sovětského filmového scenáristy a režiséra Sergeje M. Ejzenštejna z roku 1945 (Barthes, 1994, s. 61-62).

Ony úrovně jsou následující:

- 1) Úroveň komunikace. Informativní úroveň, na níž se shromažďuje poznání, jež přináší recipientovi výprava, kostýmy, postavy, jejich vztahy a začlenění do příběhu, který je mu alespoň částečně znám. Barthes pro tento vzorek uvádí jako vhodný typ analýzy tzv. první sémiotiku, sémiotiku „zprávy“.
- 2) Úroveň signifikace. Symbolická úroveň, která je dále rozvrstvena na referenční, diegetický, ejzenštejnský a historický symbolismus. Pro analýzu používáme propracovanější sémiotiku, tzv. druhou, která je otevřená už ne vědě o zprávě, ale o symbolech. Tato úroveň je jasná, zřejmá, čerpá z obecného pojmového a institucionálního aparátu.
- 3) Úroveň signifikance, tzv. třetí smysl, doplnění předchozích úrovní. Není možné přesně pojmenovat to, co je jeho signifikátem, ale lze si všimnout signifikantních příznaků, z nichž je tento neúplný znak složen (Barthes z *Ivana Hrozného* zmiňuje například podoby líčení postav dvořanů, jejich paruky, chování podpořené výrazy nebo detailní rysy tváří, jako např. „vyhlazenost“). Signifikant třetího smyslu má teoretickou individualitu, přesahuje kopii referenčního motivu. Divák si dle Barthesa nemůže být zcela jistý tím, že čtení tohoto smyslu je oprávněné, jeví se jako riskantní a nutí ho k tzv. vyšetřující četbě. Dotazování se v tomto případě neobrací signifikátu, ale k signifikantu, tedy k samotnému procesu četby, nikoli k rozumění samotnému. Označení této úrovně jako úrovně signifikance má v Barthesově pohledu tu výhodu, že odkazuje právě k poli signifikantu, ne k významu a připojuje se k sémiotice textu. Tento smysl je těžce uchopitelný.

Barthes „úsporně“ pojmenovává druhý a třetí smysl, které nám jako jeho čtenářům zároveň výhodně poslouží k jistému pomocnému definování či lepšímu pochopení významů těchto úrovní. Druhý, symbolický smysl, kompaktní znak, Barthes pojmenovává jako vstřícný. Tento smysl se vtírá dvojím určením: je intencionální a je čerpán z generálního, společného a sdíleného slovníku. Jeho vstřícnost a evidentnost značí potřebu být pochopen: jde recipientovi naproti, hledá jej, prezentuje se zcela

z roku 1943. Při překladu Barthesova termínu ‚le sens obvie‘ pro Iluminaci jsme před ‚zřejmým smyslem‘ dali přednost ‚vstřícnému smyslu‘. Tuto volbu podporuje i latinský základ slova. P. M.“

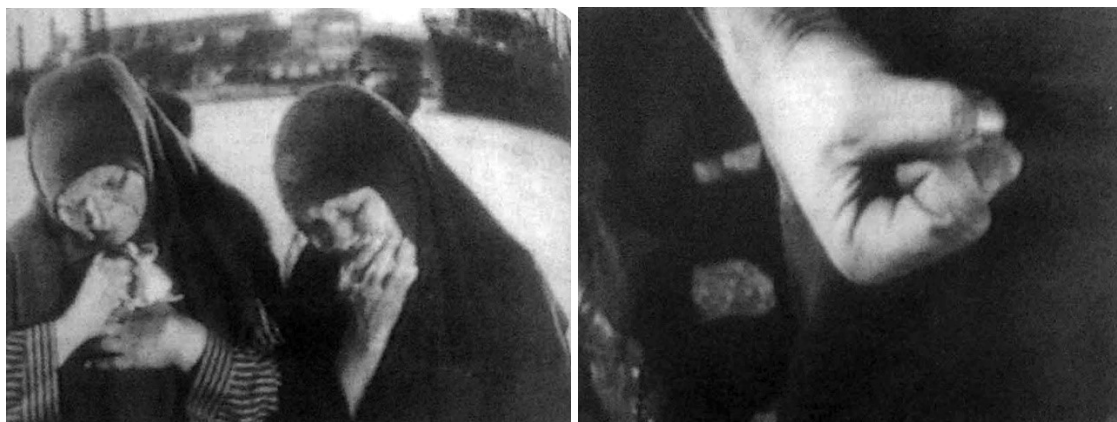
přirozeným způsobem. Třetí smysl naproti tomu přichází jako dovětek, který se nedaří popsat, dokonce dokázat. Barthes jej pojmenovává jako tupý smysl a ptá se: „Nedávají (rysy, které Barthes vyznačil, tj. líčení, bělost, umělost atd., pozn. autorky) vstřícnému signifikátu jakousi špatně uchopitelnou kulatost, neposouvají mou četbu?“ (Barthes, 1994, s. 63). Na této úrovni tedy probíhá otupení a zaoblení příliš jasného vstřícného smyslu. Tupý smysl patří ke hrám se slovy, je lhostejný k morálním i etickým kategoriím.

Ačkoli není vstřícný smysl přímo předmětem Barthesova zkoumání, věnuje se jeho vymezení, a to především z důvodu snadnějšího pochopení třetího, tupého smyslu, který jako by neustále kladl vstřícnému smyslu do cesty k rozumění překážky. Popis třetího smyslu se nám může jevit jako něco nepojmenovatelného, co lze vypreparovat pouze na základě komparace. Vstřícný smysl popisuje Barthes na mnoha momentech filmu *Ivan Hrozný*. Předkládá detailní vysvětlení symbolů, například zaťaté pěsti. Jej detail považuje Barthes za výmluvný, značí podle něj rozhořčení, usměrňovaný hněv a metonymické spojení s příběhem Potěmkina „symbolizuje“ dělnickou třídu (Barthes, 1994, s. 65).

Zázrakem sémantického pochopení viděna jako vztyčená, je svým nositelem držena jaksi v ilegalitě (je to ruka, která nejprve visí přirozeně podél kalhot a která se potom svírá, tvrdne, myslí současně na svůj příští boj, na svou trpělivost a obezřetnost, nemůže se číst jako pěst rváče, řekl bych dokonce fašisty: je ihned pěstí proletáře (Barthes, 1994, s. 65).

Barthes chce doložit, že Ejzenštejnovo umění není polysémantické, protože smysl nejprve pečlivě vybírá a poté jej divákovi předkládá, až vnucuje. Zároveň by Barthes možné tzv. skrývání předloženého významu tupým smyslem nepovažoval za snahu o upírání jeho platnosti (Barthes, 1994, s. 65): vstřícný smysl je stále platný, třebaže (ne však v tomto konkrétním případě) zaoblený tupým smyslem. Kosení dvojakosti, jak Barthes nazývá Ejzenštejnův postup, probíhá skrze přidání estetické hodnoty. Při pohledu na další záběr konstatuje, že bolest postav je zobrazena velmi klasicky: svěšené hlavy, ruce přitisknuté na ústech. Dekorativní rys, tj. přeložení dvou rukou na tvář a ústa, jež jsou „[...]“ esteticky komponované do smírného, mateřského, květinového vzlínání k obličej, který se sklání“ (Barthes, 1994, s. 65), vpisuje další detail. Přichází z „[...]“ piktorálního řádu jako citace gest ikon a piety, nerozptyluje, ale zdůrazňuje smysl; toto zdůraznění (vlastní každému realistickému umění) má zde nějaké spojení s „pravdou“: s pravdou Potěmkina“ (Barthes, 1994, s. 65). Vstřícný smysl tedy shrňme jako zřetelný

a podpořený srozumitelným jazykem symbolů, které by ideálně měly smysl podpořit, nikoli zakrýt.



Obrázek 10: Záběry z filmu *Ivan Hrozný*: detail zaťaté pěsti a zobrazení bolesti s dekorativním rysem (přiložení ruky na ústa) (Barthes, 1994, s. 64).

Popis tupého smyslu, či alespoň pokus o jeho uchopení, přiblížení čtenáři, začíná Barthes skrze signifikant u plačící ženy:

Vnucovala se mi otázka: Co mi u té staré plačící ženy otevírá problematiku signifikantu? Rychle jsem se přesvědčil, že to není ani ve vzezření, ani v gestice bolesti, jakkoliv dokonalým (spuštěná víčka, protažená ústa, pěst na hrudi): to patří k plnému významu, ke vstřícnému smyslu obrazu [...]. Cítil jsem pronikavý rys, zneklidňující jako host, který zatvrzele setrvává, aniž by cokoli říkal tam, kde ho nepotřebují, je uložen v krajině čela: k něčemu tam byla pokrývka hlavy, na babku uvázaný šátek. Na obr. č. 6 přitom tupý smysl zmizel, zůstala jen zpráva o bolesti. Tehdy jsem pochopil, že něco skandálního, vloženého jako dodatek nebo odchylka do tohoto klasického zobrazení bolesti, pochází naprosto jasně z útloukého vztahu: ze vztahu mezi hodně dolů staženou pokrývkou hlavy, zavřenýma očima a mezi vypouklými ústy [...]. Všechny tyto rysy (šaškovská pokrývka, stařena, šilhající víčka, odkazují vágně k poněkud zlidovělé řeči, řeči dost politováníhodného přestrojení připojeny ke vznešené bolesti vstřícného smyslu tvarují dialog tak útlý, že se jeho intencionalita nedá zaručit (Barthes, 1994, s. 66).



Obrázek 11: Záběry z filmu *Ivan Hrozný*: zachycení tupého smyslu a zpráva o bolesti (Barthes, 1994, s. 64 a 65).

Podobným postupem dochází Barthes k tomu, že tupý smysl má co dělat s přestrojením, navrstvuje se, tedy nechává platit předchozí smysl (například když rozpoznáme falešnou bradku – doznává se umělosti, ale nezříká se tím svého reference, tj. historické postavy cara), a především, že tupý smysl přenáší určitou emoci, „[...] která prostě určuje, co máme rádi, co chceme bránit; je to emoce-hodnota, zhodnocení“ (Barthes, 1994, s. 69). Tupý smysl označuje jako „[...] něco dojímavého a citlivého: jeho prvotní říší je emoce“ (Barthes 1994, s. 68). Zmíněné rysy naznačují, proč je téměř nemožné zachytit prchavý, splašený a plachý tupý smysl. Také nás navádí společně s Barthesem k dalšímu poznání: tupý smysl není v jazyce (la langue) a to ani v jazyce symbolů; pokud ho odložíme, komunikace a význam zůstávají, lze bez něj mluvit a číst. Tupý smysl není ani v řeči (la parole) (Barthes, 1994, s. 70):

Jinak řečeno, tupý smysl není umístěn strukturálně, sémantolog nepřipustí jeho objektivní existenci (ale co je to objektivní četba?), a je-li mně zřejmý, je to možná ještě (na čas) týmž ‚odchýlením‘, které přivedlo osamělého a nešťastného Saussura k tomu, aby naslouchal v archaickém verši anagramu, hlasu enigmatickému, obsedantnímu a bez původu (Barthes, 1994, s. 71).

Zmínila jsem, že při četbě tupého smyslu je nutné akceptovat nejistotu, která nás obklopuje. I k jeho popisu přicházíme s nejistotou: neshodnost pojmenování přichází s vědomím, že zde jde o signifikant bez signifikátu. „[...] moje četba zůstává trčet mezi obrazem a jeho popisem, mezi definicí a odhadem“ (Barthes, 1994, s. 71). Vstřícný smysl předepíše, tupý smysl nepřepíše. Nejistota popisu či definování pramení z uvědomění, že tupý smysl ve výsledku nic nezobrazuje: „‚Udělat‘ ho slovy piktorialním je zde nemožné“ (Barthes, 1994, s. 71). Díky obrazu, jenž je významově ustálený, o tupém smyslu můžeme mluvit, ale nepřinutíme jej, aby existoval a vstoupil do

metajazyka (kritiky): tupý smysl je „[...] vně (článekované) řeči, přitom ale uvnitř rozmlouvání“ (Barthes, 1994, s. 73).

Znepokojení metajazyka tupým smyslem má několik důvodů. Tato úroveň smyslu je lhostejná k příběhu a vstřícnému smyslu, tj. významu příběhu, „[...] signifikant (třetí smysl) se nenaplnuje; je ve vztahu permanentního vyprazdňování; [...] udržuje se ve stavu trvalého rozvášnění [...]“ (Barthes, 1994, s. 72). Tupý smysl je důrazem, kterým se zdůrazňují významy; působí pronikavě, zneklidňuje, nic konkrétního nesděljuje, avšak má schopnost posilovat. „Tento důraz [...] nejde po směru smyslu [...], ale maří ho – podvrací ne obsah, ale celé fungování smyslu. Tupý smysl jako nová, vzácná praxe, provozovaná proti většinové praxi (praxi významu) se jeví fatálně jako přepych“ (Barthes, 1994, s. 72).

V souvislosti s „filmového“, které se objevuje na úrovni třetího smyslu, je tím, „[...] co se nedá popsat, je to zobrazení, které se nedá zobrazit. Filmové začíná teprve tam, kde přestává řeč a článkovaný metajazyk“ (Barthes, 1994, s. 73). Díky nepopsatelnému, ale situovanému, třetímu smyslu se dostáváme k přechodu „[...] od řeči k signifikanci a jako zakladatelský akt filmového“ (Barthes, 1994, s. 73). Podle Barthesa je filmové vlastní třetímu, neartikulovanému smyslu. Zároveň dodává, že tento smysl na sebe nemůže vzít ani fotografie, ani figurativní malířství, jelikož „[...] jim chybí diegetický horizont“ (Barthes, 1994, s. 74). Ačkoli se Barthes komiksem nikdy detailněji nezabýval, zde mu diegézi přiznává. Píše:

Jsou jiná „umění“, která kombinují fotogram (nebo alespoň kresbu) s příběhem, diegézi: je to fotoromán a comics. Jsem přesvědčen, že tato „umění“, zrozená v podsvětí velké kultury, mají teoretickou kvalifikaci a přivádějí na scénu nový signifikant (přidružený k tupému smyslu); už je to uznáno u comicsu [...] Možná, že přijde autonomní „umění“ („text“), umění piktogramu (obrázky s „dějem“, tupého smyslu, vložené do diegetického prostoru); toto umění se projevuje historicky i kulturně velmi různorodými výtvoři: etnografickými piktogramy, malovanými okny, Carpacciiovou *Legendou svaté Voršily*, pouťovými obrázky, fotoromány, comicsy. Inovací představenou fotogramem (ve srovnání s jinými piktogramy) je, že filmové (které ustavuje) je zdvojnásobeno jiným textem, filmem. (Barthes, 1994, s. 74).

Skrze poznatky o třetím smyslu shrnuté Barthesem na poli filmu a skrze vyjasnění tupého smyslu nyní můžeme přistoupit k analýze komiksu a jeho roviny signifikance. Tou vlastností média, která dle Barthesa produkuje třetí smysl (Barthes, 1994, s. 74), je specifický narativní pohyb, který je vybaven vizuálními piktogramy a rozvinutou, až

nekonečnou diegezi. V tomto ohledu odpovídá definici film i komiks. Onen pohyb předává sdělení prostřednictvím duálního typu komunikace, tj. vyjadřováním skrze spojení textu a obrazu, a za druhé prací s časem, tj. způsobem uvedení narativu do dynamického pohybu. Tyto dva faktory se potkávají v problematice tempa čtení / recepce komiksu – komiks je díky uvedenému schopen oddělovat čas a trvání. Výše jsem uvedla, že panely zachycují jednotlivé časové úseky, okamžiky, přičemž ale není omezeno trvání onoho okamžiku. Tempo čtení zde můžeme pracovním způsobem definovat jako konstruování recepce; propojování panelů do montáže/sekvence je plně ovládána tím, kdo se na komiks dívá, respektive jej čte, a jeho potřebami, které ovlivňují porozumění obsahu.

Hillary L. Chute vidí silnou stránku komiksu v tom, že recipient nesleduje pouze pohyb na stránce, ale přímo se podílí na utváření komiksu v samém momentu vzniku času a pohybu prostřednictvím své imaginace (Chute, 2016, s. 23). Právě zde se dostáváme k důležitému rysu, který například film svazuje a zároveň osvobozuje komiks: jde o ono zmíněné ovládání tempa recepce. Chute uvádí v této souvislosti příklad situace zobrazující smrt, násilí nebo tragédii: při sledování filmu může být taková situace zobrazena příliš rychle a tím se vyhybat kontrole diváka, nebo naopak příliš pomalu, což jej může uvést až do nepohodlné a manipulativní konfrontace (Chute, 2016, s. 23). Ovládání tempa čtení je podstatným, ne-li zásadním rozdílem, který od sebe filmový a komiksový kód odlišuje.

Způsob, jakým Barthes popisuje třetí smysl, je dle Chute také vhodným přístupem pro analýzu mezer mezi panely. On sám ostatně záběry z filmu zastavuje a ilustruje jimi svůj text, skládá je vedle sebe – okamžiky filmu tedy v podstatě člení do komiksových panelů a nechává mezi nimi významotvorné mezery. Toto činí naprosto přirozeně, bez jakýchkoli komentářů. Problematice mezer jsem se již výše krátce věnovala, zde bych však pokračovala v analýze v souladu s Hilary L. Chute, která se na mezery dívá z jiné perspektivy.

Mezeru jsme pojmenovali jako relativně prázdné místo, které má ovšem důležitou funkci – napomáhá vytvářet komiksovou gramatiku, kde recipient doplňuje narativní kauzalitu a kde dochází k segmentaci času (Chute, 2016, s. 35). Podobně jako nelze redukovat škálu významů, které produkuje třetí smysl, není ani možné omezovat a kontrolovat recipientovu imaginaci, která může vyvstat při pohledu na „prázdná místa“ ve vyprávění. Třebaže jsou panely spíše technický nástroj, pozornost, která je na ně dlouhodobě kladena, není možné ignorovat. Jde totiž o prezentaci prázdnoty, uvědomění

si „konstitutivní nepřítomnosti“ (Chute, 2016, s. 35)⁷¹. Recipient je postaven před nutnost „pohnout“ s vyprávěním a mezera je náznakem, že zde má doplnit – co?

Vzhledem k výše uvedenému již víme, že zde nejde o místa nedourčenosti, o doplnění příběhu, což má Chute pravděpodobně na mysli. Ovšem to, co reálně recipient ovládá, není další vkládání smyslu, nýbrž „udržování“ tempa čtení. Jistě, mezera – podobně jako třetí smysl – nepodrývá smysl vstřícný, nýbrž vrství významy na sebe a zároveň ponechává platit předchozí význam – je suplementem. Ale i v případě, že recipient do mezery vloží část příběhu a jeho představa neodpovídá jeho dalšímu směřování, nic se neděje, protože paradoxně splnil svou roli – udržel narativ v pohybu svým sekvenčním členěním jednotlivých panelů.

Tempo čtení se propojuje se stříhem. Panely komponují příběh, v přeneseném slova smyslu se tak nabízí jejich chápání – jak už jsem výše uvedla v části o komiksově formě – jako záběrů, mezery by pak představovaly stříh. Takové označení ale není zcela přesné, a především není funkční. „Obrazová složka panelu je sice jistým ‚výsekem‘, nejčastěji zachycuje jeden okamžik (podobně jako fotografie), ve spojení s textem však panel jako celek může odkazovat k různě dlouhému časovému úseku“ uvádí Martin Foret (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 177). Toto „časové okno“ může být prodlouženo např. zobrazením více pohybů současně – Foret dále uvádí, že „Naopak prostor je v rámci panelu omezen a pevně dán (zatímco ve filmovém záběru se prostor může měnit)“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 178).

S mezerou je další potíže, protože stříh by teoreticky měly zastupovat i panely svým tvarem a návazností. Je tedy znatelné, že „filmová“ terminologie na komiks není vhodná a nejde o řešení. Pro komiksovou formu je nicméně dynamika mezi panelem a mezerou zásadním konstitutivním a komunikačním prvkem. Je založena na napětí mezi sdělením a zobrazeným – obsah panelu a nesdělitelným, nezobrazitelným – prázdné místo mezery. Prostor mezery můžeme pojmenovat také jako nepopsatelné, nekomunikovatelné, tedy v takových termínech, se kterými se Barthes snaží zachytit třetí úroveň smyslu, popř. puncta. Ta leží mimo oblast symbolizace, stejně jako si tupý smysl hraje se slovy, mezera a panel setrvávají v podobné hře: odmítají navzájem vyřešit souhru přítomných a nepřítomných prvků (Chute, 2016, s. 35–38).

Stejně jako tvar a rozložení panelů, i tvar a velikost mezer má vliv na tempo čtení. Ono nutné „rozpohybování“ recipientem naznačuje, že je mezera přece jen trochu více

⁷¹ Překlad autorky. V originále uvedeno jako: „*constitutive absence*“ (kurzíva H. Ch.)

než jen strukturním prvkem. Mezera v sobě skrývá nehybnost, zastavení v akci a zároveň pohyb: jde o artikulaci nesoucí neartikulovaný stín (Chute, 2016, s. 37).⁷² Neartikulované, v tomto případě lépe řečeno nezobrazené⁷³, přesto zanechává svou stopu. „Obraz vzniká stejně tak z toho, co si odnáším, jako z toho, co jsem (do něj, pozn. autorky) dal,“ říká William Kentridge a pokračuje: „Vymazání se stává jakýmsi pentimentem, prvkem vrstvení, s jakým se setkáme u malby, ale který je více přízračné u kresby“ (citováno podle Chute, 2016, s. 36).⁷⁴ Chute se v otázce perspektivy komiksu ptá: co by nikdy nemohlo být v prostoru mezery (Chute, 2016, s. 38)? Komiks upozorňuje na svou povahu, která je charakteristická nejen tím, že připomíná svou schopnost stupňovat zobrazené a řečené, „kumulovat důkazy“ (Chute, 2016, s. 38), ale také to, co záměrně odmítá materializovat a zobrazovat v mezerách mezi panely. Proto Chute chápe komiks jako rekurzivní formu (Chute, 2016, s. 38).

Při popisu způsobu filmového „čtení“ považoval Barthes za důležité komiks zmínit a dát mu v této souvislosti i určitou váhu a smysl. To je i jeden z důvodů, proč jsem považovala za vhodné zde tuto práci citovat. Nicméně text je i dokladem, že analýzu komiksu není možné provádět prizmatem filmové teorie. Tempo čtení je tím, co komiks pravděpodobně nejvýrazněji odděluje. Přesto jsou ve studii přítomné produktivní momenty, které můžeme při dalších analýzách komiksového materiálu využít – jde především o přenos různých rovin smyslu v rámci komunikace. Symbolická rovina sdělení je pak téměř shodná u filmu i komiksu. V příběhu se recipient orientuje také díky gestům, postojům, kompozici, což se ukazuje jako jeden z klíčových nástrojů formujících komunikační sdělení. Jsem toho názoru, že i v komiksu fungují podobné roviny, jaké popsal Barthes, přičemž právě symbolika a opakování určitých kulturně sdílených a rozpoznatelných vzorců bude mít v rámci komunikace komiksu jednu z nejdůležitějších rolí.

⁷² Viz: „Comics texts can capture, can textualize, the context of bearing witness to trauma, the context of an articulation that also carries its own inchoate parallel, its own inarticulate shadow“ (Chute, 2016, s. 37).

⁷³ Nezobrazené, ale nikoli nezobrazitelné. Této problematice tzv. materializace a zobrazení nezobrazitelného se budeme věnovat později.

⁷⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„The image comes as much from what I'm taking away as what I'm putting down [...] Erasure becomes a kind of pentimento, an element of layering as you get in painting, but it is more ghostly in drawing.“
Viz Auping, M. (2009). Double Lines: A „Stereo“ Interview about Drawing with William Kentridge. In M. Rosenthal (Ed.), *William Kentridge: Five Themes* (pp. 243). New Haven, CT: Yale University Press.

2.1.2 Kódy Rolanda Barthesa: strukturování významu

Kniha *S/Z* poutá naši pozornost nejen jako moment přechodu či zlomu v Barthesově metodologii, ale také pro prezentaci typologie kódů, které v ní vymezil.⁷⁵ Na příkladu věty z Balzacovy novely *Sarrasin* Barthes popisuje, jakým způsobem jednotlivé kódy fungují, strukturoují významy a jak komunikují s čtenářem.⁷⁶ Těchto pět kódů není systematicky nebo hierarchicky řazeno; každý nese určité významy – což je v souladu s Barthesovou premisou, že vždy existuje více způsobů, jak číst text.⁷⁷ Doplnování dalších významů přichází také s opakujícím se čtením, jelikož tentýž text čteme pokaždé třebaže jen lehce odlišným způsobem, s každým znovu-čtením vyplývají z textu další obsahy (tomuto se budeme později věnovat u komiksových příběhů v souvislosti s již zmíněnou „kumulací důkazů“). Barthes teorii kódů představuje částečně na poli naratologie, např. členění textu na funkci, akci a naraci, a na poli sémiotiky: jako způsob, jakým jsou sestaveny signifikanty v příběhu podle rolí, jaké zaujímají skrze významy.

Barthes ke kódu nepřistupuje jako k souboru pravidel, vnímá jej poměrně široce. Kromě toho, že kódy jsou jeho perspektivou, ze které je možné nahlížet na text, říká také: „[...] je to jazyk, který funguje v podstatě jako kód [...]“ (Barthes podle Kourdis, 2018, s. 315).⁷⁸ Sémiotik Evangelos Kourdis píše, že Barthes v určitém bodě svého bádání přistoupil ke kódu jako k ideologii:

Nicméně, o několik let později pojem kódu velmi jasně spojil se sémiotickými systémy druhého řádu, konotacemi nebo prostě s ideologiemi. Jedná se o strukturované sémiotické systémy, které Barthes (1957) označil za mytologie, aby rozlišoval mezi původními mýty a jejich současnými verzemi, jako je vaření, wrestling a striptýz. Nesmíme zapomínat, že mýtus je modus významu, forma, a není definován předmětem svého sdělení, ale způsobem, jakým je předmět prezentován (Barthes 1957: 181). (Kourdis, 2018, s. 315)⁷⁹

⁷⁵ Jsou to: kódy proairetické, hermeneutické, kulturní, symbolické a sémantické. Tyto kódy strukturoují význam textu, rozčleňují ho.

⁷⁶ Barthes se k detailnější analýze typologie kódů vrátil ještě později.

Viz Barthes, R. (1977). Textual Analysis of a Tale by Edgar Poe. *Poe Studies*, June 1977, Vol. X, No. 1, 10:1–12.

Barthes, R. (1973). Analyse textuelle d'un conte d'Edgar Poe. *Sémiotique narrative et textuelle*. Paris: Librairie Larousse, 1973, 29–54.

⁷⁷ To se ostatně Barthes snažil dokázat při obrácení pozornosti na čtenáře, což chápeme jako možnost pro otevření díla pluralitě významů. To se ovšem odehrává v jiném významu než u modelu otevřeného díla Umberta Eca, kterému se budeme věnovat později.

⁷⁸ Překlad autorky. Původní znění textu:

„[...] it is language which functions essentially as a code [...].“

⁷⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„However, a few years later, he connected the notion of code very clearly with the second-order semiotic systems, connotations or simply ideologies. These are structured semiotic systems which Barthes (1957) designated as mythologies, to distinguish between the original myths and their contemporary versions, such

Pokud bych aplikovala kódy tímto způsobem na komiksový materiál jako Barthes na Balzacovu větu (šlo by tedy o jeden panel, či jednu stranu?), s vysokou pravděpodobností hraničící s jistotou bychom se přesvědčili, že tyto typy kódů lze vysledovat i v těchto narativech. Domnívám se však, že to není závěr, který by byl produktivní pro naši další analýzu. Nejde ani o to přiřadit komiksový kód k jednomu z kódů popsaných Barthesem. V jeho výkladu je však několik tezí, které by bylo vhodné vyabstrahovat a uplatnit je v shrnujícím popisu komiksového kódu.

Tyto teze jsou následující:

- Členění výpovědi na úrovně, které se zároveň pojí ve funkční, jednotný celek – toto tvrzení v sobě nese několik rovin: komiks lze rozčlenit na „kódované“ sdělení podle Bartheovy typologie (např. Supermanovy vlastnosti jako kulturní kód), na textovou a obrazovou složku, na obsah a formu... Jakkoli však komiks „naporcujeme“, je potřeba mít na mysli, že jednotlivé složky fungují ve společném komunikátu, jen dohromady tvoří sdělení, které může být úspěšně předáno.
- Otevřenost kódu – množství kódovaných sdělení ukazuje na pluralitu významů, kterou sdělení obsahuje namísto toho, aby bylo omezeno jedním pevným významem. Obohacující text je otevřený interpretacím a aktivnímu čtení ze strany recipienta.
- Konvence, rozpoznatelnost a motivace – v tomto ohledu jsou produktivní především kulturní, symbolický a sémantický kód. Všechny totiž pracují s jistým náznakem smyslu, který má základy v určitém kulturním, společenském nebo historickém schématu, události nebo situaci. Rozpoznatelnost se zde však mísí s určitou nejistotou při identifikaci, možná i vlivem tupého smyslu, která ovšem může být i produktivní, pakliže vede recipienta k opakovanému čtení, hledání, hledání. Motivace zapojení těchto momentů je na první pohled zřejmá – má vést k rozpoznání dalšího významu a spojení s ním. Mnohdy ale odkaz paradoxně neleží na informativní úrovni komunikace, nýbrž je zasutý a vyjevuje se až při jiném čtení. Konvence se tak může stávat překvapením.

as cooking, wrestling, and strip-tease. We must not forget that a myth is a mode of signification, a form, and it is not defined by the object of its message, but by the way the object is presented (Barthes 1957: 181).“

V tento moment pole ovládané Rolandem Barthesem opustíme s vědomím, že z jeho pohledu je příslušnost k určitému systému nutně spojena s rozporem, odmítnutím a hledáním jiných možností. Tento neustálý pohyb hledání nových cest je v podstatě vlastní i teorii komiksu, která neustále nahlíží a „vypůjčuje“ si určité teoretické postoje, aby je následně opět odmítla a pokračovala ve zkoušení dalších poznatků. V rámci zkoumání způsobů, jakým komiks komunikuje, je z celku Barthesovy teorie bezesporu důležitý motiv odkazování, např. v rámci kulturního nebo symbolického kódu. Zásadní je pro nás fakt, že podobně jako Barthes popisuje způsob reference na rovině filmu, i komiksový kód je schopen takto odkazovat a přenášet významy určitou symbolickou „zkratkou“. Jak je takový nástroj v rámci komiksového kódu formován a produkován a v čem se odlišuje ve stylu odkazování od jiných médií – to budou otázky, které budu dále sledovat. Ačkoli jsem tedy terminologii i „filmový“ způsob analýzy odmítla z důvodu nepřesnosti, princip reference a komunikační roviny ve sdělení budou tím, co z Barthesovy práce využiji především.

2.2 Umberto Eco a (ne)uzavřená díla

Linii, kterou budeme sledovat v teoretickém díle italského filozofa, sémiotika a spisovatele Umberta Eca, tvoří problematika interpretačního aktu spojená s pojmem *otevřené dílo*, s percepcí a poznáním jako sémiotickými procesy. Ve svých teoretických i beletristických pracích Eco opakovaně vyzývá čtenáře, aby se zapojil do dobrodružství četby, do dešifrování, mapování; současně nabádá k respektování textu a relevantním volbám při tvorbě a přisuzování významů.

Otevřenost díla, úroveň svobody při doplňování smyslu textu a interpretační meze jsou témata, která jsou v jeho textech přítomny konstantně a která jsou zároveň spjata s Ecovým náčrtem recepce-konzumace komiksového díla. V perspektivě této práce se soustředíme především na Ecovy (nad)interpretace komiksových příběhů z knihy *Skeptikové a těšitelé* (italsky 1964, česky 1995) a na přiblížení jeho pojetí komiksu jako uzavřeného díla. Analyzované eseje spadají do etapy Ecových zkoumání dobové kultury, v jejichž rámci se detailně zabýval také dobovými komiksovými narativy, jejich obsahem a stavbou.

Miroslav Marcelli uvádí, že otevřené dílo je „[...] model, který stojí na začátku Ecových sémiotických zkoumání [...]“ a vyznačuje se „[...] charakteristikou, která bude v rozličných podobách přítomná ve všech jeho následujících konceptech sigifikace [...]“

(Marcelli, 2016, s. 58–59).⁸⁰ Poprvé se Eco zabývá významovou otevřeností textů a uměleckých děl neliterární povahy⁸¹ jako jejich výrazným rysem v knize *Otevřené dílo* (italsky 1962, česky 2015). Uvádí, že „každé umělecké dílo je otevřené přinejmenším v tom smyslu, že může být interpretováno různými způsoby, aniž se tím naruší jeho jedinečnost“. Otevřenost děl považuje za jejich charakteristickou vlastnost, proto předpokládá, že řada z nich byla již tvořena s ohledem na otevřenost a víceznačnost, čímž jsou předurčena ke svému doplnění během zprostředkování interpretovi (Eco, 2015, s. 13–40).

Naproti předchozí realistické tvorbě, která od čtenáře nevyžadovala tvůrčí imaginaci vzhledem ke své dořečenosti a popisnosti, jsou dle Eca moderní literární díla nejednoznačná, dynamická a významově otevřená široké škále možných interpretací ze strany čtenáře. Otevřená díla tak stojí proti představě zjednodušené textové struktury nesoucí pouze jednu „správnou“ interpretaci.

Představa neohraničené interpretace však zároveň vede Eca k důslednému a opakovanému hledání a formulování pravidel „zacházení“ s dílem a přístupu k němu: „Svou cestu od vydání *Otevřeného uměleckého díla* vnímá jako hledání pravidel pro tu principiální otevřenost, kterou takto postuloval“ (Marcelli, 2016, s. 59).⁸² Otevřené dílo je možno spoluvytvářet, doplňovat, avšak nikoli do něj zcela svobodně zasahovat; *otevřenost* zde neznačí prostor libovolných a nekonečných výkladů určený čtenáři, ale spíše pozvánku k nahlédnutí do světa autora a jeho myšlení. Identita díla by měla zůstat nenarušená.

K revizím konceptu otevřeného díla se Eco vrací několikrát (například v knihách *Lector in Fabula*, *Interpretácia a nadinterpretácia* či *Meze interpretace*), znovu definuje a zpřesňuje určování významu textu, roli čtenáře a autora a vymezení čtenářské praxe obecně. Důležité jsou signály, které jsou strukturovány v povaze díla a které k nám, jako recipientům, dílo vysílá.

Negativa spojená s otevřenou povahou díla se nejvýrazněji objevují na poli recepce; jako nejčastější a nejproblematictější se ukazuje subjektivní výklad textu bez

⁸⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] model, čo stojí na začiatku Ecových sémiotických skúmaní [...]“ a vyznačuje se „[...] charakteristikou, ktorá bude v rozličných podobách prítomná vo všetkých jeho následujících koncepciách sigifikace [...]“

⁸¹ Umělecké dílo definuje Eco jako „sdělení ve své podstatě dvojznačné, jako pluralitu označovaných (*signifiké*), koexistujících s jediným označujícím (*signifikant*)“ (Eco, 2015, s. 9).

⁸² Překlad autorky. Originální znění textu:

„Svoju cestu od vydania Otvoreného umeleckého diela vníma ako hľadanie pravidiel pre tú principiálnu otvorenosť, ktorú takto postuloval.“

ohledu na jeho vnitřní koherenci. V knize *Interpretácia a nadinterpretácia* (anglicky 1992, slovensky 1995) Eco popisuje fenomén *nadinterpretace* jakožto příklad používání díla, důsledek nerespektování obsahu a paranoidního čtení (srov. *Šest procházek literárními lesy*, anglicky 1994, česky 1997). Nadinterpretace či paranoidní interpretace značí chování čtenáře, jehož výsledkem je interpretace díla, kterou nelze sdílet; čtenář utlačuje smysl textu ve svůj prospěch, pro svou subjektivní potěchu.

K potvrzení relevantní volby významu během procesu čtení dochází provázáním s dalšími interpretačními akty jednoho komplexního textu, tj. interpretace jedné části potvrzuje interpretace části následující; základním kritériem úspěšného výkladu díla je pak vnitřní celistvost textu. Čtenář je při své cestě opakovaně vystaven rozhodování, jehož následkem je relevantní, či subjektivní doplnění významu: jeho jedinou oporou je přitom text sám. „Podmínkou fungování otevřeného textu je čtenář, a to nejen jako aktivní princip jeho interpretace, ale zároveň jako součást jeho generativního rámce, jako svého druhu spolutvůrce, podílející se na rozvoji příběhu např. tím, že předjímá jeho další vývoj“ (Macura & Jedličková, 2012, s. 189). Ohraničení interpretačního aktu je pro Eca zpřesněním vztahů mezi dílem, autorem a čtenářem, popisem jejich práv a povinností a formulováním postupu významového dění.

Pro lepší rozlišení různých hledisek při interpretační činnosti Eco pracuje s pojmy *modelový a empirický autor* a *modelový a empirický čtenář*. Toto rozvržení je silně propojeno s povahou intence – autorskou, čtenářskou a intencí díla. Empirický autor a empirický čtenář jsou existující subjekty, kterým Eco nepřikládá zásadní význam; jejich intence v podstatě není pro interpretaci díla důležitá. Naopak, příkladem nadinterpretace je pro Eca hledání autorského záměru empirického autora, jehož život, důvody pro vytvoření díla nebo emoční rozpoložení při tvorbě jsou pro interpretační akt a úspěšný výklad díla zcela irelevantní. Podobná je pozice u empirického čtenáře – nutnost respektovat text vylučuje jakékoli zásadnější intervence.

Modelový autor a modelový čtenář jsou naproti tomu textové strategie, abstraktní koncepty. Intence modelového autora je skryta v textu, který empirický čtenář musí dešifrovat a „najít“ (intence je obsažena v onom Ecově pokynu o uznání a respektování textu). Modelový autor je tedy jakýmsi vodítkem, značením, jehož následováním se dostaneme ke kýžené, platné interpretaci; „Modelový čtenář, tak jak jsem o něm hovořil později, je naopak množinou textových instrukcí, jež jsou realizovány lineární organizací textu přesně jako soustava vět či jiných znaků“ (Eco, 1997, s. 26). Modelového čtenáře nelze najít v případě, že se soustředíme pouze na „potřeby“ empirického autora.

Cílem empirického čtenáře je co nejvíce se přiblížit ideji modelového čtenáře: tím, že během procesu čtení přísně následuje návody modelového autora, se naplno stává modelovým čtenářem a napomáhá dourčovat text. Opět – tato schopnost náleží pouze modelovému čtenáři – empirický čtenář by se mohl dopustit té chyby, že by text doplňoval svou intencí, názory a podobně, tudíž by se namísto interpretace dopouštěl používání textu. V principu by se tedy empirický autor měl stát modelovým čtenářem a poté objasnit intenci textu, tj. stát se modelovým autorem. Tento cíl lze naplnit jen v případě kritického čtení textu, tzn. dešifrování stop a upuštění od vlastních pocitů.

V knize *The Role of the Reader* (anglicky 1979) Eco charakterizuje otevřené a uzavřené dílo právě na základě vazeb k modelovému čtenáři; právě on udává povahu díla, a to podle toho, nakolik je v textu tato strategie přítomna. Eco říká:

V procesu komunikace je text často interpretován proti pozadí kódů odlišných od těch, které autor zamýšlel. Někteří autoři však tuto možnost vůbec nezohledňují. Představují si průměrného adresáta, odkazující k danému sociálnímu kontextu. Nikdo nemůže říct, co se stane, když se skutečný čtenář bude lišit od toho „průměrného“. Ty texty, které obsesivně směřují k vyvolání přesné reakce ze strany více či méně správných empirických čtenářů (ať jde o děti, závislé na soap-operách, lékaře, zákonodárce, swingery, presbyteriány, zemědělce, ženy střední třídy, potápěče, „změkčilé snoby“ nebo jakoukoli jinou představitelnou sociopsychologickou kategorií), jsou ve skutečnosti otevřené jakémukoli možnému „odchýlenému“ dekodování. Text, který je tak bezprostředně „otevřen“ všem možným interpretacím, bude nazýván uzavřený. (Eco, 1979, s. 8)⁸³

Uzavřené texty mohou být čteny různými způsoby, které spolu nesouvisejí ani na sobě nezávisí; „To se nemůže stát u těch textů, kterým říkám ‚otevřené‘: ty nejlépe fungují na svých maximálních otáčkách pouze tehdy, když každá interpretace znovu rezonuje s jinými a naopak“ (Eco, 1979, s. 9)⁸⁴. Naopak uzavřené texty předpokládají průměrného čtenáře, jsou schopné potenciálně mluvit ke každému, okamžitě uspokojují očekávání

⁸³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„In the process of communication, a text is frequently interpreted against the background of codes different from those intended by the author. Some authors do not take into account such a possibility. They have in mind an average addressee referred to a given social context. Nobody can say what happens when the actual reader is different from the 'average' one. Those texts that obsessively aim at arousing a precise response on the part of more or less precise empirical readers (be they children, soap-opera addicts, doctors, law-abiding citizens, swingers, Presbyterians, farmers, middle-class women, scuba divers, effete snobs, or any other imaginable sociopsychological category) are in fact open to any possible 'aberrant' decoding. A text so imoderately 'open' to every possible interpretation will be called a closed one.“

⁸⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„This cannot happen with those I call 'open' texts: they work at their peak revolutions per minute only when each interpretation is reechoed by the others. and vice versa.“

a účinně vyvolávají soucit nebo strach (Eco, 1979, s. 8). Nekonečná možnost interpretací, z nichž ani jedna neohrožuje ani nenapadá koherenci textu, je dominantním rysem uzavřených děl.

Eco v *The Role of the Reader* píše o komiksech se Supermanem, příbězích Jamese Bonda Iana Fleminga a *Tajnostech pařížských* Eugèna Suea jakožto o charakteristických příkladech uzavřených děl. K Supermanovi například uvádí: „Ale proč nečíst Supermanovy příběhy jako novou podobu romantiky osvobozené od jakéhokoli pedagogického záměru? Takové čtení by nebylo zrazením ságy. Rovněž tímto jsou Supermanovy komiksy. A mnohem více“ (Eco, 1979, s. 9)⁸⁵. Dále tvrdí, že při čtení Supermana či Flemingových románů lze vcelku dobře odhadnout, s jakým druhem čtenáře jeho autoři pracovali, nikoli jaké požadavky by měl „správný“ čtenář splňovat (Eco, 1979, str. 9). Eco sám o sobě píše: „Nebyl jsem takový čtenář, jehož předpokládali autoři Supermana, ale předpokládám, že jsem byl ‚správný‘ (byl bych obezřetnější, pokud jde o záměry Fleminga)“ (Eco, 1979, s. 9).⁸⁶ Chápání komiksu jako uzavřeného díla je u Eco vcelku přímočaré – dále se budeme věnovat důvodům k této klasifikaci a případně momentům, kdy toto Ecovo konstatování lze zvrátit nebo alespoň jím otřást.

2.2.1 (Ne)konzumace komiksu: Četba „Steva Canyona“ a Mýtus Supermana

Eco je v souvislosti s analýzou komiksu vzpomínán v českém prostředí tak často především proto, že jeho kniha *Skeptikové a těšitelé* (italsky 1964, česky 1995) představovala jeden z prvních textů přeložených do češtiny, který pojednával o rozboru komiksového kódu a navrhoval konkrétní postup analýzy. Po dobu několika let tak byl jednou z klíčových inspirací pro české teoretiky komiksu. To je zároveň i příčinou, proč je mnohdy stále citován, přestože již vznikla celá řada jiných publikací od autorů. Dalo by se s nadsázkou říci, že téměř žádná analýza české teorie komiksu se neobejde bez alespoň stručného odkazu na *Skeptiky*.

V tomto ohledu se k nim tato práce zařadí – bude mě však zajímat, z jakého hlediska Eco komiksy nahlíží a zda jsou jeho poznámky vhodné pro další využití v rámci zkoumání komiksového kódu a komunikace. Replikování rozboru, který Eco popisuje,

⁸⁵ Překlad autorky. Originální znění textu:

„But why not read Superman stories only as a new form of romance that is free from any pedagogical intention? Doing so would not betray the nature of the saga. Superman comic strips are *also* this. And much more.“

⁸⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

„I was not the kind of reader foreseen by the authors of Superman, but I presume to have been a 'good' one (I would be more prudent apropos of the intentions of Fleming).“

považují za neproduktivní, respektive za opakování řečeného na jiném materiálu. Proto přistupují ke komiksovým příběhům z pozice „ověřování“ jejich (ne)otevřenosti. Následně zhodnotím, nakolik je tento přístup aplikovatelný na cíle tohoto textu.

V centru knihy *Skeptikové a těšitelé* stojí především Ecova snaha analyzovat jednotlivé projevy konzumní/masové kultury a jejich konzumaci recipienty. Na vybraném materiálu Eco analyzuje strukturu díla, jeho formu a uspořádání,⁸⁷ a dále recepci a vliv díla na recipienty. V kapitolách *Četba „Steva Canyona“*, *Mýtus Supermana* nebo *Svět Charlieho Browna* (Eco, 1995) pak představuje související interpretační akty, zabývá se temporalitou komiksu, funkcí mytologie a symbolů, jazykem komiksů a typologií postav společně s popisem rysů, které se na základě jejich zobrazení a jednání ustanovují. Eco zmiňuje také komiksy *Krazy Kat*, *Li'l Abner* nebo *Snadný komplex*.

Ačkoli sám sebe nepovažuje za modelového čtenáře komiksů a dlouhodobě se jim příliš nevěnoval, necítí se nijak nezpůsobilý, aby předložil postup čtení a ten následně analyzoval. V tomto případě totiž nejde pouze o rozbor komiksu jako takového, ale především o podání příkladu komunikace uzavřeného díla, takového, které se vyznačuje nulovým odporem vůči čtenáři, a naopak reaguje na jeho požadavky.

Ecova znalost dobové komiksové produkce je poměrně obsáhlá, přičemž jeho zájem o určité žánry je poplatný době, a to v tom smyslu, že vybírá čtenářsky uznávané a oblíbené tituly s ohledem na rozsah produkce.⁸⁸ Jeho snaha komiks „dekódovat“ respektive „odhalit“ omezené komunikační prostředky je přitom paradoxně vcelku komplexním popisem tehdejší struktury komiksu a jeho specifik. Přesto je vzhledem k detailním rozborům sporné úzké hledisko, které Eco naznačuje a na jehož základě analýzu provádí: nebere totiž ohled na širší historický kontext ani na stav tehdejší teorie komiksu, popisuje pouze podoby a reference odpovídající dobovým souvislostem.

Eco nabízí škálu postupů při interpretaci, popis konstitučních prvků nebo způsoby fungování a užívání komiksové řeči. Nás však budou zajímat Ecovy argumenty pro tvrzení související s uzavřeným dílem. Je komiks uzavřené dílo? Co znamená komiks konzumovat? A jak povaha uzavřeného díla, konzumace nebo masovost ovlivňují způsob komunikace komiksu?

⁸⁷ Zde je třeba dodat, že tato kniha spadá do Ecovy „strukturalistické“ etapy. V 70. letech Eco projevilsouhlas jak s uspořádáním, tak i s obsahem knihy. Zdroj: Segi, S. (2010). *Skeptikové a těšitelé* Umberta Eco. *H_aluze*, 3(11), 24–29.

⁸⁸ Eco ve spojení s procesem mýtizace uvádí, že komiksy (a *comic strips*) jsou „Zcela zřejmý případ mýtizace [...]“ a v poznámce pod čarou doplňuje: „Následující údaje jsme čerpali z velkého počtu publikací, tomuto jevu věnovaných. Srov. především Coulton Waight, *The Comics* [...], Stephen Becker, *Comics Art in America* [...] a antologii *The Funnies* [...]“ (Eco, 1995, 244).

V *Četbě „Steva Canyona“* Eco předkládá vedle postupu doporučujícího čtení komiksů i popis výrazových prostředků, snaží se objevit způsob, na kterém je sdělení založeno a které „dekodifikujeme [...] podle toho, co nám dokáže povědět, aniž bychom opomíjeli strukturu s jejími znaky a vzájemné vztahy s odkazem na daný kód, jehož se autor drží v domnění, že jej čtenáři už znají“ (Eco, 1995, s. 146). Na základě své četby pak identifikoval produktivní a důležité prvky, kterým se v analýze věnuje.

Jeho čtení komiksového textu je opravdu pečlivé: neopomíjí konstrukci komiksu, pořadí panelů, rozvržení, důvody zobrazení, ani jeho styl. Právě ono „podrobné“ čtení nutně analýzu rozpíná, výsledek je velmi rozsáhlý. Možný problém s délkou rozboru však není nyní zásadní, předpokládejme, že v Ecoových stopách bychom mohli postup úspěšně zkrátit a zachovat přitom jeho cíle. Ecova četba nám totiž může také ilustrovat pozici, jakou by neznalý čtenář mohl ke komiksu zaujmout a jakých prvků by bylo žádoucí si při čtení/sledování příběhu všimnout či jak recipient bez znalosti komiksové gramatiky postupuje.

Eco postupně analyzuje několik konstitučních a významotvorných prvků důležitých pro konstrukci komiksu, jsou to např. prvky ikonografie, bublina (v překladu Ecovy knihy ji objevíme pod termínem *obláček*. viz Eco, 1995, s. 160), syntax a gramatika záběru a střihu, povaha zápletky, typologie charakterů nebo ideologie a hodnoty.

Co považují za důležité, je Ecovo explicitní upozornění na přítomnost sdílených stereotypů či kanonických figurativních prvků, které jsou „[...] vybaveny přesným ikonologickým statutem“ (Eco, 1995, s. 160) a dopomáhají k předání sdělení. Ty se skládají do prostoru vytvářejícího „[...] symbolický repertoár, což nám umožňuje mluvit o sémantice komiksu“ (Eco, 1995, s. 160). Vzhledem k typologii charakterů Eco například uvádí, že postavy se zakládají na „[...] přesně koncipovaných stereotypech“ (Eco, 1995, s. 164), které jsou pro vystavění funkční struktury komiksu téměř nutné. V některých případech považuje postavy komiksu za stylizované románové charaktery, dokonce za příklady vlastností jako např. za „[...] Askezi, Ironii, Krásu, Bystrost atd.“ (Eco, 1995, s. 165). I v otázkách ideologické stránky narativů vidí Eco ve Stevu Canyonovi rozložené „ideologické prohlášení“ (Eco, 1995, s. 165), spíše jde o hodnoty, se kterými operují diskursivní normy jedné konkrétní kultury. Jednání postav odkazuje ke způsobu života, který je pro dané společenství příznačný, tím pomáhají uchovávat daný společenský řád a současně se kvalifikují jako modely pro čtenáře.

Pokud komiks ovládá určitý ryze specifický komunikační nástroj, považovala bych za něj schopnost transformovat zvuk do textovo-obrazového znaku. Eco vedle vlastností bublin (které jsem již zmínila, např. tvar nebo okraje bublin jako druh promluvy) popisuje tento rys komiksu jako „grafický znak používaný ve zvukové funkci s tím, že volně rozšiřuje onomatopoické zdroje jazyka“ (Eco, 1995, s. 160). Opět skládá příklady do souboru zvuků, např. smack – zvuk „[...] při úderu pěstí [...]“ nebo zip – ozývající se „[...] při svištění kulce [...]“ (Eco, 1995, s. 161), aniž by ale zmínil, že jim je k tomu vlastní i textovo-obrazová forma. Uvádí ale, že jejich textový význam je spojen s konkrétním jazykem:

V mnoha případech jde o opravdové onomatopoeie, které mají význam v angličtině a jsou přenášeny do jiných zemí ve funkci ryze evokativní, kdy ztrácejí bezprostřední spojení s označovaným, z „jazykového znaku“ se promění ve vizuální ekvivalent zvuku a vrátí se do funkce „znaku“ v rámci sémantických konvencí komiksu. (Eco, 1995, s. 161)

Textovo-obrazová forma přenosu zvuků v komiksu se tedy taktéž stává určitým významotvorným strukturálním stereotypem. I když vazba na jazyk může chybět, jsme jako recipienti schopni jej dekodovat a porozumět mu. Přesto Martin Foret píše – „*Vyjádření zvuku* (kurzíva viz M. F., pozn. autorky) jsou někdy považována za prvek typický pro komiks, ale nejsou vnímána coby tolik „příznakově komiksová“ jako bubliny [...]“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 156). Přesto pokračuje, že „Na vyjádření zvukových efektů či onomatopoií je nejlépe patrné [...] stírání hranice mezi ‚slovy‘ a ‚obrazy‘“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 156). Grafický výraz pro zvuky doprovází děj či promluvy, nepatří do „[...] neutrálního prostoru bublin, ale jsou přímo součástí obrazové složky (kresby) [...]“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 156). Lze je tedy vnímat jako figuru, která ač mění podobu a tvar, profiluje se jako opakující se komunikační i významotvorný prvek; představuje textovo-obrazové sdělení, komunikát, který má monokanálovou povahu, protože obraz i text se spojují do jedné formy.

Přestože jde o prvek, který způsob komunikace komiksu obohacuje, Eco jej zmíní pouze krátce a rozhodně pro něj není důkazem pro kategorizaci komiksu jako otevřeného díla. Naopak – vzhledem k opakující se stereotypní povaze je mu dokladem pro jeho uzavřenost. Eco komiksu neodpírá autonomii, sdílený kód nebo obsažení vlastních, specifických strukturálních prvků, řada jich však stojí na konvenčnosti a kód samotný je

postaven „pouze“ na schopnostech svých čtenářů (jako např. inteligence, představivost aj.) (Eco, 1995, 166).

Nepovažuji za produktivní Ecovu analýzu komiksových narativů měnit, napadat či inovovat, ale ani se jí zabývat krok za krokem. Jsem přesvědčená, že může posloužit v určitém ohledu jako vhodný a funkční odrazový můstek nebo pozadí k dalšímu rozboru.⁸⁹ Naše zkoumání dle mého názoru nyní vyžaduje, abychom pomocí kritického čtení přesněji formulovali důvody, pro které je komiks z Ecova pohledu považován za uzavřené dílo. Jako hlavní příčiny Ecoových závěrů jsem zvolila následující: proces mýtizace, nesamostatnost čtenáře, iterativní schéma. Především tyto důvody vedou k příběhům, které jsou strukturovány určitým způsobem (kterému se budeme věnovat) a ten vede k snadnému „konzumování“ komiksových příběhů a tedy k jejich masovému vydávání, šíření i oblibě. Nejde přímo o příčinu a důsledek: ocitáme se spíše v bludném kruhu, kde společnost vyžaduje lehce konzumovatelné narativy a vydavatelé a autoři je tedy takové vytvářejí. Obliba komiksu v 60. letech vycházela i z toho, že systém jejich komunikace byl velmi jednoduchý – vydavatelé tedy neměli důvod, proč je měnit, a naopak systém zachovávali. K problematice se tedy dostáváme skrze jistou kontextualizaci vztahu: společnost – autor – čtenář – dílo, kterou budeme i nadále držet v patrnosti.

Eco považuje Supermana za produkt procesu *mýtizace* odehrávající se v prostředí masové kultury. Pojem mýtizace definuje „[...] coby podvědomé symbolizace, identifikace objektu se souhrnem finalit, které se nedají pokaždé racionalizovat, projekce tendencí, aspirací a obav, jež se objevují, ať už v jednotlivci či v pospolitosti, během jedné historické epochy, do obrazu“ (Eco, 1995, s. 239). Současnou dobu spojuje s demýtizací, situací vyvolanou krizí v sakrální oblasti a „[...] s ochuzením symbolů ve výjevech, které nás celá jedna ikonologická tradice navykla nacházet vybavené hluboce sakrálními významy, rozumí se tím právě rozpad institucionalizovaného symbolického významu repertoáru, typického pro první dobu křesťanství a křesťanství středověké“ (Eco, 1995, s. 239).

⁸⁹ Zdánlivě nekončící interpretace pramenící z opakovaných citací z Ecovy knihy, ale i rozborů McClouda, Groensteena apod. nás mohou postavit před otázku, zda se těmto autorům a tezí stále věnovat, nebo je funkčně „přeskakovat“. Jak uvádím, aplikovat Ecoův postup s lehkými inovacemi na jiný komiksový materiál by bylo zcela zbytečné. Na druhou stranu Eco může pro svou zakotvenost (především v případě tohoto textu a jeho role v českém prostředí) představovat zdroj, který může nabízet i jiné možnosti čtení. Tato problematika je spojená i s komiksem *Maus*, jenž je taktéž velmi často analyzovaným dílem. Pravdou je, že tato díla mohou stále překvapovat, v tomto kontextu např. z pohledu komponu, který předkládám v samostatné kapitole níže. Není na druhou stranu v tomto případě zcela nutné procházet celou McCloudovu teorii, jen ji vzpomenout.

Symbolický repertoár je oporou mechanismu mýtizace a napomáhá procesu fungujícím na vtisknutí pojmů do série obrazů a následnému šíření a jejich sdílení, nesoucím konkrétní sdělení ve srozumitelné formě. Ve středověku byla mýtizace obrazů systematicky regulována shora, tj. určování významu obrazů a hodnot – nejenom církevními činiteli, ale i skrze dobovou kulturní praxi, knihy apod.. Zároveň však docházelo k „vypůjčování“ motivů a složek, které byly v lidové představivosti a myšlení uloženy a evokovaly konkrétní situace – nadpřirozené i morální; „Setkáváme se tedy s mýtopoietikou (termín takto uveden v českém překladu knihy *Skeptikové a těšitelé* z roku 1995) „řízenou“ a „spontánní“ (Eco, 1995, s. 240).

Mýtizace probíhá i v masové kultuře, kdy se symbol stává cílem, objektem „[...] v němž se kondenzují aspirace a touhy“ (Eco 1995, s. 243) a komiks je samozřejmě ideálním příkladem: „[...] právě v něm jsme svědky lidové spoluúčasti na mytologickém repertoáru zcela jasně přicházejícím shora, vyrobeném žurnalistickým průmyslem, který je ovšem přitom velice citlivý na nálady svého publika, s jehož požadavky musí počítat“ (Eco, 1995, s. 244). Sílu, kterou komiksy působí na čtenáře, Eco ilustruje na příkladech *Terry and the Pirates* Milтона Caniffa a *Dicka Tracyho* Chestera Goulda. Mluví o „veřejné hysterii“ a „kolektivní neuróze“ (Eco, 1995, s. 246) v situacích, kdy byly osudy některých charakterů ohroženy nebo se některé narativní zápletky dočkaly silných reakcí v každodennosti čtenářů.⁹⁰

Hysterii vyvolává krach snahy o identifikaci s postavou, skutečnost, že nečekaně zmizela možnost projekcí, obraz a s ním finality, které symbolizoval. Obec věrných čtenářů se ocitá v krizi, a není to jenom krize víry, ale i krize psychologická, neboť dotyčný obraz plnil funkci pro jejich psychickou rovnováhu nadmíru důležitou. (Eco, 1995, s. 247)

Vstřícnost, kterou komiks projevuje ke svému publiku, se dá ilustrovat také na příkladu situace z roku 1988, která se týká postav Batmana a Robina. Poté, co se první Robin,⁹¹ v civilu Dick Grayson, osamostatnil, převzal jeho identitu a povinnosti

⁹⁰ V případě komiksu *Terry and the Pirates* jde o postavu Burmy, která se „zapletla s Japonci“, povýšení Terryho v boji, které reflektovaly mnohé noviny, či smrt postavy Raven Shermanové, o níž taktéž psaly noviny, a dokonce za ni byla držena minuta ticha na univerzitě v Loyole; autor musel její smrt také vysvětlovat v rozhlasu (Eco, 1995, str. 245–246).

Když Chester Gould „zabil“ postavu Flattopa, oblíbeného gangstera, opět byl držen smutek a autor dostával i výhrušné dopisy (Eco, 1995, s. 246).

⁹¹ V kostýmu Robina se vystřídal několik postav – Dick Grayson byl prvním a pravděpodobně také nejoblíbenějším Robinem, a to od 1940 až do roku 1983, kdy byl představen jako nový Robin právě Jason Todd. Grayson se ze side-kicka, tj. pomocníka superhrdiny, stal „plnohodnotnou“ postavou a pokračoval ve vlastní sérii jako Nightwing.

Robina Jason Todd. U čtenářů byl však extrémně nepopulární,⁹² a proto editor Dennis O’Neil spolu s autorem Jimem Starlinem zvažovali, zda a případně jak postavu z příběhu odstranit; nakonec se rozhodli, že o postavě nechají rozhodnout samotné čtenáře.

A Death in the Family vycházela v sérii *Batman* v číslech #426–429; na zadní obálce čísla *Batman* #427, ve kterém už byl Robin během pátrání po své skutečné matce unesen a týrán Jokerem, umístili autoři komiksu zprávu, jakýsi inzerát, jehož prostřednictvím byli fanoušci informováni, že Robin byl vážně zraněn a může zemřít. Čtenáři měli participovat na jeho osudu a hlasovat – podle toho, zda chtěli, aby Robin přežil či ne, zavolali na uveřejněná telefonní čísla.⁹³ Během 36 hodin, kdy linka fungovala, hlasovalo celkem 10 614 lidí: 5 343 hlasů bylo pro Jasonovu smrt a 5 271 pro přežití (Weldon, 2016, s. 130, 132). Pro další díly série byly předem připraveny dvě varianty s tím, že uveřejněné bude to pokračování, které vyhraje v hlasování čtenářů (viz např. Starlin, Aparo, & DeCarlo, 1988, s. 10; Starlin & Aparo, 2009).

Ve vztahu k Ecově chápání postavy Supermana jako zásadního symbolického obrazu (Eco, 1995, s. 247), tedy můžeme pozorovat různé tendence, které nabízí recipientovi prostor jak pro obdiv, tak i pro ztotožnění. Zmínila jsem dvojí identitu, kterou koncept superhrdiny nabízí – to je místo ztotožnění. Obyčejnost Clarka Kenta je pro čtenáře rys, na kterém jsou si rovni, pro který jej může přijmout. Obdiv přináší superschopnosti, kterými postava disponuje. Pro úspěšné vyvolání adorace ze strany čtenáře je nutné brát ohled na dobové požadavky, je proto pochopitelné, že schopnosti postavy rostou spolu s očekáváním čtenáře. Na příkladu smrti Jasona Todda zase vidíme, že publikum může mít reálný vliv na směřování postav – a pokud postava neuspokojí jejich očekávání nebo představy, nebojí se přispět i k jejímu zániku.

⁹² Viz například Weldon, G. (2016). *The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture*. New York City: Simon & Schuster, s. 129–130.

Weldon cituje Dennise O’Neila: „They did hate him. [...] I don’t know if it was fan craziness – maybe they saw him as usurping Dick Grayson’s position... I think that once writers became aware the fans didn’t like Jason Todd, they began to make him bratty. I toned some of it down. If I had to do it again I would tone it down more.”

⁹³ O’Neil si prý vybavil moment z roku 1982, kdy do *Staturday Night Live* volali diváci, aby rozhodli, jak má právě vysílaný skeč pokračovat. Stejný postup zvolil pro hlasování o dalším osudu Jasona Todda. Viz Weldon, G. (2016). *The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture*. New York City: Simon & Schuster, s. 147–148.

V československém kontextu podobný princip lze také najít u filmových a televizních projektů. Např. u interaktivního filmového projektu *Kinoautomat*, poprvé promítaném na EXPO ’67, kde diváci mohli v určitých momentech rozhodovat o dalším ději. V roce 1985 na stejném schématu fungoval i seriál *Rozpaky kuchaře Svatopluka* vysílaný na Československé televizi. Stejně tak diváci mohli telefonovat do televize v roce 1992 a v přímém přenosu se zapojit do hledání pachatele v cyklu *Hříchy pro pátera Knoxe*.

S postavou je spojen strukturní problém, který pramení z „mytologických konotací postavy“ a pojí se s její (ne)předvídatelností (viz Eco, 1995, 249–252). Mýtická postava je definována nejen svými vlastnostmi a charakterem, ale také činy, které vykonala – příběh je uzavřen, hrdina „[...] symbolizuje jeho průběh [...]“ (s. 249) a zároveň pravidlo, které pramení z mýtu. Je – musí být – proto předvídatelná. Komiksová postava ale vzniká „[...] v rámci civilizace románu“ (s. 250). Na rozdíl od mytologického vyprávění, jehož funkce spočívá v opakování a znovu-zažívání událostí, po „invenci zápletky“ přichází naopak touha čtenářů po *nepředvídatelnosti* (s. 250) a objevování „nečekaných faktů“ (s. 251). Ve střetu těchto dvou motivů stojí komiksová postava (superhrdiny):

Mytologická postava komiksu se tím pádem ocitla v následující podivné situaci: musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí tudíž nutně znehybnět v emblematické utkvělosti, díky níž je také okamžitě k poznání (a to je přesně případ Supermana), jelikož je však komercializována v rámci produkce „románové“, pro publikum, které čte ‚romány‘, musí se podrobit vývoji, který je, jak jsme viděli, charakteristický pro vývoj postavy románové. (Eco, 1995, s. 252)

Střet univerzálna s inovací a změnou symbolizuje pozice Supermana, který stojí na počátku hledání harmonie mezi těmito dvěma póly: jde o „[...] krajní případ hrdiny, který má zpočátku *a per definitionem* veškeré charakteristické rysy hrdiny mýtického, a přitom je vsazen do románové situace současného typu“ (Eco, 1995, s. 252). Na základě výše uvedeného přehledu vývoje superhrdinského žánru již víme, že postupná inovace opravdu měnila povahu superhrdinů a naše očekávání; v 80. letech se tento pohyb definitivně překlopil ke straně *nepředvídatelnosti* a překvapení. V té době také publikum začíná dostávat příběhy se složitými volbami, předkládáním společenských a politických problémů, sociální kritikou a podobně. V tuto chvíli ale zůstaneme s Ecem v „bezproblémových“ 60. letech a budeme dále sledovat, jaké motivy jej utvrdily v posuzování komiksu, respektive superhrdinského žánru, jako uzavřeného díla.

Paradox postavy totiž skrývá více než snahu o inovaci potkávající se s tendencí udržet mytologickou univerzálnost. Další problém se soustředí okolo časové kauzality a (sebe)zodpovědnosti. Jako čtenáři jsme si vědomi následnosti událostí, posloupnosti, pohybu vpřed. Eco toto téma analyzuje skrze myšlenky Aristotela, Sartra nebo Husserla a dochází k tomu, že uvědomění si sebe sama, „[...] být sebou, situované do časové dimenze“, (s. 258) nutně způsobuje rozhodování a volby.

Toto „muset se rozhodnout“ je nevyhnutelné, dotýká se mnoha (či všech, jak píše Eco) dalších lidí a neustále se opakuje. Tímto v sobě pěstujeme zodpovědnost, která je spojena s vědomím o dopadu našich rozhodnutí a také s plynutím času – tj. současné volby ovlivňují mou budoucnost. Superman a další superhrdinské komiksy se ale pohybují ve zvláštním, zcela specifickém prostoru bezčasovosti, v „jakémisi snovém ovzduší“, časoprostorem, který jim dovoluje cestovat do minulosti i budoucnosti, dovoluje pozměnit události,⁹⁴ ale nedovolí jim stárnout; čas v nich neplyne „[...] v rámci času, o němž se vypravuje, ale času, v němž se vypravuje“ (kurzíva U. E., Eco 1995, s. 258).

Komiks může nabídnout výkyvy času, Eco vzpomíná *imaginary* či *untold tales* (s. 260–262), nicméně stále se pohybujeme v nereálném, symbolickém světě, ve kterém opakovaně dochází k porušování časových pravidel. Superman nestárne, neumírá, jednotlivé příběhy na sebe nenavazují – ani nezačínají tam, kde předchozí vyprávění skončilo. K paradoxu postavy se tak přidává časový paradox, který recipientovi v podstatě dává najevo (ovšem ne explicitně), že Supermanovy rozhodnutí nemají žádný dopad – v příštím vydání si na své volby už nevzpomene.

Pro Eco je toto jasný signál, že komiks napadá „[...] projekt založený na sebezodpovědnosti“ (s. 266). Nekonečný proces zpřítomňování, tj. setrvání ve stálé, nehybné přítomnosti, ale musí unikat čtenáři (Eco, 1995, s. 263); ten se vložením důvěry v příběh vzdává přehledu o „časových vztazích [...] a oddá se nekontrolovanému toku příběhů“ (Eco, 1995, s. 263). Na rozdíl od knih, u kterých je zásah do časových vztahů vědomý (např. *Finnegans Wake*, v češtině tradičně uváděno jako *Plačky nad Finneganem*; Eco, 1995, 262) a to nejen ze strany autora, ale také u toho, „[...] kdo bude jeho počínání esteticky užívat [...]“ (Eco, 1995, s. 262), Supermanovy příběhy „[...] tuto kritickou funkci vůbec nemají [...]“ (s. 263). Uzavřenost komiksu se tedy projevuje nejen na rovině postavy – nemožnost se vyvíjet a překvapovat, reagovat nečekaně – ale i času; porušování časových vztahů a kauzality vede recipienta k popření těchto pravidel skrze přijetí procesu zpřítomňování – tím zároveň nabourává své projekty (sebe)zodpovědnosti. Eco v tuto chvíli příkládá komiksu se Supermanem velkou moc, schopnosti ovlivnit čtenářovo jednání jen na základě pravidelného „ponoření“ se do superhrdinského žánru.

⁹⁴ Jako příklad cestování časem a vlivu na události v jiných dobách si za všechny příklady lze vzpomenout na zvláště průlomový příběh *Flash of Two Worlds*, číslo 123 vydané v roce 1961. V tomto příběhu se v paralelním vesmíru setkají Barry Allen a Jay Garrick, dva muži, kteří nosili kostým Flashe – jeden ve 30. letech a druhý v 50. letech.

Ukazuje se, že uzavřené dílo je svou povahou sice nezajímavé, ale i nebezpečné. Svou jednoduchou stavbou láká k neproblematické *konzumaci* a vychovávání *nesamostatného čtenáře*. Pojem konzumování Eco přirovnává k opotřebování, vyčerpávání se („*Jednat* znamená pro Supermana stejně jako pro každou jinou postavu [a pro každého z nás] opotřebovat se, *konzumat se*“ [Eco, 1995, s. 254]). Termín evokuje spotřebování spojené s masovou, spotřební kulturou TV sitcomů, brakových knih – nízkého umění, kdy takové příběhy rychle „strávíme“ a po pár hodinách jsme připraveni na další porci produktu, aniž by v nás zanechal cokoli trvalejšího. To potvrzuje zmíněnou nemožnost narativního vývoje postav, pro kterou Eco komiks „odsuzuje“.

Snadným „požitím“ – konzumací Eco tedy vysvětluje nejen krátký rozsah příběhů, ale i „zahlcení“ trhu, protože je možné je v této formě vydávat několikrát týdně a vydělávat na nich. Čtenáři je předkládán příběh, který nevyžaduje žádnou interpretační aktivitu, nebo by snad šel proti jeho očekávání. V tuto chvíli ale Eco „neútočí“ nejen na možnou uzavřenost komiksového díla, ale i jeho publika. Čtenáře, respektive příjemce, pro kterého je Superman vytvářen, Eco nazývá jako „nesamostatného“:

Nesamostatný člověk je ten, který žije v komunitě s vysokou technologickou úrovní a partikulární společenskou a ekonomickou strukturou (v tomto případě založenou na ekonomii konzumování), jemuž se neustále dostává všemožných pokynů a rad (od reklamy, od televize, od přesvědčovacích kampaní probíhajících ve všech rovinách každodenního života) ohledně toho, co si má přát a jak to má získat s pomocí prefabrikovaných kanálů, které jej zbavují nutnosti *zodpovědně a s rizikem projektovat*. (Eco, 1995, s. 264)

Představa líného publika, které podléhá tendencím vlivu shora, je podpořena systémem masové kultury, jež svým spotřebitelům explicitně dává najevo, co potřebuje a jak by se měl rozhodnout. Omezování kritického myšlení pak přímo podporuje braková, tzv. „nekvalitní“ produkce, samozřejmě v čele s příběhy se Supermanem. Tento „[...] obraz *způsobu vyprávění*“ se podle Eca pojí s „pedagogickými zásadami, ovládajícími právě takové společnosti“ (kurzíva U. E., s. 266) – tedy ty společnosti, kde nejsou lidé vyzýváni k aktivnímu přístupu, ale kde jsou jim nabízeny projekty takové, „aby odpovídaly jeho [nesamostatného člověka] přáním, kterážto přání v něm ovšem byly vyvolány tak, aby v tom, co mu bude jako projekt nabídnuto, rozpoznal právě to, co by si sám rovněž naprojektoval“ (s. 265–266). Tato představa Supermana jako „výchového nástroje“ se zcela rozchází s představou Supermana jako morálního vzoru, ačkoli i v této poloze mají jeho příběhy a jednání působit didakticky.

Pokud budeme vnímat komiks/Supermana jako uzavřené dílo, vyvstane nám nepřístupné schéma vztahů mezi čtenáři Supermana (nesamostatným, líným publikem) a postavou Supermana (nerozvíjejícím se konceptem, uzavřeným dílem): uzavřené dílo ↔ líné publikum, nesamostatný čtenář. To nám ukazuje, že lenost je to, co způsobuje konzumaci, a zároveň dílo, konstruované ke konzumaci, přímo povzbuzuje lenost publika. Reflektuje také zmíněný bludný kruh, kdy si čtenáři, nemající problém s konzumací, a autoři, tvořící uzavřená díla, vychází vstříc. Stejně tak funguje i tato situace: konzumace je samozřejmě spojena s líným, nesamostatným čtenářem, který nestojí o dešifrování významů. Uzavřené dílo svou strukturou odpovídá jejich náladám, je jimi přímo ovlivňováno a odpovídá nárokům na nenáročný obsah.

Poslední bod, který způsobuje uzavřenost díla, je iterativní schéma. Jako iterativní Eco označuje opakující se události dle určitého schématu: „každá událost vzejde z jakéhosi virtuálního začátku a nedbá toho, kam dorazila událost předchozí“; jde o jeden z charakteristických rysů umění, kdy příběh tzv. nedbá předchozích událostí a vrací se, „jako kdyby čas začal znova od začátku“ (Eco 1995, s. 267). V tomto schématu se ukládají *mechanismy unikovosti* (s. 268), které přináší čtenáři potěšení z opakování známého, ze splnění čtenářových očekávání.

Jako příklad uvádí Eco detektivní příběhy, které sice považujeme za narativy obsahující napětí a překvapení, ve skutečnosti ale jde vždy o stejné schéma vyprávění, autor pouze zdánlivě předkládá novou situaci, (Eco 1995, s. 271); k inovaci zápletky ale nedochází, struktura zůstává stejná. Pro uspokojení příjemce je také důležité, že příběh nevyžaduje aktivní participaci, a přesto v něm najdeme přesně to, co očekáváme, nikoli nepředvídatelnost. Eco uvádí, že: „Čtenářské zaujetí tu naopak záleží na odmítnutí vývoje událostí, na úniku z napětí minulost-přítomnost-budoucnost do *okamžiku*, který milujeme, protože se vrací a opakuje“ (kurzíva U. E., s. 272). Supermanovy příběhy tomuto schématu samozřejmě také odpovídají. Ve výsledku totiž nejde o to, zda nám k uspokojení dopomůže např. „marnivost Hercula Poirota“ (Eco, s. 269), který vyřeší nejtěžší případy, nebo pohled na ikonické gesto Supermana, který si strhává košili, pod níž se skrývá jeho kostým a následně přemůže protivníka a zachrání nevinné.

Iterativní schéma Eco chápe jako redundanci. V této tezi lze najít spojitost s charakteristikou Hilary L. Chute (Chute, 2016, s. 204), tedy že komiks v samotném jádru své povahy dává najevo informační nadbytek. Zde ovšem vidím zásadní rozdíl v tom, že zatímco Chute tento jev považuje za produktivní, Eco se na něj dívá spíše skepticky: toto sdělení

[...] nás pramálo informuje a díky redundantním elementům, které v něm byly použity, vlastně jen opakuje a potvrzuje naopak význam, který jsme získali přečtením první knížky z celé série. [...] Obliba iterativního schématu se tedy ukazuje coby obliba redundance. (s. 273)

Omezenost komiksových příběhů dokládá Eco také prostřednictvím kritiky Supermanova svědomí: vztahuje se totiž pouze na velmi omezené teritorium (s. 280–282). Ačkoli by Superman (nebo i jiný superhrdina) mohl díky svým schopnostem vyřešit světové problémy, které trýzní nejrůznější země, nehrne se ani do pomoci celým Spojeným státům. Jedná pouze v Metropolis, ve kterém žije, nebo ve Smallville, kde vyrostl. Není ani možné všechny jeho superschopnosti „vyložit“ v celé jejich šíři; Superman není schopný veškeré problémy vyřešit najednou nebo přemoci Lexe Luthora jednou provždy – to vše by vedlo k jeho konci nebo konci jeho příběhů. Je nutné, aby se jeho jednání rozdrobilo do menších akcí, které se opakují a zabraňují jakémukoli vývoji, např. svatbě, otcovství.

Podobně je na tom i Batman, ostatně i většina dalších superhrdinů (i skupin) operuje pouze v daném prostoru. K čemu je superhrdina, nebo dokonce tým superhrdinů, kteří nejsou schopni vyřešit světové problémy? Odpověď je nasnadě: jejich omezené teritorium je ve skutečnosti uzavřené dílo, jenž je nepustí „dál“ (ve smyslu ukončení příběhů). Forma i obsah se podřizují stylu komunikace, která odpovídá schématu konzumace a masovosti kultury.

Podívat se na koncept uzavřeného díla skrze texty *Skeptiků a těšitelů* nám dopomohlo k přesnějšímu pochopení motivů, které vedou Eco k označení komiksu tímto termínem. Jednotlivé konstituční prvky komiksu (mýtizace, paradox postavy a času, povaha nesamostatného publika) vedou k strukturování narativů i formy do jednoduchých, spotřebních a snadno konzumovatelných produktů. Ecova „příkrá“ analýza také přináší pohled, který do značné míry vysvětluje důvody, proč byl komiks dlouhá léta považován za četbu pro děti. Neproblematicčnost a přímočarost příběhů jde ruku v ruce s představou modelového čtenáře, který nemá od celku přílišné očekávání.

Eco přiznává komiksu i schopnost nést skrytá sdělení a paradoxně jej tedy „povyšuje“ nad nevinnou zábavu. Zásadní problém také vidí v situaci, kdy se z úniku, nevinné zábavy stane „norma veškeré imaginativní činnosti“ (s. 175), nikoli alternativa. Významově omezené a hlavně omezující produkty masové kultury se sice mohou zdát

jako běžná zábava, nicméně ona možnost do narativu „zakódovat“ nepřiznané obsahy signalizuje Ecovi jejich nebezpečný potenciál.

Eco příliš nezmiňuje komiksovou gramatiku – respektive mluví o ní spíše implicitně. I když se do detailů zabývá většinou strukturních prvků, opomíjí potřebnou znalost komiksové gramatiky, kterou je nutné se postupně naučit. Přiznejme, že to není dovednost, na které by recipient musel pracovat příliš dlouho, ale přece jen je nutné si ji pro komplexní pochopení příběhů osvojit.

Vzhledem k tomu, že mým cílem nebylo Ecovu analýzu aplikovat či rekonstruovat na současný materiál, není možná námitka o dobovém omezení příliš omezující. Jako příspěvek do diskuze o otevřenosti, či uzavřenosti komiksového díla může sloužit ve smyslu dokladu o konkrétních změnách v rozvoji struktury a podoby komiksu v rovině komunikace. Také ji lze pojmut jako důležitou kapitolu v přístupu k narativu ve vývoji teorie komiksu.

2.2.2 Kód jako otevřené pravidlo

Eco rozlišuje termín kód ve dvou smyslech (viz např. Eco, 2009). Strukturální kódy či s-kódy jsou diferenční systémy jednotek, „[...] které mohou existovat také nezávisle na jakémkoliv označování nebo cíli komunikace“ (Eco, 2009, s. 53). Eco je rozlišuje na a) soubor signálů (syntaktický systém), b) souhrn možných komunikativních obsahů (sémantický systém) a c) soubor možných behaviorálních obsahů na straně cíle (behaviorální systém) (Eco, 2009, s. 51–52). Naopak procesuálním kódem označuje sadu pravidel spojující jednotky těchto systémů do znakové jednotky – tímto kódem je myšleno pravidlo spojující dvojice nebo několik s-kódů (Eco, 2009, s. 52–53). Jednotlivé prvky v nich rozlišíme na základě opozic.

Ecova představa kódu je systémem signifikace verbální i neverbální. Identifikuje jej jako pravidlo: „Kód není pouze pravidlem, které se uzavírá, ale také pravidlem, které se otevírá. Neříká jen ‚musíte‘, ale také ‚můžete‘ nebo ‚bylo by také možné to udělat‘. Pokud je to schéma prvků, je to schéma, které umožňuje nekonečné výskyty (výkyvy), některé z nich stále nepředvídatelné, zdroj hry“ (Kourdis, 2018, s. 315), podle Eco, 1986, s. 187).⁹⁵ Kód Eco sám popisuje jakožto „konvenčně stanovený [...] (systém korelačních

⁹⁵ Překlad autorky. Originální znění textu:

„A code is not only a rule which closes but also a rule which opens. It not only says 'you must' but says also 'you may' or 'it would also be possible to do that'. If it is a matrix, it is a matrix allowing for infinite occurrences, some of them still unpredictable, the source of a game.“

pravidel)“ a také píše, že kódy stanovují „[...] pravidla, které generují znakové funkce“ (Eco, 2009, s. 237).

Podle Miroslava Marcelliho lze kód pojmut v širším smysle jako „[...] ,systém příkazů ,nucení‘, které nás vedou při skládání nějakých prvků. [...] V užším smyslu kód určuje vztahy, které se utváří při signifikaci“. Dále cituje Eca a uvádí, že „kód určuje sémantické ekvivalence *mezi prvky systému signifikantů a prvky systému signifikátů*“ (kurzíva M. M., Marcelli, 2001, s. 22, citováno podle Eco, 1988, s. 111).⁹⁶

Eco dává do souvislosti s kulturním kódem pojem encyklopedie (např. Eco, 2009). Jde o pole, které sdílí konkrétní společnost a které jejím členům nabízí katalog významů, do něhož mohou nahlížet, pokud chtějí porozumět uměleckému jazyku i prostému sdělení. Představuje obecný kognitivní rámeček. Ve chvíli, kdy rys otevřenosti díla může způsobit nežádoucí dopad na interpretaci díla, tj. blížíme se k aktu nadinterpretace nebo paranoické interpretace, encyklopedie by měla fungovat jako závazek, podstatný rys, který určí hranice otevřenosti. Vedle encyklopedie jde poté o to, brát v úvahu také záměr empirického autora, respektive nejt proti textu, díla i čtenáře/diváka či kontext doby (viz Eco, 1995b nebo Eco, 2010).

Tyto možná nesouvisle působící popisy a teoretické úryvky naznačují, nakolik obsáhle a různorodě Eco přistupuje ke kódům, jejich teorii a rozlišení, hierarchii, potažmo způsobům kódování znaků. V *Teorii sémiotiky* se kódům věnuje na základě různých motivací a úhlů pohledu (např. Eco, 2009, s. 48, 53–59, 70–71, 192–198, 268–276, 307–311, ad.). V kontextu této práce se mi jeví jako nejvhodnější předložit ty Ecovy teze, které se týkají souvislostí kódu a ikonických znaků, ikonické artikulace a částečně typologie znakových funkcí. Vybírám především ty texty, které pracují s teorií obrazu nebo znázorňováním.⁹⁷

Eco se zabývá ikonickými znaky vzhledem k tomu, jakým způsobem v nich koreluje obsah a výraz. Problematizuje jejich motivaci, konvenci spojenou s *kulturní* vazbou (kurzíva U. E., s. 237) a tedy onu souvztažnost formy a obsahu. Tvrdí, že: „Aby bylo možné dokázat, že obrázek psa také označuje psa pomocí kulturního způsobu

⁹⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] ,systém příkazů ,nucení‘, ktoré nás vedú při skládání nějakých prvků. [...] V užšom zmysle kód určuje vztahy, ktoré sa utvárajú při signifikaci“[...] kód určuje sémantické ekvivalencie medzi prvkami systému signifikantov a prvkami systému signifikátov“

⁹⁷ Pro přesnost se zasluhuje zmínit, že rovinami vizuálních textů a sdělení se na základě podobného materiálu zabýval i Martin Foret ve studii *O interpretaci vizuálních textů*. Foret se zaměřuje na pojem ikonu a porozumění obrazům, vizuální gramatice. Naše úhly pohledy se tedy shodují ve využití Ecových závěrů, sledujeme ale jiné cíle.

korelace, je třeba nejdříve zpochybnit některé naivní názory“ (s. 238). Eco totiž přichází s názorem, že „tzv. ikonické znaky, ať již jsou, nebo nejsou arbitrární, jsou analyzovatelné a rozhodné kódované jednotky a mohou podléhat vícenásobné artikulaci, podobně jako verbální znaky“, že tedy můžeme tvrdit, že jsou „kulturně kódované“ (s. 238). Odklání se tak od ikonu v tom smyslu, jak jej popisoval Morris (tj. arbitrární) nebo Peirce (analogické), jsou to pro něj zmíněné „naivní názory“.

Obsah ikonického znaku by v sobě měl logicky nést určité kulturní ukotvení – aby byl obsah obrazu (jakožto ikonického znaku) rozpoznán, je potřeba aby jeho distinktivní, výrazové jednotky odpovídaly jistým kulturním představám. Eco však odmítá, že jsou tyto znaky zcela konvenční a nadto se ptá: „[...] jsou tyto jednotky kódovány, a jestliže nejsou, jak je lze rozpoznat“ (s. 263)? Vedle kulturalizace prvků tedy Eco automaticky předpokládá, že tzv. rozhodné rysy obrazů jsou kódovány a tím zahrnuty do procesu komunikace. Uvádí kupříkladu „pevné kódy (např. jazyk), [...] *velmi pevné* kódy (např. Morseovka“ i „*slabé* kódy“, jež se ale neustále proměňují a nedisponují rozhodnými prvky (kurzíva U. E., s. 264). Prvky mimo kódy v podstatě neexistují a kód funguje především (ne-li pouze), pokud organizuje kulturně ukotvené jednotky.

Ačkoli si některé „[...] pseudorysy mohou někdy osvojit kontextové významy“, Eco odmítá jejich analogii k písmenům či slovům: „Ikonické *figury* tedy neodpovídají lingvistickým fonémům, poněvadž nemají poziční a opoziční hodnotu“ (kurzíva U. E., s. 265). Dochází totiž k tomu, že na rozdíl od jazyka, který představuje „stabilní systém“, se ikonické znaky tímto neprojeví. Tato situace může být srozumitelná na základě obrazovo-textových bublin, které jsou nyní konvenčně používány a široce sdíleny, v minulosti ovšem mohly působit nejasně a jen těžko by v tzv. mainstreamové komunikaci zastupovaly určitá sdělení. Ostatně i dnes by pro mnohé skupiny mohly působit rušivě. Mohou se tedy zároveň zastřešit dalším Ecovým termínem, totiž estetickými idiolekty, kdy termínu může rozumět větší množství mluvčích, nebo naopak je srozumitelná „[...] pro vybranou hrstku“ (s. 265).

Když Eco pasáž o ikonické artikulaci shrnuje, uvádí že „v této souvislosti cokoli, co má být chápáno jako ikonický znak, musí být nahlíženo jako: (a) *vizuální text*, který (b) *není dále rozložitelný* ani na znaky, ani na figury (kurzíva U. E., s. 266). Toto znamená, že „verbálním ekvivalentem“ ikonického znaku „není slovo, ale fráze nebo vlastně celý příběh [...]“ (s. 266). Pokud vidíme postavu superhrdiny letět, situace referuje k popisu (schopnosti) letu, nikoli k jednomu slovu. Nicméně tento způsob nahlížení na znázornění jako na jazyk (ve smyslu např. angličtiny, češtiny,

francouzštiny...) není zcela přesný – právě proto, že ikonický, popř. vizuální text a literární text nebo jazyk vychází z podobného, ne však stejného kódu. Nemůžeme tedy čekat, že mezi ikonickými znaky a písmeny, slovy či popisy budou panovat stejné vztahy. Tyto jednotky mají totiž v základu jinou povahu; kód, který jednotky organizuje, je navíc staví do specifických spojení.

Eco později odmítá pojem ikonických znaků pro jejich neudržitelnost – nepovažuje je za „*specifickou* kategorii“ či „pojmy signifikantních elementárních jednotek a pevně stanovených korelací“ (kurzíva U. E., s. 267). Když shrnuje nestálost a brání se typologii znaků, svou předchozí analýzu ikonických znaků považuje proto za vhodnější označit jako „*způsoby tvorby znakových funkcí*, nikoliv typy znaků“ (kurzíva U. E., s. 267). Vnímá je spíše jako makrojednotky se signifikantní funkcí, jež není možné vyčlenit jako gramatické jednotky (s. 267). Při klasifikaci typů znakových funkcí pak pracuje např. s principy invence, rozpoznávání, ostenze nebo replik.

Pokud se vrátíme k aktu ikonické artikulace, je pro tuto práci důležitý především proto, že v komiksovém kódu by se tento princip mohl uplatnit – a to v procesu znázornění verbalizovaných či abstraktních obsahů do obrazové podoby. Tento kód by tedy mohl nabízet artikulaci ve smyslu transformace jako součást pravidel či postupů, podle kterých by se v komunikaci realizovaly určité typy znaků.

Problém, který budeme v následujících kapitolách řešit je také tento: jakými specifickými nástroji disponuje komiksový kód? V čem spočívá zvláštnost způsobu jeho komunikace? Mohl by být tímto rozdílem v přenosu sdělení typ znaku? A jak bychom vymezili tzv. okolní znaky na poli dalších audiovizuálních médií? Eco totiž varuje: „[...] pokud člověk hodlá provádět typologii znaků, musí se především vzdát přímé identifikace znaku s ‚gramatickou‘ jednotkou, tedy rozšířit definici znaku na jakýkoliv případ znakové funkce“ (s. 367). Mohla by tímto nástrojem být specifická znaková funkce, využívající v souvislosti s artikulačním principem např. inovaci a rozpoznání? Ecova zkoumání nám poskytla impulsy, díky kterým budeme schopni zmíněné otázky dostatečně zodpovědět s ohledem na konstituci komiksového kódu a následně i v popisu způsobu, kterým přenáší sdělení.

Jaké jsou tedy závěry, které si z Ecova zkoumání kódu můžeme odnést? Otevřenost pravidel, které Eco postuluje, je otevřeností vůči změnám. Pokud se dobová společnost a její způsob komunikace mění, proměňuje se i komunikace umění a popkultury a díla jsou schopná se změnám přizpůsobit a do určité míry je vstřebat. Základní pravidla zůstávají, ale strukturování jednotlivých rovin či prvků se může změnit.

To odpovídá vývoji komiksu, kde dochází k přechodům jak obsahovým, tak výrazovým. Vedle tohoto je důležitý i popsáný princip artikulace jakožto principu vyjevování, materializace. Ten poskytuje kódu schopnost vyjavit často abstraktní stavy mysli, emoce a exprese.

V samotné analýze / postupu při analýze komiksových narativů však nebudu dále pokračovat. Tento přístup lze pravděpodobně využít, pokud chceme upozornit např. na dobový styl komunikace, stejně jako Eco. Naproti tomu Barthesova reference a Ecova otevřenost směřují v našem případě k definování kódu. Později se budu věnovat chování komiksovému kódu z hlediska nástrojů, které používá, ani pro tento cíl ale neshledávám Ecův postup zcela aplikovatelný. Obsahy narativů jsou pro naše zkoumání bezesporu důležité, primární ale zůstává způsob formování a komunikace komiksového kódu. Proto se přesuneme dále a výše popsané rozbory můžeme považovat za důležitý krok pro teorii komiksu, který však stále neodpovídá povaze našeho hledání.

2.3 Jurij Lotman: studia kultury a jazyků umění

Kulturolog, literární vědec a sémiotik Jurij Michailovič Lotman přistupoval ke kultuře jako k různorodému, ale propojenému systému komunikace a síti vztahů. V tomto prostoru, vytvářející sémiotický celek, se mj. formují postupy mající vliv na konceptualizaci přirozeného světa. Jeho teorie navazovaly např. na strukturalismus a ruský formalismus,⁹⁸ a také „[...] při koncipování své teorie umění vytvořil jako ‚vedlejší produkt‘ původní koncepci kultury, přesněji řečeno teorii sémiosféry“ (Michalovič & Zuska, 2009, s. 93).

Teze, která bude důležitá pro naše zkoumání, spočívá v jeho klasifikaci přirozených a uměleckých jazyků – systémů, s ohledem na jiné, než pouze sdělovací funkce – „Umění je možné [...] popsat jako druhotný jazyk a umelecká díla jako texty tohoto jazyka“ (Lotman, 1990, s. 20).⁹⁹ Ani Lotman se komiksové teorii nevěnoval primárně. Jeho analýzy jazyků umění však považuji za natolik zásadní, že jsem se rozhodla jejich aplikovatelnost na komiksový materiál tzv. otestovat, stejně jako některé další z Lotmanových pojmů. Mým cílem je zde vyzdvihnout teze, jejichž intermediální

⁹⁸ V rámci strukturalismu navazoval Lotman např. na práce Ferdinanda de Saussura, Romana Jakobsona a Jana Mukařovského. Z ruských formalistů se inspiroval především u Vladimira J. Proppa, který jej učil nebo u Viktora B. Šklovského. Vliv na něj měla také teorie informace a Michail M. Bachtin. Viz např. Glanc, 2003, s. 288–289; Sládek, 2018, s. 740; Změlík & Komenda, 2020, s. 234.

⁹⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Umenia možno [...] opísať ako druhotný jazyk a umelecké diela jako texty tohoto jazyka.“

platnost nám pomůže nahlédnout na komiks z pozice, která bude obohacující z hlediska konstrukce uměleckého díla a způsobu kódování informací druhotnými modelujícími systémy.

Lotman se na počátku svých studií v Rusku zabýval především folklórem. Mezi jeho učitele patřili Grigorij Gukovskij, Mark Azadovskij, Boris Tomaševskij nebo Vladimir Propp a jejich práce se soustředily hlavně na pole literární vědy, folkloristiku, patřilo mezi ně také několik odborníků na díla Alexandra Sergejeviče Puškina. V poválečném období na rozdíl od svých současníků upřel svou pozornost na zkoumání kultury jako celku – v těchto letech se zrodil jeho zájem o kulturní změny, fungování kultury a typologii. Právě její proměny na přelomu 18. a 19. století a analýza jejich projevů (jakožto specifických výpovědí) se během doktorského studia stala Lotmanovým dominantním tématem.

Nelze říci, že by Lotman plánovaně vytvářel novou metodologii, odlišnost jeho prací však spočívala ve studiu zdrojů a jejich povahy, z nichž vytvářel své hypotézy. Oproti svým kolegům se snažil prozkoumat veškeré relevantní souvislosti; každý jev zasadil do společenského, politického i náboženského kontextu a na základě výsledku s ním operoval jako s komunikačním projevem. Zkoumání rozsáhlého materiálu a souvislostí předurčilo jeden z klíčových přístupů k dílu a jeho dešifrování v rámci prostoru tartuské školy: silný ohled na kontext.

Především v 60. a 70. letech se Lotman z hlediska kontextu zabýval rozsáhlými díly o tvorbě Puškina. Kromě interpretací Puškinových knih¹⁰⁰ se dlouhodobě věnoval také fenoménu děkabristů, ruských revolucionářů, kteří se v roce 1825 pokusili o státní převrat. Revoluce se měla odehrát v prosinci, odtud vychází jejich název, děkabristé – декабрь (děkabr, rusky prosinec).¹⁰¹ Těmito texty se snažil děkabristy i Puškinovo dílo přiblížit soudobému čtenáři jakožto projevy dobového diskurzu. Z těchto pohnutek vyšel jeho zájem o dobového čtenáře: neusiloval přímo o to, aby byl dobový čtenář zcela rekonstruován, šlo mu spíše o přiblížení dobového kontextu vzniku určitého díla.

¹⁰⁰ Např. *Roman v stichach Puškina „Jevgenij Oněgin“* (Puškinův román ve verších „Evžen Oněgin“, 1975) a *Roman A. S. Puškina „Jevgenij Oněgin“*. *Komentarij* (Román A. S. Puškina „Evžen Oněgin“. Komentář, 1980).

¹⁰¹ K tomuto tématu napsal Lotman texty jako např. „*Kratkije nastavenija russkim rycarjam M. A. Dmitrijeva-Mamonova. Něizvestnyj pamjatnik agitacionnoj publicistiki ranněgo děkabrizma*“ (Krátká ponaučení M. A. Dmitrijeva-Mamonova ruským rytířům; Neznámá památka agitační publicistiky raného děkabristu) a studii *Puti razvitija ruskoj literatury predděkabristskogo perioda* (Vývojové cesty ruské literatury předděkabristického období). Viz např. Změlík, R. & Komenda P. (2020). *Kapitoly z literárněvědné tematologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, s. 366.

Pochopení textu pro něj znamenalo obracet se k neliterárním materiálům, které pro něj byly dalším momentem, ze kterého při interpretaci vycházet. Literatura a ostatně každý druh umění pro něj představovaly pouze část kultury, tj. část celku, který ho přitahoval v tom nejširším možném smyslu slova. Toto lze ostatně ilustrovat na Lotmanově chápání samotného pojmu text, který chápe mnohem širěji, než je jeho základní vymezení. Nepropojuje jej pouze s přirozenými jazyky, primárními systémy, jde o produkt libovolného sémiotického systému.

Pro nastínění kontextu a metodologických přístupů je nutné zmínit interdisciplinární uskupení, které je s Lotmanovým jménem dodnes pevně spjata a představuje důležitý bod v historii sémiotiky, tedy tartuskou školu. Zásadní pro tuto společnost a jejich teoretickou práci bylo využívání veškerých dostupných přístupů humanitních, přírodních nebo technických věd, které ve vysoké míře obohacovaly náhled na kulturu a jevy v ní ukotvené.

Na univerzitu do estonského Tartu, podle kterého je odvozeno jméno skupiny, se Lotman přesunul v 50. letech 20. století, od roku 1954 přednášel na katedře Ruského jazyka a literatury. Od 60. let byl hlavním organizátorem setkání, která jsou nazývána jako letní školy a která započala spolupráci, již dnes označujeme jako tartuskou či tartusko-moskevskou školu. Pro sovětské vědce představovalo Tartu prostor, kde byla podnětná a živá společnost, kterou nesvazovala formální atmosféra (Glanc, 2003, s. 288). To bylo dáno i faktem, že Estonská sovětská socialistická republika byla periférií Sovětského svazu a panovalo zde volnější ovzduší.

Spolupráce byla bohatá na výsledky, i když se na bádání nepodílely stále stejné osobnosti. Ačkoli se v souvislosti s tartuskou školou vždy objevuje výčet jmen označující její členy (viz např. Michalovič & Zuska, 2009, s. 93), nelze je tak vnímat bez výjimky a plošně. V Tartu neexistoval seznam spolupracovníků, vědci nebyli na univerzitě trvale, spíše ji navštěvovali, a to jak dlouhodobě, tak i nahodile. Ve sbornících letních škol publikovalo mnoho badatelů, kteří v rámci tartuských výzkumů figurovali v různých časových intencích. Fakt, že v tartuské škole není možné vnímat něco jako stálé členství, nám ukazuje, že důležité bylo v této komunitě především sdílení informací a poznatků, kde myšlení bylo procesem a živým mechanismem, jenž měl obohatit veškeré přístupy a metodologie, a to nejen humanitních studií.¹⁰² Například moskevští vědci se zabývali

¹⁰² K fenoménu členství se takto vyjádřil Tomáš Glanc na své pražské přednášce s názvem *Sémiotické impérium tartuských disidentů*, která se konala 9. 3. 2017 na FF UK v Praze (tuto přednášku organizovala autorka této práce). Odvolával se např. na Marinu Grišakovou, viz níže.

především lingvistikou a matematickou lingvistickou analýzou, proměnlivý okruh v Tartu kolem Lotmana se soustředil spíše na historicismus, studium literatury a kulturní texty.

Společný zájem se promítal v otázce funkce znaku v komunikaci s ohledem na každodenní použití. Znakovost pak chápali jako základní princip. Krom společenských a humanitních věd se část pozornosti soustředila na exaktní studia, například na kybernetiku nebo teorii informace. Tematicky byly tedy letní školy i samotná bádání velmi rozvolněné, proto se také cykly debat, přednášek a seminářů v letních měsících nazývaly jako „školy“, namísto „konferencí“.

Mezi základní body letních škol a bádání v Tartu celkově patřila také témata a oblasti humanitních věd, které nebyly zcela tradiční, nebo byly považovány za příliš obskurní pro seriózní výzkum. Šlo o neobvyklá témata, nezvyklé problémy a metody, kterými je analyzovali, byly často přelomové, nicméně mnohdy značně provokativní. Český rusista a sémiotik Tomáš Glanc jejich program nazývá „metaforou výmyku“ (Glanc 2002: 291), označuje jej jako „[...] vykloubení ze zavedených zvyklostí směrem k divočině oblastí z hlediska humanitních výzkumů málo probádaných [...]“ (Glanc 2003: 291).

Od roku 1964 letní školy v Tartu probíhaly pravidelně a byly doprovázeny sborníky Труды по знаковым системам (Trudy po znakovym systémam, anglicky Sign System Studies, česky Studie o znakových systémech), označované také prostým názvem *Semiotika*. Lotman uvedl, že z důvodů jejich kontroverzní pozice na poli sovětské vědy a cenzury připravovali každou letní školu i každou sémiotickou publikaci, jako by byla jejich poslední.¹⁰³ V roce 1970 k takové situaci došlo: komunistická strana oslovila rektora university Fedora Klementa, aby tuto provokaci ukončil z vlastní vůle. Po dalším roce odešel Klement do důchodu a vlna represí ještě více vzrostla. Roku 1974 dostal Lotman příležitost sezvát oficiálně poslední letní školu na základě tartusko-moskevské spolupráce. Poté byla činnost školy utlumena, a to nejen z důvodu cenzury, ale i pro množství emigrací její členů (Grišakova & Salupere 2015: 178). Přesto dále fungovala v publikacích jednotlivců či v jejich přednáškách a vlastních výzkumech.

¹⁰³ Uvedené opět viz přednáška Tomáše Glance v Praze s odvoláním na Borise Egorova. Viz Egorov, B. (1999). Zhizn' i tvorčestvo Yu. M. Lotmana [Yu. M. Lotman's life and work]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie.

Literární teoretička Marina Grišakova a filozofka a sémiotička Silvi Salupere navrhuji nazývat tartuské vědce spíše než školou¹⁰⁴ jako virtuální komunitu (Grišakova & Salupere, 2015, s. 175). Odmítají také poměrně často užívané a zkratkovité označení „Soviet structuralism and semiotics“.¹⁰⁵ Uvádí, že komunita byla příliš proměnlivá, obměňovala se, navíc mnozí spolupracovníci se hlásili k jiným uskupením, například k Moskevskému lingvistickému kroužku (David Benjaminovich Zilberman nebo Aleksandr Pjatigorskij) (Grišakova & Salupere 2015: 175). V tartuské komunitě nešlo o stabilní skupinu se společným cílem, nelze zde operovat s fenoménem členství. Společný zájem můžeme vysledovat v otázce ohledně funkce znaku v komunikaci s ohledem na každodenní použití. Metodologie a oblasti zkoumání se však velmi lišily.

Také Vlastimil Zuska a Peter Michalovič se v knize *Znaky, obrazy a stíny slov* vyjadřují k názvu *tartuská škola*. Uvádějí, že nebylo možné, aby v Sovětském svazu oficiálně vznikla nová teoretická škola, jelikož veškeré vědy se řídily zásadami marxismu-leninismu. V souladu s tímto názorem uvádějí název uskupení v uvozovkách (Michalovič & Zuska, 2009, s. 93). Je pravdou, že stanovy vytyčené v manifestu tartuské školy *Theses on the Semiotic Study of Cultures* (1973) nebyly oficiálně přijaty, ovšem ráda bych doplnila, že tato situace nebránila vzniku teoretických skupin, které vystupovaly v jakýchsi šedých zónách. Jejich členové působili na univerzitách a publikovali, do určité míry tedy byli akceptováni.

2.3.1 Prostory sémiosfér, modelující systémy a o jazyku komiksu

Jurij Lotman ve svých textech o teorii umění představil zásadní pojem: sémiosféru, sémiotické univerzum, kde probíhají sémiotické akty, empirické zkušenosti se převádějí do znaků, ale které představuje i „kulturní prostor“ (Změlík & Komenda, 2020, s. 250). Sémiosféru Lotman popisuje jako heterogenní prostor, jehož prvky jsou zde hierarchicky uspořádány a panují mezi nimi složité vztahy, a kde bez přestání dochází ke znakovým procesům. Znakové systémy nejsou izolované, naopak nabývají významů až po zapojení

¹⁰⁴ K problematice označení citují Grišakova a Salupere vymezení Borise Uspenského v článku *On the problem of the genesis of the Tartu-Moscow semiotics school*, ve kterém předkládá dvojí definici teoretické školy:

1) skupina sjednocena společnými zájmy, programem a prezentována sama sebou jako celek;
2) škola jako koncept je užívána externími pozorovateli, aby popsali aktivity skupiny, která je vnímána z vnějšího pohledu jako celek, kteří ale sami sebe takto neprezentují.
Viz Grishakova & Salupere, 2015, s. 174; Uspensky 1987, s. 18.

¹⁰⁵ K tomuto shrnujícímu označení odkazují Grišakova a Salupere k: Baran 1976; Eco & Faccani 1969; Eimermacher 1971; Lucid 1977; Maranda 1974; Matejka et al. 1977; Seyffert 1985. Viz Grishakova & Salupere, 2015, s. 173.

do vnitřní struktury sémiosféry (Lotman, 2009, s. 250). Název odvozuje Lotman od pojmu „biosféra“ V. I. Vernadskijho¹⁰⁶ (Lotman, 2013); „Části vytvářejí celek, avšak podobným způsobem, jakým z orgánů sestává organismus, nikoli tedy mechanickým sčítáním“ (Lotman, 1995, s. 218). Richard Změlík uvádí, že:

[...] přirovnání sémiosféry k biosféře [...] Lotmanovi dovoluje uvažovat o kulturním prostoru nejen jako o vnitřně heterogenním, avšak z pohledu celku izomorfním systému, který je doslova utkáno z kvalitativně rozličných znakových podsystémů, jež mezi sebou a v rámci relativně společného kulturního prostoru (sémiosféry) realizují dynamicky proměnlivé vazby na základě funkčních koexistencí, ale rovněž jako o takovém sémiotickém prostředí, které svojí specifickou systémovou povahou spoluurčuje chování jedince, čímž svým způsobem doplňuje neznakový systém biosféry.“ (Změlík & Komenda, 2020, s. 250)

Na základě konvenčních kulturních a jazykových předpokladů jsme schopni znak v sémiosféře identifikovat, dešifrovat, přiřadit mu konkrétní význam a poté jej používat v komunikaci. Znak v tomto ohledu vyměníme za slova. Lotman bere v úvahu i zapojení vykonstruovaných a fiktivních znaků, které vzniknou tak, že při tvorbě nové kultury je zapojen aspekt předstírání. Tyto znaky pak mohou do určité míry ovlivňovat naše představy o světě. Sémiosféra a nahrazování znaků slovy komunikační akt usnadňuje a pomáhá odstranit určitá omezení – ať už mluvíme o neexistujících jevech, abstraktních věcech, ale i když popisujeme např. prostor, který jsme nikdy nenavštívili.

Mimo sémiosféru není možné, aby existoval jazyk, a tedy ani komunikace (Lotman 1994, 13–16). Jazyky a systémy v tomto prostoru zaujímají různá místa, která nejsou pevně daná a mohou se měnit. Kód spočívající na periferii sémiosféry může naznačovat budoucí podobu jejího centra; jejich vztahy jsou dynamické. Hranice „[...] odlišuje umělecký text od ne-textu [...]. Co se nachází z vnější strany čáry, nevstupuje do struktury daného díla: je to buď ne-dílo, nebo jiné dílo“ (Lotman, 1990, s. 17).¹⁰⁷

I na hranicích se setkáme s dynamickými momenty, kdy jeden znak patří do dvou sémiosfér. Pokud existuje znak spadající do dvou sémiosfér, je nutné, aby uživatel byl schopen porozumět oběma jazykům, respektive kulturním kódům. Kulturní a sémiotický

¹⁰⁶ Tomáš Glanc k této osobnosti uvádí: „[...] pracoval jako přírodovědec, mineralog a krystalograf, myslitel a historik vědy. Zakladatel geochemie, biogeochemie, radiologie. Ve svém učení o biosféře považoval souhrn živých organismů v biosféře za živnou látku. Byl jedním z tvůrců tzv. antropokosmismu. Člen České akademie věd a umění (1926)“ (Glanc, 1995, s. 231).

¹⁰⁷ Překlad autorky. Originální znění textu: „[...] odlišuje umelecký text od ne-textu [...]. Čo sa nachádza z vonkajšej strany čiary, nevstupuje do štruktúry daného diela: je to buď ne-dielo, alebo iné dielo.“

polyglotismus, schopnost používat a rozumět více jazykům, je nutností a bez této způsobilosti se nemůžeme komplexně dorozumět. Prolínání s prostorem, který leží mimo systém, zajišťuje proudění cizích prvků, jež konkrétní kulturu aktualizují a zabraňují stavu strnulosti – hraniční mechanismy tak propojují cizí kulturní pole, aniž by je musel pojit společný jazyk.

Sémiosféra jako živý organismus je založena na přijímání těchto částí ne-systému stejně jako my biologicky přijímáme vnější vlivy: „Body, které tvoří hranici sémiosféry, můžeme přirovnat k smyslovým receptorům, které předkládají vnější vzruchy do jazyka naší soustavy“ (Glanc, 1995, s. 222). Lotman v sémiotice spatřoval vědní disciplínu, která se má zabývat právě vztahy vzájemného působení různě postavených sémiotických systémů a vnitřních nerovnoměrností sémiotického prostoru.

Pokud se blíže zaměříme na podobu a způsob konstruování sdělení, která se pohybují na hranicích „tradičních“ jazyků umění, konkrétně verbální a obrazové oblasti, můžeme sledovat, do jakých vzájemných vztahů mohou text a obraz vstupovat v rámci vnitřního vývoje sémiosfér. Zároveň může jít o zkušební situaci, zda je možné porozumět konkrétnímu sdělení i v jiných sémiosférách, tedy nakolik jsou v tomto smyslu sémiosféry neohraničeny a otevřeny přenosům sdělení v rámci času a/nebo prostoru.

Jurij Lotman ve své knize *Universe of the Mind* (anglicky 1990) uvádí, že sémiosféru lze přirovnat k expozici muzea:

Jako příklad světa nahlíženého synchronně si můžeme představit sál muzea, kde jsou vystaveny exponáty z různých období spolu s nápisy ve známých i neznámých jazycích a pokyny k jejich dekódování; kromě toho jsou zde explikační texty pracovníků muzea, plány prohlídek a pravidla chování návštěvníků. Představte si také v této hale vedoucí zájezdů a návštěvníky a představte si to vše jako jediný mechanismus (což v určitém smyslu je). To je obraz sémiosféry. (Lotman, 2000, s. 126–127)¹⁰⁸

Exponáty v takovém muzeu v sobě nesou různé významy a ocitají se v různých vzájemných vztazích, které jsou dynamické a proměnlivé v čase, čímž se neliší od předmětů v reálných expozicích. Abychom porozuměli těmto prostorům v celých jejich

¹⁰⁸ Překlad autorky. Originální znění textu:

As an example of a single world looked at synchronically, imagine a museum hall where exhibits from different periods are on display, along with inscriptions in known and unknown languages, and instructions for decoding them; besides there are the explanations composed by the museum staff, plans for tours and rules for the behaviour of the visitors. Imagine also in this hall tour-leaders and the visitors and imagine all this as a single mechanism (which in a certain sense it is). This is an image of the semiosphere.

šířích, je potřeba reálně i metaforicky pozorně projít vyznačenými okruhy (cestami), věnovat pozornost jednotlivým artefaktům i výkladu průvodců a pročitat popisky a doprovodné texty. Metafora muzejní expozice přináší tu výhodu, že je možné ji využít ke srozumitelnému popisu teoretických východisek a abstraktních pohybů v sémiosférách. Kulturní fenomén připodobníme k exponátu, jeho reprezentace v systému komunikace k doprovodným textům, samotnou expozici pak k prostředí, ke kterému se fenomén vztahuje.

V roce 2012 a 2013 proběhla výstava *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*, nejprve v Brně v Domě umění a následně v Praze v Centru současného umění DOX.¹⁰⁹ Kurátory byli Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek – ti zároveň byli editory stejnojmenné odborné publikace mapující vývoj a současný stav českého komiksu. Doprovodným vizuálním komentářem výstavy i knihy se staly dialogové bubliny vyjmuté z konkrétních komiksových příběhů, které byly na první pohled nahodile umístěny do výstavních prostor galerie. Byly také součástí vizuálního řešení plakátu k výstavě. Důvod, proč byly zvoleny právě bubliny, je zřejmý – jde o klíčový rys komiksové komunikace, který do kulturního a společenského prostoru natolik pronikl, že je srozumitelný i těm, kteří komiksy nečtou. Roli zcela jistě hrála i možnost „vytrhnout“ bubliny z narativních situací, čímž sice ztratily kontext, ale naopak svou neukotveností mnohdy získaly ironické vyznění. Výše jsem také naznačila, že pro mnoho teoretiků i tvůrců jde o jeden z dominantních a strukturních rysů komiksu; může fungovat i jako rozpoznávací signál. Významotvornou funkcí bublin jsem představila výše na příkladu změny podoby bublin a jejich „pádu“ pod obraz v několika příbězích *Rychlých šípů*.

Dialogové bubliny se v komiksu potkávají také s textovo-obrazovými celky – citoslovci a onomatopoií ztvárněnými do obrazového schématu. Tento specifický ikonografický rys komiksu spočívá nejčastěji ve formování zvuků, doprovázejících např. určitou činnost, do obrazu. Můžeme tedy říci, že jde o jakési akční obraztexty. Pojmu obraztext (imagetext) amerického vizuálního teoretika a kunsthistorika Williama J. T. Mitchella se budu později detailně věnovat. V tuto chvíli pouze stručně uvedu, že je chápán jako „[...] složenina, syntetická forma či jako propast nebo trhlina v reprezentaci

¹⁰⁹ Pavel Kořínek v knize *V panelech a bublinách* (konkrétně v části *4a S hendikepem i předsudky turistou ve světě umění. Komiks na výstavě, výstava v komiksu*; viz Kořínek, Foret & Jaroš, 2015, s. 106–110) píše o komiksu a jeho vystavování. Možnost prezentace komiksu v muzeích či galeriích pojímá jako svého druhu přijetí, tzv. „[...] posvěcení světem umění“ (Kořínek, Foret & Jaroš, 2015, s. 107). Zabývá se tedy i otázkou, zda je komiks opravdu přijat z pohledu dějin umění, do jaké míry je akceptován nebo stále zpochybňován. Tento problém ale v předloženém textu řešit nebudeme, proto část knihy pouze stručně zmiňuji a dále se budu vystavování komiksu věnovat v souvislosti s prostorem sémiosféry.

[...]“ (Mitchell, 2017, s. 96) a stojí proti představě slova a obrazu (popřípadě literárna a výtvarna) jako dvou separátních oblastí. Obraztext může sloužit mimo jiné jako doklad toho, že složené umění nestojí pouze na „sešití“ dvou médií, ale jde tu o vztah vzájemného vypomáhání v procesu komunikace.

Je pravdou, že tyto konkrétní bubliny (tj. dialogové a akční specifické formy obraztextu) měly v případě výstavy různé tvary, šlo ale pouze o černobílé vyvedení, ačkoli povětšinou bývají spojeny s barevnými narativy. Zde jejich vyobrazení může tedy souviset se záměrem o vzájemnou podobnost, kdy cílem bylo vytvořit srozumitelné vzezření, které zaplnilo veřejný prostor na vícero úrovních a které vybízela k porozumění. Toho signál-bublina dosahovala i využíváním „dvoukanálové“ povahy obraztextu. Při každém setkání mělo dojít k rekonstrukci zážitků a zkušeností s komiksem, k utvrzení atmosféry prostoru, ve kterém se jako návštěvníci pohybujeme, a to při každém znovuobjevení. Identifikace s sebou také mohla v druhém plánu nést soubor hodnot a postojů, které jsou s komiksem a způsobem jeho komunikace na obecné rovině spojeny, např. didaktická nebo ideologická funkce.

Tyto „vizuální citace“ mohou doplňovat výstavní / galerijní situaci, komunikovat s návštěvníkem a zároveň upomínat určité významy. Re-cirkulace takových vizuálních signálů vede k jejich udržování v oběhu sémiosféry, znovu-zprostředkování příběhu a stálé přítomnosti v kultuře i jazyku.

Metafora sémiosféry jako muzea (v tomto případě galerie) přináší srozumitelnou možnost, jak aplikovat teoretické teze na konkrétní materiál. Prostor muzejní či galerijní expozice je obecně známé prostředí, které nabízí poměrně komplexní naznačení sociálních a komunikačních praktik, například určitého systému komunikace, hodnot a postojů, výběru a cenzury nebo utváření a proměny obsahů. Všechny tyto pohyby lze připodobnit k cestě uměleckých objektů časem, jejich měnící se význam a důležitost, naše náhledy na ně. Také dobře odhalují funkci netradičních typů sdělení, například ve formě obraztextu, jakožto určitou snahu po snadnějším porozumění z pohledu galerijních či muzejních návštěvníků.

Komiksové bubliny jako vizuální doprovod řečené splňují. Mohou představovat také pohyb významu v rámci sémiosféry, kdy se ze specifického komunikačního rysu konkrétního kódu stane objekt, který je srozumitelný pro jazyk většinové společnosti. Také je lze brát jako archeologické stopy, vyjevující různé vrstvy paměti, které můžeme s odstupem zkoumat (viz případ *Rychlých šípů*). Tento příklad zároveň potvrzuje jak otevřenost sémiosfér, které mezi sebou mohou propouštět určitá sdělení, tak jistou

neschopnost těchto sdělení udržet si svůj původní význam. To souvisí i s naším přístupem k objektům (obrazům, fotografiím, slovům...) a snahou je někdy i nepřírozně rámovat – každý objekt může změnit svůj význam, pokud my změním jeho umístění.



Obrázek 12: Fotografie z výstavy Signály z neznáma. Český komiks 1913-2012 (zdroj: Michaela Dvořáková, Artalk.cz a Markéta Stulírová, brněnský.deník.cz).

Dalším důležitým Lotmanovým termínem jsou druhotné či sekundární modelující systémy. Jazyk, stejně jako umění modelují skutečnost; „[...] v umění tato analytická hlediska (prvky nebo struktura díla, chování díla za určitých okolností, pozn. autorky) zastřešuje nebo přesahuje syntetické pojetí ‚totality‘ díla: umělec modeluje objekt v jeho celistvosti“ (Glanc, s. 221). Jazyk představuje pro Lotmana komunikační systém, odlišuje je od sebe na třech úrovních (Lotman, 1990, s. 18). Dále píše:

Vyšší naznačené chápání „jazyka“ v sobě „spojuje“:

- a) přirozené jazyky (např. ruský, francouzský, estonský, český);
- b) mělé jazyky: jazyky vědy (metajazyky vědeckých spisů), jazyky domluvených signálů (např. dopravních značek) a pod.
- c) druhotné jazyky (druhotné modelující systémy) – komunikační systémy tvořící nadstavbu nad rovinou přirozených jazyků (mýty, náboženství). (s. 19)¹¹⁰

Umění tedy považuje Lotman za druhotný modelující systém: „Druhotný vo vzťahu k jazyku“ (s. 19). Tyto umělecké jazyky jsou podle Michaloviče a Zusky (ve shodě s Lotmanem, viz s. 20) tvořeny podle příkladu přirozených jazyků (Michalovič &

¹¹⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

Vyššie naznačené chápanie „jazyka“ spája v sebe:

- a) prirodzené jazyky (napr. ruský, francúzsky, estónsky, český);
- b) umelé jazyky: jazyky vedy (metajazyky vedeckých spisov), jazyky dohovorených signálov (napr. dopravných značiek) a pod.
- c) druhotné jazyky (druhotné modelujúce systémy) – komunikačné systémy tvoriace nadstavbu nad rovinou prirodzených jazykov (mýty, náboženstvo)

Zuska, 2009, s. 95), jejich funkce se ale liší. Zatímco přirozený jazyk má funkci v první řadě sdělovací, a jako „[...] prvotní modelující systém zajišťuje přirozenou existenci jazyka“ (Glanc, 1995, s. 221), jak píše Tomáš Glanc, u sekundárních existuje vedle funkce komunikační i něco dalšího – jde o funkci „[...] vyjadřování, kterou autor zamýšlí nebo příjemce vnímá, nejlépe však obojí) jako nejen prakticky sdělovací“ (Glanc, 1995, s. 221). Lotman tvrdí, že „[...] všechny modely [...] – včetně umění – můžeme považovat za druhotné modelující systémy“ (Lotman, 1990, s. 20).¹¹¹

Jazyky umění můžeme považovat za specifické s ohledem na povahu a kompozici jejich struktury; „[...] složitost struktury je přímo úměrně závislá na složitosti podávané informace“ (Lotman, 1990, s. 20).¹¹² Toto se týká nejen řeči komiksu obecně, je nutné mít na paměti i její jednotlivé úrovně. Pokud se díváme na novinový komiksový strip, logicky bude mít jednodušší strukturu než např. surrealistický příběh *Mrakobyti* Jima Woodringa. Pozměněná struktura téhož jazyka je příznaková a může recipientovi přinášet „jinou ideu“ (Lotman, 1990, 23).¹¹³ Pokud spolu s Lotmanem považujeme veškeré prvky uměleckého díla za významotvorné (s. 23), pak i absence určitých jevů nebo změna v kompozici systému bude tzv. „něco znamenat“, naznačovat – stejně tak jako zachování konkrétních principů nebo schémat.

Ve shodě např. s Martinem Foretem (Kořínek, Foret, & Jaroš, 2015, s. 45, s. 123–129) jsem již uvedla, že terminologie teorie filmu se pro teorii komiksu příliš nehodí, respektive nelze ji beze změn aplikovat s očekáváním, že záběr filmu a kompozice v komiksovém panelu bude komunikovat s recipientem stejným způsobem. To vede logicky k domněnce, že i obecné srovnání komiksu a filmu nebude produktivním krokem; proto může překvapit, že jsem pro následnou analýzu zvolila Lotmanův krátký text *O jazyku animovaného filmu* (Lotman, 1995, s. 77–80). Ačkoli se Lotman i další teoretici z řad tartuské školy věnovali filmové teorii poměrně obsáhle, na těchto několika stranách můžeme najít pár momentů, které mohou obohatit i naše zkoumání a interpretace.

Lotman se stručně zabývá 1) nutností uvědomění si „zvláštnosti [...] jazyka“ (Lotman, 1995, s. 79) a jeho rozvíjení a 2) vztahy a rozdíly mezi různými typy obrazů

¹¹¹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] všetky modely [...] – vrátane umenia – môžeme považovať za druhotné modelujúce systémy.“

¹¹² Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] zložitost štruktúry je priamo úmerne závislá od zložitosti podávanej informácie.“

¹¹³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„inú ideu“

(fotografie, kresba, dokumentární film, animovaný film) vzhledem k pohybu a identickému zobrazení referentu. Nepůjde o komparaci dvou způsobů obrazového vyprávění, ale o přiblížení „[...] zkoumání specifických rysů jazyka [...]“, které „[...] představuje zcela samostatné umění s vlastním uměleckým jazykem [...]“ (Lotman, 1995, s. 77). V návaznosti na Lotmana shrnu teze, jež mohou přiblížit způsob komunikace komiksu, a to v rovině strukturování jazyka.

Lotman tento text psal v roce 1978,¹¹⁴ kdy byla pozice animovaného filmu spíše na okraji zájmu a byla mu obecně věnována menší pozornost. Podobně jako komiks byl považován hlavně za zábavu pro děti, a to výlučně pro formu, v jaké byl (je) předáván divákovi. To ale Lotman rozporuje, a to „pouze“ na základě neporozumění povahy jazyka (Lotman, 1995, s. 79). Nepochopení spočívá v několika bodech.

- 1) „Organizační jednotu [...] si nesmíme plést s jednotou uměleckou“ (Lotman, 1995, s. 77).

Lotman uvádí, že podobně jako nelze zaměňovat baletní a operní představení, nelze zaměňovat ani jazyky filmu animovaného, dokumentárního nebo hraného. První uvedené spojuje organizační forma, druhé technika distribuce – jde ale o zcela odlišné umělecké jazyky (s. 77). Jakýkoli umělecký jazyk má právo na svou povahu a jejich komparace se ukazuje jako neproduktivní. Srovnáváme totiž modelující systémy a v přeneseném slova smyslu se ocitáme v podobné situaci, jako kdybychom srovnávali, respektive hodnotili přirozené jazyky. Co nám jejich analýza může přinést, je rozdíl v jejich stavbě a zvýraznění rysů jim vlastních.

- 2) „[...] uplatnění základního principu ‚pohyblivého zobrazení‘ ve vztahu k fotografii a kresbě vede k diametrálně odlišným výsledkům“ (Lotman, 1995, s. 77).

To, v jakých situacích volíme, který umělecký jazyk, odpovídá jejich „[...] místu v systému kulturních znaků“, nikoli „reálným vlastnostem“ (Lotman, 1995, s. 77). Lotman odkazuje na rozdíl mezi volbou kresby a fotografie: pokud nám jde o přesnost zobrazení, např. při hledání pohřešované osoby, zvolíme logicky fotografii. „[...] Fotografie – to je synonymum přesnosti samé“ (Lotman, 1995, s. 77). Umělecký jazyk volíme na základě povahy jeho formy, jež nám může dopomoci obohatit sdělení o specifické komunikační prvky, kterými disponuje.

¹¹⁴ Viz Lotman, J. M. (1978). O jazyce multiplikacionnych filmov. *Trudy po znakovym sistemam*, X(1), 141–144.

Hilary L. Chute se v rozhovoru s Artem Spiegelmanem, autorem slavného komiksu *Maus*, ptá na dvě zásadní otázky: proč myši a proč komiks? (Spiegelman, 2011.) Spiegelman popisuje, jak se dostal k metafoře „kočka – myš“ především skrze proces dehumanizace v nacistickém Německu, který často využíval obrazy Židů jako myši, či spíše krysy, škůdců (Spiegelman, 2011, s. 114–115). Dále říká, že ho nikdy nenapadlo jít cestou jiného média, přičemž si je vědom faktu, že každé médium má své silné stránky a své limity (s. 165–166). Uvádí:

To, co je pro mě na komiksu nejzajímavější, souvisí s abstrakcí a strukturováním, které přichází s komiksovou stránkou, s faktem, že momenty v čase jsou postaveny vedle sebe. V příběhu, který se snaží učinit chronologické a koherentní nepochopitelným, stavění minulosti a přítomnosti vedle sebe trvá na tom, že minulost a přítomnost jsou vždy přítomné – jedno nevytláčuje druhé, jako se to děje ve filmu. (s. 165)¹¹⁵

Pro Spiegelmanův cíl, tj. vyprávět příběh svého otce, příběh svůj i příběh jejich vzájemného vztahu, je možnost prokládat minulost současností a stavět je vedle sebe velmi důležitá. Toto rozvržení vytrhává recipienta z jednotlivých situací, v podstatě ho nenechá dlít pouze v jednom čase; očekává se od něj, že bude schopen vnímat dvě časové roviny současně.

„Iluze reálnosti“ (Lotman, 1995, s. 78), která souvisí s překladem fotografie do animovaného filmu, je podle Lotmana „[...] jednou z vůdčích složek jazyka fotografického filmu. Na pozadí této iluze se zvláště významnou stává každá konvence“ (s. 78). Toto souvisí s následujícím bodem (3) – rovinou „neznakové reality“ a „jejím znakovým zobrazením“ (s. 78), které se podle Lotmana potkávají v komunikační hře uměleckého jazyka, v určitých momentech mohou zmizet a jsou nahrazeny znakovým zobrazením reality a znakovým zobrazením znakového zobrazení.

- 3) „Výchozí vlastnost jazyka animace spočívá v tom, že operuje se znaky znaků. To, co se odehrává před očima diváků na plátně, představuje zobrazení zobrazení“ (Lotman, 1995, s. 78).

Lotman uvádí, že jde o situaci, kdy se „[...] obraz vnějšího světa [...]“ v konkrétním uměleckém jazyce překládá do jiného jazyka umění (s. 78). Setkáváme se tedy se znakem,

¹¹⁵ Překlad autorky. Originální znění textu:

„What is most interesting about comics for me has to do with the abstraction and structurings that come with the comics page, the fact that moments in time are juxtaposed. In a story that is trying to make chronological and coherent the incomprehensible, the juxtaposing of past and present insists that past and present are always present – one doesn't displace the other the way it happens in film.“

který neodkazuje ke skutečnému referentu, ale k jinému zástupnému znaku. Děje se tak na rovině uměleckých jazyků, které si předávají zformované sdělení a přetváří jej, překládají dle možností a limitů svého komunikačního systému.

V případě komiksu jde o mimořádně silné téma, jež nám může pomoci pojmenovat specifické znaky, které jej odlišují od jiných médií. Přestože tato diference není cílem této práce, považuji za důležité ji zmínit, jelikož to je také způsob, jakým popsat charakteristický překlad znaků v komiksovém kódu. Otázka totiž není: čím se komiks liší od jiných médií, ale jak se komiksový kód / umělecký jazyk chová v komunikaci, případně jaké jsou specifické nástroje, které používá?

Jako stručný příklad před detailní analýzou, jež bude tvořit rozsáhlou část předložené práce, může posloužit zapojování historických pramenů do komiksových příběhů. Jde např. o zobrazení Milady Horákové v komiksech *Milada Horáková* (Ležák, 2020) nebo *Unconquered. The story of Milada Horáková* (1951).¹¹⁶

Oba komiksy se poměrně přesně shodují, co do výběru situací a charakteristik Horákové: oba líčí a tematizují její rodinné zázemí, boj za lidská práva, feminismus, politický aktivismus, odboj, zajetí gestapem, věznění, výslechy a samozřejmě soud a popravu. Co se týče vyobrazení Horákové u soudu, oba do značné míry vycházejí z fotografií, které byly u soudu pořízeny a doplňují je (i vzhledem k autorskému stylu) dalšími kompozičními prvky.

V komiksu *Čáslavská* (Novák, 2020) je například znázorněn proslulý okamžik z olympijských her v Mexiku v roce 1968, kdy tato slavná gymnastka lehce odvrátila hlavu během sovětské hymny při ceremoniálu předávání medailí, aby dala najevo nesouhlas s okupací Československa vojsky Varšavské smlouvy. Dobře známý polibek Emila a Dany Zátokových, ilustrující jejich silné pouto, taktéž nesměl chybět v komiksu *Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!* (Novák, 2016). Ostatně vedle mnoha fotografických reprodukcí se tato chvíle objevuje také ve filmu *Zátopek* (2021).¹¹⁷ Tato zobrazení se aktivně účastní formování a posilování osobních mytologií; zároveň se jako obrazové

¹¹⁶ Jako autora komiksu lze dohledat pouze spolek Free Europe Committee, konkrétní autor obrazové ani textové složky však není znám, proto komiks cituji bez jeho uvedení. Je také nutné zmínit, že komiks obsahuje několik drobných biografických nepřesností, viz Formánková, P. & Koura, P. (n. d.). UNCONQUERED — Neporažená. Komiks o Miladě Horákové. <http://dejinyasoucasnost.cz/archiv/2007/3/unconquered-neporazena/>

¹¹⁷ Tento příklad uvádím např. i ve studii *Komiks ve vztahu k dějinám: paměť, terapie, dokument*, který vyjde ve sborníku textů z kolokvia *Studia komiksu: reflexe a příležitosti organizovaného Centrem pro studia komiksu a konajícího se v listopadu 2021*. Viz Arndt, T. (2021, 26. 11.). *Komiks ve vztahu k dějinám: paměť, terapie, dokument*. *Studia komiksu: reflexe a příležitosti*, online konference.

znaky stávají součástí širšího kulturního systému znaků a sdílené paměti. Své významy si pak ponechávají nehledě na znovu-umístění znaku v dalším médiu.

4) „Samotný jazyk žádného umění nelze hodnotit“ (Lotman, 1995, s. 79).

Podle Lotmana jsou to právě důležité charakteristiky animovaného filmu (role kresby jako znaku v kulturním systému, zobrazení zobrazení, přechody mezi obrazy atp.), které mají za důsledek jeho klasifikaci jako vyprávění pro děti. Podobný problém sdílel animovaný film s komiksem, nehledě na možnosti vyprávění. Důvodem pravděpodobně bylo vzpomínané vnímání kresby jakožto nedůvěryhodné zdroje např. pro vyprávění o minulosti.

Zmíněný *Maus* se musel s touto nesnází potýkat hned na dvou úrovních: vypráví o osudech za 2. světové války ve formě kresby, a navíc pracuje s velmi výjimečnou antropomorfní stylizací postav. Tuto žánrovou i svědeckou „nejasnost“ ilustruje paradoxní situace, která nastala po vydání druhého dílu knihy v USA. V žebříčku bestsellerů *New York Times* byl totiž *Maus* zařazen právě do sloupce fikce. Spiegelman následně napsal do redakce novin dopis, aby na tuto chybu upozornil; uvedl v něm: „Chvěji se při pomyšlení, jak by David Duke¹¹⁸ – pokud by uměl číst – reagoval, kdyby viděl pečlivě podložené dílo, založené na vzpomínkách mého otce na život v Hitlerově Evropě a táborech smrti, klasifikované jako fikce“ (Spiegelman, 2011, s. 150).¹¹⁹ Doplňuje, že nakonec bylo rozhodnuto o přesunu komiks do oddílu non-fikce, protože tak ho ostatně i nakladatelství Pantheon žánrově zařadilo. Jednomu z editorů se ale celá „kauza“ nezdála a řekl: „Tak podívejte, půjdeme k Spiegelmanovi domů, a pokud nám otevře dveře obrovská myš, přesuneme to na seznamu do části non-fikce!“ (Spiegelman, 2011, s. 150).¹²⁰ Tato situace ukazuje, v čem spočívá problém ve vyprávění o historii v komiksu – naučili jsme se věřit obrazům, ale nevěříme natolik takovým obrazům, které někdo nakreslil.¹²¹

¹¹⁸ David Duke je „Zřejmě nejznámější americký rasista, antisemita a neonacista, někdejší ‚velký čaroděj Ku-klux-klanu‘ a popírač holocaustu [...]“. Viz Marxová, A. (2011, 23. 08.). *David Duke a jeho poslání. Bývalý vůdce Ku-klux-klanu zamířil do Čech. Holokaust.cz.* <https://www.holocaust.cz/zdroje/clanky-z-ros-chodese/ros-chodes-2009/kveten-12/david-duke-a-jeho-poslani/>

¹¹⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„I shudder to think how David Duke – if he could read – would respond to seeing a carefully researched work based closely on my father's memories of life in Hitler's Europe and in the death camps classified as fiction.“

¹²⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

“Well look, let's go out to Spiegelman's house and if a giant mouse answers the door, we'll move it to the nonfiction side of the list!”

¹²¹ Viz Arndt, T. (2021, 26. 11.). *Komiks ve vztahu k dějinám: paměť, terapie, dokument.* Studia komiksu: reflexe a příležitost, online konference.

Lotman uvádí, že tento problém spočívá především v nepochopení a snaze podřídít normy animovaného filmu tomu fotografickému, „protože je jakoby ‚realističtější‘ a vážnější“ (Lotman, 1995, s. 79). Dále píše: „Takové pokusy jsou založeny na nedorozumění a k ničemu nás nemohou vést. [...] Nemůžeme říct, že jazyk dramatu je lepší než jazyk opery nebo baletu. Každý z nich má svá specifika, která ovlivňují místo, jež dané umění zaujímá v hierarchii kulturních hodnot té či oné epochy“ (s. 79).

V souladu s pohyby v sémiosférách to však není statické místo – stejně jako se mění znaky v jazyce a způsoby jejich užívání, mění se i postavení umění a struktura uměleckého jazyka.

5) „Teorie nemůže budoucí umělecké normě stanovit hranice [...]“ (Lotman, 1995, s. 80).

Animovaný film si „[...] musí uvědomit zvláštnosti svého jazyka a rozvíjet je, ne stírat“ (Lotman, 1995, s. 79) – a stejně tak si je uvědomil a rozvíjel je i komiks. Dějinný exkurz do vývoje superhrdinského žánru, který jsem uvedla výše, tak nepředstavuje jen změnu na úrovni postav nebo dalších obsahových možností. Jde také o konkrétní příklad posunů pozic znaků v kulturních systémech, rozvíjení zobrazení zobrazení a strukturních změn v uměleckém jazyku komiksu.

Lotmanovy teze týkající se dříve spíše okrajového média nám poskytují důležité impulsy pro bližší zkoumání komunikačních specifík komiksu. Stále zřetelněji se ukazuje, že pravděpodobně nenajdeme ryze výjimečný nástroj, který bude vlastní pouze komiksu. Jak nám ale dokládá Lotmanův krátký text, i sdílená komunikační schémata se mění podle možností a limitů uměleckých jazyků. Proto není potřeba hledat v narativní struktuře něco „jiného“, respektive spíš „neopakovatelného“, ale místo toho se soustředit na způsob, jak s prvkem, který se objevuje v různých jazycích různých médií, jednotlivě nakládají. V případě komiksu jde především o zobrazování zobrazení, vizuální citace zástupných znaků – tento motiv budu v dalších částech rozvíjet především. Otázkou bude, zda půjde o specifický komunikační princip.

2.3.2 Kód: paměť a dobovost

Pro Lotmana je velmi důležitá distinkce mezi kódem a sdělením formulovaná Romanem Jakobsonem, tuto terminologii však nepovažuje dosud adekvátně aplikovanou na historii

literatury, umění a/nebo sociální myšlení (Lotman, 1988, s. 214).¹²² Lotman předpokládá existenci několika kulturních kódů (culture codes), na jejichž základě vznikají „jazyky“ („languages“, uvozovky J. L.) jednotlivých kultur (Lotman, 1988, s. 214). Kulturu tedy vidí jako „[...] hierarchii kódů rozvíjející se v průběhu historie“¹²³ (Lotman, 1988, s. 214).

Lotmanovo vnímání kódu je tedy silně propojeno s pojmy kultury, jazyka a s plynutím času. V souvislosti s Lotmanovým náhledem je možné toto dále rozvíjet vzhledem k uměleckým jazykům a paměti. Vývoj kultur a historická paměť, kterou v sobě nesou, vede Lotmana k podobnému rozdělení pojmů „kód“ a „jazyk“, jako od sebe Jakobson distancoval „kód“ a „sdělení“. Lotman – i s ohledem na Jakobsonovo komunikační schéma – ale řeč, do jaké se kultura formuje – materializuje, obohacuje právě o rovinu paměti či historie.

Abstraktní model komunikace však předpokládá nejen to, že oba užívají jeden a týž kód, ale že mají i tentýž objem paměti. Nahrazení termínu „jazyk“ termínem „kód“ však není tak bezpečné, jak by se mohlo zdát. S termínem „kód“ se pojí představa o právě vytvořené, umělé a okamžité domluvě. „Kód“ nemá historii a psychologicky nás orientuje na umělý jazyk, s nímž také počítá ideální model jazyka vůbec. [...] Jazyk je kód plus jeho historie. (Lotman, 2013, s. 16)

Artikulační schopnost kódu v kombinaci s pamětí či historickou znalostí ustanovují také umělecký jazyk. Kulturní kód lze využít nejen k analýze typologie kultur, ale vzhledem k tomu, že napomáhá ustanovení uměleckých komunikačních systémů, můžeme kód pojmut i jako určitý dobový projev, např. uměleckého textu atp.. Když Lotman píše například o tématu karet a karetních her v ruské literatuře 19. století, nejde jen o rozvíjení motivu v konkrétních syžetech. Reflektuje částečně i „[...] otázku sociálně-historických podmínek zvýšeného zájmu o karetní hru v epoše konce osmnáctého a začátku devatenáctého století [...]“, respektive události, které stály za častějším výskytem tématu a jeho významové korelace. V tomto případě jde o používání

¹²² Jakobson popisuje kód jako jeden z „[...] konstitutivních činitelů každé řečové události [...]“, kdy je kód „[...] plně nebo přinejmenším částečně společný mluvčímu i adresátovi (nebo jinými slovy, kódovateli a dekódovateli sdělení)“ (Jakobson, 1995, s. 77). Dle něj plní „vysvětlivkovou“ funkci – tzn. ve chvíli, kdy se řeč soustředí na kód, „mluvčí nebo adresát si potřebují ověřit, zda užívají téhož kódu, řeč [...] plní metajazykovou [...] funkci.“ Jakobson uvádí: „Každý proces jazykového učení [...] široce využívá takových metajazykových operací [...]“ (Jakobson, 1995, s. 81). Kde se Jakobson soustředí pouze na řeč, Lotman toto poznávání rozšiřuje na jazyky sekundární, umělecké a tím Jakobsonovo komunikační schéma a funkce jazyka aktualizuje a spojuje s novými souvislostmi.

¹²³ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] culture as a hierarchy of codes developer during the course of history [...].“

slov „[...] určitého předmětného významu, která pro svou zvláštní důležitost a své časté opakování v kultuře daného typu nabyly stabilních významů, situačních spojení a prošla procesem ‚mytologizace‘“ (Glanc, 2003, s. 139). Z těchto slov se pak stávají znaky, které se propojují s konkrétními syžety (Glanc, 2003, s. 139). Jde tedy také o popis procesů v kódu, fungování uměleckého – sekundárního – jazyka, jak se (v něm) znak karet ustanovil a prezentoval v konkrétní době.

Zároveň je třeba dodat, že kódy nepostačují k celistvému pochopení určité doby, respektive nelze stavět pouze na nich. Dobová řeč, která modeluje skutečnost, je souhrnem různých, odlišných systémů (Lotman, 1988, s. 216) a kód tedy nelze chápat jako její jedinou či jedinečnou reprezentaci.

V důsledku toho žádný kód, jakkoli je jeho hierarchická konstrukce složitá, nedokáže adekvátně dešifrovat vše, co je skutečně dáno v kulturním textu na úrovni ‚řeči‘. Kód období tedy není jediným klíčem k šifrování, ale je tím převládajícím. Převažuje, a zatímco některé zásadní texty dešifruje, jiné organizuje jen částečně. Z toho vyplývá, že komplementární kódy se mohou svými strukturálními principy hluboce lišit od převládajícího kódu, a přesto s ním musí být kompatibilní a podřídít se podobným pravidlům. Základní charakteristika každého kulturního kódu bude dána podle toho, zda je jeho role dominantní, nebo podřízená, a seznamem dalších kulturních kódů, které jsou s ním kompatibilní, nebo nekompatibilní. (Lotman, 1988, s. 216)¹²⁴

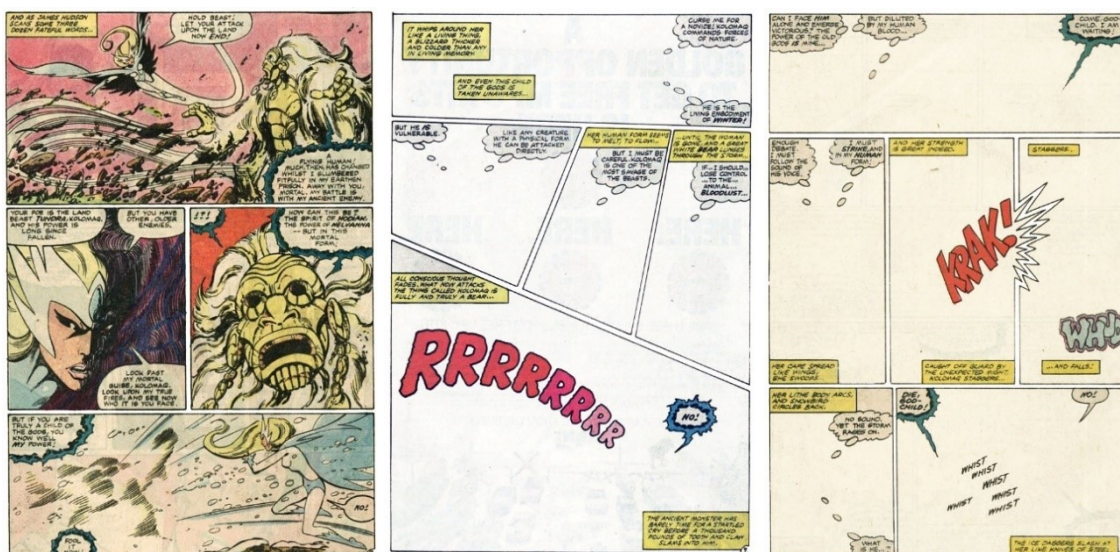
Za příklad, kdy kód může představovat projev doby, lze předložit příběh z roku 1984 *Snowblind* ze série *Alpha Flight* amerického scénáristy a výtvarníka John Byrnea. V 80. letech nedocházelo ke změnám pouze na rovině obsahu (viz část Kontext ve 2. kapitole), proměňovalo se i přemýšlení o žánru obecně. Přejít v rámci konceptu superhrdiny od nadpřirozené postavy k smrtelníkovi, doplňoval proces formálních změn. Tyto distinkce měly příznakový charakter vzhledem ke „klasické“ podobě superhrdinského komiksu ze 30. let, která se z větší části zachovala – nejen do 80. let, ale v určitých příbězích a žánrech až do současnosti. Promyšlená hra s odrazy a zrcadlením v komiksu *Strážci*, které se budu věnovat později (viz 6. kapitola), a část z komiksového

¹²⁴ Překlad autorky. Originální znění textu:

„As a result no code, however complex its hierarchical construction, can adequately decipher all that is actually given in a culture text at the level of ‚speech‘. The code of an age is not, therefore, the only key to the cipher, but the prevalent one. It predominates, and while it deciphers some fundamental texts, it organizes others only partially. It follows that complementary codes can be profoundly different in their structural principles from the predominant code, and yet they must be compatible with it and submit to similar rules. The essential characteristic of every cultural code will be given in the indication of whether its role is dominant or subordinate, and by a list of the other cultural codes compatible or incompatible with it.“

příběhu *Snowblind* tuto změnu mířící k větším experimentům a hledání hranic porozumění formální stránce reprezentují.

Alpha Flight je tým superhrdinů působící v Kanadě; mezi ně patří i Snowbird, dcera bohyně, v civilu vystupující pod jménem Anne McKenzie a pracující u Královské kanadské jízdni policie. Právě ona se v *Snowblind* setká s monstrem jménem Kolomaaq, které jí oslepí sněhem, a následně spolu bojují uprostřed bílé tmy sněhové vánice – a to doslova.



Obrázek 13: Ukázky stran 8, 9 a 12 z komiksu *Snowblind* (Byrne, 1986, s. 8, 9, 12).

Na straně 8 vidíme moment souboje, kdy se Snowbird ztrácí ve sněhu. Další strany jsou ukázkou toho, jak Byrne sněžný souboj ztvárnil. Samozřejmě lze namítnout, že si ušetřil práci a použil zkratku, díky níž nemusel kreslit zvlášť jednotlivé panely. Dle mého názoru se ale mohl vystavit složitější situaci, kdy byl nucen pracovat s artikulací neartikulovaného. Pokud je kód schopen formovat obsahy na základě artikulace principu, pak se zde setkáváme se situací, kdy se bojová scéna děje, je artikulována, aniž bychom ji reálně viděli, je nezobrazena. Komiksový kód tedy ztvárňuje nezobrazené. Zároveň funguje sekvence panelů a pomocí jejich kompozic, obrazových onomatopoií, dialogových a popisových bublin ve žlutých rámečcích bojem procházíme podobným způsobem, jako kdyby byla akční scéna zobrazena, respektive do-zobrazena. Dokonce se dozvíme, že Snowbird se změnila z člověka v ledního medvěda, což je jedna z jejích superschopností, a v tomto ohledu se nám absence zobrazení může jevit ze strany autora až jako ironické gesto.

Každopádně je kód v určitém smyslu obrazově zatížen – recipient musí vynaložit větší úsilí, aby příběh doplnil a popisované figury transformoval do obrazů. Prostor zde ve shodě s Lotmanem představuje „[...] sémantickou kvalitu, která se zakládá na vztahových relacích mezi jednotlivými segmenty textu“ (Změlík & Komenda, 2020, s. 237). Význam je pak výsledek komplexních procesů, které na sebe působí v rámci prvků textu. Ať už byl Byrnův záměr jakýkoli, nakonec se *Snowblind* právě pro těchto několik stran stal jedním z těch narativů, které upozornily na další možnosti komiksového kódu a zahájily novou, formálně-experimentální etapu vyprávění, na niž měla přímý dopad i podoba a schopnosti komiksového kódu.

Pro následné závěrečné vymezení komiksového kódu se můžeme z Lotmanových textů inspirovat následujícím:

- Podoba kódu může být dobovým projevem, třebaže její pomocí nejsme schopni komplexně dešifrovat dobovou řeč. Abychom mohli této řeči porozumět, kód samotný nestačí, je potřeba jej doplnit o další komunikační systémy.
- Jazyk, a tedy i sekundární modelující systémy, které jsou tvořeny stejným způsobem, jsou kombinací kódu a paměti. Kód jako prostředek či princip artikulace získá další společensko-historické konotace až poté, co jej spojíme s historickou znalostí. Výsledný jazyk v sobě ponese nejen strukturní pravidla, ale i kulturní rovinu.

2.3.3 Doslov

Lotmanův specifický, široce kontextuálně pojímaný přístup je tím, který je našemu zkoumání komiksové formy pravděpodobně nejbližší. Jeho popis pole animovaného filmu je v tomto ohledu naším výchozím, základním textem. Vyjadřuje respekt k médiu, které se může zdát na okraji zájmu intermediální a umělecké komunikace, jde ale o autonomní sadu pravidel, jež organizují prvky do výsledného sdělení, a to stejné kvalitativní úrovně jako jiné filmové žánry. V tomto ohledu je pro následné analýzy nejdůležitější přistoupit k médiu s vědomím nutnosti poznat širší kontext spolu s utvářením a podobami kódu. Nezájem o animovaný film či jeho podceňování jako zábavy pro dětské diváky jsou navíc velmi podobné situaci, se kterou dlouhodobě bojoval i komiks – vývoj teorie komiksu jako oboru byl touto představou dlouho poznamenán.

V návaznosti na Lotmana a poznámky Tomáše Glance je z mého pohledu velmi zajímavé seznamovat se s těmito „zákrutami“ audiovizuálních médií, potažmo humanitních věd, a vydávat se na jakési výlety do divočiny, k tématům, které se zdají být

z různých důvodů marginální, nezajímavé, nedůležité nebo na okraji. Právě v této perspektivě přináší Lotmanův postoj příležitost: bez hodnocení samotného média studuje jeho kód, podoby, do kterých je formováno, a nástroje, kterými komunikuje. Jelikož sám není (podobně jako Barthes nebo Eco) tzv. zatížen neochvějnou příslušností k určitému teoretickému východisku, přináší jeho pozice také velkou teoretickou svobodu. Lotman však postupuje systematicky a dává tímto jakousi „naději“ i studiím komiksu, že lze zkoumat materiál bez teoretického chaosu.

Lotman tvrdí, že „[...] umělecké dílo je konečným modelem nekonečného světa. [...] Umělecké dílo je zobrazením jedné reality v jiné realitě, je tedy vždy překladem“ (Lotman, 1990, s. 22).¹²⁵ Asymetričnost, která provází překlad, značí, že transformaci mezi dílem a realitou nelze očekávat v poměru 1:1. Naopak, umělecká díla – modely míří v rámci uchopení světa „[...] k jeho záměrné a účelné schematizaci, a tedy k jeho určité interpretaci a s ní související míře jeho poznatelnosti“ – modely „[...] nejsou prostými kopiemi skutečnosti, ale jejich překladem“ (Změlík & Komenda, 2020, s. 241). Výsledek překladu je pak ovlivňován specifickými vlastnostmi a potřebami konkrétního sekundárního modelujícího systému. Důležité však je, že se zde zřetelněji ukazuje dominantní teze této práce: v uměleckých dílech existují schématické a rozpoznatelné figury. V dalších částech se pokusím tuto tezi dále rozvinout a také vysledovat, zda se tyto figury pohybují mezi médii, aniž by ztratily svou podobu a význam.

Tyto závěry jsou důvodem, proč považuji Lotmanovu perspektivu jako nejbližší svému zkoumání a proč bych ji dále ráda rozvíjela v dialogu s dalšími obrazovo-textovými koncepty. Přestože nebudu postupovat podle určité přesně stanovené metody, soustředím se při dalších analýzách na několik pevných bodů. Autory a jejich pojmy budu nahlížet skrze širší kontext a budu brát v úvahu i jejich teoretické pozadí, jakkoli nemusí být ukotvené. Při popisu způsobu komunikace je nutné brát v úvahu i historické ukotvení spolu s otázkou, nakolik se proměnila a co tato změna znamená pro vývoj (podobu) média a co pro recipienty. V tuto chvíli už je samozřejmá také několikrát vzpomínaná autonomie komiksu – je dána v podstatě už samotnou existencí umělecké formy, která neodpovídá jiným, již existujícím médiím i přesto, že může do určité míry připomínat jejich komunikační způsoby.

¹²⁵ Překlad autorky. Originální znění textu: „[...] umelecké dielo je konečným modelom nekonečného sveta. [...] Umelecké dielo je zobrazením jednej reality v inej realite, je teda vždy prekladom.“

2.4 Terminologie

V této části budu definovat vlastní pojem kódu, který bude postaven na předchozích závěrech. Při jeho popisu a zároveň při propojování s komiksovým kódem budu brát ohled na výše uvedené smýšlení o kódech v pracích Rolanda Barthesa, Umberta Eca a Jurije Lotmana.

Taktéž se zastavím u několika filozofických pojmů, jejichž terminologické ukotvení považuji pro jejich žánrové posuny v humanitních vědách za velmi důležité. Při definicích kódu i níže uvedených pojmů jsem vycházela z filozofie, teorie literatury, teorie filmu a teorie vizuálních studií. Důležité pro mě bylo reflektovat především obrazovou rovinu, která se projevuje v aplikaci, již provedu v následujících částech práce. Toto pracovní vymezení pojmů by mělo být funkční především pro oblast studií komiksu, zároveň má ale vazbu na tradici filozofického a vizuálního myšlení.

2.4.1 Definice komiksového kódu

Považuji za vhodné vyjít nejprve z obecnější definice či představy kódu – tedy jako pravidla, podle kterého se skládají a spojují prvky do znakových jednotek (viz např. Sládek, 2018, s. 344). U tohoto strukturalizačního prostředku pro členění obsahů nacházím jako zásadní několikrát zmíněný artikulační princip. Pro naše zkoumání je totiž zásadní proces materializace abstraktních hodnot či řečených obsahů do významotvorných figur a základních prvků.

Kód je schopen operovat určitými postupy (pravidly), které formují – materializují vybrané prvky tak, aby artikulovaly sdělení či expresi vzhledem k jejich kulturní reprezentaci; „[...] tato sémiotická reprezentace je buď arbitrárně spojena se souborem výrazových prostředků, jako v případě systematicky kombinačních prvků a dalších druhů replik, nebo [...] promítnuta do transformace podle konvenčních pravidel podobnosti“ (Eco, 2009, s. 307–308). Na tomto základě jsou pak komponovány umělecké (sekundární modelující) systémy či jazyky.

Figury a obsahy, které se v kódu objevují a jsou odesílány příjemci, musí do určité míry pracovat s konvencí a kulturními odkazy – tedy pokud má být předání kódu úspěšné, tj. sdělení je srozumitelné pro recipienta. Existují ale i takové varianty kódu, které recipienta spíše provokují a pokouší se v nich probudit aktivní čtení (takovým se také budu později věnovat). Kódy se tedy mohou měnit, respektive vyvíjet na základě své předchozí podoby a tím zároveň produktivně variovat modelující systémy. Jak ostatně

uvádí Eco: „Člověk neustále vytváří a přetváří kódy, ovšem jedině pokud další kódy už existují“ (Eco, 2009, s. 311).

Rozpoznatelnost či konvence jako jeden z rysů kódů souvisí s dalším, tedy jeho otevřeností, kterou reprezentuje jeho schopnost se měnit, vyvíjet a zároveň do sebe „vtáhnout“ nové prvky (podobně jako do sebe vpouští nové prvky biosféra, potažmo sémiosféra). Změna kódu může vést ke změně jazyku umění, ale ne nutně – v momentě, kdy se kompozice, do které jsou prvky skládány, obmění, předchozí varianta automaticky nezaniká, obě podoby kódu mohou fungovat v prostoru kultury vedle sebe. Tzv. „nejnovější“ forma kódu zrcadlí i její proměny; pokud se kultura promění, respektive začne mít jiné požadavky, jazyky umění, a tedy i kódy na tento pohyb musí reagovat. V prostoru sémiosféry jsou tyto pohyby mnohdy očekávatelné a jejich přesun z hranic do centra a naopak naznačuje, jaké procesy budou následovat. Stejně tak jako prvky v sémiosféře, ani kód tedy není ustálený, ale mění svou povahu podle kulturních či jazykových proměn.

Kód by se v případě komiksového kódu logicky členil na obsah a formu. V rámci těchto oblastí však dochází i k dalšímu významovému členění, např. na symbolickou a informativní úroveň (jako jsme toho byli svědkem u Barthesa). Jako zásadní se jeví kulturní rovina kódu, ta, jak už bylo výše naznačeno, má na povahu kódu zásadní význam.

Komiksový kód tedy můžeme nahlédnout jako členěný, kulturní systém pravidel, podle kterých dochází k organizaci obrazovo-textových jednotek či figur. V procesu skládání dochází k artikulování neartikulovaného, ztvárňování obsahů a/nebo vlastností, jevů atp. skrze znakové funkce (jako je např. invence, rozpoznávání, odkazování...). Obrazovo-textové jednotky představují spjatý komunikát, nikoli sdělení tvořené dvěma oddělenými rovinami. Na základě fungování kódu se utváří komiksový jazyk (modelující systém), který v našem vnímání bude především otázkou žánrovosti, tj. komiksové jazyky se liší především na rovině obsahu, tedy na základě funkce a sdělení, které předávají recipientovi. Existují nicméně také takové žánry, které vyžadují specifické procesy jak na rovině obrazo-textových komunikátů, tak i na rovině konstrukce a organizace znakových prvků.

Komiksový kód také operuje s několika principy, na jejichž základě vznikají obrazovo-textové figury, organizují se a uspořádávají. Zmínila jsem prozatím princip artikulace, v následujících kapitolách popíši několik dalších typů, které v kapitole 6 aplikuji na specifické komiksové nástroje.

Je důležité zde uvést, že komiksový kód nemá ryze specifický charakter nebo zcela odlišné fungování v porovnání s jinými kódy. V něčem se nepochybně liší, ale některé věci sdílí s jinými kódy, např. s filmovým. Na základě předchozích analýz jsem opustila předpoklad, že komiks odlišuje jeden z jeho rysů od všech ostatních forem uměleckých systémů a projevů, tj. že existuje jeden dominantní, vyčleňující prvek. Namísto toho jsem došla k závěru, že komiksový kód v určitých polohách může fungovat na podobné bázi jako jiné kódy, případně používat stejné prvky, ovšem zásadní rozdíl je v realizaci těchto prvků, figur a kompozic v rámci komiksových textů / děl. Specifické je používání komunikačních složek, ne jednotlivé složky.

Ilustračním příkladem může být přirozený jazyk, který přenáší informaci, a např. vizuální a experimentální poezie, která ač používá stejné prvky a částečně sdílí i syntax, vyvolává zcela jiný zážitek a namísto informace přenáší jiné sdělení. Komiks tedy operuje s obrazy a slovy, zachovává jejich možnosti, sdílí syntax např. s filmem (sekvence, záběry, střih), ale v realizaci komunikačního aktu přináší prvky ve zcela jiných rolích a ve specifických funkcích.

Na tomto základě si můžeme dovolit oprostít se od hledání zvláštního, jedinečného prvku. Namísto toho přejdeme ke zkoumání charakteru prvků a figur v komiksovém kódu a naplňování komunikačního aktu pomocí ryze „komiksových“ nástrojů a postupů. V následující kapitole popíši podobu komunikačního nástroje a jeho zmiňovanou čistě „komiksovou“ realizaci.

2.4.2 Slovník dalších pojmů

V tuto chvíli přistoupím k bližšímu terminologickému vymezení několika pojmů, které jsem používala v předchozích částech, nebo zazní v částech následujících.

Figura. Figura představuje reprezentaci stojící mezi dobovou řečí, autorskou intencí a reálným zobrazením. Vedle funkce prostě sdělovací zastává i funkci estetickou. Pro Gérarda Genetta (1966) se figura ocitá „[...] mimo vliv autora, je to obecný jev určité poetiky konkrétního žánru či epochy, který dílo lokalizuje v kulturním [...] kontextu [...]“ (Müller & Šidák, 2012, s. 150). Toto „ztvárňování“ řečnických obrazů bere silný ohled na dobový primární jazyk; při transformování slov do znázornění není těmto obrazům nutně upírán význam. Může jít také o prostředek, s jehož pomocí určitá zobrazení napomáhají do/utvářet atmosféru vyprávění. Když se například při čtení *Nového světa* Shauna Tana (či hledění na *Nový svět*) setkáváme se zvláštními tvory, fantaskním prostředím nebo netradičními tvary zvířat i věcí, jde o ztvárňování cizího,

neznámého světa, do kterého hlavní hrdina přijede jako emigrant. Autor světa zčásti dává tvar a podobu, nicméně vychází z dobové řeči a kulturních obrazů, které kódují představy cizího prostoru.

Jde tedy o stylistický prostředek, který přetváří slova do obrazů – nejenom v básnickém smyslu slova. Představuje transformaci tropu z přirozeného jazyka do uměleckého sekundárního jazyka za účelem zhmotnění přeneseného významu do materiálního znaku. Kupříkladu metafory o tělesné síle jsou funkční externalizací do postavy superhrdiny, který jejich původnímu významu odpovídá a ponechává si ho v samém jádru tohoto konceptu.

Postupem času a během kulturního vývoje se však může tento proces stát natolik automatický, že se význam figur může ztrácet. Od recipienta tedy vyžaduje čtení komiksu / hledění na něj určitou dávku interpretační snahy a aktivního přístupu v hledání oněch významů. Jejich odhalení představuje opačný přístup oproti konzumaci popisované Ecem.

Schéma. Schéma představuje konstrukci, základ nebo určitou část vnímaného uměleckého díla. Při recepci konkrétního jevu je doplňován tzv. schematickými aspekty, kterými se věc projevuje (Müller & Šidák, 2012, s. 465). Roman Ingarden je definuje jako „úhrn oněch momentů obsahu konkrétního aspektu, jejichž přítomnost je dostačující a nezbytnou podmínkou originální sebeprezentace předmětu, resp. přesněji: *objektivních* vlastností věci“ (Ingardenn 1989, s. 264, kurziva R. I., citováno Müller & Šidák, 2012, s. 465). Nejde o konkrétní vlastnosti, lze je pojmenovat jako „médiu mezi znázorněnou předmětností a recepčním aktem konkretizace“; ze strukturálního hlediska utváření díla souvisí také např. s Ecovým pojmem modelového čtenáře (Müller & Šidák, 2012, s. 465).

Schéma je kompozice sdělení – je prostředkem, jakým je část díla komponována, abychom byli schopni ji rozeznat a rozluštit sdělení, které v sobě nese.

Kompozice. Kompozice představuje konstrukci/členění uměleckého obrazového díla. Je vytvořená narativním dějem, organizuje a uspořádává jednotlivé prvky do fixního pořadí v díle.

Reprezentace. Reprezentaci pojímám jako znovu-zpřítomnění, zobrazení, znázornění, znovuvytvoření referentu. Jde o „zobrazování, které zároveň přetváří a proměňuje svůj předmět (Müller & Šidák, 2012, s. 436).

Komiks a grafické romány. Grafický nebo komiksový román (graphic novel) je popisován například jako „[...] rozsáhlejší knižně vydané uzavřené komiksy. [...] Pojem komiksového románu (v češtině se užívá i variant kreslený/grafický román) je pak

formálním a žánrovým/druhovým protipólem technických pojmů jako *trade paperback* a *integrál*“ (kurzíva autoři, Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 389). Označení komiks (comics) může v angličtině odkazovat ke komiksovým sešitům (comic book), což je „Základní publikační formát amerického mainstreamového komiksu [...]“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 394), který má okolo třiceti stran a je pravidelně vydáván, většinou každý měsíc. V češtině má však pojmenování komiks charakter obecnější varianty, která zahrnuje komiksové sešity, knižní vydání, komiksový strip nebo i obrázkový seriál. Přestože ve velké míře zde píší o grafických románech, budu používat právě obecné a v českém prostoru ustálené označení *komiks* a jednotlivé složky předloženého materiálu budu podle potřeby blíže definovat.

3. Komponované umístění figury – kompon

„Umělecké dílo tím, že modeluje nekonečný objekt (skutečnost) prostředky konečného textu, zastupuje svým prostorem ne část (lépe řečeno, nejen část) zobrazovaného života, ale celý život v jeho souhrnu. Každý jednotlivý text modeluje určitý zvláštní a současně i univerzální objekt.“ (Lotman, 1990, s. 24)¹²⁶

Při předchozích analýzách i svém vlastním čtení jsem v komiksových narativech identifikovala jistý komunikační prvek, který se opakuje v různých podobách. Nejde o specifický nástroj náležící pouze komiksu – lze ho objevit i v jiných médiích. Přesto jej považuji za důležitý moment, který je produkován komiksovým kódem a napomáhá mu posílit určitý typ sdělení nebo atmosféru. Tento nástroj jsem nazvala *komponem*.

Pojmem *kompon* rozumím komponované umístění piktorální figury, zobrazení v účelové pozici, jehož význam je stavěn a posilován i s ohledem na původní, minulý obsah a smysl sdělení. Představuje systémové užití beroucí zřetel na kulturně zakotvené a sdílené konotace, které zaručují nebo alespoň napomáhají jeho identifikaci. Jde o moment, kdy piktorální reprezentace uchopuje a zpředmětuje jinou piktorální reprezentaci.¹²⁷

Kompon zastupuje ve sféře obrazů tu část, která je navázána na referenci ke konkrétnímu zobrazení nebo kompozici a je realizována jako obměna hmotného zdroje. Encyklopedie či rejstřík „předloh“, tj. existujících obrazových děl a objektů, ze kterého autor čerpá, je žánrově neomezený. V rámci komiksového kódu se nejčastěji setkáme s kompony, kdy reprezentace referuje k oblasti popkultury, antické mytologie či klasickému umění. Výjimkou nejsou ale ani historické prameny (jako třeba fotografie) nebo záběry z filmových děl. Toto široké konstatování naznačuje rozlišení typů komponů, které jsem rozdělila do dvou kategorií; ty představují způsob, jakým se kompon realizuje v komiksu, respektive jakým způsobem se v komiksu „objevuje“.

První typ budou tvořit tzv. překladové kompony, kdy je předmět reprezentace transformován z jiného média a zároveň jde hlavně o jednorázové užití. Druhý typ, tzv.

¹²⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Umelecké dielo tým, že modeluje nekonečný objekt (skutočnosť) prostriedkami konečného textu, zastupuje svojim priestorom nie časť (správnejšie, nielen časť) zobrazovaného života, ale celý život v jeho súhrne. Každý jednotlivý text modeluje určitý zvláštny a súčasne aj univerzálny objekt.“

¹²⁷ Označení „piktorální“ používám v souladu s W. J. T. Mitchellem. Dále totiž vysvětlím důležitost hmotné zdroje pro kompon a proto jsem namísto „obrazový“ zvolila právě „piktorální“ – s odkazem na Mitchellovo vnímání *picture*, existující hmotné umělecké dílo, které jde za hranice obrazu (tzn. malby).

vnitřní kompon, jsou naopak ta schémata a zobrazení, která buďto vznikla překladem, nebo byla přímo vytvořena pro potřeby komiksového narativu a jeho formy. Rozdíl od překladových komponů spočívá v tom, že vnitřní kompony se ustálily, staly se součástí struktury a lze vysledovat jejich opakování. Jejich následné používání s sebou nese případně i nové konotace, které se od hmotného zdroje mohou vzdalovat.

U obou typů je potřeba zachovávat základní prvky předlohy, které napomáhají v identifikaci předmětu reprezentace; u vnitřních komponů pak dochází k jakési recyklaci uvnitř komiksového kódu a k jejich možné významové obměně. Takové obrazové kompozice, které opakovaně nacházíme v různých podobách v komiksovém kódu, dle mého názoru tímto svým opakováním neztrácí význam, nevyprazdňují se, ale naopak posilují podstatu sdělení i svou roli v intermediální komunikaci jako takovou.

Další popis komponu doplním ukázkou. Funkčním příkladem uvedených postupů může být obálka komiksu *The Death of Captain Marvel* z roku 1972. Nyní se zaměřím právě na titulní stranu. Ty v žánru superhrdinů mohou nabízet stylizované, centrální motivy příběhu, které jsou významově zdůrazněny právě prostřednictvím určité kompozice či obrazového typu zakotveného v konkrétním kulturním vědomí. Obálky komiksových knih nebo sešitů se přímo nabízí k uplatňování obrazových schémat, jelikož představují metonymický prostor; zároveň jsou částečně vyvážány z celku příběhu, mohou tedy fungovat jako místo experimentů, hra související s obsahem, a přitom na něm nezávisle postavená.

Tato obálka je aluzí na pietu, součást ikonografického cyklu ze života Krista a Panny Marie, zobrazení Panny Marie mající na klíně tělo Krista po jeho sejmutí z kříže. Jde přitom o scénu vyvinutou z vyobrazení Oplakávání, kde je ovšem navíc přítomna ještě Máří Magdalena a další truchlíci. Pieta tedy ze scény izoluje pouze dvě hlavní postavy. Na obálce komiksu pozici Panny Marie zastupuje Smrt a na pozici Krista je Kapitán Marvel. Obálka zde neodkazuje k typu piety v obecném slova smyslu, nýbrž ke konkrétní soše Piety od Michelangela umístěné ve Vatikánu.

Návaznost na tuto předlohu naznačuje celková kompozice (pozice Marvelova těla podobná Kristovu: ruka spočívající na koleni, pokrčené nohy, přičemž levá je vyvýšena nad pravou, zvrácená hlava dozadu; pozice rukou Panny Marie a její lehce skloněná hlava) i podobnost detailů (například roucho Panny Marie, jehož záhyby jsou v komiksové podobě téměř totožné, Smrt má stejně jako Panna Marie pokrývku hlavy). Obálka je doplněna postavami z univerza Marvelu (tj. pozůstalými, což posiluje odkaz na scénu Oplakávání) a černým rámováním, evokujícím smuteční oznámení.

Celkové vyznění napovídá, že máme v rukou zásadní příběh, který bude mít vzhledem k úmrtí jedné z dominantních postav univerza dopad na celý vesmír nakladatelství Marvel a jeho nadcházející vývoj a příběhy. Samotný narativ tohoto čísla se v souladu s titulní stranou týká loučení s postavou: Kapitán Marvel, který umírá na rakovinu, se setkává s Thanosem, který je zde v roli jeho průvodce životem po smrti. Z respektu k předchozím činům Kapitána Marvela mu Thanos dopřeje představu finálního boje namísto dlouhého umírání na lůžku.



Obrázek 14: Vlevo: fotografie sochy *Pieta* italského umělce Michelangela Buonarrotiho (zdroj: *Italian Renaissance.org: Analysis of the Art of Renaissance Italy. (n. d.). Michelangelo's Pieta. <http://www.italianrenaissance.org/michelangelos-pieta>*). Vpravo: obálka *The Death of Captain Marvel* Jima Starlina (Starlin, 1982).

U této ukázky jde o přenos určitého prvku, modelu do odlišných kontextů, přesto je kompozice zachována natolik, aby (ideálně) došlo k jeho rozpoznání. Dochází zde k piktorální reprezentaci piktorální reprezentace, tj., k transformaci obrazu, objektu nebo schématu zobrazení do obrazové podoby, která je téměř totožná, ale zároveň připouští určitou míru stylizace v rámci (inter)mediálního překladu. U konkrétního příkladu *Smrti držící v náručí* postavu Kapitána Marvela je tak možné především skrze kompozici postav identifikovat jeho předlohu/předobraz, sochu *Pieta*, navzdory odlišnému materiálnímu ztvárnění.

Piktorální reprezentace piktorální reprezentace je způsob citace, který se odehrává na poli obrazového umění. Komiksový kód pomocí tohoto nástroje odkazuje

podobně jako literární text či film k určitému zdroji, přičemž se neomezuje na jedno médium, ale je schopen přenosu obrazového námětu ze široké škály médií, tedy z filmů, statického výtvarného umění nebo fotografií. Jeho další přiblížení se vyjeví nejen na základě dalšího popisu a rozdělení na vnitřní a překladový kompon, ale i během dialogu s podobnými koncepty. Rozdíly a dopad na strukturní vztahy v kódech a významech sdělení pak ukáže na klíčové vlastnosti tohoto nástroje.

3.1 Kompon jako překlad a transformace

Jak název *překladový kompon* napovídá, jde o schéma zobrazení nebo kompozici, které vzniknou v jiném médiu, v odlišném jazyku umění a do komiksu jsou přeloženy, převedeny do formy komponovaného umístění a užití figury. Prvním příkladem, který představuje úvod a užší rámec k další práci, bude výše zmíněný popis realizace piktorální reprezentace piktorální reprezentace, role a dalšího fungování komponu vzhledem k celku příběhu.

Pro první popis umístění komponu v komiksu použiju jako příklad komiks *Maus*.¹²⁸ V něm pracuje Art Spiegelman ve velké míře se zapojením historických pramenů různorodé povahy (např. dokumentárních filmů, kreseb, svědeckých výpovědí, archivních zdrojů, fotografií atd.). Využívá je k nastínění dobové atmosféry, k popisu života v koncentračním táboře, jeho zvyků a pravidel nebo ke znázornění konstrukce plynových komor a krematorií atd. Spiegelman zmiňuje citace těchto zdrojů včetně jejich překreslování (Spiegelman, 2011, s. 53–56).¹²⁹ S doslovným odkazem se setkáme například ve chvíli, kdy postava Vladka, autorův otec a přeživší Osvětimi, vzpomíná na práci rozebírání plynových komor, ke kterému se jako klempíř dostal. Při rozhovoru s vězňem, který v nich pracoval (Spiegelman, 2012, s. 232), v pravém panelu ve střední části strany zřetelně vidíme kompozici, která jasně odkazuje na jeden ze čtyř dochovaných snímků, které v Osvětimi v srpnu 1944 tajně pořídil člen Sonderkommandu. Spiegelman to potvrzuje: „Nakreslil jsem její verzi (fotografie, pozn. autorky) do druhé části Mause“ (Spiegelman, 2011, s. 55).¹³⁰

¹²⁸ Viz Arndt, T. (2021, 26. 11.). *Komiks ve vztahu k dějinám: paměť, terapie, dokument*. Studia komiksu: reflexe a příležitost, online konference.

¹²⁹ Spiegelman uvádí v knize *MetaMaus* několik zdrojů inspirace, například: dokument *Night and Fog*, Šoa Clauda Lanzmanna, fotografie osvobození Buchenwaldu od Margaret Bourke-White nebo nacistický týdeník *Der Stürmer*. Některé z těchto obrazů jsou v komiksu překreslené do detailů. Viz Spiegelman, 2011, s. 54.

¹³⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:
„I drew a version of it into the second part of Maus.“

Tyto snímky byly tajně vyfoceny v Osvětimi členem Sonderkommanda a společně tvoří tyto „fotografie z pekla“ (Didi-Huberman, 2008, s. 3) celek, který jako jeden z mála přímo dokládá praxi vyhlazovacích táborů. Kromě komplexního vyprávění o válce a pocitů, které při dokumentaci svědectví zakouší přeživší Vladek i jeho syn Art, nabízí *Maus* také určitý druh reprezentace paměti, a to právě ve „formě“ komponu. Autenticita a obsahy, které v sobě daný snímek nese, se tímto jeho zapojením přenáší i do komiksového vyprávění.

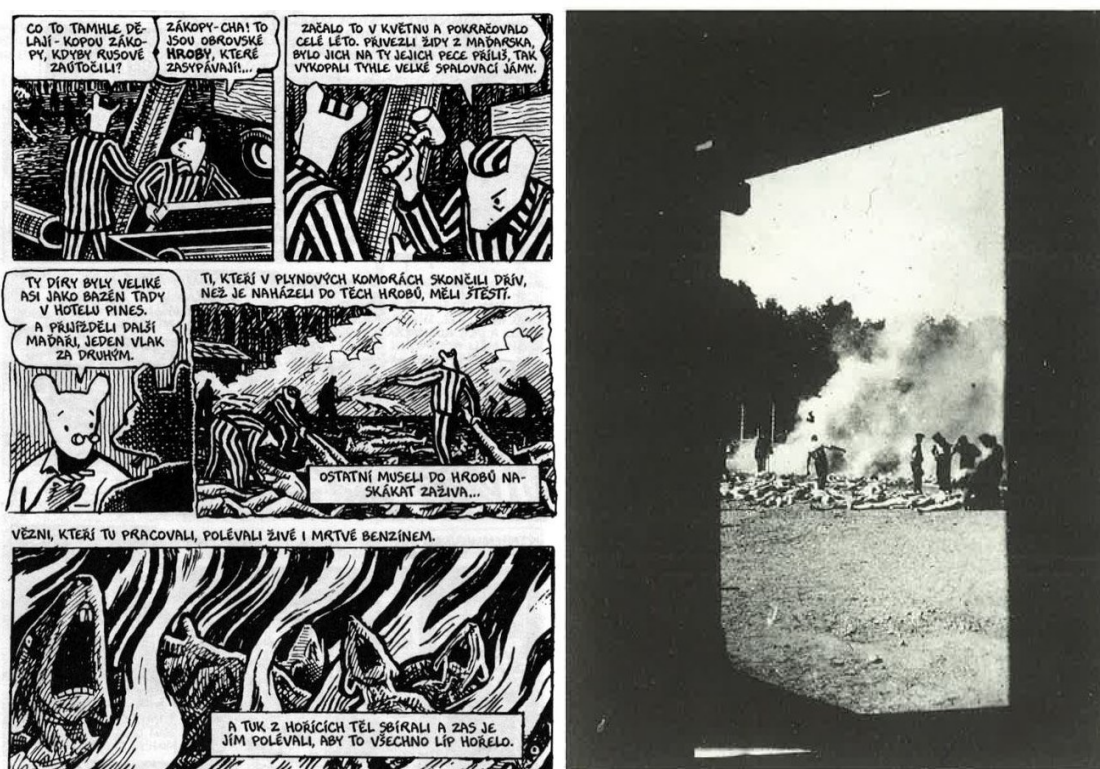
Hilary L. Chute zmiňuje podobné využívání historických pramenů v kontextu recirkulace dokumentů právě v souvislosti s *Mausem*; autor jejich „znovu-zprostředkováním“ („re-mediating“) tzv. obohacuje dalšími významy vlastní verzi vyprávění (Chute, 2016, s. 189). Paměť je tedy v příběhu rekonstruována a předkládána (i potvrzována) nejen na rovině osobních vzpomínek, ale i historických dokumentů. Ty jsou znovu-vytvářeny a drženy v prostoru mluvení o holokaustu, „aby se jednoduše a produktivně objevovaly a znovu-objevovaly, byly viděny“ („refigure, to make seen“) (Chute, 2016, s. 189). Tímto citováním pramenů a jejich opakováním komiks na svých stranách kumuluje důkazy (Chute, 2016, s. 38): „Spiegelman vytváří z veřejně cirkulujících fotografií součást tradice kresby, aby vyprávěl znovu-zprostředkováním svou vlastní verzi“ (Chute, 2016, s. 189).¹³¹

Jak takové zapojení historických pramenů může vypadat? Na fotografii z Osvětimi a panelu z *Mause* (viz obrázek č. 15) vidíme téměř totožnou siluetu postavy: muže přenášejícího tělo s jednou rukou ve vzduchu, který je na komiksovém panelu zobrazen zrcadlově obrácen oproti snímku. Okolí postavy se také částečně shoduje s fotografií, ze které čerpá (především jde o mrtvá těla a umístění a tvar kouře). Vynechána je naopak skupina strážných, která je na komiksovém panelu nahrazena pracujícími vězni. Do podoby komponu vstupuje výtvarný styl autora a komplexní znázornění komiksového příběhu, stylizace, potřeby ořezu nebo drobné změny v kompozici. Prostřednictvím těchto příkladů lze konstatovat, že došlo například ke změně formátu (obdélníkový komiksový panel a fotografie orientovaná na výšku), ořez (odstranění stěn plynové komory z fotografie a tím přiblížení a zdůraznění venkovní scény) či vyobrazení jiných postav.

¹³¹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„Spiegelman makes a publicly circulating photograph part of the tradition of drawing to tell by re-mediating his own version.“

V *Mausovi* je kompon součástí vyprávění, kdy jiný vězeň líčí Vladkovi likvidaci maďarských Židů, kdy nacistům plynové komory kapacitně nestačily a některé z obětí byly donuceny do venkovních hrobů „naskákat zaživa“ (Spiegelman, 2012, s. 232). Vznik fotografií není s touto konkrétní událostí spjatý, přeživší však zmiňují situaci, kdy krematoria „nezvládala spálit všechna těla“¹³² (Didi-Huberman, 2008, s. 16). Tyto odlišnosti ale nezabrání identifikaci. Označení určitého schématu či kompozice v komiksovém kódu za kompon je ale podmíněné pojmenováním hmotného zdroje.



Obrázek 15: Vlevo: kompon v komiksu *Maus* (Spiegelman, 2012, s. 232). Vpravo: fotografie z *Osvětlení* (zdroj: Auschwitz-Birkenau State Museum).

S opačným užitím komponu se můžeme setkat například v krátkém příběhu Ala Williamsona a Archieho Goodwina *Out of Phase*.¹³³ Jde o vyprávění muže věřícího na více možných realit, skrze které lze cestovat. Oproti běžnému světu, všednímu a rutinnímu, ve kterém žije jen proto, jelikož byl vychován tak, aby v něj věřil (s. 39), jsou další reality snové, dobrodružné a on sám je v nich hrdinou. Ve snaze najít „něco

¹³² Překlad autorky. Originální znění textu:

„One photos shows one of the stakes at which bodies were burned when the crematoria could not manage to burn all the bodies.“

¹³³ Goodwin, A. & Williamson, A. (1986). *Out of Phase*. *Epic Illustrated* #34 (The Marvel Magazine of Fantasy & Science-Fiction), 36–42.

většího“, co stojí nad obyčejnou každodenností, získá určitou schopnost „přechodů“ mezi vesmíry. Vnímání reality je podle něj pouze typem pohledu, přičemž alternativní percepce přináší předpoklad dalších, odlišných prostorů, o kterých je přesvědčen, že mohou existovat. Jeho přesuny mezi různými světy mu přinášejí možnost pohybovat se ve zcela odlišných místech, než je „normální“ realita, a prožívat osudy coby dobrodruh bojující proti bájným nestvůrám. Samotný příběh končí panely, ve kterých je tento muž v běžné realitě odveden do psychiatrické léčebny a následně je zobrazen, jak se sedící ve svěrací kazajce vytrácí z prostoru cely.

Na páté straně příběhu (s. 40 v magazínu) najdeme obrazovou citaci odkazující k obrazu anglického malíře Fredericka Leightona *Perseus and Andromeda* z roku 1891, jenž v tomto kontextu představuje hmotný zdroj. Kompon je v příběhu upraven vzhledem k autorskému pojetí celku komiksu, a to jak do výtvarného stylu, tak do drobnějších změn. Například hlavní postava ve vrchní části panelu kopíruje rozvržení Persea z Leightonova obrazu, ačkoli v komiksovém příběhu neletí na okřídleném koni, ale pouze sama vzduchem; ženě, která stojí pod drakem v dolní části panelu a která taktéž odpovídá kompozici Andromedy z malby, leží u nohou další postava, polonahá žena, jež v původním obraze chybí; celková atmosféra je odlišná, především díky pozadí, kde původní skálu nahradila odlišná struktura a Al Williamson navíc přidal sci-fi prvky jako vesmírnou loď a další planety. Byla ovšem zachována základní kompozice obrazu a také postavení na výšku.

Oproti předchozímu komponu z komiksu *Maus* zde není obrazová citace prostředkem, který má dodat příběhu na opravdovosti či posílit rezonování paměti v prostředí příběhu, jenž se na první pohled jeví jako fikční. Naopak, v tomto případě je odkaz na malbu z prostředí řecké mytologie náznakem, který má v recipientovi posílit pocit odtržení od reality. Kombinace mytologického výjevu spolu s vizualitou užívanou ve sci-fi a fantasy prostředí výrazně odlišuje panely zobrazující scény z běžného života. Vložení komponu v tomto kontextu předává recipientovi zprávu, že se ocitá v jiném světě, který obyčejně není přístupný, alespoň ne každému. Podporuje jednak výjimečnost hlavní postavy a také zásadní změnu prostoru, přičemž právě kompon dává nahlédnout do místa, které je „cizí“, daleké a s vlastními, odlišnými pravidly. Další kompon, který lze v příběhu najít, může naopak fungovat jako prolínání reality do alternativních světů a představ hlavního hrdiny, které jsou stále částečně spojeny s realitou. Jde o moment, kdy přemůže nestvůru a zachrání ženu, která jej chce za jeho statečnost odměnit. Tato postava a její postoj je obrazovou citací záběru Sofie Loren z filmu *Era Lui!... Si! Si!*

z roku 1951. Proces stěrávání různých světů je tedy oboustranný a vede k chaosu, který posiluje závěr příběhu, tj. hospitalizaci hlavní postavy do psychiatrické léčebny.



Obrázek 16: Vlevo: ukázka komponu v komiksu *Out of Phase* (Williamson, 1986, s. 5). Vpravo: obraz *Perseus and Andromeda* Fredericka Leightona, 1891 (zdroj: Walker Art Gallery (n. d.) <https://artsandculture.google.com/asset/perseus-and-andromeda/kgGOB4KvGibO7g?hl=cs>).

Podobný případ jsme rozpoznali v užití schématu Michelangelovy *Piety*, kdy kompon citoval kromě hmotného zdroje také atmosféru a významy, které jsou s vyobrazením spojeny. Jeho umístění tedy není pouhá zkouška jakési čtenářské pozornosti či snaha jej zahrnout (pop)kulturními odkazy. Přítomnost komponu má také obohatit a ozvláštnit zážitek recipienta; zároveň tato praxe užívání a realizace piktorálních reprezentací naznačuje komplexnost struktury komiksového kódu. Konzumování komiksu, které naznačil Eco, je v tomto ohledu v přímém rozporu s komiksy, které vyžadují několik interakcí, aby recipient mohl tzv. vystopovat a přijmout vše, co mu tyto příběhy nabízejí. Toto konstatování se samozřejmě nedá chápat jako obecně platné pro veškerou produkci. I mainstreamové komiksy, jejichž podstatnou část tvoří univerzum superhrdinů, však mohou nabídnout víceúrovňové vyprávění, které jde proti jiným příběhům stejného žánru, jež jsou primárně skutečně

určeny ke konzumování. Kompon se v tomto kontextu tedy jeví jako komunikační nástroj, který míří k rozvíjení možností konstrukce komiksového kódu a zároveň také k podobnému rozmachu recipientova čtení/hledění a zážitku.

3.2 Kompon jako součást vnitřní struktury

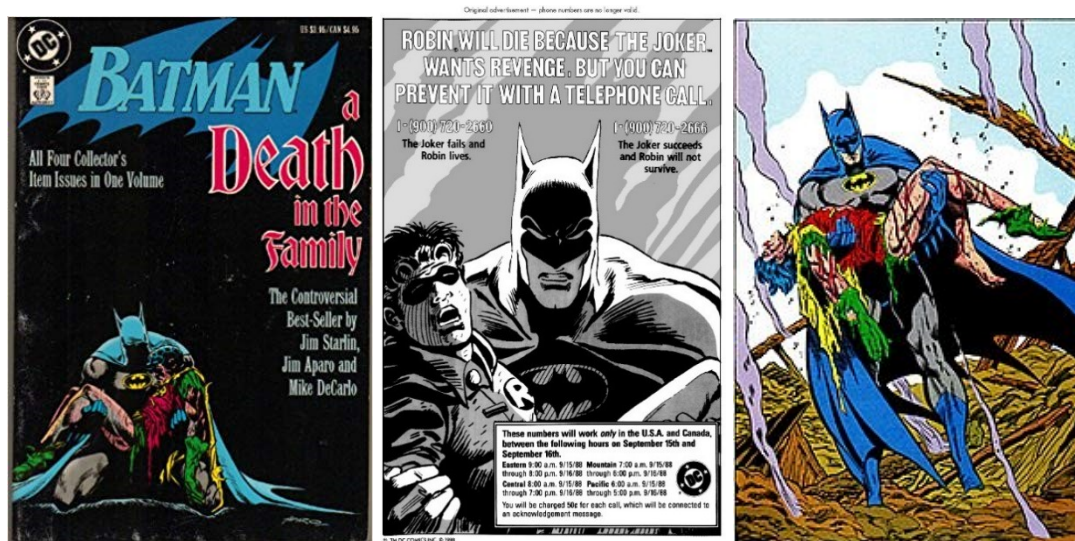
Tato část bude věnována tzv. vnitřnímu komponu, který se v komiksovém kódu ustálil a stal se jeho součástí, tj. je opakovaně záměrně využíván v různých narativech. Vyvolává totiž rozpoznání na dvojí rovině komunikace – odkazuje k hmotnému zdroji a zároveň k předchozímu užívání na poli komiksu, tudíž se přenos významu může jevit jako jistější. Vnitřní kompon se do komiksového kódu dostává na základě stejného procesu jako kompon překladový, na rozdíl od něj se ale z různých důvodů v komiksu tzv. „zabydlel“, byl – autory, recipienty – přijat jako významotvorná složka struktury a/nebo obsahu narativu. Na základě uvedených příkladů se soustředím především na dvě otázky: 1) mění se, posouvá se při opakovaném užívání vnitřního komponu v komiksu jeho význam?; 2) jaké dispozice nebo rysy vedou k tomu, aby se z překladového komponu stal kompon vnitřní?

Typ komponu, u kterého nyní zůstaneme, bude nadále založený na Michelangelově *Pietě*. Obálka *The Death of Captain Marvel* totiž není ojedinělým případem jeho užití. V komiksové sérii *Captain Atom* z univerza nakladatelství DC najdeme stejnou citaci na obálce sešitu hned dvakrát, jednou na čísle 8 v roce 1987 a poté na čísle 44 v roce 1990. Kompon *Piety* se dále objevuje například na obálce grafického románu *Eddy Current* (č. 6 z roku 1988, vydáno Mad Dog Graphics) či na sešitu ze série *Deadpool: Funeral for A Freak: Part 3: Showtime!* (č. 3 z roku 2002, vydáno Marvel Comics). Takto bychom mohli pokračovat i dále.



Obrázek 17: Varianty komponu piety na obálkách komiksu *Captain Atom* z let 1987 a 1990.

Jim Starlin vedle práce na obálce *The Death of Captain Marvel* spolupracoval také na již vzpomínané sérii *Batman: A Death in the Family* (1988, v českém překladu *Batman: Smrt v rodině*, 2017). Se schématem *Piety* se setkáme jak v jednom ze sešitů, tak i na obálce k souhrnnému vydání. Zřetelně vidíme podobnosti s původním hmotným zdrojem, ale také stylistické posuny, jež nás nutí se ujišťovat a ptát se, zda ještě jde o tuto citaci. Míra autorské stylizace se totiž zřetelně blíží k hranicím, ve kterých je kompon ještě možné identifikovat a definovat, přestože jasně rozeznáme prvky, které jsou shodné se sochou *Piety*.



Obrázek 18: Varianty komponu *Piety* v komiksu *Batman: A Death in the Family*, zleva: obálka souhrnného vydání *Batman: A Death in the Family* (1988); inzerát na zadní stránce sešitu *Batman* #427; Batman nesoucí mrtvého Robinu ze sešitu *Batman* #428.

Jde v těchto případech stále o kompony? Odkazují tato zobrazení na konkrétní umělecké, anebo spíše na neurčité schéma (např. oplakávání) či kulturní fenomén? Abychom tuto komunikační situaci lépe pochopili, je potřeba ji kontextuálně objasnit. Jim Starlin vytvořil obálku k *The Death of Captain Marvel* roku 1982, titulka k soubornému vydání *A Death in the Family* následovala v roce 1988. Strana s podrobnostmi o hlasování a zobrazení Batmana, který nese mrtvého (či zraněného) Robina, jsou také z roku 1988. Právě fakt, že na nich pracoval stejný autor, nám napovídá, že jde o původní referenci k *Pietě*.

Vzhledem k umístění této figury můžeme celkem s jistotou říci, že ve vnitřním komponu sílí význam na úkor podoby – vzhledem k narativním souvislostem roste důraz na scénu oplakávání, kterou kompon piety zprostředkuje. Tento typ komponu se tedy postupně stal součástí či signálem situace, kdy v komiksovém příběhu umírá postava, přičemž nezáleží na tom, zda má hlavní, nebo vedlejší roli. Je ukázkou zpřítomnění konotací spojených se zobrazením scény oplakávání: smrti, žalu, truchlení, blízkosti postav, loučení. Přestože se v případě příběhu *A Death in the Family* kompozice a detaily liší od Michelangelovy *Piety*, je charakter kompozice do velké míry zachován, především co se obsahu týče.

Zde přichází ona konstruktivní změna v komponu i následném komunikačním aktu: ustanovení typu *vnitřního komponu piety* představuje přechod od překladového k vnitřnímu komponu. Je na první pohled volnější obrazovou citací, nicméně s referentem je stále spojuje částečně společné schéma/kompozice, ale především význam a konotace, jež se stávají významotvorným prvkem v komunikaci komiksu. Použití komponu piety je obvykle – nepřekvapivě – spojeno s úmrtím postavy, setkáme se s ním na obálkách jednotlivých sešitových vydání, kde plní metonymickou funkci a nahrazuje příběh jedním, ovšem velmi výmluvným obrazem. Ne však výlučně – i v rámci příběhu nese stejné významy, především ty spjaté s motivy loučení a bolesti.

Ačkoli jsem pojmenovala kompon piety až na základě obálky *The Death of Captain Marvel*, na základě níže uvedených příkladů je zřejmé, že toto schéma se objevuje minimálně od 70. let. Těchto zobrazení jsou minimálně desítky a v komunitě komiksových fanoušků jsou explicitně označené jako „pieta“, i když soše od

Michelangela zcela přesně neodpovídají.¹³⁴ Význam a ukotvení rozpoznatelného obrazu (tj. komponu piety) zde přesahuje rozdíly v kompozici (ochablé tělo, stojící postava, atd).



Obrázek 19: Zleva: znázornění komponu piety v komiksu Superboy z roku 1974; obálka komiksu Thor z roku 1978 a obálka The Uncanny X-Men (1980).

Význam vnitřního komponu se na základě opakování v určitém kontextu mění – častější přítomností citace se obsahy posilují, identifikace probíhá přirozeněji. Významové uplatňování ve stejném či velmi podobném tvaru ukazuje na referování „dovnitř“, kdy se zobrazení v komiksu, potažmo sám komiks stává vlastním předmětem reprezentace. Vnitřní kompon tedy „probouzí“ princip metareference, jehož využívá pro odkazování tzv. sama na sebe nebo na své figury. Překladový kompon se tedy může stávat vnitřním komponem z důvodu silné významotvorné složky, která napomáhá smysl schématu či figur nejen přenést a zpřítomnit v jiné formě vyprávění, ale také jej v ní udržet.

3.3 Kompon a „šedá zóna“

Otázka, která vyvstává s ohledem na předmět reprezentace, může být: může piktorální reprezentace piktorální reprezentace znázorňovat existující, ale neurčité zdroje?

Manga série *Barefoot Gen* sleduje příběh chlapce Gena odehrávající se na pozadí konce druhé světové války v Japonsku a atomového útoku na Hirošimu a jeho následný

¹³⁴ Viz například album s těmito znázorněními ve Facebookové skupině COMICS SWIPES a mnoho příspěvků, ve kterých je tato podobnost diskutována a jsou přidávány její další příklady. Pieta (29. dubna 2018). COMICS SWIPES. <https://www.facebook.com/media/set/?set=oa.161193861218232&type=3>

život. Příběh vytvořil japonský komiksový autor Keiji Nakazawa, který sám byl přeživším katastrofy v Hirošimě a své zážitky zformoval do dvou autobiografických knih. První z nich, *I Saw It: The Atomic Bombing of Hiroshima: A Survivor's True Story* (japonsky 1972, anglicky 1982), představuje formu svědecké výpovědi o dopadu bomby a událostech na něj těsně navazující; druhou je právě *Barefoot Gen*.¹³⁵

Situace, kterou vidíme na předložené straně (obrázek č. 20), zobrazuje Gena a přeživšího Seijiho – při pádu bomby byl závažně popálen a jeho bratr najal Gena, aby se o Seijiho staral. „[...] Jeho příbuzní ho izolovali v jedné místnosti, obávající se nakažení jeho ‚chorobou z bomby‘“ (Chute, 2016, s. 131).¹³⁶ Přeživší bombardování měst Hirošima a Nagasaki, kteří se nazývají hibakuša, čelili mnohdy ústrkům a diskriminaci, jelikož se věřilo, že choroby z ozáření jsou infekční, a dokonce i dědičné.¹³⁷ Seiji byl před úrazem umělcem, a přestože měl popálené i ruce, stále jej poháněla vnitřní potřeba zformovat a ukázat nejen utrpení své, ale i dalších obětí. Zatímco Hilary L. Chute analyzuje především vizualizaci, zpodobnění paměti a způsob, jakým jsou vzpomínky ztvárněny v Nakazawových dílech, pro nás tento příklad může sloužit v jiném kontextu, totiž v rámci přenosu (možného) piktorálního modelu či hmotného díla v procesu piktorální reprezentace piktorální reprezentace.

¹³⁵ Tento příběh vycházel v Japonsku v několika časopisech zaměřených na manga produkci během let 1973–1980, od roku 1988 v angličtině pod názvem *Barefoot Gen: The Cartoon Story of Hiroshima*.

¹³⁶ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] his relatives isolate him to one room, fearful of catching his “bomb disease”.

¹³⁷ Viz např.: Simons, L. M. (1984). Children of Hiroshima, Nagasaki survivors facing prejudice, discrimination in Japan. *The Ottawa Citizen*. 7. 6. 1984. 91.

Online dostupné zde: <https://news.google.com/newspapers?nid=2194&dat=19840607&id=Z6QyAAAIBAJ&pg=1441,3702452&hl=en>

Beauchemin, E. (1995, 2. 8.). *The survivors of the atomic bomb attacks in Japan*. Radio Netherlands Archives. <http://www.radionetherlandsarchives.org/the-survivors/>



Obrázek 20: Vlevo: Barefoot Gen 3: Life After the Bomb (Nakazawa, 2005). Vpravo: obraz Kichisuke Yoshimury (zdroj: Hiroshima Peace Memorial Museum. (n. d.). Emotion Carried by the Brush. https://hpmuseum.jp/modules/exhibition/index.php?action=ItemView&item_id=114&lang=eng).

Znázornění zážitků, které chce Seiji přenést na papír, je založeno na reálné praxi – mnoho přeživších atomového útoku na Hirošimu následně své vzpomínky transformovalo do obrazů. Tato díla jsou představena například v expozici Hiroshima Peace Memorial Museum (v sekci *Human Damage*), vystavena byla také v roce 2015 v rámci výstavy *The Sensory War 1914–2014* v Manchesteru nebo v roce 2019 v Torontu. Lze je označit jako svébytný fenomén, žánr čítající mnoho i navzájem podobných obrazů, ke kterému by ekfrastický popis v komiksu mohl referovat. Pokud by v tomto případě šlo o text, ve kterém by se objevilo líčení uměleckého díla vytvořeného přeživším bombardování Hirošimy nebo Nagasaki, bylo by možné jej označit jako ekfrázi – nehledě na to, zda by šlo o reálný obraz nebo pouze odkaz na sadu těchto znázorněných vzpomínek. Piktorální model by zde byl funkční, protože by v sobě mohl zahrnovat všechna výtvarná díla od přeživších, jejich roli ve společnosti a konotace spojené např. se zobrazováním události v galerijních a muzejních prostorech. Ale může vedle skutečného znázornění být předmětem piktorální reprezentace zpodobnění, které by *mohlo být* existujícím obrazem? Níže uvedený příklad nám situaci komplikuje.

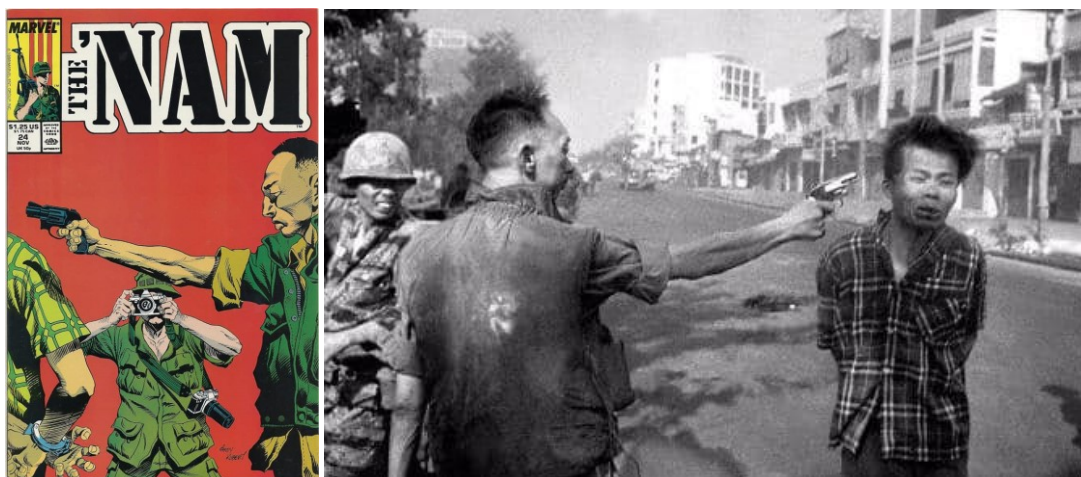
Pokud srovnáme Nakazawův panel s oběťmi (který pravděpodobně referuje k jeho konkrétní vzpomínce) a obraz jiného přeživšího, zjistíme, že něco částečně sdílí. Jde o jeden obraz stylizovaný do komiksu? Referuje komiks k jiné, výtvarně materializované vzpomínce? Bez rozhovoru s Nakazawou se to pravděpodobně nedozvíme. Přesto může jít o piktorální model – tedy aniž by model byl předmětem či nástrojem piktorální reprezentace piktorální reprezentace.

Žánr výtvarných děl vytvořených přeživšími může být široce sdíleným námětem, jenž je využíván jako předmět reprezentace. Tyto rozdíly ve fungování a komunikaci různých systémů umění nás opět upomínají na Lotmanovy poznámky k jazyku animovaného filmu. Je nutné jednotlivé jazyky poznat, přiznat jim jejich schopnosti. Zde ostatně vidíme jeden prvek sdílený skrze různá média, různé kódy, přičemž každý s ním nakládá v rámci svých možností.

Obálka komiksu *The 'NAM #24* (1988), tedy sešitu, který se zabývá okolnostmi ofenzívy Tet a dobývání Saigonu v roce 1968, je určitou vizuální zkratkou, jež je silně spjata s transformací paměti, tedy rolí, kterou může hrát znázorňující znak v celku komunikace kulturní paměti. Během událostí při ofenzívě Tet vznikla ikonická fotografie Eddieho Adamse, která měla v dobovém kontextu velký vliv na způsob vnímání války ve Vietnamu, a Adams za ni získal prestižní ocenění. Na snímku je zachycen okamžik popravy a v době, kdy byl uveřejněn, byl používán především jako názorný důkaz pro hrůzy války a argument pro konec bojů. Až později se vyjevily detailnější kontexty fotografie, tedy že nejde o popravu nevinného civilisty, ale člena Vietkongu, kterého zastřelil jihovietnamský generál a šéf jihovietnamské národní policie.

V celé sérii *The 'NAM* se recipient setkává s fiktivní postavou Edwarda Markse, který je svědkem různých reálných událostí Vietnamské války, jež vypráví z pohledu řadového amerického vojáka. Komiks vycházel v letech 1986 až 1993 pod vydavatelstvím Marvel Comics a byl očekávatelně ideologicky zabarvený. V mnohých ohledech byl také silně naivní, jelikož Edward Marks tráví namísto bojů mnoho času rozhovory s dalšími americkými vojáky, aby v jednotlivých dialogích „vysvětlili“ souvislosti a důvody konání svého i ostatních postav.

V tomto ohledu se nabízí srovnání s komiksem *Grenada: Rescued From Rape and Slavery* (1984), americkou verzí důvodů, až obhajobou invaze do Grenady v roce 1983. Podobnost komiksy vyvolávají nejen, co se týče vyznění obsahu, ale také používání obecně srozumitelných, jednoduchých a stylizovaných obrazů negativních a pozitivních postav a událostí jako například situace osvobození, oslav a podobně. Ačkoli samotné výjevy nereferují ke konkrétním znázorněním, lze na nich vysledovat univerzální kompozice a charakteristiky (gesta, postoje a podobně).



Obrázek 21: Vlevo: obálka komiksu *The 'NAM* #24 (Murray & Camp, 1986). Vpravo: fotografie Eddieho Adamse pořizená 1. 2. 1968 (zdroj: Wikipedia, the free encyclopedia (2023, 21. červen). Execution of Nguyễn Văn Lém https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/43/Execution_of_Nguyen_Van_Lem.jpg

Jde v tomto případě o kompon? Přestože se obálka liší od fotografie na první pohled, paradoxně znatelněji než v případě *Barefoot Gen*, je znázornění popravu komponu zcela jistě blíže. Z jednoduchého důvodu: existuje hmotný zdroj, předobraz, který nám pomáhá kompozici identifikovat. Mohli bychom jej případně použít jako ukázkou hranice, kterou již kompon není s to překročit. Přestože existuje hmotný obraz, ke kterému kompon referuje, rozložení zobrazení je natolik jiné, že již samo o sobě „prověřuje“ schopnost kompozici identifikovat.

Komiksové příběhy jako *The 'NAM* nebo *Grenada* jsou důležité i z pohledu srozumitelnosti a vedle komponu využívají širší škály srozumitelných symbolů a vizuálních zkratk. Kromě přirozené potřeby společnosti připisovat smysl událostem a činům Lotman v souvislosti s rozbořením motivu smrti zmiňuje další lidskou snahu, „psychologickou potřebu předělat minulost, zanést do ní opravy, a zároveň prožít tento zkorigovaný proces jako pravdivou událost“ (Lotman, 2003, s. 267). Jde o proces transformace a zároveň napravování reality, „překlad do jazyka paměti“ a „do přijatelnější – z nějakého hlediska – podoby“ (Lotman, 2003, s. 267). Lotman také předpokládá, že za každou rozhodující událostí v syžetu se skrývá „exploze nepředvídatelnosti“ (Lotman, 2003, s. 265) a zároveň „trs nepředvídatelných trajektorií“ (Lotman, 2003); ve chvíli, kdy se jedna možnost plynutí příběhu naplní, množství dalších eventualit ve stejný moment zanikne.

Lotman k tomuto dodává, že při pohledu dopředu či zpět se mění objekt pozorování: „Když se díváme do minulosti, vidíme už dva typy událostí: reálné a možné. Reálné pro nás získává status faktu a my máme tendenci vidět v něm něco jedině možného“ (Lotman,

2003, s. 266). Tuto tezi můžeme snadno převést z fikčních světů i do vnímání reálných minulých událostí – z řečeného ostatně vyplývá, že Lotman sám se pouze na fikční světy v tomto ohledu neomezuje. Silně ideologicky postavené příběhy, jako jsou právě *The 'NAM* či *Grenada*, můžeme nahlížet jako zmíněné zásahy do podob minulosti, které mají obměnit její výklad. Tyto produkty jazyků umění jsou stopami interpretací a náhledů, které si vypomáhají využíváním významově zakotvených znázorňujících znaků, čímž posilují smysl vyznění. Onen význam je však možný jim vzít a nahradit jej jiným, dobově přijatelnější interpretací.

Zmíněné příklady byly v momentě svého vzniku autentickým – v případě komiksů z jistého pohledu lehce brakovým – vykreslením kontroverzních, problematických událostí, obhajobou amerických ozbrojených akcí v zahraničí. V současnosti, při pohledu zpět, je patrná potřeba je „ideologizovat“, odhalit je jako nepravdivé korigování minulosti a opětovně je re-korigovat – tedy pozměnit jejich význam, který se bude shodovat s nynější, přijatelnější podobou historických interpretací.

Je zjevné, že v problematice komponů narazíme na tzv. šedá místa nebo nejasnosti, kvůli kterým nebude vždy možné tento komunikační nástroj zcela jednoznačně identifikovat. Samotný odklon v podobnosti citace od původního hmotného zdroje je ostatně relevantním důvodem k pochybám ohledně přítomnosti komponu. Ve výše uvedených příkladech jsem byla schopná komponu pietu obhájit na základě kontextualizace. Pravdou však je, že jasnější pravidla bude potřeba stanovit postupně, vzhledem k různorodosti používání komponu a jeho dohledatelným příkladům. Ačkoli je jisté možné předložit zde velkou část příkladů komponu, mnohem zásadnější je nyní povědomí o této komunikační možnosti / nástroji komiksového kódu.

Na problému s komiksem *Barefoot Gen* lze toto jasně stanovit, a to právě skrze předpoklad existujícího výtvarného díla jako předlohy pro užití komponu jakožto piktorální reprezentace piktorální reprezentace. Jelikož nejsme schopni ověřit, zda jde v tomto případě o piktorální reprezentaci piktorální reprezentace, nebo materializovanou vzpomínku, umění přeživších katastrofy v Hirošimě nebo Nagasaki se jeví vhodnější označit jako piktorální model. Pokud bychom byli schopni obraz konkretizovat (podobně jako u komiksu *Maus*), stalo by se zobrazení komponem. Dalo by se tedy říci, že existence komponu závisí vedle znalostí recipienta také na kulturním sdílení konkrétních figur a schémat. Pokud recipient kompon (případně piktorální model) neodhalí, pravděpodobně bude schopen narativem přesto s úspěchem projít.

Nicméně, recipientova identifikace existenci komponu nepodmiňuje. Autor jej umísťuje do příběhu záměrně a spoléhá na svého modelového čtenáře a jeho kulturní kapitál.

3.4 Kompon a/vs intertextualita

V souvislosti s výše uvedeným nelze nezmínit termín intertextuality a jeho roli ve vizuální komunikaci. U intertextuality je zásadní rozeznání v jiném a znalost původního (kon)textu, který k němu referuje; nerozpoznání nebo neznalost vztahu mezi texty či médii pak vede k nefunkčnosti odkazu či citace. U piktorálního modelu či komponu je situace odlišná – jejich rozpoznání obohacuje naši četbu, ta na nich ale přímo nezávisí. Jak bylo napsáno o pár řádek výše: recipient bude schopen pochopit příběh i bez rozpoznání komponu, jeho identifikace interpretaci nepodmiňuje. U všech těchto nástrojů nicméně ale platí společný klíčový rys: vrstvení a zpřítomnění významů. Toto „hromadění“ skrze odkazování mimo určitý text můžeme ve shodě s kanadskou literární teoretičkou Lindou Hutcheon (2006) označit za součást poststrukturalismu. Ve *Smrti autora* ostatně Barthes čtenáři propůjčuje funkci spolutvůrce textu (Barthes, 2006). Autor je tzv. mrtvý, pokud jde čtenář za hranice textu a zapojuje do interpretace vlastní zkušenosti a intence.

Hutcheon se v rámci adaptace komiksu filmem zabývá nejen intertextuálními vztahy, ale i dalšími faktory, které mají na proces adaptace vliv. Uvádí například:

„Není žádným překvapením, že ekonomická motivace ovlivňuje všechny fáze adaptačního procesu. Jak poznamenal komiksový umělec Cameron Stewart: ‚Spousta komiksů se vyrábí tak, aby oslovily hollywoodská studia – jsou psány a ilustrovány jako filmové náměty.... Komiksy jsou psány s očekáváním toho, co se dá udělat s filmovým rozpočtem... V důsledku toho získáte superhrdinské komiksy, které už superhrdinské nejsou...‘ (Lackner 2004: R5). Zábavní průmysl je právě tímto: průmyslem. Komiksy se stávají akčními filmy, televizními kreslenými filmy, videohrami, a dokonce i akčními hračkami: ‚Cílem je, aby dítě sledovalo film o Batmanovi, zatímco na sobě má Batmanovu pláštěnku, jí jídlo z rychlého občerstvení s propagačním obalem Batmana a hraje si s hračkou Batmana. Cílem je doslova zapojit všechny smysly dítěte...‘ (Bolter a Grusin 1999: 68).“ (Hutcheon, 2006, s. 88)¹³⁸

¹³⁸ Překlad autorky. Originální znění textu:

„It is no surprise that economic motivation affects all stages of the adaptation process. As comic artist Cameron Stewart has noted, ‚A lot of comic books are being made to appeal to Hollywood studios—they’re being written and illustrated as a film pitch.... They’re writing comic books in anticipation of what can be done on a film budget ...as a result you get superhero comics that aren’t quite as superhero any more...‘ (Lackner 2004: R5). The entertainment industry is just that: an industry. Comic books become live-action movies, televised cartoons, videogames, and even action toys: ‚The goal is to have the child watching a Batman video while wearing a Batman cape, eating a fast-food meal with a Batman promotional wrapper,

Různé intertextuální odkazy v komiksech jsme mohli vidět už na příkladech v první kapitole. Jednotlivé příběhy – výpovědi – reagují na sociální základ a dobový kontext, které leží mimo ně. Tento tzv. tlak filmové adaptace současného superhrdinský žánr bezesporu mění, intertextuální citace se rychle opotřebovávají, a proto míří spíše k obecným rovinám než k aktuálním. Některé z citací z minulosti se dnes totiž mohou jevit jako nepochopitelné. Bez znalosti širších souvislostí, ke kterým patřila protidrogová propaganda v USA v 80. letech¹³⁹ nebo sociální motivace Dennyho O’Neila, bychom jen těžko rekonstruovali důležitost komiksového příběhu *Snowbirds Don’t Fly* (autora O’Neila). Tehdejší heslo „Just say no“ je textem, na který komiks *Snowbirds* přímo reaguje a určitým způsobem jej zhmotňuje.

Jako základní dějová linka komiksu *Sabrina* (2017) amerického komiksového tvůrce Nicka Drnasa se obvykle popisuje zmizení mladé dívky. Události následující poté, co se Sabrina bez vysvětlení nevrátí domů z práce, svírá atmosféra úzkosti, obav a nejistot. Sabrinina nepřítomnost otevírá prostor dohadům, snahám porozumět a marné potřebě najít odpovědi. Právě situace, ve které se aktéři ocitnou poté, co se Sabrina ztratí, tvoří hlavní linii příběhu. Dominantními motivy jsou fake news, podezření, lidský strach z neznámého, ze všudypřítomného spiknutí a neporozumění. Pomalu plynoucí momenty beze slov, kdy se postavy neustále ohlížejí po osobách, které jedou stejným autobusem nebo tankují u stejné benzinové stanice, doslova jiskří obavami. Zároveň jsou doplněny panely s obsáhlým proudem slov konspiračního rádiového pořadu. Tato témata odráží například postava Sabrinina přítele. Ten se po jejím zmizení zhroutí, odjede ke svému bývalému spolužákovi a během následného bloumání jeho domem objeví rádio, kde onen pořad začne poslouchat a nadále v poslechu pokračuje pravidelně. Bolest ze ztráty přítelkyně mu postupně nahrazuje vědomí o spiknutích a lžích, které nelze nikdy zcela odhalit.

Drnaso sám v rámci výzkumu při psaní scénáře poslouchal pořad amerického pravicového konspiračního moderátora Alexe Jonese,¹⁴⁰ což se do komiksu silně

and playing with a Batman toy. The goal is literally to engage all of the child’s senses‘ (Bolter and Grusin 1999: 68).“

¹³⁹ „Just say no“ byla protidrogová kampaň, která probíhala v 80. letech v USA. Slogan vymyslela Nancy Reaganová, která se jako první dáma v tomto hnutí aktivně angažovala. Viz Reagan.utexas.edu. (n. d.). *Remarks at the Nancy Reagan Drug Abuse Center Benefit Dinner in Los Angeles, California, January 4, 1989.*

<https://web.archive.org/web/20160305201900/https://www.reagan.utexas.edu/archives/speeches/1989/010489a.htm>

¹⁴⁰ Alex Jones vysílá talkshow *The Alex Jones Show*, spravuje také weby *Infowars* a *PrisonPlanet*.

promítlo. V tomto ohledu je *Sabrina* „[...] intimní příběh utrpení jednoho muže, ale také zachycuje politický nihilismus éry sociálních médií – doby, kdy prezident může odmítnout vraždu novináře tím, že o pachateli řekne: „Možná to udělal. Možná ne.““¹⁴¹ Další z postav získají kazetu se Sabrininou nahrávkou, jiné dostávají výhružné emaily od neznámého odesílatele. Není důležité, jak blízký vztah postavy mají, nebo nemají k Sabrině – pocit tísně sdílejí společně.

Komiks vyšel v roce 2017, kdy nastoupil do úřadu prezidenta USA americký miliardář a podnikatel Donald Trump. Jeho kampaň byla s dezinformacemi silně spjatá a *Sabrina* je zhmotněním doby, kdy se nemůžeme spolehnout na řečené, ale je třeba kriticky pracovat se zdroji. Je také zobrazením štěpení společnosti, kdy – řečeno s mírnou nadsázkou – si nejsme jisti, jestli člověk, který společně s postavami jede tak dlouho autobusem, není jejich nepřítel, špion, nebo dokonce atentátník.

Komiksové příběhy nejen že pracují s intertextualitou, ale také, díky principu artiklace, mohou dát textovým odkazům a citacím obrazovou podobu a pozadí. Díky nim pak mohou být intertextuální vztahy lépe uchopitelné a pro recipienta jasnější. Na rozdíl od piktorálního modelu nebo komponu je ale více než vhodné, aby ony vztahy byly rozpoznatelné. Bez nich nebude pečlivě vystavěná atmosféra dostatečně úderná. K tomuto je třeba znát sociální a kulturní společenský kontext a texty, které v něm obíhají. Především nezávislé a alternativní komiksy pak míří směrem ke vzpomínanému Ecovu otevřenému dílu – tvoří je nejen výpověď samotná, ale mnoho textových a v našem případě i obrazových narážek, citací a referencí.

3.5 Shrnutí

Pokud v tuto chvíli vzpomene na Barthesovu analýzu třetího smyslu a Lotmanovu tezi, že sekundární modelující systémy přenášejí recipientům „něco více“ než pouhou informaci, vybízí v tuto chvíli existence komponu k podobnému rozboru konstrukce komunikace komiksového kódu. V jakých podobách komiksový kód předkládá příběh? Jaké úrovně můžeme vyčlenit? Předkládání významu můžeme popsat na základě

Viz např. dquadmin (2019, 18. leden). *Nick Drnaso and Sabrina profiled in The New Yorker*. Drawn & Quarterly. <https://drawnandquarterly.com/news/nick-drnaso-and-sabrina-profiled-new-yorker/>

¹⁴¹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„,Sabrina“ is the intimate story of one man’s suffering, but it also captures the political nihilism of the social-media era—a time when a President can dismiss the murder of a journalist by saying of the perpetrator, “Maybe he did. Maybe he didn’t.“

Viz Max, D. T. (2019, 14. leden). *The Bleak Brilliance of Nick Drnaso’s Graphic Novels*. New Yorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2019/01/21/the-bleak-brilliance-of-nick-drnasos-graphic-novels>.

konfrontace s materiálem – v rovině vnímání. Přenosy dalších typů sdělení mohou rozvíjet recipientovy čtenářské kompetence, cílí na vývoj aktivního čtení a participace na textu vyžadující hledání a doplňování smyslu příběhu, mnohdy díky vícečetnému čtení. Tento typ recepce napomáhá odhalování a rozpoznávání komponent, případně piktorálních modelů, a procesu piktorální reprezentace piktorální reprezentace.

Typy sdělení, které komiksový kód předkládá (i vzhledem k využívání piktorálních modelů a komponent) lze popsat jako následující:

- 1) Prosté sdělení – základní funkce primárního jazykového systému, která je společná i sekundárním modelujícím systémům, tedy smysl konkrétního vyprávění. Srozumitelné předkládání narativu je podpořeno např. kompozicí panelů a stran, barvou, autorským stylem, zobrazením a chováním postav atd.
- 2) Symbolické sdělení – v druhotné rovině komunikace přináší prvky přítomné v kódu také symbolický význam, který, podobně jako Barthesův vstřícný smysl, touží být pochopen. V příběhu k nám promlouvá skrze podobné složky jako prosté sdělení, tzn. symboliku barev (černobílá vs. barevné znázornění), kompozici (formování panelů, vynechávání, překrývání...), gesta, výrazy atp.
- 3) Komponované sdělení – zobrazení vzniklé na základě piktorální reprezentace piktorální reprezentace a obsahující dva druhy významů. Ačkoli by se mohlo zdát, že toto sdělení je shodné se symbolickým, není tomu tak. Obě tyto roviny opravdu pojí kulturně sdílená podoba vázána s významem, avšak v případě komponent je důležitý i druhý význam pramenící z role předlohy, hmotného zdroje, ke kterému znázornění referují. Tím komponenty získávají soubor významů – první, vázající se k původnímu dílu, a druhý, nový smysl, jenž naopak souvisí s kontextem současného vyprávění, ve kterém se zobrazení realizují.

Postava ducha (či fantoma) v pátém díle *The League of Extraordinary Gentlemen: The Tempest* Alana Moorea a Kevina O'Neilla představuje jakéhosi průvodce v jednom z několika krátkých příběhů s názvem *The City of Dreadful Night* (Moore & O'Neill, 2019). Je tedy i prostředkem, který nám pomáhá konstruovat vyprávění a jeho smysl. Na symbolické úrovni evokuje jiný svět, prolínání reality a světa mrtvých. Nadpřirozená a temná atmosféra, kterou postava ducha symbolizuje, souvisí i s názvem epizody, sdíleným s básní Jamese Thomsona.¹⁴² Je také komponentem, který odkazuje ke kresbě

¹⁴² Thomson, J. (n. d.). *The City of Dreadful Night*. Poetry Foundation. <https://www.poetryfoundation.org/poems/45407/the-city-of-dreadful-night>

Johna Tenniela uveřejněné roku 29. září 1888 v magazínu *Punch*.¹⁴³ Toto zobrazení společně s doprovodnou básní referuje k vraždám ve Whitechapele a Jacku Rozparovači, na symbolické úrovni však představuje společenskou kritiku týkající se zanedbávání a opomíjení. Právě lhostejnost k chudým a nezájem má být tím důvodem, proč k vraždám vůbec docházelo. Tato kumulace významů vede k aktivnímu dotváření narativu, vedle kterého se vyjevuje vědomí, že „prostá“ komunikace v sobě nese komplexně vystavenou situaci na několika úrovních.



Obrázek 22: Vlevo: kresba z magazínu *Punch* (1888). Vpravo: kapitola *The City of Dreadful Night* z komiksu *The League of Extraordinary Gentlemen: The Tempest* (Moore & O'Neill, 2019, nečíslováno).

Proces piktorální reprezentace piktorální reprezentace přináší komiksovému kódu možnost využívat kompony – jde o obdobnou práci s piktorálními modely a pozměněným postupem realizace ekfráze, jaká se odehrává v prostředí literatury a výtvarného umění. Původ komponu v komiksovém kódu může spočívat v několika transformacích obrazových reprezentací:

- Zobrazení, které bylo převedeno do komiksu z jiného média.

¹⁴³ Text umístěný pod kresbou anglického ilustrátora Johna Tenniela je následující:
 "There floats a phantom on the slum's foul air,
 Shaping, to eyes which have the gift of seeing,
 Into the Spectre of that loathly lair.
 Face it--for vain is fleeing!
 Red-handed, ruthless, furtive, unerect,
 'Tis murderous Crime--the Nemesis of Neglect!"
 Viz The British Library (n. d.). 'The Nemesis of Neglect' from *Punch*. <https://www.bl.uk/collection-items/the-nemesis-of-neglect-from-punch>

- Zobrazení, které bylo převedeno do komiksu z jiného média a nadále se v komiksu opakuje ve stejné či podobné formě.
- Zobrazení, které vzniklo přímo pro potřeby komiksu a nadále se v komiksu opakuje ve stejné či podobné formě.

Ačkoli se může zdát, že jsme v této kapitole našli nástroj či způsob překladu, který by mohl komiksu přinášet onu kýženou autonomii a odlišnost od jiných médií, není tomu tak. Je pravdou, že komiksový kód přetváří proces ekfráze na „vhodnější“ formu – z verbální reprezentace je vytvořena vizuální reprezentace. Komiks ale není jediným médiem, které tak činí. Film může odkazovat na určitá zobrazení a využívat kompony či podobně konstruované figury a schémata stejným způsobem. Rozdíl tak spočívá především ve zmiňovaném rytmu čtení / hledění na strany komiksu. Na rozdíl od filmu si recipient sám určuje, jak dlouho bude hledět na dvoustranu, stranu či panel a jakým způsobem bude komiks číst, respektive jak začne. To na druhou stranu sdílí např. s výtvarným uměním či fotografií.

V tomto ohledu se potvrzuje můj postup, který spočívá v hledání specifík v konkrétním typu komunikace. Ani popis obrazové citace a role komponů totiž neukazuje na odlišující zvláštnosti komiksu, jež jsou vlastní pouze jemu. Ukazuje se však, že komiksový kód dokáže transformovat určité postupy do své struktury a komunikovat s nimi zcela jiným způsobem. S filmem může sdílet piktorální citaci a s fotografií například volbu ohledně délky pohledu / prohlížení, tzn. ani jedno komiks zcela nevyčleňuje z komunikace audiovizuálních médií. Přesto se odlišuje ve způsobu, jakým si komiksový kód komunikaci tzv. organizuje určité typy znaků. V další kapitole tedy budu pokračovat v popisu komunikačních principů a schémat spjatých s vizuálními teoriemi a teorií komiksu, komiksovým kódem a podobami vyprávění.

Vzhledem k výše zmíněné tezi spojené se schematizací můžeme onu hypotézu rozvinout. Jde o tu vlastnost, která je vlastní vztahování se uměleckého díla – modelu k přirozenému světu. Specifičnost kódu a systému uměleckého jazyka, sekundárního modelujícího systému, představuje způsob, jakým je prvek z reálného či z jiných modelů transformován, a také udává, jakou bude mít podobu. Nyní tedy je zřejmé, že komiksový kód je schopen převzít figuru jak z přirozeného světa, tak i z jiných médií, přeložit ji, zakomponovat, tj. vy-modelovat, a předložit recipientovi, přičemž je zachován její význam a do velké míry i podoba. Pro naše zkoumání má toto vcelku zásadní dopad, jelikož se potvrzuje, že u komiksu najdeme mnoho specifických nástrojů komunikace, ale

žádný z nich pravděpodobně není jedinečný. Zkoumání oněch strukturních komunikačních prvků se jako produktivnější jeví v intermediální perspektivě, spíše než v perspektivě jednoho uzavřeného kódu. V následující části budu věnovat pozornost i určitým figurám, jejich roli a překladům.

4. Obrazovo-textové figury

„Grafická vyprávění jako celek mají potenciál být mocné právě proto, že zasahují proti kultuře neviditelnosti a to tím, že riskují reprezentaci.“
(Hilary L. Chute a Marianne DeKoven)¹⁴⁴

V této kapitole představím různé náhledy na propojování obrazu a textu (nejen) v souvislosti s komiksem. Některé z pojmů byly vytvořeny přímo pro teoretická zkoumání komiksového kódu (Martin Foret), jiné vychází z literární teorie (Stanislava Fedrová a Alice Jedličková). Všechny předložené koncepty se ale zabývají spojením mezi textem a obrazy, jejich vzájemnými vztahy, zhmotňováním nebo způsoby artikulace verbálního do obrazového či obrazovo-textového jazyka. Stejně jako v předchozích kapitolách, i zde bude brán ohled na terminologii konkrétních termínů a jejich aplikační dopad na teorii komiksu.

Po ustanovení komiksového kódu a komponu se nyní přesouváme od popisu pravidel dále na pole, kde se tato pravidla realizují a generují konkrétní typy znaků. Kompon ostatně patří mezi tyto typy znaků – proto tato část bude dialogem komponu s dalšími podobnými prvky. Popis jejich vzájemných vztahů, rozdílů a podobností nám pomůže kompon lépe ukotvit a zároveň obhájit jeho odlišnou povahu při realizaci v komiksu vzhledem k jiným médiím.

4.1 Martin Foret a obrazoslovní amalgám

Martin Foret se ve své disertační práci *Relační konceptualizace „fenoménu“ komiksu* zabývá relevancí základních relačních kategorií,¹⁴⁵ do kterých je komiks povětšinou zařazován. Některé z tezí textu vyšly jako studie nebo kapitoly v odborných monografiích.¹⁴⁶ Nepovažuji za nutné opakovat jeho teze ohledně vymezení komiksu

¹⁴⁴ Překlad autorky. Originální znění věty:

„Graphic narratives on the whole, have the potential to be powerful precisely because they intervene against a culture of invisibility by taking risk of representation.“ (Chute & DeKoven, 2006, s. 772).

¹⁴⁵ Tyto kategorie jsou: (deváté) umění, (literární) žánr, (svěbytné) médium a (specifický) kód.

¹⁴⁶ Martin Foret je uvádí ve své disertační práci v následujícím pořadí:

Foret, M. (2012). Nejistá medialita komiksu. In Foret, M., Kořínek, P., Prokúpek, T. & Jareš, M. (eds.) (2012) *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 85–96.

Foret, M. (2010). Mezi literárnem a výtvarnem: komiks jako obrazoslovní amalgám. *Česká literatura*, 58(5), 581–606.

vzhledem k literárnímu žánru, umění a médiu, stojící na dosti detailní analýze; s jeho závěrem, tj. pojmenováním komiksu jako kódu, souhlasím (viz část 2.2.3 Forma). Kapitulu *Komiks a/jako (specifický) kód* pojmu jako výchozí bod pro bližší zkoumání realizace slova a obrazu, především s důrazem na momenty, které považuju za produktivní pro další polemiku. Vedle toho budu čerpat také z publikace *V panelech a bublinách*, na které Foret spolupracoval jako jeden z editorů a spoluautor textů. Foretův disertační text je bezesporu přínosným a je zároveň výzvou pro další zkoumání povahy komiksového kódu (např. otázka ikonicity), doplněním některých nejasností či zamyšlením nad konstatováními, které lze považovat za sporné. Tyto situace zároveň naznačí naši další cestu po terénu komiksového kódu. Zaměřím se především na následující otázky:

- Jak Foret definuje komiksový kód?
- Jak přistupuje k obrazové a textové oblasti? Jak chápe užívané pojmosloví verbální/vizuální, popř. ikonický, piktorální?
- Jaký je jeho náhled na pole míšení slov a obrazu, nazývané obraztextem dle pojmu W. J. T. Mitchella a jak definuje vztahy v obraztextu?

Foret, M. (2010). Genus mirium: definičně terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí. In Fedrová, S. (ed.) (2010). *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky. Jiná česká literatura (?)* Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 79–90.

Foret, M. (2010). Mezi slovem a obrazem. O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech. In Chneider, J. & Krausová, L. (eds.) *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk: sborník příspěvků ze sympozia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 77–84.

Foret, M. (2007). Co je to komiks? Pokus o teoretické vymezení komiksu. In *K.O.MIX. Zborník z medzinárodnej konferencie*. Nitra: Nitrianska galéria, 12–18.

Foret, M. (2007). Komiks okem lingvistickým. Teze k lingvistickému popisu komiksových textů. In Polách, V. (ed.) (2007). *Funkce – funkčnost – funkcionalismus*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 61–69.

Foret, M. (2008a). O interpretaci vizuálního textu. In Bočák, M. & Rusnák, J. (eds.) (2008). *Médiá a text II*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešově, 38–50.

4.1.1 Definice komiksového kódu

Foret nahlíží na kód skrze různá hlediska a popisy, například výstupy Johna Fiska a Johna Hartleyho,¹⁴⁷ Jonathana Bignella,¹⁴⁸ Umberta Eca¹⁴⁹ nebo Marka Lapčíka.¹⁵⁰ Vymezení pojmu a následnou analýzu považuje za stejně složité, jako když v předchozích částech vymezoval vztah komiksu a žánru, umění nebo média. Kód v obvyklé představě uvádí jako způsob, který systematicky organizuje znaky, jejich významy a vztahy mezi nimi (Foret, 2015, s. 81). Vnímání komiksu jako kódu považuje za adekvátní, protože:

[...] skutečně není dáno ‚uměleckou‘, žánrovou či mediální charakteristikou daného textu, jako na základě identifikování užitých kódů, resp. právě specifického komiksového kódu (či ‚jazyka‘, jak se někdy uvádí, ovšem tento pojem požívá jistou exkluzivitu pro přirozený kód řečový). (Foret, 2015, s. 82)

Příkladem je „nejcharakterističtější rys komiksu“, tj. sekvenčnost (Foret, 2015, s. 82) jako způsob řazení polí vedoucí k jinému vnímání. *V panelech a bublinách* Foret uvádí, že sekvence je primární způsob, na jehož základě komiks vzniká (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 119). Jeho recepce pak zahrnuje náhled na stránky jako celek, jednotlivé umístění polí a doplnění vyprávění v mezerách (viz také část 2.2.1 Forma). Jedná se také o znalost gramatiky a strukturní povahy komiksu, bez níž je vnímání a porozumění obtížnější. Zásadní se ovšem jeví především způsob, jakým se pracuje s rozvržením slov a obrazů. Komiks tedy dle Foreta „patří k typů textů (komunikátů), které můžeme označit jako sémioticky heterogenní, neboť jsou realizovány několika znakovými systémy“ (Foret, 2015, 84), přičemž těmi základními jsou verbální a piktorální.

Ze znaků obou typů jsou vytvářeny konkrétní, funkčně homogenní texty, a to na základě specifického, jednotného *kódu*, který je vlastní právě komiksu a jehož konkrétními realizacemi tyto texty jsou, neboť v jejich širším korpusu lze identifikovat řadu konvencí, na základě nichž jsou

¹⁴⁷ Tedy: „Nejjednodušeji lze kód definovat jako ‚vertikální‘ uspořádání znaků (paradigma), které mohou být kombinovány v souladu s ‚horizontálními‘ pravidly (syntagma)“ (Fiske & Hartley, 2005, s. 40, citováno Foret, 2012, s. 81).

¹⁴⁸ Slovy Foreta jde o tzv. lapidárnější označení, tj. „systém organizace znaků“ (Bignell, 2002, s. 10, citováno Foret, 2015, s. 81).

¹⁴⁹ Tedy: „Není pravda, že kód organizuje znaky; správnější je říci, že kódy poskytují pravidla, které generují znaky jako konkrétní události v komunikačním styku“ (Eco, 2004, s. 62, citováno Foret, 2015, s. 81).

¹⁵⁰ „Přes různé definice se však zdá, že napříč různými autory a přístupy panuje shoda na klíčové vlastnosti kódu: představují abstraktní entitu jen těžko identifikovatelnou (přesněji: spíše vůbec) mimo okamžik komunikační události“ (Lapčík, 2012, s. 236, citováno Foret, 2015, s. 82).

vytvářeny, stejně jako množství specifických (jen, či primárně, v komiksu užívaných) strategií a prostředků. (kurzíva M. F., Foret, 2015, s. 85)

Foret nahlíží na komiks jako na „specifický druh textů“, přičemž vychází při svém zkoumání ze sémiotického přístupu, v němž vidí vhodný nástroj analýzy. Především proto, že umožňuje komplexně popsat prostředky, se kterými kódy operují a zároveň specifické rysy a specifické vlastnosti komiksových textů i jejich formálních náležitostí (Foret, 2015, s. 84): „Cílem tohoto snažení pak může být pokus o obecný strukturní popis, který by (po patřičném rozpracování) nabídl analytický aparát pro další výzkum a popisy konkrétní“. Primární je pro Foreta popsat komiksovou formu a nalézt vhodný výraz, kterým komiks lze označit a který by zároveň dostatečně nastínil jeho základní struktury. K tomu dochází pomocí několika teoretických konceptů na bázi míšení slova a obrazu. Nasetkáme se s žádným návrhem postupu analýzy komiksového kódu jako například u Umberta Eca, tento cíl si však Foret ani neklade. Nepředkládá ani vlastní, třebaže pracovní definici kódu (ale výše zmíněnou formulaci komiksového kódu ano), ale při jeho popisu spoléhá na definice, které již byly předloženy. Označení komiksu jako kódu je nicméně jen začátkem, k obhájení této teze je třeba projít skrze vymezení užívání slov a obrazů a vztahů mezi nimi.

4.1.2 Oblast verbální a vizuální, „literárna“ a „výtvarna“. Problém ikonický vs. piktorální.

Foretovo pracovní nahrazení literatury jako „literárna“ a výtvarného umění jako „výtvarna“ je dle jeho vlastních slov „[...] užíváno dosti volně“ (Foret, 2015, s. 86). Literárno je podle něj:

„víc“ než oblast označená problematickým pojmem literatury (rozhodně zahrnující přinejmenším všechny z hlediska „uměleckosti“ negativně či „nízko“ hodnocené sféry), ale méně, než co značí nejširší pojem slovesnosti (aniž by bylo přesně jasné, kde bude hranice onoho méně). (Foret, 2010a, s. 582–583)

Označením „výtvarno“ se Foret chce odpoutat od ustálené souvislosti názvu *výtvarné umění* s uměním v nejširším smyslu slova a také proto pro potřeby svých textů opět zužuje pojem, a to prostě na „obrazy – (pojem výtvarno, pozn. autorky) bude tedy zahrnovat především texty/díla vzniklá tradičními ‚uměleckými‘ disciplínami/technikami malby, kresby a grafiky“ (Foret, 2010a, s. 583).

Mezi těmito dvěma prostory dochází k přechodovým a syntetizujícím fenoménům, jež vytváří hraniční podoby kódů: vedle komiksu zmiňuje Foret také vizuální poezii, autorskou knihu (jako literárně-výtvarný artefakt) a obrazovou knihu (Foret, 2010a, s. 584–591). V nich se nesetkáváme s verbální a obrazovou složkou v jejich tradičních podobách, tj. v konvenčních formách, ve kterých se s nimi setkáváme nejčastěji. To je samozřejmě především literatura a výtvarné umění, kde zmíněné složky plní námi zažitou a známou roli, kterou jsme schopni okamžitě identifikovat.

Poukázání na „[...] některé typy propojení těchto oblastí a jejich vzájemných vztahů“ rozvíjí tezi, že spojení literárna a výtvarna odkazuje „[...] k rovině vztahů slova a obrazu“ (Foret, 2015, s. 86). Literárno a výtvarno, slovo a obraz jsou tedy prezentovány jako dvě odlišné pole, které se v určitých momentech mohou propojit a: „Teprve důkladnější specifikace této dichotomie umožní pochopit subtilní způsoby prolínání literárna/verbálna a výtvarna/piktoriálna v komiksu“ (Foret, 2015, s. 86). Výchozím bodem můžeme tedy rozumět představu o oblastech, které jsou ze své podstaty zcela rozdílné, přičemž jejich setkávání jsou předmětem analýzy.

Rozlišení slov a obrazů popisuje Foret na několika úrovních.

Předně je to úroveň znakových prostředků, na které se slovo a obraz rozlišují jako znaky *verbální* (slovesné) a *piktoriální* (obrazové), resp. *konvenční* (*symbolické*) a *ikonické* (nejobecněji pak *motivované* a *nemotivované*) [...] Rozdíl mezi nimi je viděn především v motivaci spojení výrazu s obsahem a v neposlední řadě také v tom, že u obrazu „je tvarosloví zároveň i jeho znakovost“ (Zvěřina 1968: 31), že tedy forma je sémioticky podstatná, kdežto u verbálních znaků se má za to, že všechna jednotlivá token jednoho typu mají stejný význam.¹⁵¹ (kurzíva M. F., Foret, 2015, s. 86–87)

Uvedené rozdělení není „[...] absolutní, jde o jisté ideální typy“. Tento rozdíl pak udává charakteristiku kódů, které se znaky pracují a ovlivňují i podobu recepce. Foret k tomuto problému uvádí, že představa čtení výtvarného obrazu (textu), jenž je spíše

¹⁵¹ Foret v poznámce pod čarou (s. 87, pozn. 210) k tomuto uvádí: „Proti tomuto chápání verbálních znaků (a písma) se vymezuje hnutí vizuální poezie, které verbální znaky (a písmo) od této determinace ‚osvobozuje‘.“ Uvádí např. *kaligramy/ideogramy* a *typogramy*, tj. „prostorové“ básně (kurzíva M. F.). „Litery už [...] nejsou jen ‚abstraktním‘ nosičem skládajícím jim externí významy, ale samy nabývají sémantické moci – znamenají (anebo přinejmenším posilují významy slovní). Tradiční západní fonetický systém písma je zproblematizován a přetvářen v ideografický [...]“. Považuji za důležité tuto poznámku stručně zmínit, jelikož vizuální poezie může být dávana do souvislosti s komiksem vzhledem k tzv. experimentálním spojení písma a obrazů.

těkávé povahy (viz Daneš, 1999, s. 448, citováno Foret, 2015, s. 87) není přesná.¹⁵² Tyto texty používají svá vlastní kompoziční pravidla, která recipientovi naznačují, kudy se při čtení vydat a s každým dalším setkáním s textem se posiluje znalost recipientovy orientace. Foret se dále věnuje označení slov a obrazů jako médií (Foret, 2015, s. 88–89) a přiblížení obrazu jako „nového“ písma¹⁵³ (Foret, 2015, s. 89–90). Píše poté: „Tedy nejen protiklad slova a obrazu jako typů znaků, ale i protiklad obrazu a slova coby médií se ukazuje jako nefunkční“ (Foret, 2015, s. 90). Jako vhodný proto považuje koncept obrazotextu W. J. T. Mitchella¹⁵⁴ a jeho odmítání tzv. „ryzích“ textů a obrazů. Média se totiž navzájem ovlivňují a sdílí některé společné rysy, žádné z nich tedy nemůže být zcela tzv. čisté ve srovnání s jinými.

Projekt očištěného jazyka-systému tak nahrazuje (Mitchell, pozn. autorky) chápáním jazyka jako heterogenního pole diskurzivních modelů, pro něž ustanovuje koncept *obrazotextu (imagetext)*: kompozitní, syntetické formy, kombinující v jednom celku obraz a slovo. Obrazotext odhaluje fatální propletení reprezentace s diskurzem, překrývání vizuální a verbální zkušenosti. (kurzíva M. F., Foret, 2015, s. 91)

V souvislosti s poli „výtvarna“ a „literárna“ považuji nyní za důležité blíže se zaměřit na Foretův přístup v užívání teoretických pojmů: vizuální, ikonický a piktorální (ve smyslu obrazový). Vzhledem k tomu, že v kontextu této práce jde o poměrně zásadní termíny, můžeme v tuto chvíli přistoupit spolu s Martinem Foretem k jejich přesnému vymezení, které určí i další používání v následujících kapitolách.

Foret je postupně také definuje, přestože s nimi zachází trochu nepřesně. K termínu piktorální (kód) například píše:

(Komiks, pozn. autorky) Představuje totiž komplementární kombinaci prostředků (nejméně) dvou kódů: verbálního (těmi jsou sdělovány především vlastní promluvy, přesněji jejich čistě informační obsah) a piktorálního (těmi jsou sdělovány zvláště informace o kontextu promluvy, podílí se ve značné míře na vyjádření emocionální složky výpovědi). (Foret, 2015, s. 85)

¹⁵² Jistý způsob tohoto tzv. těkávého čtení později představím v návaznosti na analýzu „komiksového vzkazu“ v následující části věnující se konceptu W. J. T. Mitchella blíže. Zde pouze uvedu, že způsob těkávého čtení nemusí být nutně neproduktivní, jak může být nyní vnímáno.

¹⁵³ K problematice psaného textu (jako viditelného jazyka) v souvislosti s komiksem se dostanu také v následující části.

¹⁵⁴ Zde Foret cituje knihu *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* z roku 1994, která v českém překladu vyšla v roce 2016 a kde se „imagetext“ překládá jako „obraztext“. Touto problematikou se budu podrobně zabývat a budu používat označení „obraztext“ v souladu s českým překladem.

U pojmu piktorální pak uvádí v poznámce pod čarou: „Někdy se uvádí ikonického, ale pojmy verbální a ikonický nejsou stejného řádu – i verbální může být ikonické. Zde bude tedy užíváno označení piktorální ve smyslu obrazem vyjádřený – analogicky k verbální ve smyslu slovy vyjádřený“ (Foret, 2015, s. 85). Na následující straně píše: „Onen prostor mezi literárnem a výtvarnem tak bude především prostorem mezi ‚textovým‘ a obrazovým, resp. verbálním a piktorálním [...]“ (Foret, 2015, s. 86) a v poznámce pod čarou, opět u slova piktorální, doplňuje: „Někdy se užívá dichotomie verbální – vizuální, která je však chybná, neboť i slovo má ve své psané formě vizuální podobu (vnímáme ho zrakem)“ (Foret, 2015, s. 86). Z výše uvedeného tedy můžeme říci, že pojem *verbální* představuje *slovesné* či *slovy vyjádřené*; *piktorální* pak *obrazové* či *obrazem vyjádřené*. Tyto dva pojmy náleží stejnému řádu – Foret neuvádí jakého, ale předpokládáme, že jde o podobná pravidla, jakými operují jejich kódy. Ostatně u Lotmana jsme se přesvědčili, že umělecké, sekundární jazyky jsou tvořeny dle podobného schématu jako ty přirozené, primární jazyky.

Označení *vizuální* pak chápe pouze jako *vnímané zrakem* – proto nefunguje ona dichotomie, v rámci níž vizuální bývá označováno a chápáno jako obrazové. Později pak Foret používá k pojmenování povahy komiksu termín *piktoverbální* (viz Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 45 a 145). Tomu odpovídá i pojmosloví užívané v této práci, totiž název *obrazovo-textový*. Piktorální jakožto obrazový můžeme uchopit na základě pojmu *picture*, kterým Mitchell označuje hmotný obraz jako opozitum k *image*, abstraktní představě obrazu, obrazu imaginárnímu.

V souvislosti s termínem ikonický se částečně vrátíme k analýzám ikonických znaků. Foret píše:

Předně je to úroveň znakových prostředků, na které se slovo a obraz rozlišují jako znaky *verbální* (slovesné) a *piktorální* (obrazové), resp. *konvenční* (*symbolické*) a *ikonické* (nejobecněji pak *motivované* a *nemotivované*). Specifičnost obou typů znaků je zřejmá a jejich vymezení notoricky známé. (kurzíva M. F., Foret, 2015, s. 86)

Na tuto větu navazuje poznámka: „[Specifičnost obou typů znaků, pozn. autorky] Koresponduje ostatně i se základním rozlišením v tradičních znakových typologiích – v nejznámější Peircově triádě mu odpovídá vymezení *symbolu* a *ikonu* [srovnání Peirce 1997] [...]“ (Foret, 2015, s. 86). Peircova typologie znaků je jednoduchá a zároveň nezavazující, lze z ní čerpat a zároveň není nutné přijmout veškeré jeho myšlení jako

celek. To může být také důvodem, proč se k jeho členění znaků stále vztahujeme. Přesto zde považují za nutné pojem ikonu a ikonicity ujasnit a vymezit pro tuto práci.

Peirce znak rozlišuje na základě trojí trichotomie, přičemž druhá trichotomie stojí na vztahu znaku, representamenu, a objektu, který zastupuje. Na této úrovni mluví o trojici ikón, index a symbol.¹⁵⁵ Další Peircovu klasifikací znaků zde nebudeme uvádět a zůstaneme u těchto tří typů, respektive především u ikónu. Ikón je znakem, jehož prvky jsou propojeny na základě shody – analogie či podobnosti (metafory, obrazy, diagramy, viz Gvoždiak, 2014). Podobnost v sobě ale může skrývat více rovin, možností a problémů, jak ji uchopit, než se na první pohled může zdát. Vít Gvoždiak např. ve svém základním přehledu sémiotiky předkládá tři typy podobnosti: 1) výraz se podobá výrazu; 2) obsah se podobá obsahu a 3) výraz je podobný obsahu (Gvoždiak, 2014, s. 79). Ačkoli zmiňuje, že by mohla stát u analýz a řešení různorodých jevů, také píše, že pro svou obecnost a všudypřítomnost:

[...] je mimořádně nevhodné považovat ji za nějaký analytický nástroj. [...] Podobnost není kategorie, která by beze zbytku korelovala s nějakými jednoznačnými a předem vymezitelnými důsledky. Tvrzení, že je něco něčemu podobné, neříká vůbec nic, protože lze implicitně pracovat s jakýmkoli morálním, etickým či hodnoticím kritériem, které navíc není ani nutně znakové povahy. (Gvoždiak, 2014, s. 80–81)

Podobnost a ikón (případně ikonicitu) jsou propojené pojmy, avšak nemají stejný význam. Obrazové není automaticky ikonické jen proto, že se obě pole mohou pohybovat ve vizuální oblasti; jde spíše o (možnou) vlastnost, která obraz váže k jinému objektu. Například zmiňované onomatopoeie v komiksu představují typ podobnosti, kdy se výraz podobá obsahu – piktorální ztvárnění zvuků odkazují k jejich skutečnému znění (nebo se o to alespoň pokoušejí). Tato podobnost je v komiksu již očekávaným prvkem, nabývá tudíž charakteru neutrálnosti.

Příznaková podobnost, které jsme se v této práci již několikrát přiblížili, by pravděpodobně nejlépe odpovídala typu výraz se podobá výrazu, tj. representamen se podobá objektu, ke kterému referuje. Může se jednat o kopírování kompozice nebo námětu, lze se setkat i se situacemi, kdy se obraz záměrně podobá jinému obrazu. V takovém momentu můžeme uvažovat o ikonickém principu, tedy strategické

¹⁵⁵ U popisu Peirovy druhé trichotomie zachovávám původní označení „ikón“. Foret jej užívá pouze v případě citací Pierce, v dalších případech používá termín „ikon“. Budu se držet Foretovy terminologie, proto se v této kapitole objevují oba pojmy.

podobnosti. Tyto zmínky, jež se týkají problematiky kopírování a odkazování v obrazové rovině, se budou postupně skládat do celku specifického pro komiks, respektive pro nástroje, se kterým komiksový kód specificky nakládá.

Foret se pravděpodobně vztahuje také k definici ikonu McClouda, která je logicky zcela jiná. V McCloudově teorii je ikon „jakékoli zobrazení, které má znázorňovat osobu, místo, věc nebo myšlenku“ (McCloud, 2008, s. 29). Ve slovníčku pojmů *V panelech a bublinách* autoři dodávají:

U obrazových ikonů pak McCloud definuje škálu od realismu (fotografie) k abstrakci (*karikatura*). Jde o odlišné pojetí než v sémiotice u Charlese Sanderse Peirce, jehož pojmová nomenklatura je však při analýze komiksu rovněž používaná (např. Magnussenová, Caldell). (kurzíva autoři, Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 388)

Je zřejmé, že zmiňovaná otevřenost pojmu ikon (ale i indexu a symbolu) vede při používání v teorii komiksu k možným nejasnostem a problematickým momentům. I v případě, že bychom při práci vycházeli pouze z definice McClouda, je samotný termín ikon silně teoreticky zatížen a jeho ukotvení se jeví jako mlhavé. Při používání tohoto pojmu v dalších částech jej bude nutné vysvětlovat či odkázat na způsob jeho chápání v konkrétním přístupu. Spíše než synonymum podobnosti chápu ikonicitu jako významový vztah, mimetickou povahu mezi representamenem a objektem.

Když Foret mluví o vztazích mezi obrazy a slovy v komiksu, zmiňuje mimo jiné i „vizualizaci“ či „ikonizaci“ psaného slova (viz níže). Termín vizualizace je zde poněkud nejasně používán vzhledem k tomu, že k němu Foret výše nabídl popis jako *okem viditelné*. V této souvislosti jsem si však celkem jistá, že jde o naznačení procesu transformace slov do obrazu (obrazových objektů). U pojmu ikonizace je situace obdobná – mohl by být míněný jako *připodobnění*, *znázornění*, naznačení přiblížení slov k obrazům a přebírání jejich vlastností. Měli bychom ale tyto procesy označovat takto? Pokud řekneme, že slova se stávají obrazem a obrazy se verbalizují, tento pro komiks důležitý pohyb zachytíme také, možná přesněji. Foret tuto formulaci samozřejmě používá také a jeho analýza je komplexní a čitelná i přes tyto drobné terminologické nejasnosti. V této práci však tento termín nebudu v takových souvislostech používat, jelikož nevyjasněné teoretické pozadí považuji za problematické. Označení obrazový nebo piktorální ale nejsou ve vztahu k ikonicitě synonymní.

4.1.3 Obrazoslovní amalgám, jeho vnitřní vztahy a kompon

Foret se dále zabývá vnitřními vztahy mezi obrazem a slovem (popř. textem). Jak už jsem uvedla, Mitchellův pojem obraztextu se v tomto smyslu jeví jako adekvátní koncept pro popis dalších jevů a vztahů. Stojí totiž na propojení dvou rovin namísto toho, aby je komparoval či odděloval; „Obraztext odhaluje fatální propletení reprezentace s diskurzem, překrývání vizuální a verbální roviny“ (Foret, 2015, s. 91). Zde by měla být pravděpodobně zmíněná piktorální úroveň namísto vizuální – důležité je ale především vědomí, že se pohybujeme na poli obrazů a slov. A to ne ve smyslu dvou rovin, které se potkávají ve svých „tradičních“ rolích, ale v prostoru jejich „velké syntézy“ (Foret, 2015, s. 96).

Foret předkládá několik druhů vztahů mezi obrazem a slovem, např. typologie podle Scotta McClouda (McCloud, 2008, s. 153–155, citováno Foret, 2015, s. 94–95) nebo Thierry Groensteena (Groensteen, 2005, s. 154-162, citováno Foret, 2015, s. 95). Momenty, kdy se stírají hranice mezi slovem a obrazem, reprezentují právě onu „velkou syntézu“ a není náhoda, že se tak v mnoha případech děje právě v případě komiksového kódu. Jako příklady uvádí Foret (dialogové) bubliny, „vizualizace“ a „ikonizace“ psaných slov, která se uplatňuje: „S maximální silou [...]“ (Foret, 2015, s. 96) a dále „[...] užívání specifických vizuálních znaků jako tzv. zvukových efektů [...], tedy způsob zaznamenávání zvuků pomocí onomatopoií, citoslovcí“ (s. 96). S těmito prvky jsme se již dle mého názoru dostatečně seznámili v předchozích kapitolách.

Foret následně uzavírá:

Vzhledem k tomu, že u některých prezentovaných fenoménů vyskytujících se běžně v komiksech není možno jednoznačně rozlišit, zda patří do „literárna“ (verbálna) či „výtvarna“ (piktorálna), resp. obě tyto kategorie se v nich neoddělitelně propojují, bylo v názvu subkapitoly užito metaforické označení „amalgám“ – stejně jako ten je slitinou dvou (či více) prvků, které jsou v něm však neodlučně spojeny, tak i v komiksu se „literární“ a „výtvarné“, verbální a piktorální, prolíná způsobem, který znemožňuje jejich oddělení, byť i jen pracovní, heuristické. (kurzíva M. F., Foret, 2015, s. 97)

Amalgám je reprezentací syntézy a smíšeného charakteru komiksu. Je vším, co se mezi slovem a obrazem stalo (Foret, 2015, s. 96). Volbu jména pro dění na tomto prostoru můžeme považovat za snahu toto místo uchopit skrze jasné označení. Obrazoslovní amalgám nemá nahradit označení komiks, ale jasně a zřetelně pojmenovat jeho povahu i aktivitu na jednotlivých stranách. Slova a obrazy fungují skrze konvence „[...]“

specifického kódu, v jehož rámci jsou produkovány komiksové texty“, má svou „gramatiku“ i „syntax“ (s. 98). V tomto kódu se slova mohou chovat jako obrazy a obrazy získávají verbálních rysů, mimo to je schopen zapojit do svého fungování i další kódy, např. rétorické, stylistické, výtvarné, narativní, estetické atd. (s. 98–99). I díky tomuto Foret komiks označuje jako „*typ sémioticky heterogenních textů/komunikátů*“, jenž je „[...] kombinací prostředků (nejméně) dvou kódů: verbálního [...] a piktorálního [...]“ (kurzíva M.F., s. 85).

Foretův pojem obrazoslovního amalgámu se od komponu liší tím, že svým popisem míří na jinou stránku komiksu. Je místem spojení, stejně jako kompon, avšak v jiném smyslu slova. Pokud se např. podíváme na dialogové bubliny jako na amalgám, jde bezesporu o komunikační prvek – jsou příkladem prolnutí dvou rovin do jedné syntézy. Dialogová bublina má určitý tvar a společně s podobou, stylem nebo barvou písma naznačuje povahu sdělení postavy. Text a obraz se prolínají do společného celku, kterým komunikují / předávají zprávu na více rovinách než „pouhá“ slova. Jejich vzájemný vztah se diametrálně liší od vztahu slova a textu ve formě ilustrace – kde obraz tradičně znázorňuje řečené v textovém popisu. Jsou spojením, kde se ze dvou médií stává jedno. Kompon na úrovni dialogových bublin funguje jiným způsobem. Tvar některých, např. obláček / mrak (myšlenky) nebo žárovka (nápad) referují ke skutečnému objektu, jsou to tedy (vnitřní) kompony, které mají zobrazení doplnit / obohatit o význam. Pozapomeňme nyní na fakt, že jde o objekty, nikoli umělecká díla, na které jsme se zaměřovali především.

Kompon pojí s amalgámem tedy především proces „smíchání“ slitiny, kterou nelze oddělit. Zatímco Foret mluví spíše o mediálním míchání obrazu a textu (slova se chovají jako obrazy a naopak), kompon se formuje skrze intermediální míchání a transformaci významu. Nejde o prolínání slova a obrazu, ale o propojení významu zdroje a nového umístění nebo znovu-zpřítomnění určitého smyslu, pro nějž byl kompon vytvořen jako druh jistého nosiče.

4.1.4 Doslov

Uvedené chápu jako prvotní námět pro diskuzi ohledně komiksového kódu i teorii komiksu obecně. Pokud přijmeme pojmové nejasnosti, můžeme se zaměřit na důležitý rys textu: je to opakované zdůrazňování propojování dvou komunikačních složek namísto „pouhé“ výpomoci jednotlivých složek. Rozdíl mezi sdělením, kde jedna rovina ilustruje druhou, a spjatým, smíšeným komunikátem je zásadní. Přiblížím jej v další části na

základě popisu principu *prorůstání* obrazu a textu a rozvíjení konceptu obraztextu W. J. T. Mitchella, ale i obrazovotextového amalgámu. Produktivní na Foretově práci je také detailní vhléd do problematiky klasifikace komiksu jakožto žánru / média / umění / literatury a/nebo kódu. Jeho výzkum nám tedy dopomáhá k tomu, abychom tuto část vynechali a pokračovali tam, kde on s rozbohem skončil. Není nutné zabývat se vyjasněním kódu ve Foretově pojetí; je však nutné přiznat, že díky jeho argumentačnímu odmítnutí jiných klasifikací jsme mohli v teorii komiksu učinit další krok a definovat vlastní podobu kódu pro tuto práci. Na rozdíl od jeho textů neskončíme u přiznání syntézy dvou rovin do komiksového kódu, ale budeme postupovat dále. Nejprve v dalším zkoumání obrazovo-textových figur v komiksu a příbuzných konceptů a později ve popisu vymezených nástrojů a principů a v aplikaci do obrazovo-textových komunikačních strategií a podob.

Foretův přístup nám přináší ověřené pozadí teorie komiksu, které považuji za důležité, lze jej s jistou nadsázkou popsat jako „odrazový můstek“ pro naše zkoumání. Jeho shrnující analýza je zásadní pro současnou českou teorii komiksu, tato práce se ale vydává jiným směrem. Koncept amalgámu není nepřesný, odpovídá i našemu ustanovení komiksového kódu. Stojí vedle komponu, avšak rozvíjí vztah obrazu a slova na jiné úrovni – namísto transformace významu je pro amalgám centrem zájmu intermediální syntéza.

4.2 Obraztext W. J. T. Mitchella: prorůstání jako významotvorný princip

Bližší pohled na koncept obraztextu, který bude následovat, s sebou ponese i detailnější pohled na vnitřní obrazovo-textové vztahy, který aplikuji na komiksový materiál.

Vlastnostem vztahů mezi obrazem a textem věnoval W. J. T. Mitchell několik prací, které na sebe volně navazují a jejichž centrem je především studium ikonologie. První z nich, *Iconology: Images, Text, Ideology* (1986), která se zabývala odlišností slov a obrazů, Mitchell zpětně hodnotil jako neúspěch: „Jakkoliv se *Iconology* snažila o ustanovení teorie obrazů, vyústila namísto toho v knihu o strachu z obrazů“ (Mitchell, 2016, s. 9). V *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* (1994, česky 2016) předkládá Mitchell konkrétní aplikace svých teorií na příklady a přibližuje způsoby komunikace a vztahy mezi obrazem a textem. Kniha se stala hojně citovanou a patří k Mitchellovým nejznámějším. Text *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images* (2005) přibližuje moc, kterou obrazům při každodenním kontaktu dáváme; jsou představeny také jako objekty vyjadřující emoce a požadující po nás, abychom je tak

vnímali.¹⁵⁶ V souboru esejů s názvem *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics* (2015) se Mitchell zabývá estetikou médií, umění, symbolismu a dalšími aspekty vizuální kultury.

V tuto chvíli nám nejde primárně o definování obrazového a textového pole a určení jejich hranic, odlišností či podobností, jelikož tyto oblasti chápů v návaznosti např. na Lotmana jako proměnlivé a nestabilní. Snaha o jejich obecný popis nebude nikdy zcela dostačující, a to za prvé pro šíři samotných polí a jejich hraniční momenty a za druhé pro jejich nekonečný vývoj v prostoru kultury. Otázky typu, co je obraz a co je slovo či jaký je rozdíl mezi slovem a obrazem, pro nás nejsou tolik důležité. Přiblížím zde především významovou stránku spojení, nebo naopak vědomého oddělování, slova a obrazu, tj. v jakých relacích se obraz a slovo objevuje jako komunikační celek a jaký je jeho dopad na přenos sdělení. Nebudeme sledovat puristickou debatu o „čistých“ médiích (která byla velmi stručně zmíněna v souvislosti s textem Martina Foreta, viz s. 141), ale pracovat, v návaznosti na Mitchella, na základě výchozího bodu existence smíšených médií; v tomto hlavně na případě „obraztextu“ – sloučení obrazové a textové roviny.

4.2.1 Image, Picture & Imagetext / obraztext

Analýzu jednotlivých obrazovo-textových entit začnu nutným vyjasněným podstaty konkrétní situace v pojmosloví, které Mitchell používá.

V originále jeho textů se setkáme s označením *image* a *picture*. Výše jsem nastínila rozdíl mezi nimi, který spočívá v procesu materializace. Slovo *image* představuje nemateriální vyobrazení, představu v mysli, imaginaci obrazu na základě předchozího popisu. *Picture* je naopak materiální obraz, tzn. konkrétní umělecké dílo. V češtině tento pojem může fungovat v termínu „piktoriální“. Výše jsem v této souvislosti uvedla jako další synonymum i obrazový – tohoto pojmosloví se budu nadále držet. Pro hmotná díla využiji přívlastky „piktoriální“ nebo „obrazový“, nikoli vizuální.

Image, představa o obrazu, je něco neexistujícího, přesto známého: něco, co je přítomné, ale paradoxně chybějící zároveň, neuchopitelný prvek, který vidáme realizovaný v nejen obrazových médiích (Mitchell, 2015, s. 16–17). Mitchell také tvrdí, že *image* (představa) je „znak, jehož smyslové hodnoty napoobují ty zobrazeného objektu“ (Mitchell, 2015, s. 17).¹⁵⁷ *Image* tedy funguje na základě nápodoby, vztahem

¹⁵⁶ Esej s podobným názvem *What Do Pictures "Really" Want?* vyšel v roce 1996 v The MIT Press a tvoří jeden oddíl této knihy.

Viz W. J. T. Mitchell, The MIT Press; October, Vol. 77 (Summer, 1996), pp. 71–82.

¹⁵⁷ Překlad autorky. Originální znění textu:

mezi představou a konkrétním předmětem: jeho znaková funkce je téměř stejná jako v případě ikonu (pokud budeme následovat obecně rozšířené, avšak podle Eca „naivní“ předpoklady). V případě, že zůstaneme u předpokladu, že ikon pojí s označovaným předmětem podoba, pak lze image přeneseně chápat jako (podobný) ikon(u). Recipient je totiž schopen na základě sémiotického vztahu nápodoby či podobnosti rozeznat objekt pouze na základě imaginace.

Jak v *Teorii obrazu*, tak v *Image Science* (2015, s. 39–40) se vedle přiblížení a vysvětlení pojmu imagetext Mitchell zabývá také tím, jak jej vlastně psát. Uvádí:

Využívám zde typografické konvence lomítka, abych označil „obraz/text“ jako problematickou propast, rozkol, či trhlinu v reprezentaci. Pojem „obraztext“ označuje složená, syntetická díla (či koncepty), která kombinují obraz a text. Výraz „obraz-text“ se spojovníkem označuje *vztahy* vizuálního a verbálního. (kurziva W. J. T. M., Mitchell, 2016, s.101–102

Nechci se nyní věnovat teoretickému vymezení jednotlivých pojmů. Na této problematice považují totiž za zajímavé zhmotnění variant (ne)vztahů mezi obrazem a textem. Mitchell vytvořil významotvorným performativním aktem (představujícím udání smyslu pojmenováním a grafickým vyjádřením) z typografických znamének rozlišující terminologické prvky. Lomítko (/),¹⁵⁸ představuje „[...] traumatickou mezeru nereprezentovatelného prostoru mezi slovy a obrazy [...]“¹⁵⁹ (Mitchell, 2015, s. 39), rupturu. V souvislosti se spojovníkem (-) píše Mitchell, že: „[...] existují figurativní, vytěsněné verze obrazu-textu: formální dělení vyprávění a popisu, vztahy představ a jazyka v paměti, vnořování obrazů (metafor, symbolů, konkrétních předmětů) do diskurzu a naproti tomu šum diskurzu a jazyka v grafických a vizuálních médiích“¹⁶⁰ (2015, s. 39), jde tedy o vztahy a relace. Tzv. doslovné (či doobrazené) podoby obraztextu, syntézy dvou slov spojených v jedno, chápe v projevech jako např.: „[...]

„[...] a sign whose intrinsic sensuous qualities resemble those of some other object.“

¹⁵⁸ V *Image Science* se Mitchell hlouběji zamýšlí nad nahrazením lomítka typografickým znakem „X“ (Mitchell, 2015, s. 39–47), který nutně nemusí reprezentovat pouze prázdnotu či absenci. Naopak může být vyplněním nepřítomnosti, něčeho, co není ani text ani obraz (Mitchell, 2015, s. 43). Přítomností tohoto „třetího prvku“ se pak dále zabývá s ohledem na estetiku a sémiotiku (Mitchell, 2015).

¹⁵⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] the traumatic gap of the unrepresentable space between words and images, what I tried to designate with the “/” or slash.“

¹⁶⁰ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] there are figurative, displaced versions of the image-text: the formal divisions of narrative and description, the relations of vision and language in memory, the nesting of images (metaphors, symbols, concrete objects) inside discourse, and the obverse, the murmur of discourse and language in graphic and visual media.“

grafické romány a komiks, fotografické texty, experimentální poezie, sama typografie“¹⁶¹ (Mitchell, 2015, s. 39). Spojení oněch termínů pak reprezentuje prolnutí dvou rovin, jejich splynutí do jednoho komunikačního celku, jednoho typu znaku.

Pole obraztextu je podle Mitchella zajímavým pro sémiotiku a estetiku proto, že představuje „[...] bod sbíhání sémiotiky, teorie znaků, a estetiky, teorie smyslů. [...] místo, kde se oko a ucho setkávají s logickými, analogickými a kognitivními vztahy, které dávají vzniknout smyslu na prvním místě“¹⁶² (Mitchel, 2015, s. 47). Obraztext je tedy především místo shledání, syntézy: spojování nejen dvou typů komunikace, ale i jiného způsobu vyjadřování, materializace sdělení.

V souvislosti s principem artikulace bych ráda zmínila také princip autoreferenční – obrazy, které vznikají a existují na jeho základě, Mitchell nazývá *metapictures*, metaobrazy (Mitchell, 2016, s. 48–94). Jde o *image in image*, obrazy o obrazech, tj. obrazy, „které odkazují k sobě samým nebo k jiným obrazům, obrazům, které slouží k osvětlení toho, co obraz je“ (Mitchell, 2016, s. 48). V případě metaobrazů je nutno mít stále na paměti v tomto ohledu zásadní diferencí představa – obraz; jedná se buďto o materiální zobrazení materiálního obrazu (picture), nebo materiální realizaci představy (image). Mitchell tyto znaky rozděluje do několika skupin: *picture itself* (obraz jako takový), *other pictures* (druhé obrazy), *dialectic images* (dialektické obrazy), *meta-metapictures* (metametaobrazy) a *talking metapictures* (mluvící obrazy) (Mitchel, 2016).

Jejich předložení a zkoumání je zároveň příkladem „širší teorie pole reprezentace, hybridního oboru ‚ikonologie‘“ (Mitchell, 2016, s. 94). Jsou dokladem o aktivní roli obrazů, které přebírají dynamiku namísto toho, aby „pouze“ ilustrovaly. Metaobrazy jsou „základní potencialitou, která je přítomná v obrazové reprezentaci jako takové: je místem, kde se obrazy odhalují a ‚poznávají‘, kde reflektují průsečíky vizuality, jazyka a podobnosti, kde spekulují a teoretizují svou vlastní podstatu a historii (Mitchell, 2016, s. 94). Všechny tyto typy ale v základu referují samy k sobě, ačkoli vyjevují druhé scény hledění, druhé obrazy, druhé prostory.

Mitchell analyzuje například obraz s názvem *Pastýři z Arkádie*, který může sloužit jako ilustrativní příklad aktivní role obrazů a reference. Když Mitchell o *Pastýřích*

¹⁶¹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] graphic narratives, and comics, photo texts, poetic experiments, typography itself.“

¹⁶² Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] imagetext is the convergence point of semiotics, the theory of signs, and aesthetics, the theory of the senses. [...] place where the eye and the ear encounter the logical, analogical, and cognitive relations that give rise to meaning in the first place.“

píše, zmiňuje „zobrazení *narativního* výroku“, přisuzuje metaobrazům v této souvislosti „roli jakožto *scén interpretace*“ (kurzíva W. J. T. M., Mitchell, s. 89). Mohli bychom na tomto základu pojmenovat další princip, princip metareference? Takový princip by spočíval nejen ve znovu-referování k obrazu (či přesněji schématu), ale také v předávání smyslu a interpretací, které obraztexty a obrazy nesou. Například pokud by se kompozice *Pastýřů z Arkádie* objevila v komiksu, kde by byla stylizovaná do schématu superhrdinů, jež ohledávají nápis „Et in Arcadia ego...“, připomněla by nám vedle samotného originálu obrazu od Nicolase Poussina také interpretaci přítomnosti smrti a heslo *memento mori*, které jsou s původní malbou spojeny? Na tuto otázku jsme již poskytli odpověď v podobě popisu komponu. Ten je stejně jako obraztext místem setkání (podobně jako amalgám), znovu-referováním. Jak příklad *Pastýřů* ukazuje, princip metaference se ukazuje pro kompon jako jedna z klíčových vlastností. Stejně jako obraztext je kompon dle mého názoru určitým spojením interpretací a významů plynoucích z kulturně a historicky sdílených kompozic a schémat.

Obraztext, „[...] at' už je chápán jako složenina, syntetická forma či jako propast nebo trhlina v reprezentaci“ (Mitchell, 2017, s. 96), stojí proti představě o slovu a obrazu (popřípadě literárnímu a výtvarnému) jako dvou separátních oblastí. Tento rozpor je konvenčně zakotven a dle Mitchella podporován přístupy univerzit: „[...] verbální a vizuální média mají být vnímána jako odlišné, samostatné a paralelní sféry, které se sblíží pouze na některé vyšší úrovni abstrakce (ve filozofii estetiky, v humanitních vědách, na děkanátu“ (Mitchell, 2016, s. 97). Past komparace spočívá v možnosti „zahalování“; při analýze obrazu a textu ve skutečnosti není nezbytná, naopak může zakrývat momenty, které mohou odhalit *vztahy* mezi obrazy a slovy. Neanalyzujeme smíšená média (film, ilustrovanou knihu nebo komiks) a realizaci vnitřních spojení, ale povětšinou komparujeme dobový román (text) a malířství (obraz). Pokud Mitchell odmítá komparativní metodu v případě náhledu na problém obrazu a textu, „tj. heterogenity reprezentačních struktur v rámci pole viditelného a čitelného“ (Mitchell, 2016, s. 101), činí tak z toho důvodu, že si je vědom jiných, snad zásadnějších, otázek. Ty směřují právě na vztah mezi slovy a obrazy:

Skutečnou otázku, kterou si v souvislosti s těmito druhy obraz-textových vztahů máme klást, není: „Jaký je rozdíl (nebo jaká je podobnost) mezi slovy a obrazy?“, ale: „Jaký má tento rozdíl význam?“ To jest, proč záleží na tom, jak jsou slova a obrazy juxtaponovány, spojovány či oddělovány? (Mitchell, 2016, s. 103)

Jako příklad „složeného umění“ Mitchell uvádí iluminované knihy anglického malíře, grafika a básníka Williama Blakea,¹⁶³ knihy, které „přímo vyžadují čtenáře, který je schopen se přesouvat mezi verbální a vizuální gramotností“ (Mitchell, 2016, s. 101). Je to tak proto, že Blake pracuje ve svých grafických listech s metaforou „viditelného jazyka“ (Mitchell, 2016, s. 122–123); Mitchell píše, že s ní pracují dva postupy, „lingvistika vizuálního obrazu“ a „ikonologie textu“. V souvislosti s Blakem a jeho zobrazováním „lidských figur“ Mitchell píše, že jde o tendenci „[...] Blakeovy grafiky zobrazovat opakované či ‚iterované‘ formy – figury, které se vyskytují dostatečně často, aby byly uznány jako konstitutivní prvky nějakého kódu [...]“ (Mitchell, 2016, s. 160). Pojem Morris Eaves „grafická opakovatelnost“, kterou formuluje právě na základě Blakeových lidských písmen, je zásadou, jež „[...] propojuje text a obraz [...] a má sklony podrývat jakékoli vnímání nezbytné a nutné odlišnosti, tkvící v předpokládané povaze těchto médií, druhích předmětů, které znázorňují, nebo druhích vnímání, které vyžadují“ (viz *The Notebooks of William Blake*, s. 74, citováno Mitchell, 2016, s. 160).

Ukazuje se, že obraztext jako složené umění je také místem setkávání opakování, které vede k rozpoznatelnosti a utváření konstitučních jednotek. „Iterované formy“ na základě „vzoru podobnosti a odlišnosti vytvářejí nekonečnou škálu významů“, píše Mitchell (s. 161). Nezmiňuje však, že tyto grafické prostředky zároveň umožňují *podržení významu* – vedle vzniku nových významů stojí „originální“ či „zdrojový“ význam a jeho opakováním pak dochází k jeho posilování, nikoli rozplynutí. Patří taktéž do skupiny „opakovaných ikonografických a formálních vzorů“, jejichž význam „vyrůstá [...] z jejich vzájemné podobnosti“ (Mitchell, 2016, s. 161).

Jako druh smíšeného umění Mitchell uvádí také komiksy, popřípadě komiksové stripy. „Běžný“ vztah slova a obrazu označuje jako „sešívání“¹⁶⁴ jednoho k druhému, kdy dochází k vzájemnému vypomáhání v procesu komunikace.

V typickém komiksovém stripu má slovo k obrazu stejný vztah, jaký má řeč (či myšlenka) k činu či k tělu. Jazyk se objevuje v řečových bublinách proudících z řečnickových úst nebo v myšlenkových

¹⁶³ V předmluvě k českému vydání *Teorie obrazu* je uvedeno, že studie Blakea je počátek „širšího Mitchellova dlouhodobého projektu kritické ikonologie“ (Mitchell, 2016, s. 9). Tím je myšlena monografie (vycházející z jeho disertační práce) *Blake's Composite Art: A Study of the Illuminated Poetry* (1978). Blakeova práce je v *Teorii obrazu* v obecnější rovině často zmiňována a poté detailně analyzována: tvoří výchozí bod pro Mitchellovo uvažování o textových obrazech.

¹⁶⁴ Mitchell uvádí v poznámce pod čarou, že v tomto případě přebírá koncept „sutury“ („švu“) v podobě, jak jej rozvinula psychoanalytická filmová věda. Bližší vysvětlení viz Mitchell, 2016, s. 104.

obláčcích stoupajících z hlavy přemýšlejícího. Naproti tomu v předkarteziánském světě středověkých iluminovaných rukopisů bývá řeč znázorněna jako svitek, nikoli jako mráček či bublina, a stoupá z gestikulující ruky, nikoliv z úst. Jazyk jako by koexistoval v témže obrazovém/písmovém prostoru – rukopis stoupající z ruky –, namísto aby byl vyobrazen jako přízračná emanace z neviditelného nitra. Narativní diegeze [...] bývá většinou umístěna na okraje obrazu, do pozice, která je chápána tak, že stojí „mimo“ přítomný okamžik vyobrazených činností, výjevů a těl.¹⁶⁵ (Mitchell, 2016, s. 104–105)¹⁶⁶

Mitchell si je ovšem vědom, že vedle oněch „běžných“ vztahů obrazu a slova dochází na poli komiksu také k odlišným, složitějším realizacím na rovině techniky vyprávění (např. snahy o vyobrazení jazyka). Výše uvedený popis tedy chápeme jako základní (nejjednodušší) vztah. Komplikovanější relace pak vidí v *Doonsbury* Garyho Trudeaua, *Mausovi* Arta Spiegelmana či v *Temném rytíři* Franka Millera.

Maus oslabuje vizuální přístup ke svému narativu tím, že zhušťuje svůj rámcový příběh (rozhovor otce, který přežil holokaust, a jeho syna je svým důrazem na řeč nápadně nefilmový) a halí lidské tělo na všech úrovních vizuálního narativu do figur zvířat (Židé jsou myši, Němci kočky, Poláci prasata). Oproti tomu *Temný rytíř* je silně filmový a televizivní, využívá kompletní rejstřík filmových technik a rétoriky videa, a přitom průběžně porušuje rámečky a do popředí staví aparát vizuální reprezentace. (Mitchell, 2016, s. 105-106)

Syntéza v obraztextu tedy nespočívá pouze v pouhém „sešití“ obrazu a slova, ale celých oblastí, tedy i těch možností, kterými obraz nebo text disponuje v jiných médiích a jejich realizacích. Pokud Mitchell zmiňuje v souvislosti s *Temným rytířem* filmové techniky, které jsou v komiksu uplatňovány, značí to možnosti obrazu přetransformovat své schopnosti z filmového kódu do kódu komiksového (minimálně část z nich). Ačkoli nejde o stejnou realizaci těchto schopností, tzv. princip transformace umožňuje filmové způsoby vyprávění upravit a přetvořit do takové podoby, která je prosaditelná v komiksovém kódu a vyprávění.

¹⁶⁵ Opět zmíníme pouze poznámku pod čarou, kde Mitchell píše, že toto konvenční rozložení prostorů se může přeskupovat s odkazem na knihu Willa Eisnera *Comics & Sequential Art*. Bližší vysvětlení viz Mitchell, 2016, s. 105.

¹⁶⁶ Autor se dále předkarteziánskému světu v souvislosti s komiksem nevěnuje, v tomto smyslu se mu nebudu věnovat ani já. Citace je zde uvedena v této podobě především proto, aby jí byl ponechán původní význam, tj. nastínění různých vyobrazení řeči s odkazem na jiný typ složeného umění, přičemž funkce tohoto vyobrazení plní v celku sdělení stejnou roli.

4.2.2 Eseje

V *Teorii obrazu* se Mitchell v rámci obraztextu a obraz-textu soustředí na „dva odlišné druhy verbálně-vizuálních svazků“: textové obrazy (textual pictures) a obrazové texty (pictorial texts) (2017, s. 119). V návaznosti na jeho přístup předložím dva příklady esejů – analýz, ve kterých (podobně jako Mitchell v případě jiných forem) zasadím komiks do rámců textových obrazů. Budu se soustředit na komiks jakožto obraztext a na jeho projevy vzhledem k vizuální reprezentaci řeči a vizuální popisy paměti a vzpomínek.

V první části bude v centru pozornosti samotný Mitchellův text; v druhé prověříme jeho koncepty na žánru (auto)biografického a dokumentárního komiksu. Výsledkem bude bližší představa o obrazovo-textových celcích a jejich realizacích v komiksovém kódu. Řečené nám dále napomůže popsat určité specifické fungování nástrojů a znakové funkce komiksového kódu. Ekfrázi, již se Mitchell v souvislosti textových obrazů také věnuje, nebudu opomíjet; její analýzu ovšem předložím v následující části a v jiném kontextu a rámování.

Eseje zároveň budou tvořit prostor, ve kterém budeme brát v úvahu funkci a možnosti komponu. Jsou v abstraktních nebo svědeckých příbězích určitá schémata, která lze vnímat jako kompony? Jsou, nebo nejsou kompony omezeny žánrově? Nalezneme v intimních narativch spíše tzv. kompony z šedé zóny, tzn. pochopíme piktorální narážku, ale nejde o referenci k hmotnému zdroji? Tyto a podobné otázky (mezižánrová realizace komponu, piktorální zkratky bez zdroje) nás budou zajímat především.

4.2.2.1 Obrazový text: „comic thank-you note“

V květnu 2012 se na University of Chicago uskutečnila konference Comics: Philosophy and Practice, kterou organizovala Hilary L. Chute. Spolu s Patrickem Jagodou byla také editorkou tematického čísla *Critical Inquiry* s názvem *Comics & Media*, které vyšlo roku 2014 a na uvedené konferenci navazovalo. Mitchell, který se dle svých vlastních slov nikdy blíže komiksem nezabýval, se přesto zapojil do programu konference (například jako moderátor diskuze s Artem Spiegelmanem či Joem Saacem) a k tematickému číslu napsal doslov, na který se nyní zaměříme.¹⁶⁷ V něm vedle profesních důvodů pro zapojení do tohoto projektu Mitchell zmiňuje také jeden osobní, který jej motivoval k účasti: spolu

¹⁶⁷ Sám Mitchell v doslovu uvádí, že komiks používal spíše „ilustrativně“. Nejblíže se k němu dostal v knize *The Last Dinosaur Book: The Life and Times of a Cultural Icon* (1998), kde jej analyzoval vedle dalších příkladů; částečně komiks také užívá jako příklad k metaobrazům (viz výše) (Mitchell, 2014, s. 260).

s komiksovým kreslířem Nathanielem McClennenem na ni dorazil jeho syn Gabriel. Když Mitchell předkládá fotku těchto dvou přátel z konference, dodává, že když snímek pořizoval, neměl tušení, že jeho syn za měsíc zemře (Mitchell, 2014, s. 261). Přidává také fotografii Gabriela ze smutečního oznámení a kresbu Natea, která tyto dvě fotografie kombinuje.

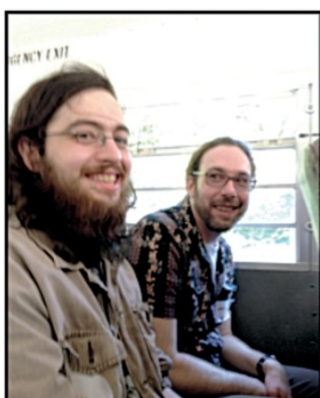


Figure 6. Nathaniel McClennen and Gabriel Mitchell. Photo: W. J. T. Mitchell.



Figure 7. Nathaniel McClennen, untitled drawing.



Figure 8. Gabriel Mitchell. Photo: W. J. T. Mitchell.

Obrázek 23: Zleva: fotografie Nathaniela McClennena a Gabriela Mitchella; McClennenova kresba; fotografie Gabriela Mitchella ze smutečního oznámení (Mitchell, 2014, s. 261).

Kresba se zdá být zřetelným komponentem – spojuje dvě fotografie, násobí přítomnost Gabriela, který byl v této době již po smrti. Splňuje existenci hmotného zdroje (na rozdíl od např. *Barefoot Gen*), nicméně pokud by Mitchell tyto fotografie nezveřejnil, o těchto předobrazech bychom nevěděli, a tedy portrét nedokázali identifikovat jako překladový kompon. I po jejich zveřejnění se ale vyjevuje otázka, zda jej můžeme považovat za natolik široce sdílené znázornění, aby kresbu bylo možné spolehlivě klasifikovat. Těžko v tomto ohledu nabídnout jasnou odpověď – v tomto případě intimního daru bych nicméně rozhodla, že o kompon nejde.

Jiný případ představuje druhá ukázka. McClennen daroval Mitchellovi kromě této kresby ještě jednu, kterou sám Mitchell označuje jako „děkovný komiksový vzkaz“ („comic thank-you note“, Mitchell, 2014, s. 261). Traumatická událost vyvolávající nevyslovitelný smutek a pocit, že jsou slova bezvýznamná, může paradoxně vést k produkci slov (a obrazů) o této situaci. Takové (verbální a piktorální) figury mohou být zároveň „v pořádku“ („fine“), útěchou, pokud se realizují ve správném tónu (Mitchell, 2014, s. 263). Komiksový vzkaz, který Mitchell obdržel, se mu jeví jako takový případ. Po jeho analýze dochází k tomu, že je ve skutečnosti adresován mrtvému a tím pádem tento dopis nemůže být doručen. Ona analýza však spočívá vedle verbálně-piktorální

recepce ještě v něčem jiném: Mitchell na vzkazu demonstruje, v čem je dokladem o stavu současného komiksu.

Vzhledem k teoretikům a autorům, kteří se podíleli na konferenci a tematickém čísle,¹⁶⁸ pojmenovává Mitchell jako svůj první závěr, že současný komiks se přesunul k vyprávění o traumatech, často na základě autobiografické zkušenosti. I na první pohled neosobní či objektivní, respektive odosobněný žurnalismus (Mitchell vzpomíná na práce americko-maltského komiksového autora a novináře Joea Sacca) vyžaduje, aby byl autor nejen tím, kdo příběh předloží, ale i svědkem, vypravěčem, který zprostředkuje emoce a atmosféru události.

Další teze se týká transmediality, pomocí níž opět dokládá, že komiks je složeným dílem; kromě slova a obrazu „šev“ či „sešití“ zahrnuje i fotografie, které jsou manuální transformací (tj. kresbou) převedeny do struktury sdělení (komiks). Tento příklad „přesunu“ zároveň slouží za potvrzení i našeho závěru, tj. že v komiksovém kódu je přítomen transformační princip. Rozdíl mezi sešíváním médií, jež jsou spojena ručně (kresbou), nebo digitálně (v počítačovém programu), je pak v Mitchellově myšlení zásadní: vzpomeňme analýzy grafických listů Williama Blakea, malíře-básníka (Mitchell, 2016, s. 122–162 nebo Mitchell, 1978), kdy je ruční písmo (rukopis) centrálním motivem.

Tím, že dárek od McClennena označil Mitchell jako dopis či vzkaz, sám pojmenovává charakter onoho ne-vyprávění a další analýzou jej potvrzuje; nejde tolik o souvislý narativ, ale spíše o různorodé poznámky dané do souvislostí. Tyto piktorální zápisy pak nabývají intimního charakteru, především pro povahu společné zkušenosti adresáta a příjemce (či místo-příjemce, kterým se Mitchell stal). Fragmenty (i nesouvislé, ale sekvenčně provázané) zasazené do celku, čáry, škrty a zdánlivě nečitelné figury jsou poměrně častým rysem současného (auto)biografického komiksu.

Následná Mitchellova analýza se týká především temporality a kompozičního rozložení vzkazu, kdy na základě detailního („too close“) čtení vysvětluje symboly, vyobrazení a postuluje různé cesty, kdy žádná z nich není jasně dána, ani zcela vyvrácena. Řekněme zde, že se jedná spíše o jeho intuitivní interpretaci rytmu čtení, přičemž Mitchell navíc zmiňuje veškeré detaily a objasňuje nám jejich význam. Alternativní cesty mezi sekvencemi přitom nenarušují celkové sdělení, jako spíše odhalují jiné vztahy mezi různými částmi dopisu. Důležitý je i Mitchellův závěr, který je šířeji sdílený ve studiích

¹⁶⁸ Šlo například o několikrát vzpomínanou teoretičku Hilary L. Chute nebo komiksové autory Arta Spiegelmana a Joea Sacca.

komiksu a ke kterému on sám došel, ačkoli není teoretikem komiksu – to může naznačovat výraznost a dominanci tohoto rysu v rámci kódu.

V jednotlivých panelech (zde spíše částech) se totiž setkáme s více časy a činy/akcemi dohromady. Nejde o zcela výjimečný prvek, nicméně v rámci komiksu jde v podstatě o unikátní realizaci. Postavy zároveň mluví, myslí i poslouchají, multiplicita situací a časů se může propojit a zároveň stát samostatně – a především: při recepci nám neutíká ta část vyprávění, které zrovna nevěnujeme pozornost. Všechny časy a situace před námi leží a my sami si jako recipienti vybíráme, kolik pozornosti a času budeme čemu konkrétně věnovat (viz 3. kapitola, část *Třetí smysl: místo setkání symbolů a emočního zranění*).



Obrázek 24: „Comic thank-you note“ pro W. J. T. Mitchella od Nathaniela McClennena (Mitchell, 2014, s. 262).

Číselná nápověda u vyobrazených polí představuje náznak směru, kterým se při recepci vydat, ale rytmus struktury je zároveň částečně narušován, svádí k dalším, jiným „procházením“ skrze ostatní pole. Rozložení časovosti se liší od jiných komiksových narativů především v tom, že zde je nám předkládáno mnoho situací, ale není zde začátek ani konec – akce v panelech vyvolávají dojem, že se dějí v jeden okamžik nebo minimálně se nedějí v takové návaznosti, s jakou jsme se dosud setkali. Jsou tedy čísla „řádek“ nápovědou k posloupnosti vnímání, nebo pouze očíslováním jednotlivých fragmentů? Proč nás samo rozložení mate?

Domnívám se, že odpověď spočívá v tom, že tento vzkaz netouží předat příběh (například zážitků z konference), uchovat jej a sdílet jej s jakýmkoli náhodným recipientem. Význam komplikovanější struktury dopisu leží mimo podstatu sdělení: nejde o příběh, ale ani o dopis otci, jde o expresi, vyjádření emocí do výrazu, ve kterém se snoubí chaotičnost zážitku účasti na konferenci se smrtí a truchlením. Obraztext nabývá formy autorova vědomí, kde se setkáváme s převyprávěním zážitků spojených s profesně naplňující setkáním, traumatem spojeným s úmrtím přítele a potřebou se rozloučit s ním i jeho otcem, který byl McClennenovým hostitelem.

Nevidíme zde příběh, ale materializované vzpomínky a zmatení, které různorodý celek vyvolává. Poděkování a rozloučení složené z grafických a typografických figur je produkováno ne do viditelného jazyka, ale spíše do viditelných emocí, ztráty a naděje. Když Mitchell píše, že komiks zde představuje „[...] vyjádření ‚propojené duše‘ a pohroužení se do ‚lásky a života‘ [...]“ (Mitchell, 2014, s. 265),¹⁶⁹ fragmentárnost se ukazuje jako produktivní způsob zhmotnění, které může naznačovat například složité emoce, aniž by je bylo nutné popisovat. Naopak – text je nepopíše, není dostatečným. Takové texty mohou v určitých případech suplovat onu bezvýznamnost, kterou zakoušíme při snaze reflektovat traumatickou a bolestnou událost. Ve složeném obraztextu (a textových obrazech) nehrají slova dominantní roli. Nejsou ale ani bezúčelná, nazvala bych je právě jako účinné litery. Tyto litery – figury (jak verbální, tak piktorální) – pomáhají přenášet i další typy sdělení než pouze informaci.

Pokud se podíváme na komiksový vzkaz blíže, vidíme, v jakou syntézu obraz a text dospívají: panelové členění a jejich obsah navzájem prorůstají písmem, aby vytvořily jednolitý celek. Když Mitchell analyzuje Blakeovy grafické listy z *Knihy Jób*, píše: „Priorita slova a obrazu je zde striktně nerozhodnutelná [...]“ (2016, s. 155), což

¹⁶⁹ Překlad autorky. Originální znění textu:

„[...] an expression of the ‚connected soul‘ and its immersion in the ‚love and life‘ [...]“.

platí i pro náš komiksový vzkaz. Slova v určitých momentech přejímají charakter obrazu; např. v pravé dolní části se řada písmen „R“ na konci slova „forever“ formuje do spirály, kterou lze v obecné míře chápat jako symbol související s nekonečnem. Význam slova (navždy, navěky) se externalizuje do podoby, v jaké je slovo ztvárněno a stává se obraztextovým, komplexním objektem. To je reprezentace prorůstání, kdy smysl a výraz médií (např. slova a obrazu) splynou v jednotný celek.

Pokud bychom podobný objekt označili jako slovo nebo obraz, nebude to nejenom nepřesné, ale odebereme mu část jeho komunikačních možností. V Blakeově *Jeruzalému 64* vidí Mitchell hru, ve které komunikuje sen spícího písaře s bdělým čtenářem (Mitchell, 2016, s. 148). V McClennenově vzkazu vidíme situace, které jsou komplikovanější a chaotičtější. Například v horní části uprostřed se sedící postava nachází v hlavě jiné postavy; slova „I thought“, k nimž zároveň odkazuje bublinami s písmenem „t“ měnícím se v křížek, ale pokračují textem na levé části, jenž se skládá pod sebou („This was going to be a normal type...“). Postava je tedy spojena s myšlením ve dvou smyslech – sama přemýšlí, a je zároveň zhmotněním procesem myšlení na něco v hlavě někoho jiného. Prorůstání se nerealizuje pouze na rovině obrazů a slov, ale také co se týče obsahu a výrazu.

Znovu-znázornění portrétu Gabriela z jeho parte v pravém rohu, na konci vzkazu, může být považováno za stylizovaný vnitřní kompon. V chaotickém vzkazu je jeho portrét určitým ukotvením, které okamžitě rozpoznáme (i pro jeho realistickou podobu v jinak abstraktním celku). Byl však vytvořen pouze pro potřeby tohoto konkrétního komiksového vzkazu a otázka jeho rozpoznání zde stále trvá. Vzkaz lze považovat za obraztext, pokud jej vnímáme především na podobné rovině, jako popsal Foret svůj amalgám, tj. na rovině prolínání slova a obrazu, které vzájemně napodobují své chování.

Gabrielův portrét, lépe řečeno znázornění jeho hlavy s kloboukem, je přenosem významu – tělo, které můžeme považovat za naznačení transformace fyzické schránky na duši, připomíná jeho smrt. Je tedy významovým dovětkem, který je pevnou součástí celku: celé setkání na konferenci je poznamenáno Gabrielovou smrtí. Princip prorůstání tedy lze vztáhnout nejen na strukturní rovinu ve smyslu prolnutí dvou médií. Naznačuje také prorůstání významu skrze kompon, který významně ovlivňuje obsahové vyznění vzkazu jakožto sdělení.

Toto konkrétní zobrazení také nabízí odpověď na otázku identifikace – kompon je komponem, pokud se najde alespoň jeden recipient, který jej rozpozná. Pokud se najde někdo, kdo rozpozná ve tváři ve vzkazu Gabriela, jde o kompon. Podobně funguje

i obálka *The 'NAM*, potažmo i kresba obětí v souvislosti s podáním svědectví v *Barefoot Gen*. Takovému recipientovi nabídne komiksový kód možnost obohatit a rozšířit možnosti sdělení; pokud se tak nestane, příběh bude stále funkční, třebaže ztratí část z chtěného procesu ozvláštňení. O ten evidentně usiluje jak McClennen, tak i autor zmiňované obálky ze série *The 'NAM Bob Camp* – ovšem těžko říci, zda to byl také Nakazawův cíl. Tato nejistota je ale jedním z momentů, jež můžeme považovat za produktivní, protože nás vybízí k hledání, zjišťování a pátrání, tím tedy vede i k rozvíjení naší informační gramotnosti. Jde o zásadní doklad potenciálu komiksového kódu.

V celku vzkazu jsme svědky téměř úplného stírání rozdílu mezi slovem a obrazem: nejde o dvě pole, která spolupracují, nýbrž o složené dílo, které čerpá z různých médií, aby sdělovalo nejen mlhavý (a téměř nepodstatný) příběh vzkazu, ale především vyvolalo emoce a expresivně vyjádřilo smutek, a přitom znázornilo subjektivní konotace k celé události. Identita komiksového poděkování a vzkazu je založena na vztahu onoho prorůstání. Významem, který tento vztah má, je potom ukázka „jiného vyprávění“, jak toto sdělení lze označit. Jako širší význam můžeme poté pojmenovat jako nabourání hranic, lépe řečeno rozšíření hranic struktury komiksového kódu. Prorůstání můžeme zároveň vnímat jako další z principů, se kterými komiksový kód pracuje.

4.2.2.2 Obrazový text: vizuální paměť

Ke vztahu vizuálních popisů (jako „služebníků“) a hlavního narativu přistupuje Mitchell skrze „vyprávění uprchlých otroků“ („slave narrative““ (2016, s. 194). Budu se zabývat lehce podobným, v něčem ale naprosto odlišným materiálem – (auto)biografickými komiksy, konkrétně těmi, které (třeba i na pozadí tzv. velkých dějin) vyprávějí své intimní příběhy spojené s traumatem.

Vzhledem k možné *potřebě zapomínat* (kurzíva W. J. T. M., Mitchell, 2016, s. 212) se Mitchell ptá: „Co když jsou materiály paměti zdrcující, natolik traumatické, že vybavit si je vede k ohrožení, nikoli přebudování identity? Co když identita musí být vytvořena ze strategické amnézie selektivního vzpomínání, a tudíž selektivního *nevzpomínání si na zážitky*?“ (kurzíva W. J. T. M., Mitchell, 2016, s. 211).

Tuto negaci paměti Mitchell dává do souvislosti s dokumentárním filmem *Šoa* (1985) a také s komiksem *Maus*. Píše, že uvedený snímek se „[...] důsledně vyhýbá jistému druhu vizuálních vzpomínek a vyprávění, odmítá ukázat jakékoli dokumentární záběry z koncentračních táborů nebo války“ (Mitchell, 2016, s. 212). Lanzmannovu

umíněnost donutit svědky mluvit pak zmiňuje jak Mitchell (s. 212–213), tak i například francouzský filozof Jacques Rancière v knize *The Emancipated Spectator* (anglicky 2009, slovensky 2015).

Rancière uvažuje nad současnou pozicí tzv. správného svědka jako toho, kdo nemůže mluvit, protože skutečnost, o níž má svědčit, je nevyslovitelná; „mluví jen proto, že ho k tomu nutí hlas někoho jiného“. Síla mlčení, která předkládá nepopsatelnost události, existuje dle Ranciéra paradoxně jen skrze reprezentaci, tj. musí být vyjádřena v obrazech, „prostřednictvím zobrazení“. Jako příklad Rancière uvádí moment právě z filmu *Šoa*, kde je nám předloženo svědectví Abrahama Bomby, bývalého holiče v táboře Treblinka. Při popisu setkání s ženami z jeho rodné vesnice odmítne pod tíhou vzpomínek mluvit. Vzpomínka se tedy musí „zviditelnit“ (Rancière, 2015, s. 86), vizualizovat (be made visible). Emoce holiče je vyjádřena výrazem jeho obličeje. Když ho hlas zradí, obraz tváře „[...] se stává viditelným důkazem [...]“ (becomes visible; Rancière, 2015, s. 87)¹⁷⁰ o tom, co viděly oči svědka, viditelný obraz hrůzy. Reprezentace zde není aktem produkujícím viditelnou formu, ale aktem nabízejícím ekvivalent – něco, co řeč nedokáže nabídnout ve stejné míře jako obrazy. Rancière zmiňuje francouzského kunsthistorika Gérarda Wajcmana, který odmítá „důvěřovat“ znázorněnému na fotografiích z Osvětlemi pořizených členy Sonderkommanda, ale nemá současně problém uvěřit, že pláč Bomby odráží hrůzu plynových komor. „Rozdíl vlastně nespočívá v obsahu těchto obrazů – rozdíl je jednoduše v tom, že první obraz je dobrovolně podaným svědectvím, kdežto druhý je svědectvím nedobrovolným“ (Rancière, 2015, s. 87).¹⁷¹

Jde ale v případě holiče ještě o dobrovolné svědectví? Když hlas Lanzmanna opakovaně nabádá Bombu „musíte, Abe, musíte“ (viz také Rancière, 2015, s. 86) a když „tvrdošíjně“ trvá nad barvou nákladňáků, které vozily vězně do koncentračního tábora, až pamětník „vybouchne zlostí“ (Mitchell, 2016, s. 212)? Hlas, který nutí přeživší k návratu

¹⁷⁰ Anglické výrazy viz Rancière, 2009, s. 92 a 93.

Překlad autorky. Originální formulace textu:

„zviditelnit“; „[...] sa stáva viditeľným dôkazom [...]“

¹⁷¹ Jde o část diskuze, která byla vedena v souvislosti s výstavou *Mémoire des camps. Photographies de camps de concentration et d'extermination nazis (1933–1999)*, která se konala v Hôtel de Sully v Paříži v roce 2001. Stejnomený katalog z výstavy vyšel téhož roku, editorem byl francouzský kurátor a historik fotografie Clément Chéroux. Francouzský filosof Georges Didi-Huberman v tomto katalogu uveřejnil text, který se setkal s bouřlivou reakcí. Mezi kritiky patřili především Gérard Wajcman a Elisabeth Pagnoux, viz Fišerová, 2015, s. 11–13.

Překlad autorky. Originální znění textu:

„Rozdiel vlastne nespočíva v obsahu tých obrazov – rozdiel je jednoducho v tom, že prvý obraz je dobrovoľne podaným svedectvom, kým druhý je svedectvom nedobrovoľným.“

do místa paměti, který odmítají, také ovládá princip artikulace – odmítání „oživovat vizuální paměť“ je podle Mitchella i odmítnutím „opětovnému prožití nevýslovného“ (s. 212). Mitchell se shoduje s Rancièrem v představě tzv. dobrého svědka, který vlastně nechce svědčit (Rancièr, 2015, s. 85). Dodává však: „Nepřinést svědectví by mohlo být ještě nesnesitelnější, než vzpomínka samotná“ (Mitchell, 2016, s. 213).

Dostáváme se k problému nerepresentovatelného a nepředstavitelného, který se stal součástí diskurzu o traumatu – co Mitchell nazývá „theory’s cult of the unrepresentable“ v souvislosti s holokaustem. V kombinaci s negativním teologickým diskurzem je podle Mitchella produkována virtuální liturgie nepopsatelného a nepředstavitelného. Říká také, že: „Trauma, stejně jako Bůh, by mělo být nerepresentovatelné slovy a obrazy. Ale my zatvrzele trváme na tom, abychom o traumatu mluvili, líčili jej a pokoušeli se mu propůjčit stále živější a doslovnější prostředky“¹⁷² (Mitchell, 2011, s. 60). Jakým způsobem se řečené prosazuje v současném (auto)biografickém komiksu?

Nejen (auto)biografické komiksy se vyznačují možností zobrazit nezobrazitelné – tento žánr ale pracuje s vizualizací (zpodobněním) emocí mnohdy velmi výjimečně a citlivě. Tragické události nebo osobní trauma jsou téměř vždy propojené s pokusem o zviditelnění exprese a materializaci vzpomínek; snaha o svědectví je zároveň limitována pocitem, kdy se zdá, že slova selhávají, že nedokážou zcela postihnout (popsat) provázející bolest či smutek. Svědecké výpovědi se navíc často potýkají nejen s nemožností se vyjádřit, ale se selektivitou vzpomínek nebo problémem subjektivního vidění minulosti (či události). Fragmentárnost, která může v mnoha případech svědectví komplikovat, zde zásadním problémem nemusí být – sama povaha komiksu je značně fragmentární a tento charakteristický rys paměti je komiks schopen zachytit. Stejně tak může specificky znázornit i zdůraznit různé úhly pohledu, nejednoznačnost skutečnosti, pochyby nebo selektivní vzpomínání a nejistoty. Výrazným pozitivem komiksu je zároveň jeho schopnost zpodobnit nejenom různé formy paměti (a zároveň její případné „výpadky“), ale i různé časové roviny, představy, objekty nacházející se mimo skutečnost, stavy a emoce, které se slovy těžko popisují.

V několikrát zmiňovaném komiksu *Maus* je ona svědecká nejistota (ale zároveň i nejistota recipienta) vyjádřena pomocí rozhovoru o táborevém orchestru v Osvětimi.

¹⁷² Překlad autorky. Originální znění textu:

„Trauma, like God, is supposed to be the unrepresentable in word and image. But we incorrigible insist on talking about it, depicting it, and trying to render it in increasingly vivid and literal ways.“

Když Vladek vypráví o každodenním pochodu do práce, Art se ho ptá, zda si pamatuje na orchestr – „Zrovna jsem četl o táborovém orchestru, který hrál, když jste pochodovali ven z brány.“ Vladek to odmítá: „U brány jsem slyšel jen křik stráží“ (Spiegelman, 2012, s. 214). Artova námitka, že „je to dobře doloženo“ (Spiegelman, 2012, s. 214), s sebou nese velmi složitou otázku důvěryhodnosti osobní paměti. Tento rozhovor je proložený panelem vězňů pochodujících kolem orchestru; ve chvíli, kdy Vladek jeho existenci popře, vězni kapelu zakryjí, přesto nad jejich hlavami stále vidíme části nástrojů. Nedokážeme říci, zda orchestr na místě byl, či nikoli. Art Spiegelman popisuje dilema, jemuž následně čelil a které spočívalo mezi rozhodnutím věřit Vladkovým vzpomínkám, nebo autoritám (Spiegelman, 2011, s. 29–31). Váhání a neschopnost odhalit pravdu nakonec vyjádřil právě zobrazením, kdy onen orchestr postupně zakrývají pochodující vězni (Spiegelman, 2012, s. 214).¹⁷³

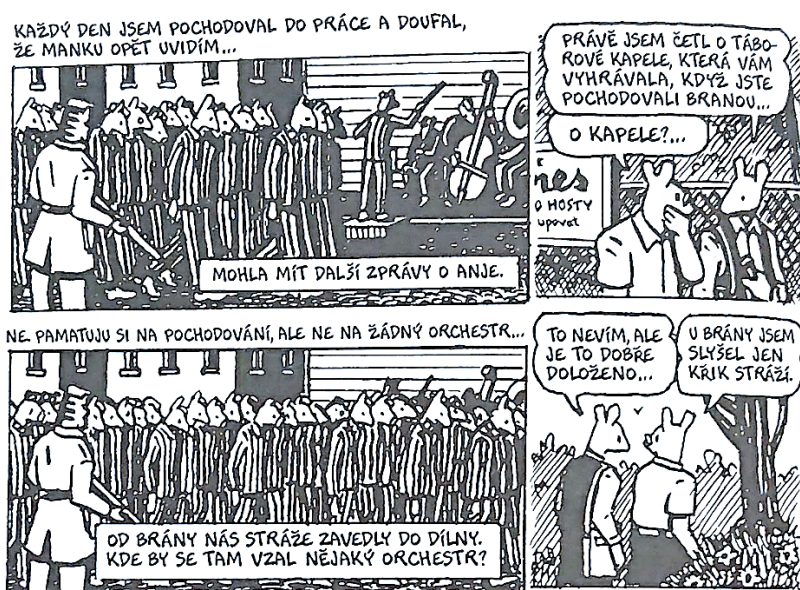
Soudě dle dochovaných fotografií se jimi Spiegelman při zobrazení táborové kapely v komiksu pravděpodobně inspiroval. Její znázornění lze ale opět jen těžko označit jako kompon. Podobně jako v případě *Barefoot Gen*, i v tomto případě existuje několik snímků, které by mohly sloužit jako hmotný zdroj, ovšem žádný neodpovídá zcela. Jistě, je možné, že se najde recipient, který podobu orchestru v *Mausovi* rozpozná. Nicméně díky příkladu fotografie Sonderkommandu můžeme odvodit, že pokud by Spiegelman chtěl, aby byl tento zdroj rozpoznatelný, pravděpodobně by ji zobrazil jinak. Zmíněný popis celé situace okolo kapely ale spíše napovídá tomu, že mu šlo právě o vyvolání nejistoty.

Pokud (s ohledem na Lotmanovu metodu) budeme brát v úvahu širší kontext a osobu autora, pak zobrazení kapely za kompon označit nelze. Ukazuje se zde další rovina komponu, a to právě ve vztahu k autorovi, kterou jsme zde již několikrát (implicitně) zažili – bylo cílem autora, aby recipient rozpoznal hmotný zdroj komponu? V případě, že odpovíme ano, rozpoznání komponu je z hlediska autora zásadní, opět lze přehodnotit kompony z tzv. šedé zóny. Vyobrazení v *Barefoot Gen* není komponem z pohledu autora ani recipienta; obálka komiksu *The 'NAM* je pravděpodobně komponem z pohledu autora. Pro recipienta může být identifikace zdroje složitější, především kvůli změně úhlu pohledu, ze kterého situaci nazíráme. To samé může platit i pro kresby Mitchellova syna Gabriela. Paradoxní je, že u samotné četby toto není tolik důležité, protože, jak jsem už několikrát zmínila, nerozpoznání komponu by nemělo ohrozit

¹⁷³ Viz Arndt, T. (2021, 26. 11.). *Komiks ve vztahu k dějinám: paměť, terapie, dokument*. Studia komiksu: reflexe a příležitost, online konference.

„úspěšnost“ recipientova čtení. Pokud budeme za důležitější vnímat pozici autora, klasifikace komponu se může změnit, nicméně půjde pouze o vnímání modelového čtenáře. Autor se může pouze snažit, aby zvolil co nejšířejí sdílený obraz, který identifikuje co největší počet recipientů.

Situace se zobrazením kapely je o to obtížnější, že při pátrání po zdroji nelze najít přímo tuto situaci, liší se ostatně i vzpomínky pamětníků. Táborová kapela tedy mohla hrát pouze jednou, pouze v některých táborech atp. Přesto považuji za důležité zmínit existenci fotografií, ke kterým zobrazení referuje, ač ne přímo. Tím, že Spiegelman na kapelu explicitně upozorňuje, tento panel částečně splňuje podmínky komponu – má totiž upozornit na nejasnou situaci a podržet význam informace, totiž že historické události jdou ověřit pouze do určité úrovně. Hledání „objektivní“ historické pravdy je tedy proces v určitém hledisku předem odsouzený k neúspěchu a tato nemožnost určitou informaci ověřit je spíše brána za prostý fakt, nikoli za překážku nebo důvod, proč o situaci nemluvit. Znázornění kapely tedy provokuje k dalšímu hledání (např. k přečtení *MetaMause*) a je opět dokladem o tom, jaký potenciál může analýza komponu z hlediska komunikace přinášet.



Obrázek 25: Scéna z komiksu *Maus* znázorňující nejistotu ve vyprávění svědka (Spiegelman, 2012, s. 214).

Vizuální/viditelné útržky roztroušené paměti jsou však paradoxně zdrojem autenticity, a to z důvodu přiznané nespolehlivosti, která je vzpomínání do určité míry vlastní. Při rekonstrukci Vladkových vzpomínek ho Art musí opakovaně nabádat, aby jeho vyprávění bylo chronologické, aby mluvil pomalu a syn zachytil vše, několikrát se

setkáme s odmítnutím svědčit. I Vladek se tedy ukazuje jako „správný svědek“. Hned na počátku příběhu, kdy Art trvá na tom, že chce nakreslit knihu o Vladkovi, kde chce zachytit jeho život v Polsku a válku, Vladek odmítá: „Můj život – to by chtělo **spoustu** knih, ale tyhle historicky stejně nikoho nezajímají“ (zvýraznění A. S, Spiegelman, 2012, s. 14).

Strach z vizualizace – znázornění vzpomínek je tedy navíc podpořen obavami, že jeho vyprávění nebude nikoho zajímat, že jeho svědectví nemá dostatečnou hodnotu. Snaha nevzpomínat formuluje povahu události, které nejen že jsou nereprezentovatelné, ale i nevyslovitelné; snaha je vyprávět, vyjádřit, se jeví jako předem odsouzená k neúspěchu. Dokladem toho je ostatně i samotný autor, který celý příběh svého otce tlumočí. Opakovaně se vracející pochyby, zda komiks vůbec zvládne dokončit, a dokumentace jeho výčitek jako přeživšího jsou odrazem tzv. druhé generace, dětí přeživších.¹⁷⁴ Spiegelman několikrát zmiňuje, jak jej tvorba komiksu i následné reakce na něj vyčerpávají, popisuje své sezení u psychiatra, kde se se svou vinou pokouší vyrovnat, a neopomíná ani svůj komplikovaný vztah k otci, který (vedle tématu samotného) celý proces činí ještě obtížnějším.

¹⁷⁴ Sám Art Spiegelman zakouší silné výčitky pramenící z pocitu ne-přeživšího války (během níž zemřel jeho bratr), viní se i ze smrti matky, která po válce spáchala sebevraždu. V komiksu své deprese v souvislosti s událostmi 2. světové války několikrát popisuje a znázorňuje i jednu z návštěv u svého terapeuta.



Obrázek 26: Ukázky z komiksu *Maus* (Spiegelman, 2012, s. 201) a knihy *MetaMaus* (Spiegelman, 2011, s. 9), které znázorňují Spiegelmanovy pochyby a pocity spojené s vyprávěním o jeho rodině.

Ruptura mezi textovou a obrazovou složkou je v případě komiksu často příznaková. Ve dvousložkové komunikaci jednotlivé roviny kooperují nejenom za cílem přenosu kompaktního sdělení; jsou schopné i opaku, tj. poukázat na trhliny mezi zobrazeným a řečeným a také na onu nemožnost svědčit. Mezi příznakové momenty patří např. absence textové složky (jako metafora mlčení) při nemožnosti mluvit v souvislosti s konfrontací/hleděním na utrpení. Při snaze vyjádřit silné emoce, které jsou vystupňovány do extrému, může dojít k obrazové zkratce, k tzv. „selhání reprezentace“.¹⁷⁵

Autobiografický komiks *Years of the Elephant* belgického komiksového autora Willyho Linthouta pojednává o postavě Charlese a jeho snaze vyrovnat se se sebevraždou syna. Je v něm budována atmosféru osamění, chaosu a výčitek, a to prostřednictvím několika obrazových (metaforických) figur. Tou zásadní je Simone, manželka Charlese, která se v komiksu objevuje jen v náznacích, například jako stínová silueta nebo kouřová

¹⁷⁵ S tímto termínem, v originále „breakdown of representation“, pracuje anglická teoretička komiksu Ann Miller, která se zabývá především francouzským komiksem. Zmínuje ho v souvislosti s autobiografickým komiksem. Viz Miller, 2007, s. 227 nebo Miller, 2011, s. 249.

postava. V příběhu zároveň absentuje i je přítomna – odlišná forma smutku je pro Linthouta natolik fatální, že není schopný Simone znázornit (proto ji nevidí ani čtenář/divák vyprávění), ale zároveň ji slyší a je s ní konfrontován. Obraz pukliny objevující se mezi jejich nohama během společného rozhovoru se postupně mění v propast, kterou Charles není schopen nijak překlenout. Jejich odlišné role a přístupy ke smrti syna se projevují i ve způsobu, jak jsou zobrazeni, zhmotněni. Fakt, že Charlesův svět je naplněn chaotickým jednáním, smutkem a úzkostnými představami, rozpor mezi ním a jeho ženou posilují až doby, než začne Charles brát antidepresiva.

Prvkem, který tematizuje nemožnost o tragédii „mluvit v obrazech“, symbolizuje podoba Charlesova syna Jacka. U selhání reprezentace jsem zmínila, že jsme v situaci, kdy je skutečnost natolik ochromující, že není možné „dokončit větu“. Podobné výrazy, které míří na (ne)používání jazyka, lze přenést i na obrazovou, obrazovo-textovou či vizualizovanou – znázorněnou komunikaci. Pokud nelze dokončit větu, následuje ticho – to je reprezentováno černým panelem, kde není nic znázorněno (přeneseně řečeno).

Zde jde o podobný moment: bolest související se smrtí syna nedovolí Linthoutovi ho zpodobnit. Nedokáže o něm přímo mluvit, ale ani jej přímo nakreslit. V případě Simone má její neurčitá podoba evokovat odcizení, u Jacka je neschopnost si syna představit způsobená bolestí. Objevuje se pouze jako silueta, policejní křídový obkres, jenž reprezentuje nemožnost materializovat vzpomínku – silueta nahrazuje Jackovu podobu i např. na zprostředkovaných fotografiích. Tato silná demonstrace truchlení se stává problémem i u doktora, který Charlesovi radí, aby vizualizoval (to visualize, s. 60). Tato rada nabývá nového rozměru v prostoru, kde postava naráží pouze na nekonkrétní náznaky svých blízkých. Vizualizovat, zhmotňovat, představuje proces zpřítomnění paměti a vzpomínek – zobrazením syna Charles paradoxně přijímá jeho smrt. Tato hra v metaprostoru diskurzu z Charlese dělá dvojnásobnou mírou „správného“ svědka, protože odmítá o synovi mluvit, i ho vizualizovat, zobrazovat. Charles, který je siluetou neustále pronásledován, nakonec překoná své trauma skrze slova: když se na konci příběhu chystá jít spát, konečně řekne reálné synovo jméno, Sam. Zhmotnění syna prostřednictvím typografických prostředků ale částečně nabourává stále selhání reprezentace – vše okolo Charlese je utopeno ve tmě a kromě jeho přání na dobrou noc se ozývá jen přístroj na spaní, o němž se Charles domníval, že jeho synovi napomáhá komunikovat s ním Morseovou abecedou.

Kompon klasické křídové siluety, označující polohu těla při jiné než přirozené smrti, zde má zásadní význam. Trauma, které se vzpírá přímému zhmotnění, spoléhá na

význam, který nám kompon zprostředkuje. Čtenáři naznačuje a připodobňuje důvody a (ne)možnosti zobrazení. V tomto případě je důvodem Jackova/Samova sebevražda, která vyžaduje policejní šetření – křídová silueta je doslova nositelem bolesti, která pramení z jeho smrti. Kompon tento význam stále znovu zpřítomňuje téměř na každé stránce a připomíná recipientovi stálou bolest, kterou pociťuje Charles. Jde o jiné zobrazení než v případě Gabriela, protože jeho přímá podoba sice také vyvolává bolest, portrét má ale spíše „osvobozující“, vzpomínkovou funkci, jakou má i vyslovení Samova jména. Spolu se zhmotněním, znázorněním či napsáním přichází úleva. Oba kompony přenášejí tedy jiný význam a oběma sdělením dodávají odlišné vyznění doplňující (explicitní) vyprávění.



Obrázek 27: Rouzloučení Charlese se synem Jackem/Samem (Linthout, 2009, s. 162).

Materializace a vizualizace (zpodobnění) paměti, vzpomínek nebo emocí je díky komunikačním možnostem komiksu možná, a to nejen explicitními způsoby (např. tloušťkou a stylem písma, bublin, panelů), ale také na symbolické rovině. Tu do určité míry mohou ovlivňovat kompony, napomáhající skrze přenášení obecně známých zobrazení a figur posilovat určité významy.

4.2.3 Doslov

Jaký vztah má koncept obraztextu vzhledem ke komiksu, komponu, potažmo komiksovému kódu? Ačkoli se to tak může zdát, komiks není synonymem k obraztextu.

Obraztext je Mitchellem vnímán jako širší pojem, kterým může být např. i paměť. Obraztext by bylo tedy přesněji označit jako součást/nástroj komiksu vedle řady dalších forem. Zároveň bychom mohli říci, že komiks s těmito komunikačními celky specificky pracuje na rovině komiksového kódu. Tyto figury se realizují například v situacích, kdy se pojí nejen slovo a text, ale také výraz a obsah – výše jsem popsala původně typografické prostředky, které se staly (obraztextovými) objekty.

V této části jsem zároveň pojmenovala několik principů, na kterých komiksový kód formuje/externalizuje prvky, se kterými operuje. Vedle principu artikulačního jsou to metareferenční, transformační a princip prorůstání. Právě princip prorůstání je ve strukturním vztahu k obraztextu nejbližší, protože obraz a text nejenom „sešívá“ dohromady, ale propojuje je natolik, že není možné je na základě povahy a možností popsat jinak než jako jeden spjatý komunikát. Pokud je obraztext syntéza dvou rovin, princip prorůstání je způsob, jakým je tato syntéza organizována na úrovni struktury, případně i významu.

4.3 Ekfráze a piktorální model

Přiblížení piktorálního modelu si žádá širší úvod, jehož důvodem je především jeho spojení s ekfrází, literárněvědným pojmem užívaným v teorii vyprávění. Pro účely práce budu čerpat ze studie izraelské teoretičky literatury a sémiotičky Tamar Yacobi a z textů českých literárních teoretiček Alice Jedličkové a Stanislavy Fedrové, které se ekfrázistickými postupy dlouhodobě zabývají.¹⁷⁶

Vyjdeme zde ze stejné definice ekfráze, kterou předkládají i Jedličková a Fedrová, totiž „[...] mnohonásobně citovanou a hlavně dostatečně širokou“ (Fedrová & Jedličková, 2010a, s. 20) definici Jamese Heffernana: „verbální reprezentace vizuální reprezentace“ (Heffernan, 1993, s. 3; citováno Fedrová & Jedličková, 2010a, s. 20). Jde o situaci, kdy je výtvarné umění námětem pro verbální vyprávění. I v opačném případě

¹⁷⁶ Viz např. Fedrová, S. & Jedličková, A. (2008). Ekfráze: deskripce vs. narativ. In A. Jedličková & O. Sládek (Eds.), *Vyprávění v kontextu* (s. 119–139). ÚČL AV ČR.

Fedrová, S. & Jedličková, A. (2010). Obraz v příběhu – ekfráze ve vyprávění. Předběžné návrhy k rozlišení popisnosti a vizuality. *Slovenská literatura*, 57(1), 29–59.

Fedrová, S. & Jedličková, A. (2010). Narativní scénáře a piktorální modely. *World Literature Studies* 2(19), 20–41.

Fedrová, S. & Jedličková, A. (2016). *Viditelné popisy. Vizualita, sugestivita a intermedialita literární deskripce*. Praha: Akropolis.

Fedrová, S. & Jedličková, A. (2020). Teorie intermediality. Zjevnost vztahů, unikavost média. In: R. Müller, T. Chudý a kol. *Za obrysy média. Literatura a medialita* (s. 501–562). Praha: Karolinum & ÚČL AV ČR.

jsme svědky přenosu „[...] i přítomnosti určitých sdílených situačních schémat. [...] To znamená, že jsou nezbytnou součástí určitých dějů a ty zase celých příběhů, přenosných mezi oběma médii, tj. uměními jako sémiotickými systémy“ (Fedrová & Jedličková, 2010a, s. 21).

Tato schémata svým popisem mohou svádět k zařazení mezi skupinu tzv. zobecňujících prvků v jazycích umění.¹⁷⁷ Koncept zobecňující konstrukce předpokládá, že umělecké dílo může být díky zobecňujícím a univerzálním hodnotám přehledné a snáze čitelné. Dílo složené z univerzálií v sobě skrývá jakousi základní esenci nebo všeobecně platnou pravdu, k níž nás během čtení vedou obecné hodnoty jako turistické značky neznámým lesem. Z hlediska recipienta tedy není nutné se do čtení aktivně zapojovat: aby interpretace byla úspěšná, stačí se držet jakýchsi záchytných bodů, jež jsou srozumitelné napříč lidskými kulturami (například lidské emoce). V tomto ohledu se ovšem ukrývá nebezpečí strnulosti, kdy sekundární modelující systémy upadají pod tíhou neustálého zobecňování a recyklace do příliš neurčitých kategorií. Znamenalo by to také možnost nalezení tzv. univerzálního klíče, společného jazyka, skrze který by bylo možné interpretovat jakýkoli produkt umělecké tvorby úspěšně, bezpečně a pouze s minimální nutností aktivního čtení a interakce s uměleckým dílem.

V produktech sekundárně modelujících systémů lze nepochybně vysledovat stabilní a opakující se prvky (a to v samotné formě i v narativní složce), jež se projevují jako organizační principy. Zároveň nelze opomenout dynamické tendence v uměleckých dílech, Lotmanem nazývané jako momenty exploze (Lotman, 2013). Ty mění nejen umístění znaků v prostoru semiosféry, ale také podněcují vznik nových významů, ke kterým již existující znaky odkazují. Pokud tyto nové významy nabydou silnějšího postavení, mohou umožnit počátek další fáze vývoje lidské kultury a poskytovat prostor pro rozvoj vnitřních specifik rozličných sekundárních systémů. Ustálená schémata a vzorce opakující se v příběhu slouží čtenáři/divákovi jako prostředek identifikace a interpretace, neboť v sobě nesou encyklopedii významů a konotací. Rozpoznání modelu může probíhat v návaznosti na archetypální kategorie vyobrazení (například zdvižená, zaťatá pěst v umění socialistického realismu) nebo z konkrétního zdroje (určitý obraz či pretext).

¹⁷⁷ Tato část textu byla uveřejněna v studii s názvem *Zobecňující struktury v jazycích umění*. Viz Arndt, T. (2018). *Zobecňující struktury v jazycích umění*. In M. Pašteková & M. Debnár (Eds.), *Pragmatické dimenzie umenia a estetiky* (s. 80–90). Bratislava: Slovenská asociácia pre estetiku v spolupráci s vydavateľstvom F. R. & G.

Co se týče definice ekfráze, je právě ta Heffernanová výchozím bodem i pro Mitchellova ekfrazistická zkoumání.¹⁷⁸ Tři fáze fascinace ekfrází popisuje jako „ekfrastickou lhostejnost, naději a strach“ (Mitchell, 2016, s. 164–176), aby se po jejich detailním promýšlení dostal k analýze ekfrastické poezie. Mitchell své chápání ekfráze popisuje:

Nedomnívám se, že by ekfráze byla klíčem k odlišnosti běžného a literárního jazyka, ale jen jednou z mnoha figur pro rozeznání literární instituce (v tomto případě prostřednictvím spojení verbálního umění s vizuálním). Domnívám se nicméně, že ekfráze je jedním z klíčů k odlišnosti *uvnitř* jazyka (běžného i literárního) a že soustřeďuje interartikulaci percepčních, sémiotických a sociálních protikladů v rámci verbální reprezentace. (Mitchell, 2016, s. 192)

Mitchell nemá „[...] za cíl posílit status tohoto kánonu či ekfráze“ (Mitchell, 2016, s. 192), ale práci ekfráze vnímá ve smyslu, kdy má „rozplétat konvenční suturaci obraztextu a odhalovat strukturu reprezentace coby činnosti a vztahu moci, vědění, touhy – tj. reprezentace jako něčeho, co je prováděno někým, s něčím a pro někoho“ (Mitchell, 2016, s. 192–193). Příklad, který je dle něj velmi častou ukázkou ekfrastické poezie, *Anekdota o džbánu* Wallace Stevense, je podle něj parodií na „[...] celé gesto utopického obraztextu“ (Mitchell, 2016, s. 178 a 193). Džbán není centrálním prvkem básně, nenaplnuje svým popisem očekávání, která se s ekfrází spojují; vizuální reprezentace je natolik nedostatečná, až je otázkou, zda anekdotu vůbec zařadit do tradice ekfráze. Mitchell básně považuje za test hranic žánru, kdy je namísto obrazu (nebo umělecké figury) předkládána pouze šifra (viz Mitchell, 2016, s. 178).

I když Fedrová uvádí ekfrázi „jako místo střetu dvou uměleckých forem, dvou médií, znakových systémů a řádů reprezentace“ a zdůrazňuje potřebu intermediálního postupu, tj. využití interpretačních technik literární vědy a dějin umění, nepovažují její přístup jako případ komparativní metody, jak před ním „varuje“ Mitchell. Ve svých textech (i v těch, kde je spoluautorkou společně s Alicí Jedličkovou) je pozorovatelkou vztahu mezi verbální reprezentací vizuální reprezentace, postupy realizace a celkovým vyzněním textu. Teze, že realizace ekfráze není nutně dána autorovou aktivní znalostí těchto mediálně specifických postupů vizuální reprezentace, ale spíše intuitivním následováním „[...] konkrétní vizuální zkušenosti“ (Fedrová, 2012, s. 139), dokazuje, že

¹⁷⁸ „Tato definice ekfráze jako verbální reprezentace vizuální reprezentace je rovněž základem článku Jamese Heffernana ‚Ekphrasis and Representation‘, *New Literary History* 22, č. 2 (jaro 1991): 297–316. Viz též Heffernanovu knihu *The Museum of Words: The Poetics of Ekphrasis from Homer to Ashbery* (Chicago: University of Chicago Press, 1994).

k prorůstání oblasti slova a obrazu mnohdy dochází přirozeně, když ne přímo nevědomě. Je také dalece od toho, aby na základě svého zkoumání vytvořila konečné závěry platné pro celou autorskou poetiku; nabízí funkční principy, které se opakují (silně například u Vrchlického a Jiráska). Pokud se v tomto momentě přesuneme k osvětlení piktorálního modelu a dále na jeho uplatnění v komiksovém kódu, měli bychom mít na paměti, že půjde (téměř) výlučně o vědomé odkazování, snahu využít šířeji sdílenou obrazovou zkušenost k upevnění významu kompozice či výjevu.

Ve studii *Pictorial Models and Narrative Ekphrasis* (Yacobi, 1995) se Tamar Yacobi zaměřuje na uplatnění ekfráze a ekfrastických postupů v próze. Zmiňuje mimetický nárok, který vychází z: „prapůvodní, nejvlastnější a nepopíratelné“ funkce ekfráze, ta: „[...] spočívala ve ‚verbální reprezentaci‘ natolik sugestivní, že posluchači/čtenáři nahrazuje smyslový kontakt s popisovaným dílem a umožňuje mu, aby si dílo vizualizoval, vytvořil mentální představu, či pomyslně zakusil setkání s ním“ (Fedrová & Jedličková, 2010, s. 24). Autorka ovšem dochází k tomu, že ekfráze nemusí nutně odkazovat ke konkrétnímu uměleckému dílu, ale ke konkrétnímu piktorálnímu modelu. Fedrová a Jedličková píší:

Ten se může uplatňovat v podání určitého tématu, zvláště kompozici (poussinovská či lorrainovská krajina s příznačným rámcováním a až ‚divadelním‘ dělením jednotlivých prostorových plánů), v kontextu určité školy (venkovský výjev v duchu ‚vlámských a nizozemských mistrů‘), nebo být napojen na dobový kulturní model (například ideál ženské krásy v renesančním portrétu mladé ženy zdůrazňující svůj půvab ‚nenuceně rafinovaným‘ gestem ušlechtilé ruky, portrét, který nezřídka rozehrává výměnu pohledů mezi portrétovanou a další postavou/popřípadě jejím zrcadlovým odrazem, a vnějším pozorovatelem) či autorskou poetiku (podání situace v duchu Georgese de la Tour, tj. intimní výjev s epicentrem vymezeným malým zdrojem umělého světla). Piktorální model může preferovat nebo kombinovat prvky statické i dějové, a proto může a nemusí obsahovat narativní impuls. (Fedrová & Jedličková, 2010b, s. 24)¹⁷⁹

¹⁷⁹ Fedrová definuje ve své disertační práci piktorální model také takto: „Rozumí jím kulturně tradovaný (biblický či mytologický), vizuálně stylizovaný námět (např. Poslední večeře) nebo schéma zobrazení, které je společně určitému souboru konkrétních děl, vymezenému například tvorbou jednoho autora či malířskou školou (takovým může být podání situace v duchu Georgese de la Tour a jeho výrazu podobných malířů 17. století, tj. intimní výjev s epicentrem vymezeným malým zdrojem umělého světla, většinou svíčky – srov. rovněž rozbor Jiráskovy novely [...]), nebo určité výtvarné zákonitosti (malba provedená ‚po způsobu starých mistrů‘; kompozice, např. s příznačným rámcováním a až ‚divadelním‘ dělením jednotlivých prostorových plánů – tak je kupříkladu stylizována krajina Campagne v Zeyerově *Plojharovi*; způsoby nasvětlení typické pro rokokové galantní výjevy – srov. rovněž v kapitole 5.3). Vypravěčské gesto, jímž vypravěč zvýrazňuje aspekty umožňující identifikaci piktorálního modelu, pak podle Yacobiové funguje jako impuls pro aktivaci čtenářovy kulturní / vizuální paměti a vytvoření spojnice mezi oběma druhy umění“ (Fedrová, 2012, s. 47).

Koncept piktorálního modelu popisuje Yacobi jako „společný jmenovatel, zobecněný vizuální obraz“ (Yacobi, 1995, s. 601).¹⁸⁰ Typy piktorálního modelu a jejich uplatňování Fedrová popisuje na několika příkladech, realizacích v básních i narativní próze (Fedrová, 2012, s. 50–54), přičemž odkazování cílí na obrazovou formu, která je dlouhodobě kulturně reflektována, připomínána a využívána – jednoduše řečeno na vyobrazení srozumitelné a přístupné. Spolu s dobovým chápáním modelu je okolo něj konstruována atmosféra, jež ho podporuje. Zmíním pouze stručně příklad: část textu v Jiráskově románové kronice *U nás*, kdy je popisováno vizuální schéma staré ženy s knihou na klíně, která hledí ven z okna (Fedrová, 2012, s. 51).¹⁸¹ Takový model podle Fedrové ztělesňuje pocit melancholie a zobrazení je „[...] ikonograficky pevně zakotveno nejen od Dürerovy slavné rytiny (1514) a Ripovy Ikonologie (1593), ale jako gesto odkazuje – podle již klasických interpretací Abyho Warburga a Erwina Panofského – k antickým formulím patosu“ (Fedrová, 2012, s. 52). V kontextu klasicistního umění je pomocí okolních detailů formulován také sentimentální pocit. Dále píše:

Jiráskova deskriptivní pasáž tak neodkazuje ke konkrétnímu singulárnímu zobrazení, ale k vizuálnímu typu či piktorálnímu modelu, který odpovídal dobové estetice fikčního světa kroniky, tj. vrcholícímu českému klasicismu dvacátých let 19. století, a zároveň typu, který se v desetiletích následujících do vydání Jiráskovy románové kroniky stal v mnoha portrétech a žánrových malbách velmi módním, až lehce vyčpělým – a tedy zcela srozumitelným i nejširším vrstvám. (Fedrová, 2012, s. 52)

Model podobné povahy tedy může nést určité významy a ovlivňovat i konstrukci modelujících systémů. Jeho výhoda spočívá v opakování skrze různá média, čímž se stává natolik kanonickým, až je srozumitelný a známý většině recipientů. Toto konstatování jde částečně proti Ecově představě popkultury jako formy vyprázdňené konzumací; popkultura je naopak součástí tohoto podržování významu.

Fedrová se zabývá také předmětem reprezentace a s tím souvisejícími hranicemi skutečných a fiktivních předobrazů, které se skrze ekfrázi realizují. Uvádí, že Yacobi „[...] upozornila, že jedním z předsudků, který brání rozpoznání funkce ekfrastických postupů, je představa „mimetického poměru“ 1:1 [...],“ což znamená očekávání založené

¹⁸⁰ Překlad autorky. Originální znění pojmu: „a common denominator, a generalized visual image“

¹⁸¹ Fedrová doplňuje, že „v obecnější rovině popisu krajiny i postav jsme se tomuto textu věnovaly podrobně v FEDROVÁ – JEDLIČKOVÁ 2011“ (Fedrová, 2015, s. 50).

na předpokladu, „[...] že ekfráze je pouze jedinečná verbalizace individuálního vizuálního artefaktu, ať už reálného či fiktivního“ (Fedrová, 2012, s. 47).

Na příkladu textu *Óda na řeckou vázu* Johna Keatse, „chápaného jako příklad dokonalého ekfrastického popisu“ (Fedrová, 2012, s. 47) Fedrová následně dokládá, že ačkoliv se námětem básně zdá popis konkrétního a jedinečného vizuálního díla, předmět ekfráze je „[...] konstrukcí inspirovanou kombinací tří zdrojů [...]“ (Fedrová, 2012, s. 39).¹⁸² Jde o výstavu tzv. Elginových mramorů, obraz Clauda Lorraina *Oběť Apollonovi* a rytinu, kterou si Keats obkreslil z reálné vázy.

Fedrová zároveň předkládá i další možnost podoby předmětu reprezentace, ve které dochází ke kombinování reálné a imaginární předlohy. Jako příklad, jakým tato „hra se se znejistěním reálnosti zobrazovaného“ může probíhat, uvádí části textu z románu *Harlekýnovy miliony* Bohumila Hrabala (Fedrová, 2012, s. 40–42). Stejně jako v jiných dílech autor pracuje „[...] se svým častým gestem deformace zdánlivě realistického teritoria“ (Fedrová, 2012, s. 40), k čemuž mu slouží v rámci ekfrastických popisů právě spojování (a střídání) skutečného a fiktivního předmětu reprezentace. Toto líčení se týká například budovy zámku, jeho okolí, interiéru a výzdoby. Čtenář se ocitá ve zvláštní situaci: navzdory realistickým pasážím se stále pohybuje ve fikčním prostoru, ve kterém však některé pasáže referují ke skutečným předlohám; zároveň i existující prvky a detaily podléhají imaginárním změnám. „Navzdory realistickým prvkům je pak celek literární iluzí [...]. Hrabal si s prostorem hraje, využívá jej pro potřeby fikčního textu, nekopíruje prostor skutečný, ale deformuje ho“ (Fedrová, 2012, s. 41).¹⁸³

V rámci literární vědy je u tohoto procesu důležité, „jaký potenciál nabízí skutečnost danému uměleckému ztvárnění (včetně potenciálu nevyužitého)“ (Fedrová, 2012, s. 41). Například stavba zámku, kterou Fedrová skrze popisy a kontext identifikuje jako Lysou nad Labem, je obklopena jinými kulisami; stejně tak interiér zámku se odlišuje (například umístění schodiště nebo počet sálů). Tyto změny jsou učiněny v návaznosti na potřeby vyprávění – například „odstranění“ jednoho ze sálů Hrabalovi umožňuje veškeré „zásadní společenské události spojené se životem domova“ (Fedrová, 2012, s. 41) soustředit na jedno centrální místo. V rámci obměn fresek, „jež jsou

¹⁸² Fedrová v textu odkazuje v poznámce pod čarou na: Heffernan, 1993, s. 212 a dále k Ianu Jackovi: *Keats and Mirror of Art*, Oxford 1967.

¹⁸³ Fedrová v poznámce pod čarou, vzhledem k určitému zobrazení prostoru jako důvodného nástroje, cituje: „Jak upozorňuje Jakub Češka, když vykládá vztahy mezi reálným a fikčním prostorem Hrabalova románu jako strategické zcizování realistického půdorysu či karikování efektu reality (ČEŠKA 2011: 151, 141).“

předmětem rozsáhlých ekfrastických popisů zapojených do makrostruktury příběhu“ pak Fedrová upozorňuje například na zmíněné nevyužití některých námětů:

Ve fikčním světě jim dominují nijak přesně ikonograficky určené scény milostné mytologické s nymfami a fauny [...] Hrabal přitom přímo nevyužije milostné scény ve skutečném zámku zobrazené, ať už ve výjevu Zlatého věku v dolním sále, Persea a Andromedu nebo cyklus jednotlivých fází milostného vztahu mezi Venuší a Adonidem v jednom z pokojů druhého patra. Přitom právě scény s Venuší by se motivicky přímo nabízely pro milostné výjevy, které spisovatel využívá jako fólie minulého času prožívaného v paměti obyvatel domova. (Fedrová, 2012, s. 41)

Prostřednictvím analýzy literárních popisů vzhledem k realitě a referenčním odkazům Fedrová dokládá, že ačkoli nejde o existující předlohu, tj. reálné umělecké dílo, „[...] přesto tento popis vyvolává ve čtenáři iluzi vizualizace popisovaného, a to pomocí ekfrastických postupů a gest [...]“ (Fedrová, 2012, s. 42). Ekfrastické líčení s využitím piktorálních modelů jako předmětů obrazové reprezentace tedy můžeme shrnout jako narativní nástroj, kterým lze do příběhu začlenit funkční prvek, jenž se váže k určitým situacím nebo má svou roli v následném, případně celkovém vyprávění.

4.3.1 Piktorální model a kompon

V předchozí části věnující se piktorálním modelům v souvislosti s ekfrází jsem nastínila, v jakých možných souvislostech, podobách či tématech se tento narativní nástroj objevuje, a to nejen v literárních textech, ale i v komiksu. Jaký je však rozdíl mezi formou a užíváním piktorálního modelu a komponem?

Pojem komponu jsem vytvořila vzhledem k tomu, že označení piktorální model, ač v souvislostech tohoto textu koncepčně blízko, zcela neodpovídá formě obrazových citací, které jsou v komiksových příbězích přítomny. Těchto rozdílů je několik. Za hlavní odchylku mezi piktorálním modelem a komponem považuji (v případě komiksového kódu) nutnou *přítomnost hmotného předobrazu*, skutečného díla, vzhledem k realizaci komponu. Ve většině případů jde o existující a zároveň také ustálený obraz či jeho schéma, jehož rozpoznání ozvláštňuje interpretaci recipienta.

Dalším důvodem pro ustanovení komponu je fakt, že výše popsaný piktorální model a příklady jeho realizace jsou představeny společně s ekfrází jakožto literárním pojmem a propojením slovní a obrazové roviny ve smyslu literatury (epiky i lyriky) a výtvarného (statického, nesequenčního) umění. V takovém kontextu je logické, že analýza zahrnující piktorální modely se orientuje především na způsoby, jakými

literatura čerpá z jakéhosi obrazového katalogu (či encyklopedie), a na uskutečnění těchto procesů, tj. konečnou podobu transformace zobrazení do písemné formy. Uvedení termínu kompon tedy může naznačovat jinou oblast zkoumání a (alespoň částečné) opuštění literárního pole směrem k vizuální rétorice.

Rozdíly se mohou projevit např. u problematiky předmětu reprezentace. U komiksu i literatury je v podstatě lhostejno, zda je referent fiktivní, či reálný. Respektive nezáleží na tom, zda obsah obrazu, jenž je předmětem reprezentace, opravdu existuje (jako zmíněná *Pieta*), nebo jde o imaginaci (*Harlekýnovy milióny*). Fedrová k tomuto konstatuje, že: „Z literárněvědného pohledu [...] zastává ekfráze vztahující se k fiktivní vizuální reprezentaci zcela totožné funkce, jako referuje-li k dílu skutečnému“ (Fedrová, 2012, s. 42). Dále uvádí:

[...] považuji za nutné předmět reprezentace registrovat a zabývat se jím (a tuto potřebu ukazují některé interpretované texty). Ale – jak tato práce prokazuje v jednotlivých explikacích – nepovažuji za účelné rozlišovat mezi verbálními reprezentacemi vizuálních artefaktů skutečných a fiktivních (tj. „určit“ na základě textu, zda je podkladem existující dílo, či nikoli). Ukazuje se totiž, že z tohoto rozlišení nevyvstávají při užití ekfrastických postupů jasné *funkční* rozdíly. (Fedrová, 2012, s. 43)

U piktorální reprezentace piktorální reprezentace je výsledek stejný; rozdíl je v tom, co nazývám jako *hmotnou existenci fiktivního zdroje*. Představme si situaci: komiksový kód uplatňuje proces piktorální reprezentace piktorální reprezentace a v rámci příběhu cituje výtvarné dílo, jež se objeví ve filmu ve scéně z umělecké galerie. Můžeme si představit, že se u něj hrdinové filmu pouze zastaví nebo že se dokonce celý film soustředí kolem tohoto díla – na jeho vznik (historické drama) nebo je třeba předmětem krádeže (akční film). V každém případě nese určité významy, které si v následných odkazech ponechává.

U piktorální reprezentace piktorální reprezentace nezáleží na tom, zda dílo vytvořil umělec na zakázku pro film, nebo zda jde o reálné umělecké dílo – důležité je, že musí být *viděno*. Podobně jako musí být zobrazena bolest Abea Bomby v jeho tváři, když nemůže dál svědčit, referent, na který odkazuje obrazová citace, musí být zpodobněn – a to na takové úrovni, aby znovu-zpodobnění referentu bylo srozumitelné pro recipienta. Předmět reprezentace tedy musí být hmotný a také musí být v pozici ne nutně výjimečné, ale alespoň známé. Taková existence předlohy je pro úspěšnou citaci nutná. Povaha média, ve kterém se zobrazení materializovalo, už není tak důležitá.

Zásadním rozdílem se tedy znovu a znovu ukazuje vztah zobrazení (komponu) k hmotnému zdroji. Příkladem literárního přenosu využívající neutrální piktorální model – mohou být ukázky dvou textů, *O fotografii* (*On Photography*, 1973, česky 2002, s. 24) americké teoretičky fotografie a spisovatelky Susan Sontag a *Temné komory* (*The Dark Room*, 2001, česky 2014, s. 82) anglické spisovatelky Rachel Seiffert, konkrétně povídky *Lore*.¹⁸⁴ Pokud slovní popis v literárním narativu cílí na vyvolání obrazového schématu, pohybujeme se z velké části na rovině představ (nebo také na úrovni *image* v Mitchellově terminologii), což oba tyto texty dokládají. Zároveň ilustrují situaci, kdy autor může pracovat s popisem konkrétního zobrazení, ale čtenář jej nemusí rozpoznat, respektive skrze subjektivní znalosti a rozeznání dominantních prvků může vzhledem k původnímu schématu sestavit vlastní, ne nepodobnou představu.

Zmíněné úryvky jsou příkladem materializace vzpomínek, které odkazují na téměř totožnou chvíli, tj. popis prvního setkání s fotografiemi pořízenými při osvobození koncentračních táborů, jež vznikly jako dokumentace tehdejší bezútěšné situace. Zásadní rozdíl mezi nimi je ten, že v prvním případě jde o reálné vzpomínky, ve druhém o fiktivní příběh, který ale vzbuzuje velmi podobné konotace. Texty zmiňují pocit ublížení, moment (vnitřního) rozpadu, strach, pochyby a obavy. Fotografie, o kterých texty mluví, není přitom nutné k nim explicitně umístit; během let se staly natolik známým obrazem minulosti, že je lze chápat jako typ (nekonkrétního) piktorálního modelu – ikonické (ve smyslu rozeznatelné, známé) signály evokující konkrétní událost. Když tyto texty čteme, pravděpodobně si představíme podobné, ne-li stejné obrazy jako ty, o kterých autorky píší. Autorská intence je zde dosažena i ve chvíli, kdy se nám v mysli zjeví pouze představa toho, co fotografie zobrazují, ne nutně stejný snímek (nutno podotknout, že ani v jednom z textů ony fotografie nejsou otištěné).

¹⁸⁴ Marianne Hirsch dává ve své knize *Temnou komoru* do souvislosti s románem americké spisovatelky, překladatelky a historičky Alice Kaplan *French Lessons: A Memoir*. Jde o popis podobné vzpomínky jako v případě Sontag.

Viz Hirsch, M. (2012). *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After the Holocaust*. New York: Columbia University Press, s. 104.

Fotografie šokují, pokud ukazují něco neobvyklého. Naštěstí se sázky stále zvyšují – zčásti kvůli samotnému přemnožení takových obrazů hrůzy. První setkání s fotografickými zásobami té nejzazší hrůzy je druhem odhalení, modelově moderního odhalení: jakéhosi negativního prozření. Pro mne to byly fotografie Bergen-Belsenu a Dachau, na něž jsem náhodou narazila v knihkupectví v Santa Monice v červenci 1945. Nic z toho, co jsem kdy viděla – na fotografiích i v reálném životě –, mě nezasáhlo tak ostře, hluboce, okamžitě. Zdá se mi dokonce možné rozdělit můj vlastní život na dvě části; předtím, než jsem tyto fotografie viděla (bylo mi dvanáct let), a poté, přestože trvalo několik let, než jsem plně pochopila, o čem vypovídaly. Co dobrého mi přineslo jejich zhlédnutí? Byly to jen fotografie – fotografie událostí, o nichž jsem sotva slyšela a na něž jsem neměla žádný vliv, utrpení, jež jsem si mohla stěží představit a v němž jsem nemohla nikomu ulehčit. Když jsem hleděla na ony fotografie, něco se ve mně zlomilo. Dosáhla jsem nějaké krajní meze, a nikoli jen oně hranice hrůzy; cítila jsem se neodvolatelně truchlivě, zraněna, avšak část mých pocitů se začala uzavírat; něco z nich zemřelo, něco stále křičí.

Na desce přibité ke kmeni jsou nalepeny velké neostré fotografie. Mlčenlivá skupinka se od nich drží v uctivé vzdálenosti. Před Lore je snímek hromady smetí nebo možná popela. Nakloní se blíž, říká si, že by to mohly být boty. Pod každou fotografií je popisek s místním jménem. Jedno zní německy, ale druhá dvě ne. Ani jedno z nich nikdy neslyšela. Lepidlo pod fotografiemi ještě neuschlo, papír je zvrásněný a záběry nejasné. Lore netrpělivě přimhouří oči, v tom tichém davu je jí horko. Udělá krok dopředu a oběma rukama zkrabacený snímek uhladí. Zpoza ní se ozve šepot a putuje skupinkou dál.

Na obrázku jsou kostry. Teď už je Lore vidí, spouští ruce, popotahuje si rukávy přes dlaně mokré od lepidla. Stovky koster, směsice boků a paží a lebek. Některé leží v otevřeném vagonu, další v mělké díře v zemi. Lore zadržuje dech, odvrací oči a vidí další snímek: vlasy a kůže a hrudníky. Ustoupí o krok, lapená v hradbě těl.

Lidé. Leží v řadách, nazí. Kostí potažené kůží tenkou jako papír. Hromady mrtvých lidí bez šatů.

82

Obrázek 28: vlevo ukázka z knihy *O fotografiích* (Sontag, 2002, s. 24); vpravo ukázka z knihy *Temná komora* (Seiffert, 2014, s. 82).

Zde vidíme proces ekfráze s využitím piktorialního modelu: texty jsou verbální reprezentace vizuální reprezentace, tedy zástupcem fotografií z osvobození vyhlazovacích táborů ve slovním popisu. Nejde přitom o jedinou fotografii, ale soubory veškerých snímků jako celku, uvědomění si skrze ně celé katastrofy koncentračních táborů. S komponem je v této souvislosti totožné umístění schématu, které má konkrétní účel v celkovém smyslu vyprávění, posílení určitého významu. Nejde o náhodnou figuru, ale o promyšlený narativní nástroj, jenž má podpořit úmysl autora, atmosféru scény a/nebo vyznění určitého úseku.

Například v *Temné komoře* je setkání se snímky zasazeno na konec války, kdy jsou běžní obyvatelé nacistického Německa poprvé konfrontováni s existencí vyhlazovacích táborů. Hlavní linií povídky *Lore* je popis putování skupiny sourozenců rozpadlým Německem za babičkou poté, co jsou jejich rodiče zajati spojeneckou armádou (přičemž otec byl německým důstojníkem). Během cesty se k nim přidá mladý Žid Thomas, podle tetování na ruce zjevně přeživší koncentračního tábora. Nezávisle na tomto vyprávění se „zničehonic“ ve veřejném prostoru objevují obrazy, dokumenty znázorňující stav právě osvobozených koncentračních táborů. Kromě popisu prvního zhlédnutí těchto snímků je jejich existence ještě několikrát zmíněna, především skrze rozhovory dalších postav, které Lore náhodně zaslechne, například během jízdy vlakem. Mnoho Němců je považuje za inscenované, těla mají za herce, fotografiím odmítají uvěřit.

Umístění fotografií do příběhu tak představuje napětí mezi prezentovanou minulostí a reálnými událostmi.

Další shodný rys reprezentuje sama absence konkrétních fotografií. U komponu se předloha a konkrétní realizace musí alespoň částečně shodovat; nelze vždy platně a souhrnně popsat, jaké prvky musí být zachovány, avšak za zásadní považují kompozici a rozvržení napomáhající přenosu významu, které je téměř neměnné. Fakt, že u uvedených textů chybí konkrétní fotografie, o kterých autorky píše, a přesto jsme schopni si je představit, ukazuje na odlišnost (konkrétního) komponu a (nekonkrétního) piktorálního modelu. Pouze na základě popisu si totiž čtenář vybaví jemu známé snímky, které ale zároveň mohou být z jiného koncentračního tábora (v případě Sontag) nebo představují jakési místně neurčené „záblesky“ (podobně, jako je to u Seiffert), což je známka úspěšné identifikace. Nehledě na rozdíly mezi snímky, o kterých vypráví autorky, a těmi, které si vybavíme během čtení, jsou zde překlad a evokace úspěšné – v obou případech jde totiž o totožné nebo velmi podobné zobrazení toho, jak vypadaly koncentrační tábory při osvobození.

Když Tamar Yacobi jako příklad ekfráze vztahující se k piktorálnímu modelu uvádí povídku *Jaro ve Fialtě* Vladimira Nabokova z roku 1936, cituje pasáž, jež svým popisem evokuje obraz Leonarda da Vinciho *Poslední večeře* (Yacobi, 1995, s. 630–631). Činí tak, aby zdůraznila scénu, která může být určitým způsobem příznaková. To platí i v panelu v druhém dílu série *The Legion of Super-Heroes* z roku 1984. Tým postav s nadpřirozenými schopnostmi se nejprve objevoval například v *Adventure Comics* či v *Action Comics*, v roce 1973 vyšla první samostatná sešitová série, ve které byly otištěny předchozí příběhy (tedy ty publikované od 50. let v *Adventure Comics*). V roce 1980 byla série přejmenovaná na *The Legion of Super-Heroes*. Jejich protivníky byla (především) skupina zvaná Legion of Super-Villains – a právě jejich zobrazení je ve zmiňovaném druhém sešitu série piktorální citací. Kompozice, do které jsou postavy v komiksovém panelu rozloženy, evokuje na první pohled skladbu malby *Poslední večeře*. Ačkoli má panel jiné pozadí a také stůl se odlišuje od originálu, jednoznačně lze rozpoznat hmotný zdroj, např. podle zcela stejného zobrazení jednotlivých postav. Zde se ale nesetkáváme s dobrem, tj. s Ježíšem a jeho apoštoly, ani se superhrdiny, ale se zlem, (super)padouchy. Paradox spojený s nesplněným očekáváním posouvá piktorální reprezentaci piktorální reprezentace do příznakové role.



Obrázek 29: Poslední večeře v pojetí *Legion of Super-Villains* (Giordano, 1984, s. 14).

Jak napovídají zmíněné příklady, zapojení piktorálních modelů do komiksového kódu funguje podobně jako u komponů, přičemž tento kód s nimi nakládá vlastním způsobem – namísto (textového) popisu cituje samotné obrazové schéma či prvky. Z procesu ekfráze se v této souvislosti stává piktorální reprezentace piktorální reprezentace, uplatňující se na základě jiných, svébytných pravidel. Oba procesy sdílejí určité momenty: například literatura, výtvarné umění i komiks pojmají piktorální model jako sdílený, kulturně srozumitelný prvek, vázající určité významy a konotace. Jde o strukturní nástroj vyprávění, jenž referuje k námětu, lhotejno, zda k fikčnímu, nebo reálnému. Je tedy možné říci, že ekfrastický proces se objevuje nejen v literárních dílech, ale i v komiksových, třebaže v jiné podobě, odpovídající charakteristikám tohoto kódu.

Pokud jsem ovšem v předchozí kapitole zmínila v souvislosti s příkladem *Piety* a Kapitána Marvela situaci, která odpovídá označení piktorální reprezentace piktorální reprezentace, cílem bylo především upozornit na možnost doslovné obrazové citace, která je využívána pro určitou hru na rovině autorské intence. Piktorální model namísto toho funguje jako spojnice s nekonkrétním obrazem, ale sdílenými situacemi a pocity, které jsme schopni si na základě určité (čtenářské i životní) zkušenosti představit, konkretizovat.

Na základě tohoto zkoumání tedy můžeme označit panel z *Barefoot Gen* jako piktorální model spíše než kompon – v narativu plní podobnou funkci (posiluje význam, upozorňuje, provokuje k hledání), liší se pouze ve vztahu k referentu. Popis či znázornění piktorálního modelu i přes svou nekonkrétnost cílí na podobné znalosti jako kompon:

„zkušenému“ recipientovi nabízí možnost jeho vnímání obohatit a ozvláštnit, využívá jeho literární, historické či kulturní gramotnosti a kapitálu. Operování s piktorálním modelem na úrovni komiksového kódu tedy napovídá, že je možné se v komiksových dílech setkat s obrazovou citací využívající piktorální modely imaginární povahy (fikční i takové, jež referují k výtvarným zákonitostem konkrétní tradice či žánru, nikoli k určitému dílu). Stejně jako u komponu odkazujícímu k reálnému artefaktu je jejich přítomnost v narativu využita především z důvodu posílení atmosféry, přenosu významu a (kulturních, společenských) konotací. Jejich funkce, jak naznačuje Fedrová, je identická.

Nekonkrétní piktorální model i užití konkrétního hmotného díla, které se objevuje v komiksovém kódu jako piktorální reprezentace piktorální reprezentace, samozřejmě chtějí být v komiksových příbězích odhaleny. Svým silným místem v kolektivní paměti cílí na recipientovu pozornost, aby obohatily jeho čtení a (samotné) vyprávění zakotvily či posunuly na jinou úroveň. Představují materializované typy znaků, které jsou autory cíleně vybrány a poskytují tak interpretačně zajímavé možnosti a „obohacení“ narativu. Část z nich se funkčně opakuje, ustanovuje se a ukazuje na specifické komunikační postupy. Na základě uvedeného lze konstatovat, že se v komiksovém kódu setkáváme s dvojím typem prvků, jeden z nich je ustanovený jako piktorální model. Další, kompon, představuje obrazovou citaci hmotného zdroje, tj. předloha předmětu reprezentace je transmediálním překladem konkrétního uměleckého díla.

4.4 Shrnutí

V této kapitole jsem se zabývala především pátráním po roli komponu vzhledem k dalším obrazovo-textovým konceptům vizuální teorie. Jejich srovnávání a vzájemný dialog vedly k přesnějšímu definování komponu, funkce jeho užití v komiksovém kódu a dopadu/vlivu na způsob komunikace komiksu. Zároveň jde z mého pohledu o další možné téma pro teorii komiksu z hlediska strukturní povahy a popisu systému. Uvedené zkoumání naznačilo, že se s komponem setkáváme velmi často, dosud však nebyl zcela přesně pojmenován, respektive bylo na něj aplikováno mnoho pojmů, které ale nemusely zcela odpovídat jeho vnitřní povaze.

Za produktivní vnímám popis vztahů komponu a piktorálního modelu. Některá znázornění z tzv. šedé zóny komponu můžeme zcela samozřejmě označit za piktorální

modely. Tím, že zastupují neurčitě zdroje, nabízejí komiksovému kódu využít další spektrum referencí, jež stojí mimo hmotné zdroje.

Poměrně samozřejmé východisko, totiž že média sdílejí stejné narativní, konstituční nástroje, výše uvedená zkoumání dokazují. Různá audio-vizuální média využívají prvky, jako je kompon nebo piktorální model, přičemž jejich funkce se v konkrétní realizaci neliší. Odlišuje se však způsob, jakým jednotlivé kódy formují výsledná sdělení a jak nástroje jako např. kompon „vyjevují“ ve svých textech, tj. produktech uměleckých jazyků (dle terminologie Lotmana). Jsem přesvědčená, že namísto potvrzování rozdílnosti ve způsobech komunikace je toto možnost, jak dále zkoumat vztahy v jednotlivých modelujících systémech, přičemž jejich výsledkem bude opravdu potvrzování autonomie. Na rozdíl od hledání něčeho „ryzího“ či neopakovatelného v konkrétních médiích by však toto zkoumání vycházelo od jednoho prvku směrem k jeho specifickému užívání v rámci média – v našem případě komiksu. Vracím se tak k Lotmanovu krátkému, ale inspirativnímu zamyšlení nad animovaným filmem, protože právě to předznamenává takový výzkum. Na základě společných prvků a vztahů mezi nimi jsme schopni „vystavět“ rozdíly a podobnosti v modelujících systémech a lépe pochopit způsoby jejich komunikace.

5. Podoby a hranice komiksového vyprávění

Tato kapitola bude představovat částečný návrat k principům, které jsem zmiňovala v předchozích oddílech. Ráda bych je propojila s podobami komiksového vyprávění a zaměřila se na roli v jejich realizaci. Půjde tedy o popis (některých) způsobů a forem vyprávění, strukturních náležitostí a gramatiky komiksu, s ohledem na ty principy, které na jejich utváření participují jakožto znakové vlastnosti, s nimiž operuje komiksový kód.

Analýzu započnu od ustálené, nejběžnější (či mainstreamové) podoby komiksového narativu a následně se přesunu k jiným, experimentálnějšími či netradičním formám. Částečným zmapováním rozsáhlého, nicméně silně provázaného pole získáme představu o výrazových podobách komiksu a způsobech, jakými komunikaci organizuje komiksový kód. V této části již v centru zájmu nebude kompon, věnovat se mu budu spíše okrajově, jelikož bych nyní ráda pokračovala dalším, shrnujícím popisem možností komiksového kódu. Co se týče jednotlivých podob vyprávění, vycházím z obecně platných definic namísto ustanovení svých vlastních, což v tuto chvíli nepovažuji za nutné.

Uvedené principy chápu jako určité zásady, které: 1) napomáhají odhalit komunikační povahu (a podstatu) komiksu pomocí vlastností, kterými se vyznačuje znakový proces zakládající se na komiksovém kódu; 2) představují styl formování obrazovo-textových znaků / prvků (vedle komponu i např. piktorální model, obraztext apod.). Pro jasnější představu těchto principů jsem je shrnula v následující tabulce.

NÁZEV	DEFINICE	PŘÍKLAD	REALIZACE V KOMIKSU
Artikulační princip	Vytvoření, stanovení, zhmotnění	Artikulace paměti, emocí, více časových rovin apod.	<i>Maus</i> jako artikulace osobní paměti a pocitů; <i>Years of the Elephant</i> jako artikulace smutku, traumatu
Ikonický princip	Záměrná podobnost	Zobrazení, ke kterému se vztahuje (obrazový) popis v komiksu; příp. piktorální model či kompon	Realistické zobrazování světa a postav ve <i>Strážcích</i> , napodobování např. filmových žánrů v komiksu – viz <i>Steve Canyon</i>

Metareferenční princip	Znovu-odkazování	Vnitřní kompon	Kompon piety
Princip prorůstání	Propojování obrazu a slova	Způsob „sešívání“ a spojování obrazu a slova (ve smyslu obraztextu)	<i>Comic-thank you-note</i> W. J. T. Mitchella
Transformační princip	Přesun či překlad zobrazení mezi jednotlivými médii	Přenos zobrazení, figury nebo schématu z jednoho média do jiného (např. transformace fotografie do komiksu pomocí kresby)	Přesun fotografie z Osvětlení do komiksu <i>Maus</i> (jako komponu), přetvoření procesu ekfráze do piktorální reprezentace piktorální reprezentace
Dynamický princip	Pohyblivost	Sekvenční významotvorné členění evokující pohyb napodobující např. filmovou scénu; rychlé plynutí	Kompozice a členění komiksu <i>Strážci</i>
Statický princip	Nehybnost	Sekvenční významotvorné členění evokující strnulost, pomalost	Kompozice a členění komiksu <i>Sabrina</i>

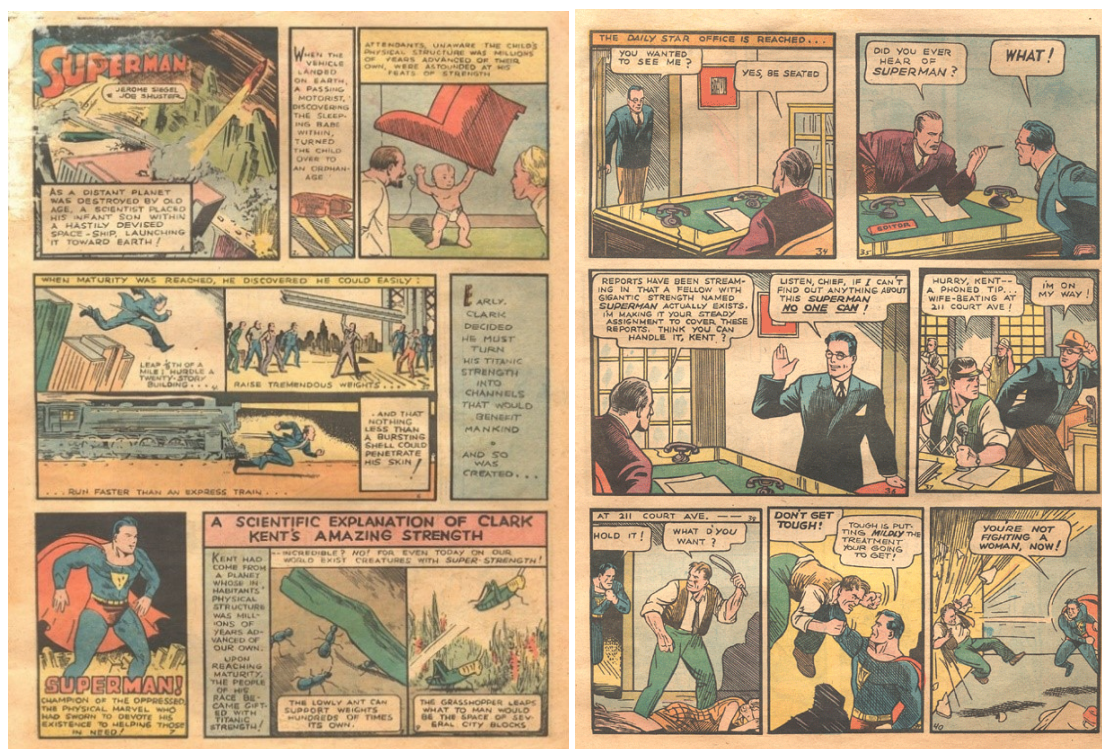
Tabulka 1: Klasifikace významotvorných principů.

Opět zdůrazním, že tyto zásady nejsou něčím, co lze pojmenovat pouze v souvislosti s komiksovým kódem. Naopak – dynamický princip jistě najdeme u filmu, princip záměrné podobnosti se uplatňuje ve fotografii a jistých žánrech výtvarného umění, artikulační princip u všech zmíněných médií, např. i literatury. Mohli bychom takto dále pokračovat i směrem k dalším podobám audiovizuálního umění, performanci, akčnímu umění atp. Jde tedy o sdílené, intermediální principy, což potvrzuje naše teze (naznačené v úvodu a následně několikrát opakované), a mohu snad říci, i správnost rozhodnutí vydat se proti obvyklým tendencím v teorii komiksu hledat zvláštní situace nebo vlastnosti, které se jinde nevyskytují. Nepopírám, že takové momenty mohou existovat, avšak jeví se mi jako produktivnější soustředit se právě na specifické zacházení s těmito sdílenými zásadami.

5.1 Ustálená podoba komiksového vyprávění

Je logické při rozboru materiálu začít od jeho nejčastější a nejrozšířenější podoby, která zároveň bude představovat východisko pro další, jiné druhy vyprávění. Budeme se tedy i nadále držet superhrdinského žánru, který tuto mainstreamovou formu naplňuje, respektive ji ustanovuje od samotného počátku. Hranice komiksového kódu mohou být v této chvíli spíše tušené nežli jasně rozpoznatelné, nicméně právě následující práce nám napomůže je (i skrze zmíněné principy) lépe ukotvit.

Obecně lze říci, že superhrdinský žánr je příkladem „klasického“ či ustáleného komiksového vyprávění. Jako první příklad se nabízí využít komiks, který tento žánr napomáhal formovat: půjde o strany komiksu *Action Comics #1* z roku 1938, tedy čísla, kde se poprvé objevila postava Supermana.



Obrázek 30: První dvoustrana z komiksu *Action Comics* (Siegel & Shuster, 1938, s. 1 a 2).

Na těchto obrazech vidíme základní způsoby vyprávění, které jsou aplikovány (možná detailněji a sofistikovaněji) také v dnešní produkci. Jde například o sekvenční provázanost jednotlivých panelů, které jsou zároveň schopny nést svůj význam autonomně; přímé dialogy, myšlenky a promluvy postav se objevují v tzv. bublinách; doprovodný (popisný) text k vyprávění je umístěn do samostatných boxů, případně je umístěn v panelech, ovšem bez zřetelné příslušnosti k postavě, tj. není promluvou. Patří

mezi ně i ukazatele místa, situace, ale také například odkazy k Supermanovým vlastnostem (viz panel *A Scientific Explanation of Clark Kent's Amazing Strength*). Text není jen rozvinutým popisem zobrazeného, ale celkem, což se projevuje např. na podobě jména Superman. Na první straně v levém panelu nahoře a dole je slovo „Superman“ silně vizualizován, respektive má obrazové rysy. Celkově se podoba písma odlišuje podle své role a každá má svůj znázorňující rys (nadpis, vzhled do situace, popis, onomatopoeie). Pohyb je znázorněn pomocí výrazových prostředků napomáhajících k evokaci iluze dynamiky (podobně tak i zvuk a zvukové efekty). Na začátku příběhu vidíme první stranu (vlevo) přibližující původ a schopnosti Supermana, panely jsou členěny spíše jako samostatně stojící, připomínají mozaiku složenou z různých příkladů a zobrazení. Na pravé straně je příběh provázanější a panely spolu úžeji komunikují.

Už na základě dvoustrany a stručného prvotního popisu je možné popsat zapojení principů. Například u Supermana-dítěte, které drží nad hlavou křeslo, se skrze princip artiklace zhmotňuje síla, kterou dítě disponuje, aniž by bylo třeba tento motiv jakkoli dále rozvíjet (kupříkladu skrze textový popis). Princip statiky se projevuje na první straně, formuje ji do jakési nástěnky, čímž naznačuje, že samotné vyprávění ještě zcela nezačalo. Dynamický princip najdeme spíše v obsahu panelů – skok kobyly, popadnutí agresora a jeho odhození na stěnu jsou doprovázeny čarami, které můžeme chápat jako metaforu letu vzduchem, jeho „rozvíření“. Druhá strana působí více dynamicky také vzhledem k zobrazení postav „zastavených“ v pohybu i díky členění panelů. V tomto pohybu se dynamika potkává s artikulací a společně napomáhají recipientovi, aby si obraz rozhýbal, slyšel v hlavě zvuk „letu“ postavy a její náraz na stěnu. Princip ikonity referuje v případě postavy Supermana k implicitnímu propojení k mytologickým hrdinům na základě podobnosti – postoje, svalů atp., v níž se propojuje s metareferencí.

Jistě se nabízí námitka, že jde o příklad v leccems zastaralý i v rámci superhrdinského žánru. Jakkoli jde o komiks zásadní, je nutné uznat, že způsoby znázornění narativů už nemusí být aktuální. Rozbor tedy doplníme o komiks *Strážci*, častý příklad zlomu ve vývoji superhrdinského žánru a zároveň velmi promyšlené dílo, co se týče strukturní kompozice, zobrazení i „doprovodných“ prvků. Podoba i atmosféra příběhu je ovlivněna rozložením panelů i jejich obsahů využitým bezesbytkem do nejmenších detailů. Panely a stránky podléhají vnitřnímu rytmu, jenž tvoří plnohodnotnou rovinu. Rozpoznání a identifikace veškerých detailů či celkové skladby vyžaduje detailní a aktivní čtení, které se bude pravděpodobně domáhat opakované četby komiksu.

Jako evidentní příklad komplexnosti komiksu se nabízí kapitola *Strašlivá symetrie* (*Fearfull Symmetry*, Moore & Gibbons, 2017, s. 1–28 – kapitola V). Na počátku kapitoly najdeme úryvek básně Williama Blakea „*The Tyger*“,¹⁸⁵ který (podobně jako další „komentáře“ či „doplňky“ k celku vyprávění) naznačuje povahu či atmosféru následné kapitoly nebo části. Vedle básně to jsou např. texty písní a představují jakýsi prolog, prvotní signál povahy/podstaty následných událostí. V případě Blakea zde symbolicky dochází k jakési spojnici s předchozí analýzou obrazovo-textových prvků a strategií, především co se týče práce W. J. T. Mitchella. Blake zde nepředstavuje pouze básníka, jehož verše promýšlejí vztah dobra a zla, jejich koexistence a původu; je také autorem propracovaných, iluminovaných knih a grafik, které v sobě nesou komplikované a sofistikované obrazovo-textové vztahy.

Kapitola *Strašlivá symetrie* pracuje s motivem zrcadlení: každá stránka má svůj odpovídající odraz, první strana (Moore & Gibbons, 2017, s. 1 – kapitola V) je symetrická k poslední straně (Moore & Gibbons, 2017, s. 28 – kapitola V). Toto rozvržení pokračuje až k dvoustraně (Moore & Gibbons, 2017, s. 14–15 – kapitola V) předkládající centrální kompozici, kde se zrcadlení střetává a kde je zároveň podstata symetrie nejzřetelnější.



Obrázek 31: Strážci – střed kapitoly *Strašlivá symetrie* (Moore & Gibbons, 2017, s. 14–15 – kapitola V).

¹⁸⁵ Jde o první sloku básně: „Tyger Tyger, burning bright, / In the forests of the night; / What immortal hand or eye, / Could frame thy fearful symmetry?“

V celku kapitoly se symetrie a zrcadlení realizují skrze celé stránky, tj. v rozvržení, velikosti a tvaru panelů, ale i v panelech samotných. V několika případech se odráží obsah polí, který je téměř identický, popřípadě velmi podobný, odkazuje na svůj zrcadlový odraz, ale zároveň respektuje příběh (viz zmíněná první a poslední strana). Stejně funguje i aplikace barevnosti, která se v průběhu děje proměňuje; zrcadlení v tomto případě evokuje (změnu) atmosféry jednotlivých linií vyprávění. Při akčních částech se barevnost střídá kontrastně, denní situace jsou barevně vyrovnanější, škály se barevně proměňují, ačkoli jde o tytéž scény. Příběh v příběhu, kdy si mladík u novinového stánku čte komiks *Příběhy Černé lodě* (*The Tales of the Black Freighter*), oproti hlavní linii příběhu obsahuje barvy temnější, dominantní jsou odstíny zelené, modré, hnědé; když v *Příbězích* dochází k akci, opět se uplatňuje kontrastnost, přestože temnější. Symetrie se projevuje i v různých detailech, v opakování tvarů a obrazů či v kompozici postav. Jde například o dvě pole, v nichž se opakuje téměř stejné pozadí (objímající se postavy namalované na zdi domu); v prvním poli vidíme ubrousek se skvrnami připomínajícími Rorschachův test, v druhém, zrcadlícím poli je papír se vzkazem podobné velikosti jako ubrousek.

Princip dynamiky se zde realizuje podobně jako u prvního dílu *Action Comics* – na rovině stran (uspořádání panelů) i v panelech (evokace pohybu, zobrazení postav ve fázích pohybu). Na první pohled je zřejmé, že technika znázornění i strategie, které s dynamikou pracují, jsou mnohem vypracovanější. V kombinaci se střídáním statiky dochází k plynulému čtení, které je paradoxně zastavováno významotvornou statikou v panelech, tj. panely samými.

Za detailnější zmínku stojí zmíněné *Příběhy Černé lodě*, jelikož jejich přítomnost v narativu je příznaková z několika důvodů. Tento příběh se odehrává na stranách komiksu, který čte chlapec u novinového stánku ve světě *Strážců*. Stánkař k tomu „náhodou“ poznamenává, že si pamatuje, jak vycházely i komiksy o superhrdinech, třeba Superman, Flash-man – „Nejspíš se okoukaly...“ (Moore & Gibbons, 2017, s. 25 – kapitola III). Celé situaci dodává na absurditě fakt, že do stánku si pravidelně chodí kupovat noviny jeden ze Strážců, Rorschach – samozřejmě v civilu.

Černá loď vypráví o námořníkovi, který se snaží zachránit poté, co jeho loď napadli piráti. S nutkavou představou, že piráti nyní míří k jeho domovu, začne být jeho chování nemorální: ke stavbě voru „použije“ těla svých mrtvých druhů, poté pluje na mrtvole žraloka, kterého zabil a který mu slouží i jako potrava. Potom, co se dostane na pevninu, spáchá několik vražd, aby se dostal domů, aniž by se pozastavil nad svými činy.

Naopak – je hnán šílenou posedlostí, kterou ale nevidí, a následně napadne svou ženu v přesvědčení, že jde o nepřítele. Když v hrůze uteče a vrátí se na pobřeží, vidí, že piráti teprve připlouvají, a pochopí, že nikdy neměli v úmyslu město napadnout. Námořník doplave k lodi, aby se přidal k její posádce se slovy: „Svět, jež jsem se snažil zachránit, byl nenávratně ztracený. Stal se ze mne děs: mezi jinými děsy musím dlít“ (Moore & Gibbons, 2017, s. 23 – kapitola XI).

Tato dějová linka je jinou artikulací hlavní linie příběhu, kdy se jeden ze Strážců rozhodne vyvraždit část obyvatel New Yorku v zájmu vyššího dobra.¹⁸⁶ Sám není schopen rozpoznat nemorálnost a hrůznost svého plánu, ačkoli patří mezi nejinteligentnější lidi na planetě. Aktem zničení přijímá stejnou pozici jako námořník, jehož vyprávění se prolíná panely druhého (hlavního) vyprávění. Jeden je reprezentací druhého, jež stojí na principu metareference – jednání Strážce ke konci příběhu upomíná na rostoucí zrůdnost jednání námořníka.

Ačkoli najdeme ve *Strážcích* mnoho experimentů a her v rámci strukturního rozvržení i obsahové roviny, patří i nadále k tradiční podobě vyprávění, a to navzdory své komplexní podstatě. Stejně jako (vizuálně jednodušší) číslo *Actions Comics* představuje dílo ustálenou podobu, jež nyní reprezentuje výchozí bod, z něhož můžeme nahlédnout až k hranicím komiksových vyprávění. Důležitým výsledkem výše uvedeného rozboru také je, že principy, jež jsem zmiňovala, se zde uplatňují v určité harmonii. Jsme schopni sledovat nejen jejich vývoj, ale zároveň jejich realizaci a participaci na vyprávění a na tomto základě shrnout, že žádný z principů není výrazně dominantní.

5.2 „Jiné“ vyprávění: komiksy beze slov, postmoderní a abstraktní komiksy

Vedle ustálené podoby vyprávění stojí formy, které jí mohou být v lecčems podobné, jejich povaha se ale rozvíjí i do jiných směrů. Jde o podoby, které v určitých momentech testují hranice obvyklého vyprávění a „útočí“ na ně, např. komiksy beze slov nebo surrealistické, fantastické či fantaskní komiksy. Tuto druhou skupinu budu pro potřeby práce a přehlednost uvádět jako „postmoderní“.

U takových příběhů se často ocitáme v prostorech, které přímo vyžadují aktivní čtení a zároveň pokoušejí recipientovo vnímání. U postmoderních komiksů (obvykle více

¹⁸⁶ Příběh se odehrává v 80. letech v USA, kdy je přítomna stálá hrozba nukleární války se Sovětským svazem. Postava Adriana Veidta (Ozymandias) věří, že pokud bude předstírat mimozemský útok na město, při kterém zahyne velké množství jeho obyvatel, povede se mu světové mocnosti prostřednictvím lítosti propojit a nastane mír.

než u komiksů beze slov) autor podřizuje narativ žánru, proto je vyprávění mnohdy nespolehlivé a interpretace, porozumění je zkoušeno, aniž by pak přišel „jasný“ konec. Postmoderní hra s fikčním světem může obsahovat nesrovnalosti, které jsou připisovány povaze díla a které jdou proti čtenářskému sebeuspokojení při konzumaci, spojenému s nalezením „snadného“ smyslu příběhu.

Strážci jsou na první pohled mnohvrstevnatý, komplexní grafický román – přesto však poměrně lehce porozumíme narativu, motivacím postav, jsme jako recipienti schopni orientace v čase a prostoru fikčního světa. Komunikace se *Strážci* je tedy podobná jako u superhrdinského žánru obecně – dílo nám jde svým sdělením naproti, chce být pochopeno. Je to ostatně rys, který Eco výrazně zohlednil při své analýze ve *Skepticích a těšitelích*. Komunikace postmoderních komiksů se ale liší, protože pochopení příběhu není kýženým výsledkem čtení/vnímání. Tím je právě ona hra, obohacení recipienta jiným způsobem vyprávění, jenž překoná určitou nespokojenost a zmatenost, kterou může průběh čtení nebo konec komiksu přinést. Naše čtenářské očekávání, které je spojené se zmíněným uspokojením (tj. došli jsme nakonec a dílu rozumíme, úspěšně jsme „odhalili“ jeho význam), je tedy otřeseno a není (nemusí být) naplněno.

Michal Jareš ve svém textu o hledání hranic komiksu cituje polského scénáristu Daniela Gizickiho: „Mám za to, že s hranicemi komiksu je to jako se světovým rekordem ve sprintu. To, co se jeví jako striktně vyhraněné mimo všechny pojmy, bude za desítky let standardem. (Gizicki 2010, citováno Jareš, 2012, s. 64). Tento citát je pravděpodobně nezamýšleným, ale přímým odkazem na Lotmanův popis pohybu prvků v sémiosféře. Jsme tedy svědky onoho posunu, který s sebou nese změnu vyznění a povahy sémiosféry, tj. oblasti komiksového vyprávění.

Například komiksy beze slov (označované jako silent či wordless comics, popřípadě picture stories) byly dříve chápány jako spíše okrajový, marginální projev kódu. Kořeny tohoto žánru však lze najít již na začátku 20. století ve formě románů v obrazech.¹⁸⁷ V současnosti jsou tzv. němé komiksy poměrně pevně etablovány

¹⁸⁷ Jedná se např. o knihy: *Passionate Journey* Franse Masereela (poprvé vydáno pod názvem *Mern Stundenbuch* v Mnichově v roce 1919); *Gods' Man* (1929), *Wild Pilgrimage* (1932) a *Song Without Words: A Book of Engravings on Wood* (1936) Lynda Warda; *He Done Her Wrong: The Great American Novel and not a Word in It - No Music, Too* (1930) Miltla Grosse. Příběhy jsou spojeny i tím, že byly vytvořeny technikou dřevořezu.

Viz například: Beronä, D. A. (2008). *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York: Abrams Books.

a přijímány jako běžný způsob vyprávění (myšleno, co se týče zastoupení v komiksové produkci i schopnosti recepce publika).

Němé komiksy (jakož i ostatní zde zmíněné formy vyprávění) představují průzkum možností piktorálního jazyka a přezkoumávání tradiční komiksové podoby vyprávění. Jak název napovídá, jde o vyprávění pomocí obrazů s absentující verbální rovinou – ta buďto zcela chybí, nebo je upozaděna na minimum. V tomto spočívá jejich zásadní narativní výzva: němé komiksy vyprávějí zcela bez dialogů, shrnutí, určení místa a času a dalších informací. Tento charakteristický rys ovlivňuje také recipienta, jelikož substituce slov obrazy od něj vyžaduje trvalou pozornost, naladění na jiné čtení a osvojení si zvláštní (obrazové) gramotnosti. Participace na takovém vyprávění obnáší snahu o maximální „vytěžení“ vyobrazeného, soustředění a pečlivé vnímání znázornění.

U komiksů beze slov se ve vysoké míře projevuje princip ikonicity a prorůstání. Porozumění příběhu logicky souvisí s určitou mírou univerzálnosti vyobrazení a podobnosti. Základem němých komiksů je tedy využívání ustanoveného a sdíleného ikonografického slovníku dovedené mnohdy do hraniční podoby konvence. Princip ikonicity – podobnosti se uplatňuje v takové míře, aby bylo možné vyprávění porozumět skrze identifikace konkrétních výrazů s ohledem na sdílení kulturních schémat a figur. Zde jde nutné podotknout, že popisujeme základní podobu vyprávění, kde je stále jedním z cílů přenos významu. Princip prorůstání se odráží především na abstraktnějších či surreálnějších podobách vyprávění, kdy se obrazy formují nejen do liter, ale i symbolů, obrazců atp. Oproštění od limitů jazykové bariéry s sebou přináší i nutnost zformovat do obrazů abstraktní pojmy a myšlenky. Skrze tyto piktorální prvky dochází k přibližování určitých emocí, atmosféry či pozic postav. Toto emoční vyprávění jsme viděli například u Mitchellovy analýzy *comic-thank you-note*. Zopakujeme, že prorůstání nesouvisí s explicitním propojováním prvků přímo na stránkách nebo v panelech, ale s prorůstáním funkcí a vlastností obrazů a slov.

Jedním z neznámějších němých grafických románů (minimálně v českém prostředí) je *Nový svět* australského výtvarníka, filmaře a spisovatele Shauna Tana (česky 2012, v originále *The Arrival*, 2006). Jde o příběh přistěhovalce, který přijíždí bez rodiny do cizí, fantaskní, těžko pochopitelné země. Narativ je předkládán prostřednictvím těsně navazujících čtvercových polí, kombinovaných s rozsáhlejšími, až celostránkovými

Beroná, D. A. (2001). Pictures Speak in Comics Without Words: Pictorial Principles in the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgathen, Eric Drooker, and Peter Kuper. In R. Varnum & Ch. T. Gibbons (Ed.), *The Language of Comics. Word and Image* (pp. 19–39). Mississippi: University Press of Mississippi.

výjevy. Tan napodobuje filmovou metodu pozorování, pracuje s přechody mezi perspektivami a změnami měřítka (kdy klíčovou scénu můžeme identifikovat skrze umístění na větším panelu). Vyprávění připomíná pomalu plynoucí snímek, čemuž autor napomáhá například postupným podrobným vykreslením pohybů a gest postav nebo zobrazením na první pohled nesouvisejících detailů, které poté splynou do většího celku. Vyjevení významu mnohdy přichází až ex-post, na dalších panelech nebo následujících stránkách. Motivem, který se line celým příběhem, je pak chybějící jazyk přenesený do hledání společného způsobu komunikace. Slova, které nenacházíme ve formě, tak zároveň rezonují s nemožností dorozumět se na rovině obsahu. Plochy, na kterých se postavy domlouvají pomocí rukou, kreseb a ukazování na předměty, jsou zároveň transformací slov do jiné, obrazové podoby; lze jim rozumět jako metafoře snahy dokázat, že překlad obrazů do slov je možný.

Realistické znázornění *Nového světa* zaručuje narativu kompaktnost a vysokou míru porozumění, v tomto případě je ovšem střídáno s neznámými obrazy (věcmi, živočichy), které čtenář poznává stejně jako hlavní postava komiksu bez možnosti zjistit význam skrze slova a popisy. Využívání konvenčních prvků, stereotypů nebo sdílených podob zobrazení (a samozřejmě také komponů) se tedy „extrémně“ setkává s neznámými obrazy, které mohou být chápány jako *image* – subjektivní představy, které nesdílíme a nelze je vysvětlit.



Obrázek 32: Vlevo: ukázka práce s detaily a přiblížení atmosféry osamocení a stesku hlavní postav. Vpravo: příklad snahy komunikovat beze slov a obrazovým jazykem zároveň (Tan, 2012).

Princip ikonicity zde funguje jako snaha o udržení porozumění na základě připodobnění i v momentech, kdy reprezentace selhává, jelikož není referováno ke známému (sdílenému) obrazu. Prorůstání zde pracuje podobně: namísto slov o samotě je stesk zobrazen prostřednictvím fotografie rodiny či vyobrazení, kdy hlavní postava otevře kufr a namísto věcí z domova se v něm ukrývá samotný rodinný, známý prostor. Obrazy na sebe berou funkci slov, kterými by autor v ustálené podobě vyprávění pravděpodobně popisoval osamocení nebo stesk po rodině, od které odjel. Oba principy tedy aktivně participují na přenosu významu v komunikačním aktu, a to ve větší míře než u tradičního komiksového vyprávění. Na základě jejich zvýraznění je komiksový kód schopen sdílet příběh a zároveň ozvláštnit svou ustálenou podobu rozvinutím obrazové složky.

V knize *V panelech a bublinách* Martin Foret píše: „[...] obrazová složka je v komiksu dominantní a její uspořádání je prvním signálem ‚komiksovosti‘ [...]“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 149). Toto konstatování se váže ke komiksu *Podivu hodná dobrodružství Sira McMulliganna a malého Johna No. 1* českého komiksového autora Karla Jerieho, zároveň jde také o obecné tvrzení, které je široce přijímáno. Určení oné komiksovosti jako rysu pak přispívá k diskusi o hranicích komiksu. Recipientovi se může jevit, že u němých komiksů a komiksů postmoderních nebo abstraktních není verbální rovina přítomna, a tedy je otázka, zda ještě jde o komiks. Princip prorůstání ale stojí na předpokladu, že slova a obrazy vzájemně sdílí své povahy a je možné, aby navzájem přejímaly své vlastnosti. Vzpomeňme si například na obrazové vyjádření onomatopoií. Závěr tedy je, že ačkoli text nevidíme, ve skutečnosti je přítomný – nejen v titulcích nebo nápisech, ale např. na úrovni vlastností, kterými obrazy disponují. I přestože mluvíme o komiksech beze slov, stále jde o komiksy, stále je nám předkládán obrazovo-textový způsob komunikace.

K postmoderním komiksovým vyprávěním přikročíme prostřednictvím oblastí, kde se setkává jak postmoderna, tak i němý způsob vyjadřování. Mezi takové patří kupříkladu některé práce švýcarského komiksového autora Thomase Otta. Své krátké,¹⁸⁸ temné a cynické příběhy vytváří pomocí ilustrační/grafické techniky zvané *scratchboard*, která se podobá linorytu nebo suché jehle. Spočívá v nanesení tmavé barvy na bílý podklad, do kterého se poté ryje ostrým nástrojem; kresba založená na šrafování pak

¹⁸⁸ Výjimkou je hororová kniha *The Number 73304-23-4153-6-96-8*, kde Ott na 144 stranách popisuje příběh vězeňského dozorce, který při úklidu cely popraveného vězně najde papír s kombinací čísel. Jde o Ottovo nejdelší dílo, které zároveň jako jediné předkládá jediný ucelený příběh. Viz Ott, T. (2008). *The Number 73304-23-4153-6-96-8*. Praha: Mot.

vyjevuje bílé linie.¹⁸⁹ Ottovy komiksy se vyznačují tísnivou a mrazivou atmosférou, která je dána především zobrazováním patologického jednání a explicitní brutalitou. Písmo je v některých případech přítomné, ovšem v minimální nutné formě – především ve formě titulků, nápisů, nezdělaná jako novinových článků a psaných vzkazů.

Mezi motivy, které se v Ottových pracech opakují, patří vedle těch tematických, jako jsou zločin, smrt nebo násilí, opakované narušování opozice realita-fikce. Příkladem může být příběh *The Hook* (Ott, 2010, s. 183–186): postava v kápi sedící na střeše drží rybářský prut, jehož háček spočívá nad hlavami lidí kráčející ulicí. V jedné chvíli se háček zachytí za klobouk procházející muže, ten jej začne chytat, vběhne do silnice a srazí jej auto. Zatímco muž leží v krvi na ulici, postava na střeše vytáhne klobouk, sundá jej a složí jej za sebe, na hromadu dalších klobouků.¹⁹⁰

Rozvíjení hry s realitou, podvědomím, sny nebo (halucinogenními) představami je samozřejmě nejen u postmoderních komiksových příběhů důležitým stavebním prvkem. Narativy, které s těmito prvky nakládají jako s dominantními strukturami, jež konstruují vyprávění, pak vědomě opouštějí meze srozumitelnosti, porozumění a také platné kulturní kódy. Nebezpečí nepochopení či selhání (nemožnost) interpretace má být pak nahrazena odlišným typem zážitku, jenž jiné čtení přináší – například estetický. Ve chvíli, kdy verbální úroveň (na první pohled) absentuje, a navíc neplatí ani univerzální obrazová schémata a figury, je potřeba na straně recipienta přijmout nejistotu výkladu a vnímat znázorněné například jako proud autorského vědomí nebo hraniční, experimentální podobu, test, jakými způsoby lze ještě podat narativ a porozumět mu.

Mrakobití Jima Woodringa (česky 2018, v originále *Weathercraft*, 2010) je o několik kroků dále než příběhy Thomase Otta. Samotný příběh je těžko rekonstruovatelný – sledujeme povětšinou strasti postavy Prasana, napůl člověka a napůl prasete. Logika narativu je zcela podmíněna výrazové dominancí, efektům a imaginaci a narativ lze chápat jako určité pozadí, na kterém se odvíjí divoké, nespoutané zobrazování.

¹⁸⁹ Viz například heslo *scratchboard* jako umělecký nástroj na Encyklopedii Britannica. Viz Tikkanen, A. (2009, 3. října). *Scratchboard*. Britannica. <https://www.britannica.com/art/scratchboard>.

¹⁹⁰ Nelogičnost fikčního světa, která recipienta vybízí k přehodnocení zákonitostí (jeho) skutečnosti, je umocněna odkazy ke kulturně sdíleným pověstem, literárním textům či městským mýtům; jako takové můžeme zmínit např. příběhy *Breakdown* (Ott, 2010, s. 97–104) *Washing Day* (Ott, 2010, s. 136–151) nebo *La Fiancee du Lapin* (Ott, 2010, s. 160–164).



Obrázek 33: Vlevo: ukázka hry fikce a reality z příběhu *The Job* (Ott, 2010, s. 82). Vpravo: ukázka z komiksu *Mrakobití* (Woodring, 2018, s. nečíslováno).

Abstraktní komiksy jakožto (pod)žánr také spadají mezi postmoderní komiksy. Michal Jareš (Jareš, 2012) nebo Pavel Kořínek (Kořínek, Foret & Jareš, 2015) zmiňují ve svých textech stejné, klíčové zdroje (pod)žánru, např. antologii Andreie Molotiu *Abstract Comics: The Anthology 1967–2009* (Molotiu, 2009) či komiks Roberta Crumba *Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics* (1968).¹⁹¹ Jareš také píše o provázanosti hraničních žánrů s komiksovým undergroundovým hnutím. Molotiu v úvodu své knihy definuje abstraktní komiks jako „[...] komiks bez narace, tedy jako dílo, které i bez naplnění narativní funkce svými formálními prostředky a jejich organizací konstruuje vlastní příslušnost k diskurzu komiksové tvorby“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 228). Píše také: „Elementárním konstrukčním činitelem abstraktního komiksu je [...] sekvenční členění díla (či jeho segmentu) do izolovaných obrazových polí – panelů“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 230). Tato „fragmentarizace vjemu“ totiž „zpřístupňuje grafický dynamismus, který na každé komiksové stránce rozpohybovává naše oko“ (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 230).

Piktoriální náboj, jež abstraktní (potažmo i další postmoderní) komiksy obsahují, napovídá, že tvary a obrazy mohou zcela dominovat nad obsahy, respektive mohou je

¹⁹¹ Zde bych pouze stručně uvedla, že nejde o nedostatek materiálu, ke kterému je možné se vztahovat, nýbrž o přímou návaznost jednotlivých textů. To je dáno především tím, že samotní autoři pracují mnohdy ve společných týmech.

zastoupit a převzít jejich vlastnosti. Celky stran, které předkládají mozaiky izolovaných panelů, pak vytváří další meta-obrazce – panel je obrazem sám o sobě i je částí obrazu v rámci (dvou)strany. Jareš zmiňuje roli přechodu mezi panely a vychází přitom z termínu Scotta McClouda (Jareš, 2012, s. 65–66). Jde o „nelogický přechod, který neskýtá zhola žádnou souvislost mezi sousedními panely“ (McCloud, 2008, s. 72, citováno Jareš, 2012, s. 65). Jareš k tomuto doplňuje, že jej označil „[...] jako jeden ze základních problémů hranice komiksu [...]“ (Jareš, 2012, s. 65). McCloud pak ale přesto namítá, že tento přechod vlastně neexistuje, „Podobné přechody sice nedávají ‚smysl‘ v konvenčním významu toho slova, ale přesto vznikne takový nebo onaký vztah“ (McCloud, 2008, s. 75, citováno Jareš, 2012, s. 65). Ve výsledku tedy nelze postavit klasifikaci díla jako (ne)komiksu pouze na základě vztahu mezi panely.

Princip ikonicity se na vzhledu stran či panelů může do určité míry podílet, ovšem mnohdy v poněkud netradiční roli. Může se totiž uplatňovat při zpodobnění toho, co nám něco připomíná, ale také něčeho, co nepřipomíná vůbec nic nebo nic známého. Děje se tak ve chvíli, kdy znázornění není ničím konkrétním a nejsme schopni jej identifikovat nebo k něčemu připodobnit; ikonický princip se tak projevuje i záporně. Přesto nás však právě on vede k promítání významů na objekty, a to nehledě na ustanovenou míru abstrakce (např. prostřednictvím určité charakteristiky, kterou objekt reprezentuje). Abstraktní komiksy v recipientovi vzbuzují emoce a myšlenky, aniž by odkazovaly k existujícímu referentu, přesto se snaží zpracovat komunikační akt. „Běžný“ nebo navykklý způsob interpretace u nich však vzhledem k uvedenému fungovat nebude. Ačkoli prvky a objekty v abstraktních komiksech leží mimo oblast široce sdílených znaků, stále se v nich pokoušíme najít smysl – prostřednictvím asociací s existujícími referenty, nebo s prvky komiksu (panel, dialogová bublina).

S ohledem na vazbu abstraktních komiksů na undergroundové hnutí, hudbu a (vizuální) poezii, hraje u těchto narativů silnou roli rytmus, jenž vnímání panelů a stran organizuje. Ten se projevuje v principu dynamiky a statiky, jejich prolínání, střídání a plynutí. Je zřejmé, že dynamika a statika mají na podobě vyprávění zásadní, možná nejdůležitější podíl. Tyto principy se ale paradoxně projevují výrazněji především u netradičních a hraničních způsobů vyprávění. Jistě najdeme mnoho tradičních komiksů, které pracují s napodobováním či rozvíjením filmového vyprávění (*Strážce* nebo příběhy Thomase Otta nevyjímaje). U abstraktních komiksů jde však o dominantní významotvorný princip, který napovídá, jakým způsobem (jakou rychlostí) máme vyprávění vnímat. Hledění na komiks a jeho vnímání jsou zcela subjektivní procesy, které

nelze nijak ovládnout ani diktovat. Existují preferenční postupy čtení/hledění, ale málokdo po otevření dvoustrany začíná automaticky vlevo nahoře, aniž by předtím alespoň zběžně nepřešlédl stranu nebo dvoustranu. Jde o podobné „čtení“ jako u výtvarného umění – povětšinou vnímáme jako první celek objektu a až poté se zaměřujeme na detaily. Abstraktní komiks pomocí principů statiky a dynamiky vytváří piktorální náboje či „sekvenční“ a „grafické dynamismy“ (Molotiu, 2011), které napomáhají volnosti čtení. Zároveň ustanovují cestu, jíž vedou recipientovu pozornost k určitému způsobu uvažování, které vychází ze specifického členění.

Častou otázkou, zda jde ve výše zmíněných podobách vyprávění stále o komiks, nebo autonomní, jiné vyprávění, samozřejmě nelze zcela zodpovědět, respektive nejde ji zodpovědět s obecnou platností na veškerý materiál. Pavel Kořínek uvádí v rámci rozboru abstraktních a nenarativních komiksů jako znaky „komiksovosti“ například materiální povahu či četnost (ve smyslu vydávání) komiksů oproti obrazům, narativnost nebo propojení segmentů (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 233–234). Pokud příběh před námi tyto rysy splňuje, teoreticky jde o komiks. Vhodnější je však klást tuto otázku konkrétnímu vyprávění, spíše než hledat univerzální zásady za každou cenu.

5.3 Komiksy bez obrazů

Je možné, aby komiksy bez obrazů vůbec existovaly?

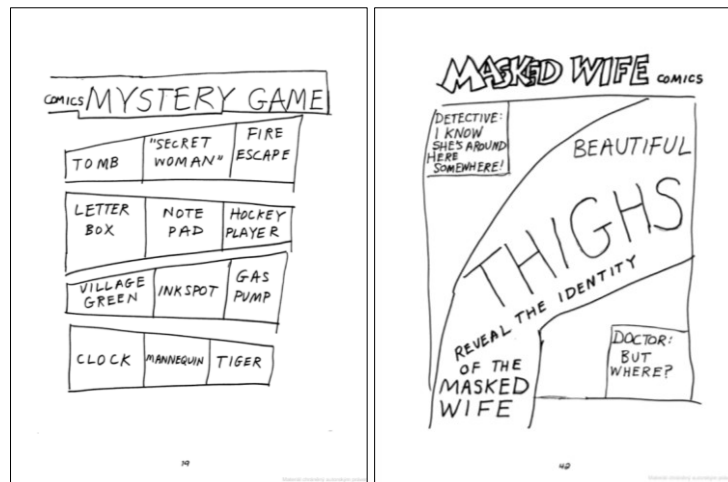
Oproti komiksům beze slov jsou komiksy bez obrazů stále spíše komiksovou minoritou. Určité rysy a charakteristiky ve způsobu komunikace sdílí s vizuální poezií, médiem stojícím na podobném pomezí výtvarného umění a literatury. Vizuální poezie se rozvíjela především v druhé polovině 20. století a představuje ne zcela ohraničený žánr; realizovala se v letterismu, poetismu, surrealismu nebo v dadaismu. Jejím záměrem bylo hledání možností písma a forem textu. Vizuální poezie přetvářela lineární zápis do prostorových struktur a text do obrazových podob. Komiksy bez obrazů jsou v určitém ohledu strukturovány podobně – zkoumají možnosti prostorového členění na dvourozměrové ploše a text na základě principu prorůstání přebírá některé vlastnosti obrazů. Nebo – což je možná u některých vyprávění přesnější – se formuje do obrazů, které mají obrazy připomínat (tzn. uplatňuje se u nich princip ikoncity).

Absence piktorální úrovně může probíhat na elementární bázi pouze na několika panelech nebo stranách, což vnáší do příběhu příznakový moment. Takový příklad jsem uvedla v podobě příběhu *Snowblind* (viz část 3.3.2), kdy sněhová bouře zahalí několik

panelů. Martin Foret předkládá velmi podobný případ z českého prostředí na jednom z dílů trilogie *Oskar Ed* (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 152–153), kde se propadne strop a téměř celou dvoustranu naplní prach. U obou komiksů jsme schopni prostřednictvím rozložení a umístění textových bublin a jejich obsahu rozpoznat děj. U *Oskara Eda* například vidíme, že dialogové bubliny „rostou“ z opačných stran panelu: domyslíme si, že tedy jde o rozhovor dvou postav.

Jiný příklad představuje strana z komiksu *Podivu hodná dobrodružství Sira McMulliganna a malého Johna* Karla Jerieho (Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 150) – komiks zcela postrádá obraz, je složen pouze z panelů (jež nejsou nijak zvláště poskládány), ve kterých jsou umístěna různá písma různých stylů a velikostí. Foret zmiňuje „[...] komiksově specifické užití psaného jazyka, které neodpovídá jeho bezpříznakovosti a ‚type-ovosti‘ v literatuře“ (kurzíva M. F., Kořínek, Foret & Jareš, 2015, s. 151). Znázornění písma tedy považuje za zásadní. Na základě analýzy této strany popisuje počet postav, děj, prostředí, dokonce „intenzitu replik“ (Foret & Jareš, 2015, s. 151), tj. i situace, ve kterých se postavy nachází. Struktura zobrazení není příliš experimentální, složení panelů spadá do ustálené podoby, příběh je jasný, srozumitelný, a to nejen díky stylům písma apod., ale i takové grafické zkratce, jako je černé pozadí prvních tří panelů s bílým textem. Tyto panely naznačují, že se postavy pohybují ve tmě, což potvrzují dialogy („je tu hrozná tma...“; Foret & Jareš, 2015, s. 150); když se postavy dostanou ven (pravděpodobně z nějaké jámy či kobky, jelikož najdou žebřík), panely jsou klasicky bílé s černým písmem.

Formování textu do podoby obrazu, jenž komunikuje, může představovat tvorba amerického básníka a dramatika Kennetha Kocha. V knize *The Art of the Possible!: Comics Mainly Without Pictures* (2004) experimentuje s příběhy na hraně komiksu a poezie. Pokud mluvíme o vizuální poezii, díla Kennetha Kocha jsou jejím doslovným příkladem, ačkoli posouvají původní smysl. Jeho díla jsou piktorálně znázorněné básně. Protože je ale sám autor pojmenovává jako komiks, musíme se ptát, zda je toto označení vhodné.

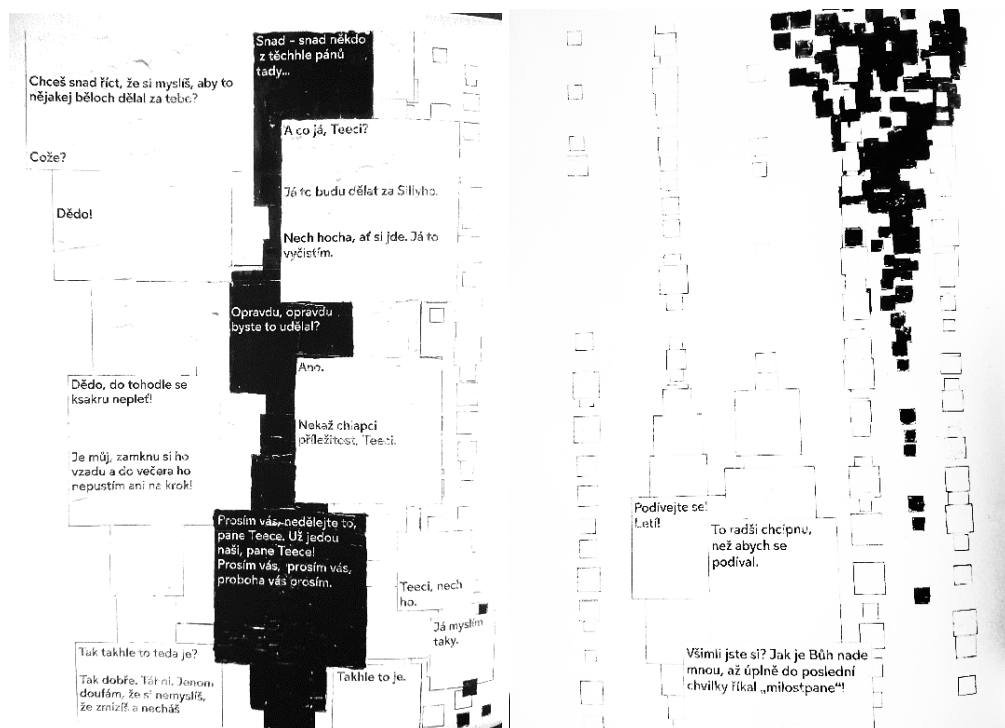


Obrázek 34: Práce Kennetha Kocha.

Ve sborníku *Martánská kronika*, která vznikla jako výsledek komiksově dílny v Ateliéru filmové a televizní grafiky na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze, najdeme kapitolu, kterou lze také považovat za komiks bez obrazů. Její název je *Má duše se vznáší ve výši* a zpracoval ji Dávid Lipkovič. Dialogy jsou rozloženy na čtvercových panelech různé velikosti a dvou barev (bílé a černé) a jsou řazeny od shora dolů. I pokud neznáme originální povídku Raye Bradburyho, jsme celkem schopni jasně zrekonstruovat příběh a porozumět mu.

Znázorňuje situaci, kdy všichni Afroameričané (tmavé panely) z jednoho města nebo oblasti, kteří pracují pro místní bělochy (bílé panely), odchází do rakety mířící na Mars. Vzhledem k tomu, že Afroameričané jsou vůči hlavní postavě (respektive k té, co mluví nejčastěji), Samuelovi Teecovi, ve zřetelně podřízené pozici, můžeme odvodit, že jde o město na jihu USA. Teece se jich několik pokouší zastavit – dluží mu peníze či „podepsali“ pracovní smlouvu; díky vzájemné pomoci ale nakonec celá skupina odletí.

Ikonický princip se částečně propojuje s principem artikulace a společně se projevují prostřednictvím barvy panelu, která reprezentuje barvu kůže a skrze niž jsou postavy rozlišeny. Samotné panely mohou představovat množství postav na scéně; jejich tvar a rozestavení jsou zároveň na první pohled víceméně nahodilé (tj. nevytváří konkrétní obrazce). Přesto se stránky svou skladbou mohou podobat abstraktním obrazům a vzbuzovat v recipientovi dojem, že je mu předkládáno výtvarné dílo spíše než komiks. Spojení dynamiky (čas zřetelně ubíhá) a statiky (situace je tzv. zastavena) vyvolává pocit napětí, které je posilováno pohybem panelů na stranách, změnou v jejich množství i rozložení. Je tedy jasné, že situace, prostředí i postavy se určitým způsobem mění, ačkoli není zcela zřejmé, jak či jakým způsobem k tomu dochází.



Obrázek 35: *Marťanská kronika, kapitola Má duše se vznáší ve výši* – příklad komiksu bez obrazu (Lipkovič, 2015).

U komiksů bez obrazů jsou principy dynamiky, statiky, ikonicity a artikulace stejně dominantní jako u komiksů beze slov. Jsou důležité pro vyjádření pohybu a změn prostředí/pozadí, stejně jako pro naznačení děje. Zásadní roli zde má písmo. Pokud vzpomeneme na konstatování spojené s komiksem, že písmo se vizualizuje nebo nabývá grafické podoby, jde v zásadě o nabývání obrazových vlastností, jež utváří princip prorůstání – slova přejímají rysy obrazů. Je zde však přítomný i princip ikonicity, který napomáhá výsledné obrazovo-textové znaky znázornit či je zpodobnit na piktorální rovině. Pokud v *Má duše se vznáší ve výši* vidíme fragment trojúhelníku, jenž se ztrácí směrem ke spodnímu okraji strany, princip ikonicity je nástrojem, díky kterému si pravděpodobně vybavíme představu (*image*) odcházejícího davu lidí z ptací perspektivy. Zmíněné principy jsou tedy tím „navíc“, co se odehrává mimo samotný příběh, respektive mimo rovinu informačního sdělení. Díky nim je komiksový kód schopen konstruovat další roviny sdělení autentickým způsobem a člení se tak bezpochyby mezi sekundární modelující systémy.

5.4 Shrnutí

Předložená analýza potvrdila (vcelku očekávatelnou) dominanci dynamického a statického principu jakožto organizačních procesů na elementární rovině konstituce narativu. Lze říci, že jde o dva principy, které jsou přítomny ve všech podobách a variantách vyprávění, kdy konstruují všechny prvky, jimiž komiksový kód disponuje (mají vliv např. na rytmus, rychlost a rozvržení čtení). Jako takovým je jim potřeba věnovat zvláštní pozornost.

Vedle nich se ale ukázaly další dva principy, ikonický a artikulační, jako téměř nezbytné pro strukturování kódu i přenos komunikace recipientovi (nápodoba znázornění, ke kterému se komiksová figura nebo popis vztahují, a materializace, zhmotnění).

Na základě předložených příkladů jsem byla schopna popsat uplatnění konkrétních principů komiksového kódu na různých podobách komiksového vyprávění. Lze shrnout, že konkrétní formy vyprávění jsou ovlivněny dominancí některých z těchto principů, jimiž operuje komiksový kód, a zároveň že absence těchto čtyř základních principů by pravděpodobně naznačovala, že materiál už není komiksové povahy. Tyto principy nám tedy mohou napomoci přiblížit, ne-li přímo ustanovit hranice komiksu či vlivy principů na utváření komunikace.

Experimenty s podobou, ve kterém se komiksový narativ realizuje, jsou zkoušením hranic oblasti komiksu a zároveň (implicitním) rozvíjením určitého komunikačního principu (či principů). Jde o neomezený pohyb, který odpovídá Lotmanově popisu prvků v celku sémiosféry. Znovu se ukazuje, že u dnešní hranice oblasti, kterou vnímáme jako komiksový kód, se nacházejí podoby vyprávění, které zítra mohou být součástí jeho centra.

Závěr: aplikace komunikačních nástrojů a strategií

Již v úvodu práce jsem objasnila, že prvotní hypotéza disertační práce, tj. že komiksový kód operuje s ryze specifickými znaky, se nepotvrdila už během prvních zkoumání a v počátcích psaní tohoto textu. Následné bádání nicméně přineslo jiné uvědomění, které považuji za vysoce produktivní: mezi uměleckými jazyky a systémy existují sdílené nástroje, které si konkrétní kódy (systémy) přizpůsobují dle svých možností a vlastností, aby jejich pomocí obohatily význam výsledného sdělení a efekt vyvíjený na recipienta. Tato práce je pak dokladem způsobu, jak si některé z takových nástrojů přivlastňuje komiksový kód a jaký to má dopad na podobu produkovaných textů. Vedle detailního popisu pojmu kompon a jeho diskutování s dalšími koncepty vizuálních teorií i teorie komiksu jsem také ustanovila nejběžnější pravidla, která se podílejí na konstruování komiksového kódu. Popsala jsem je na několika principech, jejichž funkci jsem ověřila na různých podobách komiksového vyprávění.

Práce poskytla nejprve pohled na současný stav oboru teorie komiksu a nejčastější předměty zkoumání, cíle a s nimi spojené problémy oboru. Přístupy studií komiksu totiž často směřují k nalezení či odhalení prvku/momentu, který představuje něco komiksu čistě vlastní, něco, co nenajdeme v žádném jiném médiu. Došla jsem k závěru, že komiks má mnoho specifických vlastností, ale žádná není zcela jedinečná. Což je logické – komiks je v podstatě výsledek míšení médií. Absence takového rysu komunikace ale neznamená, že komiks nedisponuje zvláštním stylem organizace znaků a specifickými vztahy mezi nimi. Éra snahy o tzv. vyvázání komiksu z područí (především) literatury už ale minula – v tuto chvíli je podle mého názoru na čase zkoumat vztahy mezi obrazovo-textovými znaky a způsoby přenášení významu vlastní konkrétním médiím a kódům. Mým cílem v předložené práci bylo takový postup realizovat na základě zkoumání komunikačních nástrojů komiksového kódu.

Do teoretického úvodu jsem zahrнула i několik metodologických východisek, které mi svou povahou přišly zajímavé a/nebo jsou v teorii komiksu vzpomínány. Teorie komiksu je metodologicky velmi otevřená a nemá stanovené jedno teoretické východisko, které pevně následuje. Proto se setkáváme s mnoha analýzami, které odlišuje jejich teoretické a metodologické pozadí. Zvolila jsem tři teoretiky, Rolanda Barthesa, Umberta Eca a Jurije Lotmana, které taktéž považuji za tzv. metodologicky neukotvené (v pozitivním smyslu slova). Kromě svých náhledů na komiks či koncept kódu totiž poskytovali možnost teoretických kombinací, testů a metodologického „hledání“. Části

jejich výzkumu jsem ověřila vzhledem ke zkoumání komiksu a produktivní momenty vtáhla do dalších aplikací, především u definice komiksového kódu. Zmíněný pojem kódu a jeho zkoumání je totiž oním dalším spojujícím prvkem mezi zmíněnými teoretiky a touto prací. Komiksový kód jsem pro účely této práce definovala jako členitý a otevřený systém (kulturních) pravidel, podle kterých dochází k organizaci obrazovo-textových jednotek a figur. Jeho ustanovení mi pomohlo dále popsat typy znaků a nástroje, se kterými při přenosu sdělení operuje.

Metodologicky nejbližší byl vzhledem k vyznění této práce přístup Jurije Lotmana. Protože on sám nepostupoval vždy identicky a jeho zkoumání určoval mimo jiné i materiál, který analyzoval, může být částečně komplikované tyto postupy popsat. Sama jsem se držela několika momentů, které se v jeho práci opakují. Jsou to především: silný ohled na (dobový) kontext, respektování povahy modelujícího systému, proměnlivost či role (kulturní) paměti při utváření uměleckého díla.

Pojem komponu, který jsem v této práci představila, je specifickým narativním nástrojem, který je sdílen napříč (audiovizuálními) médii. V této práci jsem jeho podoby zkoumala vzhledem k formě a možnostem komiksovému kódu. Ač má koncept blízko k obraztextu či piktorálnímu modelu, jeho povaha je přesto jiná. Slouží k přenosu významu a konotací, které transformuje spolu s podobou hmotného zdroje, ke kterému referuje. Vzhledem k podobám komponů a jejich výskytům jsem poté ustanovila dva typy, překladový a vnitřní. Důležité mi přišlo také zmínit tzv. šedou zónu, kdy není zcela jasné, zda se setkáváme s kompony či s původními zobrazeními. Během dialogu komponu s dalšími koncepty jsem hranice a vlastnosti komponu dále zpřesňovala a tzv. kotvila. Za produktivní se pak ukázala především polemika komponu a piktorálního modelu – tyto dva pojmy jsou si velmi blízké, ale liší se v předmětu reprezentace. U piktorálního modelu totiž není nutné, aby jeho předobraz existoval (v rámci hmotného díla), což je naopak podmínka komponu. Výsledkem této části zkoumání byl doklad, že piktorální model (původně literárněvědný termín) se v komiksu také vyskytuje, a tudíž došlo k dalšímu potvrzení výše zmíněné teze o sdílených narativních nástrojích / figurách mezi médii.

Jako další komunikační nástroj komiksového kódu jsem popsala několik principů, které se různou měrou podílejí na formě a realizaci komiksových děl a tím ovlivňují způsob komunikace. Jsou to určitá pravidla, díky kterým můžeme např. přiblížit komunikační povahu (a podstatu) komiksu na základě charakteristik, jakými se projevuje znakový proces zakládající se na komiksovém kódu. Jako dominantní se

ukázaly především principy statiky a dynamiky, dále princip artikulační a ikonický. Mají vliv např. na rytmus čtení, kompozici, míru přítomnosti obrazu a textu a jejich vzájemný vztah. Jsou tedy nezbytné pro strukturování kódu a přenos komunikace recipientovi.

V rámci závěru této práce bych kromě teoretických tezí ráda předložila také několik znázornění, která by měla být určitým zhmotněním některých myšlenek, ke kterým jsem v rámci uvedených analýz došla. Tento proces také představoval způsob ověření závěrů vzhledem ke konstruování diagramů/grafů a současně upozornil na problémy a výzvy, které lze v budoucnu dále zkoumat.

Půjde o dva typy diagramů, které se budou zaměřovat na:

- 1) realizaci principů na konkrétních komiksových narativech,
- 2) utváření podoby komponů vzhledem k jejich hmotnému zdroji.

První znázornění bude představovat bodový graf, u něhož využiji výše zmíněných principů k naznačení hranic komiksu. Aplikace komiksových příběhů na toto schéma nám přinese „hmatatelnější“ představu o tom, jaké principy se kterou měrou uplatňují a jaký dopad má řečené na strukturu komiksového kódu a různých podob vyprávění. Body zanesené na osách budou komiksové narativy, které jsem v práci zmínila. Jejich umístění na graf bude dáno poměrem vzhledem k principům statiky – dynamiky a artikulace, tj. pomyslný text – ikonicity, záměrná podobnost na piktorální úrovni.

Ze sedmi komiksů jsem vybrala čtyři scény – povětšinou ty, které jsem v práci popisovala nebo je zmínila. V dalších případech jsem se pokoušela zvolit scény pro příběh důležité a zároveň brát v úvahu vztah mezi obrazovou a textovou rovinou. V komiksech, které obsahují scény beze slov i se slovy, jsem zvolila obě takové scény, aby měl výsledný průměr vypovídající hodnotu. Pokud bych totiž zvolila pouze scény beze slov, i když v jiných částech najdeme dlouhé promluvy mezi postavami nebo popisy, šlo by o nerespektování povahy konkrétního komiksu.

Poměr, kterým se projevuje princip statiky a dynamiky, jsem určila na základě průměrného počtu polí, který je v konkrétních narativech věnován jedné scéně. Například scénu souboje Ozymandia – Adriana Veidta s domnělým vrahem z uvedené kapitoly *Strašlivá symetrie* komiksu *Strážci* tvoří osm polí. Její rozfázování téměř připomíná filmový storyboard, komiks je ostatně velmi „filmový“ co do rozvržení a plynutí času, podobně jako *Návrat Temného rytíře*. V obou případech však jednotlivé scény tzv. narušují svou přítomností jiné, jako například u *Příběhů Černé perly*. Ty jsem nezapočítávala, nepovažuji je přímo za součást, ale za autonomní vyprávění, jakkoli

koresponduje s další dějovou linkou. S přihlédnutím na počet polí na scénu jsme schopni na graf zanešat principy statiky a dynamiky a tím i jejich podíl na způsobu a podobě vyprávění. Výsledkem bude plastičtější představa o výsledné formě narativu vzhledem k těmto vlastnostem.

Podobným způsobem jsem přistoupila k otázce podílu artikulace. Schéma bylo náročnější vytvořit především z toho důvodu, že princip artikulace není omezen pouze na verbální vyjádření, ale realizuje se i skrze vyjádření piktorální – což je jedna ze základních vlastností komiksového kódu. Podobně se princip ikonicity může projevit v podobě slova záměrně se podobajícího obrazu, tzn. napodobujícího jeho vlastnosti. Pokud však princip artikulace nyní připodobníme pouze k verbálnímu popisu, půjdeme v podstatě proti uvedeným závěrům a nebudeme respektovat vlastnosti komiksu, ač půjde pouze o pracovní schéma pro tento text.

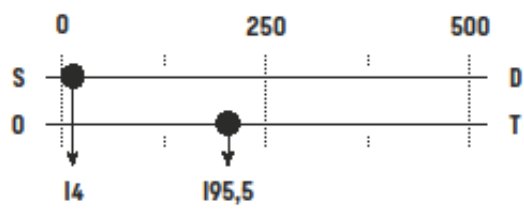
Podíl principů artikulace – ikonicitu, tzn. zjednodušeně textu a obrazu, na výsledném komiksovém příběhu jsem znázornila pomocí průměrného počtu slov na jednu situaci. Jednalo se samozřejmě o totožné, v rámci kterých jsem počítala panely. Abych princip artikulace uplatnila i mimo textové popisy nebo dialogové bubliny, započítala jsem do počtu popisů i obrazová vyjádření (např. zvuky boje, nářek, hlasitý zvuk). Takto jsem stanovila počet slov i vzhledem k přítomné materializaci pocitů, zhmotnění exprese a abstraktních polí. Takové příklady nám mohou blížeji představit proces artikulace na piktorální úrovni.

Například scéna z *Mause* vyprávějící o skrývání Spiegelmanových rodičů a zahrnující i popis smrti jeho bratra Ríši obsahuje dvacet čtyři slov. Některá slova jsou obrazově zdůrazněna (jsou větší, roztřesená nebo tučně napsána). Soubor Batmana a Supermana v *Návratu Temného rytíře* doprovází mnoho zvuků, kde na sebe slova berou obrazovou podobu. I tyto typy výpovědí jsem počítala jako slova.

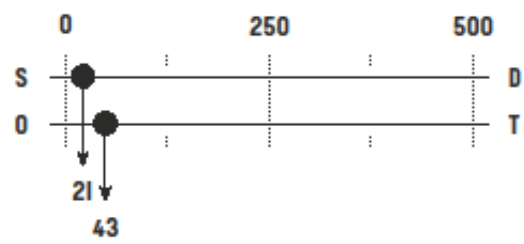
Po sečtení panelů a slov jsem vypočítala jejich průměr, respektive průměrný počet panelů a slov na jednu scénu. Ty jsem zanesla na linii, kde na jedné straně je princip dynamiky symbolizující pohyb a na druhé straně statický princip, který si lze v extrémní situaci představit jako namalovaný obraz. I v něm může probíhat děj, ale postrádá sekvenční řazení více navazujících děl. Druhá linie představuje vztah obraz – text.

Výsledné diagramy jsem následně zpracovala do bodového grafu, kde každý bod znázorňuje jedno analyzované dílo. Jejich umístění napovídá, jaké principy se v nich uplatňují dominantně. Tuto informaci můžeme v dalším kroku využít v dalších analýzách, například v rámci procesu recepce.

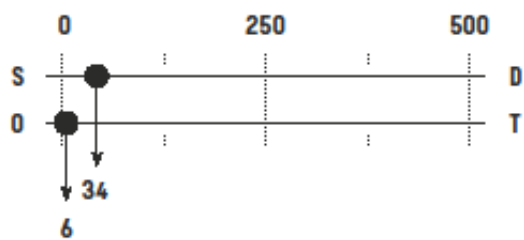
Maus



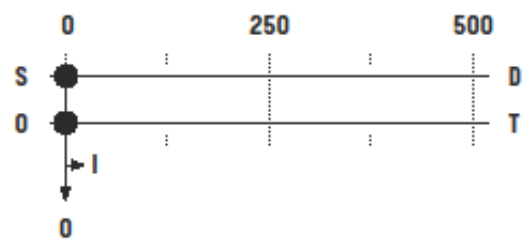
Návrat Temného rytíře



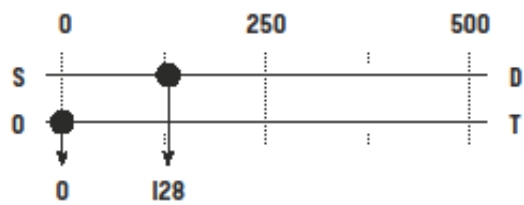
R.I.P.



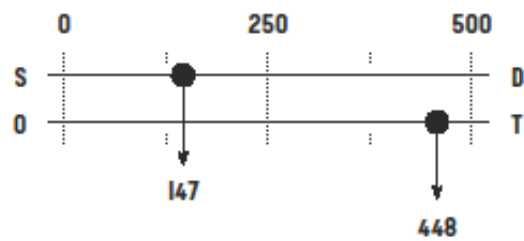
Mrakobyčí



Nový svět

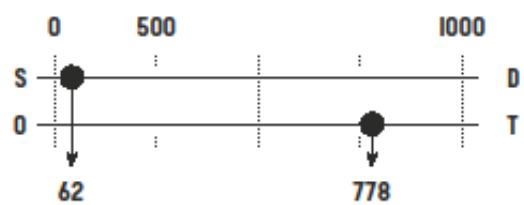


Sabrina



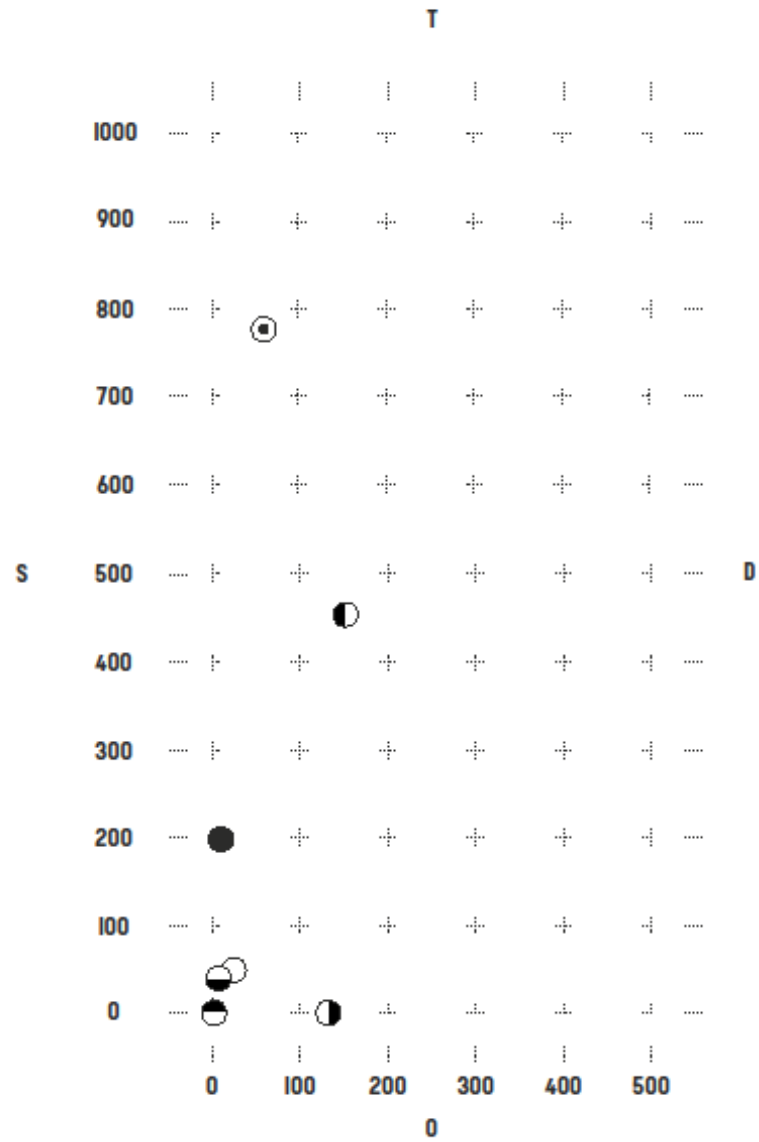
S → Statika
D → Dynamika
O → Obraz
T → Text

Strážci



Obrázek 36: Diagramy znázorňující vztahy mezi dynamikou-statikou a obrazem-textem (artikulace-ikonicitu)

- Maus
- Návrat Temného rytíře
- ◐ R.I.P.
- ◑ Mrakobyti
- ◒ Nový svět
- ◓ Sabrina
- ⊕ Strážci



- S → Statika
- D → Dynamika
- O → Obrez
- T → Text

Obrázek 37: Bodový graf

Pro diagram zobrazující vztah komponu a hmotného zdroje na základě utváření jeho podoby jsem se inspirovala u italského literární historika a teoretika Franca Morettiho, konkrétně u jeho knihy *Grafy, mapy, stromy: abstraktní modely literární historie* (česky 2014). V kapitole *Mapy* (Moretti, 2014, s. 41–68) se zabývá žánrem vesnického románu a způsoby vyjadřování jeho prostoru s ohledem na vztahy i historické změny. Na předložených kruhových schématech vyjadřuje nejen rozložení území, ve kterém se postavy pohybují, ale také jejich povahu, strukturu prostoru nebo roli (důležitost) jednotlivých lidí i zaměstnání ve společenské hierarchii. Např. ztvárnění prostoru v prvním svazku knihy *Our Village*¹⁹² je podle Morettiho:

[...] konstruováno jako malá sluneční soustava, v jejímž středu je vesnice a kolem ní dva či více soustředěné kruhy širšího vyprávění. První, tvořený třemi nebo čtyřmi příběhy, zabírá prostor zhruba do sta metrů od středu vesnice a soustředí se na osobní vztahy, na přátelství [...]. Druhý, obsáhlejší, je naopak od středu dále a převládají v něm přírodní motivy [...] a společenské události jako kriket nebo májové oslavy. (Moretti, 2014, s. 42–43).

Moretti dále pokračuje v rekonstrukci prostoru *Our Village*, zamýšlí se nad kruhovým zobrazením (namísto lineárního) a jeho konstruováním. Při čtení jeho přístupu jsem kruhové schéma automaticky propojila v představou sémiosféry, v jejímž centru leží běžná sdělení (tzn. střed vesnice) a dále se pohybují znaky, jež se od centra svou podobou či povahou vzdalují či se k němu přibližují, nicméně náleží do stejného prostoru (znázornění okolní přírody a dále až tzv. dostředivé služby a lidé mimo vesnici). Došla jsem k závěru, že toto schéma by mohlo fungovat i u znázornění komponu a jeho vztahu k hmotnému zdroji. Tento vztah bych ráda ukázala na vzdálenosti tematicky spřízněných komponů od předobrazu. V takovém schématu by centrum představovalo hmotný zdroj a okolní kruhy jednotlivé kompony v komiksových narrativech, jež svou stylizací předobraz napodobují či se mu postupně vzdalují. Moretti označuje vzdálenost mezi kruhy počty milí, v našem případě se více hodí právě celkové změny, ke kterým při tvorbě komponu došlo.

Pokud vyjdeme z příkladu komponu piety, střed bude představovat socha *Pieta* od Michelangela. První kruh následně bude zastupovat zobrazení smrti a kapitána Marvela z *The Death of Captain Marvel* a také obálka komiksu *Captain Atom* z roku

¹⁹² Moretti analyzuje knihu *Our Village* britské autorky Mary Russell Mitford. Její povídky o životě ve vesnici původně vycházely na počátku 19. století.

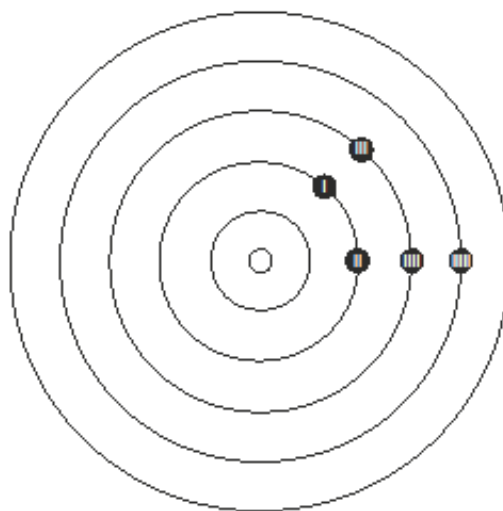
1987 a 1990, další pak obálku a znázornění z příběhu *Batman: Death in the Family*, které jsem zmiňovala při analýzách výše.

Uvedla jsem, že vzdálenost jednotlivých kruhů okolo středu jsem stanovila podle počtu změn vzhledem k hmotnému zdroji. Na jednotlivé kruhy, které jsou stejně daleko od sebe, jsem umístila body představující konkrétní kompony a to ty, které referují ke stejnému hmotnému zdroji, např. kompony *Piety*.

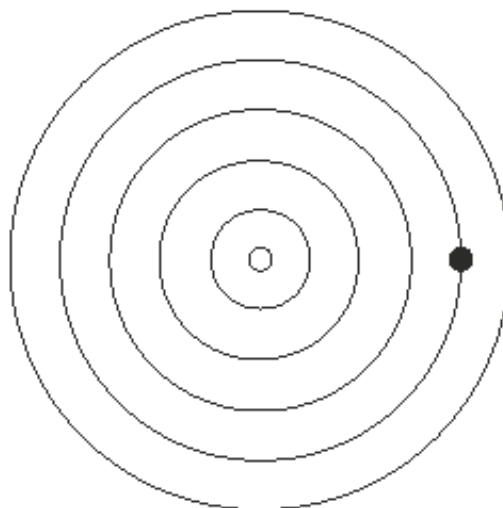
Znázornění Smrti a Kapitána Marvela je vzdáleno pouze o jednu mřížku, přeneseně o jeden bod, a to z toho důvodu, že tento kompon je původnímu zdroji velmi podobný – liší se v podstatě jen znázorněním postav. Stejně tak je tomu u obálky *Captain Atom* z roku 1987. Naproti tomu u dalšího komponu piety, obálky *Batman: Death od the Family*, je vzdálenost od centra tři body – liší se postavy, jejich kompozice a z toho pramenící zobrazení Batmana na kolenou, což je vzhledem k původní pietě důležitý významotvorný detail. Přestože kompozice zahrnuje pozici postav, v případě komponu pokládám změnu postoje za zásadní proměnu mající vliv na celkové vyznění. Obálka *Captain Atom* z roku 1990 se liší barvou, znázorněním postav a také postavami samými – vidíme muže, kterému na kolenou leží žena. Batman nesoucí mrtvého Robina je pak od zdroje vzdálený přes čtyři body – liší se postavy, kompozice, Batman stojí – gesto držení v náručí se vytrácí a tělo již nespočívá v objetí, ale volně. Další obálky (viz obrázek 19) by se lišily v pěti bodech, jelikož namísto skloněné hlavy se postupně ustálila podoba, ve které postava vzlyká či křičí s hlavou zakloněnou.

Podobným způsobem je možné ztvárnit i kompon fotografie Sonderkomanda v *Mausovi* (tři body – změna v podobě postav, obrácení na jinou stranu, změna barevnosti) nebo kompon obálky *The 'Nam* (čtyři body – změna kompozice, změna barevnosti, jiný pohled, přidání postavy). Bod vyjadřující přechod mezi druhy umění – např. socha transformovaná do komiksu – jsem nezapočítávala, jelikož jsem nechtěla kupříkladu malířství vnímat jako „bližší“ komiksu a v takovém případě bod-změnu vynechat. Pak by automaticky překlad vždy představoval jeden bod-změnu, což mi vzhledem k povaze komponu přišlo značně nelogické.

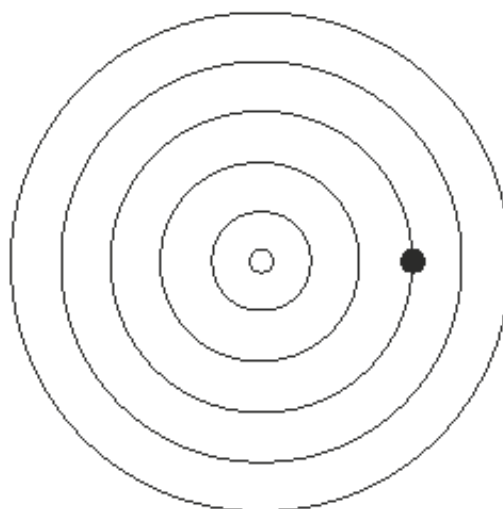
- Pieta
- Kapitán Marvel a Smrt
- Captain Atom (1987)
- Batman: Death in the Family (obálka)
- Captain Atom (1980)
- Batman: Death in the Family



- Execution of Ngueyen Van Lem
- The 'NAM (obálka)



- Fotografie Sonderkommando
- Maus



Obrázek 38: Vztah komponu ke hmotnému zdroji.

Co nám tato ztvárnění přináší? Primárně jde o způsob, jakým lze chápat vztah mezi hmotným zdrojem a komponem založený na překladu a změně a tím např. zdokumentovat cestu komponu v rámci vnitřního zpracování. Pokud ustanovíme např. počet šesti bodů jako hranici komponu, pomůže nám takové zpracování také lépe klasifikovat, jaké citace jsou ještě kompony, a kdy už se jedná např. o piktorální modely či jiné nástroje vizuální komunikace.

Ráda bych zde uvedla, že snaha zapracovat komiksy do grafů je vcelku náročný úkol a předložený pokus je více návrhem než budoucím pravidlem. Kupříkladu komiks *Mrakobiti* je v podstatě jednou souvislou scénou – podobně je tomu u *Nového světa*, kde by bylo možné diskutovat o tom, zda mnou vybrané scény mají hranice tam, kde jsem je určila, jinde, nebo jde také o jednu či dvě scény. Podobně tomu je u *Návratu Temného rytíře* nebo *Strážců* – co ještě spadá do jednotlivých scén? U grafů týkajících se komponů bychom zcela jistě mohli přijít s detailnějším rozbořením jednotlivých rozdílů. Mým cílem bylo ale především naznačit cesty, které nám mohou napomoci v dalších analýzách, z čeho případně vycházet a na co brát ohled.

Jak již bylo několikrát řečeno, komiks nepotřebuje přiznat či objevit nové, jedinečné typy znaků, aby mu byla přiznána autonomie (či snad dokonce právo na vyprávění). Naopak – popis nástrojů, které jsou sdíleny napříč obrazovo-textovými médii, nám může pomoci funkci komiksu spíše obhájit. Jde o důkaz, že komiks na základě stejného „vybavení“ dokáže realizovat příběhy pomocí specifických postupů vlastního kódu.

Pokud se vrátíme k tezí Abyho Warburga zmíněným v úvodu, můžeme nyní už s vědomím o podobách komponů potvrdit, že i v komiksu najdeme určitá (intuitivně) sdílená znázornění, materializované představy nesoucí význam, které putují lidskou kolektivní pamětí. Přínos práce v širší perspektivě pak chápu jako další stvrzení těchto forem zobrazení. Kompony, figury evokující konkrétní významy prostřednictvím kompozice, jsou součástí rozsáhlého pole přežívajících obrazů, které se tzv. stěhují historií. Jejich vyjevování v uměleckých dílech přitom nenesou pouze původní významy. Kompony jsou schopné reagovat na proměňující se kontext, aktualizují své obsahy a získávají nové spolu s vývojem umělecké formy a taktéž s rozvojem lidské společnosti a jejích potřeb či nálad. V návaznosti na *Atlas Mnemosyné* lze i na příkladu této „případové studie“ pokračovat ve zkoumání figur ztělesňujících příběhy v rámci intermediální komunikace.

Komiks uvedeným výčtem komunikačních nástrojů, strategií a postupů dokazuje, že ob stojí jako svébytná umělecká forma. Věřím, že další zkoumání může přinést detailnější vhled do jeho struktury a popsat způsoby komponování znaků. Ačkoli nadále považuji komiksový kód za velmi podněcující, co se podob komunikace týče, ze své perspektivy vidím za problematický rozměr neustálého dokazování jeho autonomie, které je s komiksem stále podivně spjato. Jako produktivní a podnětný směr bádání vidím jeho nutné a konečné zapojení do celku intermediální komunikace. V tomto ohledu je komiks bezesporu schopen nabídnout např. kompon jakožto formu figur, které budou komplexně zkoumány z pohledu vyjevování významů v kolektivní paměti. S pojmem komponu budu nadále pracovat jako se součástí terminologického aparátu nabízející další rozměry zkoumání v prostředí vizuálních a paměťových studií.

Použitá literatura

Primární:

- Arndt, T. (2018). Zobecňující struktury v jazycích umění. In M. Pašteková & M. Debnár (Eds.), *Pragmatické dimenzie umenia a estetiky* (s. 80–90). Bratislava: Slovenská asociácia pre estetiku v spolupráci s vydavateľstvom F. R. & G.
- Ashley, M. (2005). *The Age of the Storytellers: British Popular Fiction Magazines, 1880–1950*. London: British Library and Oak Knoll Press.
- Auping, M. (2009). Double Lines: A „Stereo“ Interview about Drawing with William Kentridge. In M. Rosenthal (Ed.), *William Kentridge: Five Themes* (pp. 243). New Haven, CT: Yale University Press.
- Barker, M. (1989). *Comics: Ideology, Power, and the Critics (Cultural Politics)*. Manchester: Manchester University Press.
- Barthes, R. (1994). Třetí smysl. Poznámky z výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna. *Illuminace: Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 6(1), 61–75.
- Barthes, R. (1994). *Světlá komora: vysvětlivky k fotografii*. Bratislava: Archa.
- Barthes, R. (2007). *S/Z*. Praha: Garamond.
- Barthes, R. (2006). Smrt autora. *Aluze: časopis pro literaturu, filosofii a jiné*, 10(3), pp. 75–77.
- Beronä, D. A. (2008). *Wordless Books: The Original Graphic Novels*. New York: Abrams Books.
- Beronä, D. A. (2001). Pictures Speak in Comics Without Words: Pictorial Principles in the Work of Milt Gross, Hendrik Dorgathen, Eric Drooker, and Peter Kuper. In R. Varnum & Ch. T. Gibbons (Ed.), *The Language of Comics. Word and Image*, (pp. 19–39). Mississippi: University Press of Mississippi.
- Costello, M. J. (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Chute, H. L. (2016). *Disaster drawn: visual witness, comics, and documentary form*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.

- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies: Graphic Narrative*, 52(4), 767–782.
- Costello, M. J. (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International Publishing Group, 7.
- Diesing, H. (2011). *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Duncan, R. & Smith, M. J. (2011). *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. London: Routledge.
- Didi-Huberman, G. (2008). *Images in Spite of All: Four Photographs from Auschwitz*. Chicago: University of Chicago Press.
- Eco, U. (1979). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U. (1986). *Semiotics and the Philosophy of Language*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U. (1988). *The Aesthetics of Thomas Aquinas*. Cambridge: Harvard University Press.
- Eco, U. (1995). *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda.
- Eco, U. (1995b). *Interpretácia a nadinterpretácia*. Bratislava: Archa.
- Eco, U. (2009). *Teorie sémiotiky*. Praha: Argo.
- Eco, U. (2010). *Lector in fabula. Role čtenáře aneb interpretační kooperace v narativních textech*. Praha: Academia.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Co.
- Eisner, W. (2008). *Graphic storytelling and Visual Narrative*. New York: W.W. Norton & Co.
- Egorov, B. (1999). *Zhizn' i tvorčestvo Yu. M. Lotmana [Yu. M. Lotman's life and work]*. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie.
- Fedrová, S. & Jedličková, A. (2008). Ekfráze: deskripce vs. narativ. In A. Jedličková & O. Sládek (Eds.), *Vyprávění v kontextu* (s. 119–139). ÚČL AV ČR.

- Fedrová, S. & Jedličková, A. (2010a). Obraz v příběhu – ekfráze ve vyprávění. Předběžné návrhy k rozlišení popisnosti a vizuality. *Slovenská literatura*, 57(1), 29–59.
- Fedrová, S. & Jedličková, A. (2010b). Narativní scénáře a piktorální modely. *World Literature Studies* 2(19), 20–41.
- Fedrová, S. (2012). *Ekfráze jako modus reprezentace* (Disertační práce). České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích.
- Fišerová, M. (2015). *Obraz a moc. Rozhovory s francouzskými mysliteli*. Praha: Karolinum.
- Foret, M. (2007a). Co je to komiks? Pokus o teoretické vymezení komiksu. In *K.O.MIX. Zborník z medzinárodnej konferencie* (s. 12–18). Nitra: Nitrianska galéria.
- Foret, M. (2007b). Komiks okem lingvistickým. Teze k lingvistickému popisu komiksových textů. In V. Polách (ed.), *Funkce – funkčnost – funkcionalismus* (s. 61–69). Univerzita Palackého v Olomouci.
- Foret, M. (2008a). O interpretaci vizuálního textu. In M. Bočák & J. Rusnák (eds.), *Médiá a text II*, (s. 36–48). Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove.
- Foret, M. (2008b). Mezi slovem a obrazem. O možnostech a relevanci rozlišení a o komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech. In Chneider, J. & Krausová, L. (eds.), *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk: sborník příspěvků ze symposia* (pp. 77–84). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Foret, M. (2010a). Mezi literárnem a výtvarnem: komiks jako obrazoslovní amalgám. *Česká literatura*, 58(5), 581–606.
- Foret, M. (2010b). Genus mirium: definičně terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí. In S. Fedrová (ed.), *Česká literatura v intermedialní perspektivě: IV. kongres světové literárněvědné bohemistiky* (s. 79–90). Ústav pro českou literaturu AV ČR.
- Foret, M. (2012). Nejistá medialita komiksu. In Foret, M., Kořínek, P., Prokůpek, T. & Jareš, M. (eds.). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* (pp. 85–96). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci,
- Foret, M. (2015). *Relační konceptualizace „fenoménu“ komiks* (Disertační práce). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

- Foret, M., Kořínek, P., Prokůpek, T. & Jaroš, M. (eds.). (2012). *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Genette, G. (1966). *Figures I*. Paris: Seuil.
- Grišakova, M. & Salupere, S. (2015). *Theoretical Schools and Circles in the Twentieth-Century Humanities: Literary Theory, History, Philosophy*. New York: Routledge.
- Grišakova, M. & Salupere, S. (2015). A School in the Woods: Tartu-Moscow Semiotics. In M. Grishakova & S. Salupere (eds), *Theoretical Schools and Circles in the Twentieth-Century Humanities: Literary Theory, History, Philosophy* (pp. 173–195). New York: Routledge.
- Glanc, T. (1995). Povaha a reflexe tartuské sémiotiky. In J. Bernard (ed.), *Tartuská škola: sborník filmové teorie 2* (pp. 217–234). Praha: Národní filmový archiv.
- Glanc, T. (2003). *Exotika. Výbor z prací tartuské školy*. Brno: Host.
- Gordon, I. (2002). *Comic strips and consumer culture, 1890-1945*. Washington [u.a.]: Smithsonian Institution Press.
- Gravett, P. (2013). *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete*. Praha: Plus.
- Groensteen, T. (2005). *Stavba komiksu*. Brno: Host.
- Gvoždiak, V. (2014). *Základy sémiotiky I*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Heer, J. & Worcester, K. (2005). *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Heer, J. & Worcester, K. (2009). *Comics Studies Reader*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Hirsch, M. (2012). *The Generation of Postmemory. Writing and Visual Culture After the Holocaust*. New York: Columbia University Press.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York, Oxon: Routledge.
- Jacobs, W. & Jones, G. (1985). *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*. New York: Crown Publishing Group.
- Jakobson, R. (1995). *Poetická funkce*. Praha: H&H.

- Jareš, M. (2012). Hranice komiksu. Hledání non-sequitur. In M. Foret, P. Kořínek, T. Prokůpek & M. Jareš (eds.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* (pp. 63–82). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- J. M. P. (1946). O dobrý časopis pro mládež 10–14letou. *Štěpnice*, 1(5/6), 169–172.
- Kaveney, R. (2008). *Superheroes!: Capes and crusaders in comics and films*. London: I. B. Tauris.
- Klock, G. (2002). *How to Read Superhero Comics and Why*. New York: Continuum.
- Kořínek, P. & Kořínková, L. (2018). *Puntá: Zapomenutý hrdina českého komiksu (1934–1942)*. Praha: Akropolis.
- Kořínek, P. & Prokůpek, T. (2012). *Signály z neznáma: český komiks 1922–2012*. Praha: Arbor vitae.
- Kořínek, P., Foret, M. & Jaroš, M. (2015). *V panelech a bublinách*. Praha: Akropolis.
- Kořínek, P. (2015). „Jako posledně, žádné textové bubliny“. Komentovaný seriál jako zkrocený komiks. In M. Wögerbauer, P. Píša, P. Šámal a P. Janáček (eds.), *V obecném zájmu. Cenzura a sociální regulace literatury v moderní české kultuře 1749–2014, sv. II* (pp. 1083–1095). Praha: Nakladatelství Academia a Ústav pro českou literaturu AV ČR.
- Kourdis, E. (2018). The Notion of Code in Semiotics and Semiotically Informed Translation Studies. A Preliminary Study. In O. Andreica & A. Olteanu (eds.), *Readings in Humanities* (pp. 311–325). New York: Springer Cham.
- Lotman, J. M. (1988). Problems in the typology of culture. In D. P. Lucid (ed.), *Soviet Semiotics: an Anthology* (pp. 213–221). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lotman, J. M. (1990). *Štruktúra umeleckého textu*. Bratislava: Tatran.
- Lotman, J. M. (1995). O jazyku animovaného filmu. In J. Bernard (ed.), *Tartuská škola: sborník filmové teorie 2* (pp. 77–80). Praha: Národní filmový archiv.
- Lotman, J. M. (2001). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lotman, J. M. (2005). On the semiosphere. *Sign Systems Studies* 33(1), 205–229.
- Lotman, J. M. (2013). *Kultura a exploze*. Brno: Host.

- Lotman, J. M. & Uspenskij, B. (2003). *O sémiotickém mechanismu kultury*. In T. Glanc (ed.), *Exotika. Výbor z prací tartuské školy*. Brno: Host.
- Macura, V. & Jedličková, A. (eds.). (2013). *Průvodce po světové literární teorii 20. století*. Brno: Host.
- Marcelli, M. (2001). *Příklad Barthes*. Bratislava: Kalligram.
- Marcelli, M. (2016). Ecove modely. *Romboid*, 51(9), 58–61.
- McCloud, S. (2008). *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art.
- McLaughlin, J. (2008). *Comics as Philosophy*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Miller, A. (2007). *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol – Chicago: Intellect Books – The University of Chicago Press.
- Miller, A. (2011). Autobiography in Bande Dessinée. In N. Edwards, A. L. Hubbell & A. Miller (eds.), *Textual and Visual Selves: Photography, Film and Comic Art in French Autobiography* (pp. 235–262). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Mitchell, W. J. T. (1978). *Blake's Composite Art: A Study of the Illuminated Poetry*. Princeton: Princeton University Press.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (1996). What Do Pictures "Really" Want? *The MIT Press*, 77(Summer, 1996), 71–82.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (2011). *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (2015). *Image Science: Iconology, Visual Culture and Media Aesthetics*. Chicago: University of Chicago Press.

- Mitchell, W. J. T. (2014). Comics as Media: Afterword. *Comics & Media: A Special Issue of Critical Inquiry*, **40**(3), 255–265.
- Mitchell, W. J. T. (2016). *Teorie obrazu: Eseje o verbální a vizuální reprezentaci*. Praha: Karolinum.
- Misiroglu, G. & Roach, D. A. (2004). *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Detroit: Visible Ink.
- Molotiu, A. (2009). *Abstract Comics: The Anthology 1967–2009*. Seattle, Washington: Fantagraphics Books.
- Molotiu, A. (2011). Sequential Dynamism and Iconostasis in Abstract Comics and in Steve Ditko's Amazing Spider-Man. In Duncan, R. & M. J. Smith (eds.), *Critical Approaches to Comics. The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: Routledge.
- Moretti, F. (2014). *Grafy, mapy, stromy: abstraktní modely literární historie*. Praha: Karolinum.
- Müller, R. & Šidák, P. (2012). *Slovník novější literární teorie: glosář pojmů*. Praha: Academia.
- Nietzsche, F. (2018). *Tak pravil Zarathustra: kniha pro všechny a pro nikoho = Also sprach Zarathustra: ein Buch für Alle und Keinen*. Praha: Rybka Publishers.
- Novák, A. (2006). *Dělník, nadčlověk, smrtelník. Tři podoby lidství ve filozofické antropologii*. Praha: Univerzita Karlova – Fakulta humanitních studií.
- Peirce, Ch. S. (1997). Gramatica speculativa. In B. Pálek (ed.), *Sémiotika* (pp. 31–153). Praha: Karolinum.
- Prokůpek, T. (2012). Boj o bublinu v českém a překladovém obrázkovém seriálu od 20. do počátku 40. let 20. století. In M. Foret, P. Kořínek, T. Prokůpek & M. Jareš (eds.), *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* (pp. 175–199). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Prokůpek, T. & Foret, M. (2016). *Před komiksem. Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis.
- Prokůpek, T., Kořínek, P., Foret, M. & Jareš, M. (2015). *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis.

- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. London: Verso.
- Rancière, J. (2015). *Emancipovaný divák*. Bratislava: Divadelní ústav.
- Seifert, R. (2014). *Temná komora*. Praha: Paseka.
- Schwartz, B. (2010). *The Best American Comics Criticism*. Seattle, Washington: Fantagraphics Books.
- Sládek, O. (2018). *Slovník literárněvědného strukturalismu A–Ž*. Praha: Host.
- Spiegelman, Art. 2011. *MetaMaus: A Look Inside a Modern Classic, Maus*. New York: Pantheon Books.
- Sontag, S. (2002). *O fotografii*. Praha: Paseka.
- Tilley, C. L. (2013). “Superman Says, ‘Read!’” National Comics and Reading Promotion. In *Children’s Literature Education* 44(3), 251–263. <https://doi.org/10.1007/s10583-012-9193-0>
- Thomson, I. (2005). Deconstructing the Hero. In J. McLaughlin (ed.), *Comics as Philosophy* (pp. 100–129). Jackson: University Press of Mississippi.
- Šklovskij, V. (2003). *Teorie prózy*. Praha: Akropolis.
- Uspensky, B. (1987). K probleme genezisa Tartusko–Moskovskoy semioticheskoy shkoly. *Trudy po znakovym sistemam (Sign Systems Studies)*, XX(1), 18–29.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent*. New York, Toronto: Rinehart & company, inc.
- Weldon, G. (2016). *The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture*. New York City: Simon & Schuster.
- Weldon, G. (2021). *Temný rytíř: Historie Batmana a zrod nerdů*. Praha: Paseka.
- Yacobi, T. (1995). Pictorial Models and Narrative Ekphrasis. *Poetics Today*, 16(4), 599–649.
- Změlík, R. & Komenda P. (2020). *Kapitoly z literárněvědné tematologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Zuska, V. & Michalovič, P. (2009). *Znaky, obrazy a stíny slov*. Praha: AMU.

Komiks:

- Bates, C. Grell, M. & Boltinoff, M. (1974). The Legionnaire Nobody Remembered. *Superboy*, 1(#204). New York: DC Comics.
- Bates, C., Broderick, P. & O'Neil, D. (1987). Live or Let Die? *Captain Atom*, 2(#8), Connecticut: Charlton Comics.
- Bates, C., Weisman, G., Broderick, P. & Giordano, D. (1990). Girl Trouble. *Captain Atom*, 2(#44), New York: DC Comics.
- Burns, Ch. (2017). *Naposled*. Praha: Trystero.
- Byrne, J. (1984). *Snowblind*. *Alpha Flight*, (6). New York: Marvel Comics.
- Byrne, J., Claremont, Ch., Austin, T., Novak, J. & Salicrup, J. (1980). *X-Men* (#136). New York: Marvel Comics.
- Caniff, M. (2007). *The Complete Terry and the Pirates, Vol. 1: 1934–1936*. Georgia: IDW Publishing.
- Caniff, M. (2022). *Terry and the Pirates: The Master Collection Vol. 2: 1936 – The Burma Blues*. California: Clover Press
- Conway, G., Kane, G. & Thomas, R. (1973). The Night Gwen Stacy Died (The Green Goblin's Last Stand). *The Amazing Spider-Man*, (#121–122), New York: Marvel Comics.
- Crumb, R (1968). Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics. *Zap Comix* #1 (Feb. 1968), nestránkováno, California: Apex Novelties.
- Drnaso, N. (2019). *Sabrina*. Praha: Trystero.
- Foglar, J. & Fischer, J. (1948). Rychlé šípy na Stavbě mládeže. *Vpřed*, 3(44), s. 700
- Foglar, J. & Čermák, M. [Fischer, J.] (1970). Bratrstvo kočičí pracky trochu navlhlo. *Rychlé šípy* 1(3), s. 214.
- Giordano, D. (1984). Legion of Super-Heroes: ...Where a Villain? *Legion of Super-Heroes*, (2). New York: DC Comics.
- Hirschmann, M. A. (1973). *Hansi: The Girl who Loved the Swastika*. Illinois: Tyndale House Publishers.
- Jelínek, B. (2006). *Oskar Ed. 3 díl*. Praha: Mot.

- Jerie, K. (2004). Podivu hodná dobrodružství Sira McMulliganna a malého Johna. *Zkrat*, 1(3), 25. Praha: Zkrat.
- Koch, K. (2004). *The Art of the Possible!: Comics Mainly Without Pictures*. New York: Soft Skull.
- Langdon, A. C. (1984). *Grenada: Rescued from Rape and Slavery*. USA: VOICE (Victims of International Communist Emissaries)/A. C. Langdon.
- Ležák, Z. & Jislová, Š. (2020). *Milada Horáková*. Praha: Argo.
- Lipkovič, D. (2015). Má duše se vznáší ve výši. In *Martánská kronika*. Praha: UMPRUM.
- Linthout, W. (2009). *Years Of The Elephant*. Doddington: Fanfare / Ponent Mon.
- McKeever, T. (1988). *Eddy Current (#6)*. USA: Mad Dog Graphics.
- Mignola, M. (2008). *Hellboy: In the Chapel of Moloch (Hellboy #36)*. Oregon: Dark Horse Comics.
- Miller, F., Janson, K. & a Varley, L. (2003). *Batman: Návrat temného rytíře*. Praha: CREW.
- Moore, A. & Gibbons, D. (2009). *Strážci*. Praha: BB/art.
- Moore, A. (2011). *Superman: co se stalo s Mužem zítřka?* Praha: BB/art.
- Moore, A. & Brubaker, E. (2013). *Batman: Kameňák a další příběhy*. Praha: CREW.
- Moore, A. & O'Neill, K. (2020). *The League of Extraordinary Gentlemen: The Tempest*. Georgia: IDW Publishing.
- Murray, D., Vansant, W. & Daley, D. (1986). Beginning of the End. *The 'NAM*, 1(24). New York: Marvel Comics.
- Nosek-Windy, V. (1999). Ediční poznámka (Rychlé šípy zlepšují odvoz hlíny). In J. Foglar (ed.): *Rychlé šípy* (pp. 323–339). Praha: Olympia,
- O'Neil, D., Staton, J., Sienkiewicz, B. & Laughlin, I. (1996). *Death of the Innocents: the Horror of Landmines*. New York: DC Comics.
- Sacco, J. (2007). *Bezpečná zóna Goražde: válka ve východní Bosně 1992–95*. Praha: BB art.
- Sacco, J. (2010). *Gaza – poznámky pod čarou dějin*. Praha: BB art.
- Satrapa, M. (2006). *Persepolis*. Praha: BB/art.

- Siegel, J. & Shuster J. (1938). Superman. *Action Comics* 1(#1). New York: National Allied Publications (DC Comics), 1–13.
- Siegel, J., Ray, F. & Ellsworth, W. (1941). Superman: The Pilot's Revenge. *Action Comics*, 1(#43). New York: DC Comics.
- Spiegelman, A. (2011). *MetaMaus: A Look Inside a Modern Classic, Maus*. New York: Pantheon Books.
- Spiegelman, A. (2012). *Maus: příběh očitého svědka*. Praha: Torst.
- Starlin, J. & Milgrom, A. (1982). *The Death of Captain Marvel*. New York: Marvel Comics.
- Starlin, J., Aparo, J. & DeCarlo, M. (1988). *Batman #428: A Death in the Family*.
- Starlin, J. & Aparo, J. (2009). *DC Classics Library: Batman: A Death in the Family*. New York: DC Comics.
- Starlin, J. & Aparo, J. (2017). *Batman: Smrt v rodině*. BB/art.
- Tan, S. (2012). *Nový svět*. Praha: Labyrint.
- Tieri, F., Scalera, B. & Jeanty, G. (2002) *Deadpool: Funeral for A Freak: Part 3: Showtime!* New York: Marvel Comics).
- Thomas, R., Buscema, J. & Palmer, T. (1978). *Thor* (#274). New York: Marvel Comics.
- Nakazawa, K. (2004–2010). *Barefoot Gen: 1-10*. San Francisco: Last Gasp.
- Nakazawa, K. (1982). *I Saw It: The Atomic Bombing of Hiroshima: A Survivor's True Story*. USA: Educomics.
- Novák, J. (2016). *Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!* Praha: Paseka.
- Novák, J. (2020). *Čáslavská*. Praha: Argo.
- Ott, T. (2002). *Exit*. Praha: Mot.
- Ott, T. (2008). *The Number 73304-23-4153-6-96-8*. Praha: Mot.
- Ott, T. (2010). *R.I.P.: Best of 1985–2004*. Praha: Mot.
- Unconquered. The story of Milada Horáková*. 1951. New York: National Committee for a Free Europe.

Williamson, A. & Goodwin, A. (1986). Out of Phase. *Epic Illustrated*, (#34), New York: Marvel Comics/Epic Comics ((The Marvel Magazine of Fantasy & Science-Fiction), 36–42.

Woodring, J. (2017). *Mrakobiti*. Praha: Trystero.

On-line zdroje:

Beauchemin, E. (1995, 2. srpen). *The survivors of the atomic bomb attacks in Japan*. Radio Netherlands. <http://www.radionetherlandsarchives.org/the-survivors/>

Crossette, B. (1996, 28. října). *Familiar Hero to Warn Bosnian Children About Mines*. New York Times. <https://www.nytimes.com/1996/10/28/world/familiar-hero-to-warn-bosnian-children-about-mines.html>

dqadmin (2019, 18. leden). *Nick Drnaso and Sabrina profiled in The New Yorker*. Drawn & Quarterly. <https://drawnandquarterly.com/news/nick-drnaso-and-sabrina-profiled-new-yorker/>

Foglar, J. & Fišer, J. (n. d.) *Rychle šípy na stavbě mládeže*. Daildeca. <http://www.daildeca.cz/ilustrace/04fischer/09vpred3/44.jpg>

Foglar, J. & Fišer, J. (n. d.) *Rychle šípy zlepšují odvoz hlíny*. Daildeca. <http://www.daildeca.cz/ilustrace/04fischer/09vpred3/45.jpg>

Foglar, J. & Fišer, J. (n. d.) *Rychle šípy staví obojživelný vůz*. Daildeca. <http://www.daildeca.cz/ilustrace/04fischer/09vpred3/43.jpg>

Formánková, P. & Koura, P. (n. d.). *UNCONQUERED — Neporažená. Komiks o Miladě Horákové*. Dějiny a současnost. <http://dejinyasoucasnost.cz/archiv/2007/3/unconquered-neporazena/>

Chester Gould-Dick Tracy Museum Foundation. (n. d.). *Dick Tracy Museum* <https://www.dicktracymuseum.com/>

Marxová, A. (2011, 23. srpna). *David Duke a jeho posláni: Bývalý vůdce Ku-klux-klanu zamířil do Čech*. Holocaust.cz. <https://www.holocaust.cz/zdroje/clanky-z-ros-chodese/ros-chodes-2009/kveten-12/david-duke-a-jeho-poslani/>

Max, D. T. (2019, 14. leden). *The Bleak Brilliance of Nick Drnaso's Graphic Novels*. New Yorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2019/01/21/the-bleak-brilliance-of-nick-drnasos-graphic-novels>

Navara, L (2006, 19. dubna). *Unikatní komiks představuje Miladu Horákovou*. iDNES.cz. https://www.idnes.cz/kultura/literatura/unikatni-komiks-predstavuje-miladu-horakovou.A060419_110526_show_aktual_kot

Reagan.utexas.edu. (n. d.). *Remarks at the Nancy Reagan Drug Abuse Center Benefit Dinner in Los Angeles, California, January 4, 1989.* <https://web.archive.org/web/20160305201900/https://www.reagan.utexas.edu/archives/speeches/1989/010489a.htm>

Riesman, A. J. (2014, 4. květen). *Did You See Amazing Spider-Man 2? Read About the Weirdest Debate in Spider-Man History.* Vulture. <https://www.vulture.com/2014/05/weirdest-debate-spider-man-gwen-stacy-death-neck.html>

Simons, L. M. (1984, 7. června). *Children of Hiroshima, Nagasaki survivors facing prejudice, discrimination in Japan.* Google News. <https://news.google.com/newspapers?nid=2194&dat=19840607&id=Z6QyAAAIBAJ&pg=1441,3702452&hl=en>

Smith, A. A. (2001, 16. února). *How NOT to end a relationship!*. *Comics Buyer's Guide #1422*. CBG Xtra. <https://web.archive.org/web/20080603001947/http://www.cbgextra.com/default.aspx?tabid=42&view=topic&forumid=60&postid=8665>

The British Library (n. d.). *'The Nemesis of Neglect' from Punch.* <https://www.bl.uk/collection-items/the-nemesis-of-neglect-from-punch>

Thomson, J. (n. d.). *The City of Dreadful Night.* Poetry Foundation. <https://www.poetryfoundation.org/poems/45407/the-city-of-dreadful-night>

Tikkanen, A. (2009, 3. října). *Scratchboard.* Britannica. <https://www.britannica.com/art/scratchboard>

Unicef.org (1996, 21. října). *Superman raises landmine awareness.* <https://universityofleeds.github.io/philtaylorpapers/vp014a06.html> (převzato z webu Uicef.org webem School of Media and Communication).

Visit Algarve Portugal. (2018). *Ermida de São Sebastião (Chapel of São Sebastião (St. Sebastian)).* <https://www.visitalgarve.pt/en/554/ermida-de-sao-sebastiao-chapel-of-sao-sebastiao-st-sebastian.aspx>

Walker Art Gallery (n. d.) <https://artsandculture.google.com/asset/perseus-and-andromeda/kgGQB4KvGibQ7g?hl=cs>.

Wikimedia Commons, the free media repository. (2005, 10. března) *John Tenniel – Punch – Ripper cartoon*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Tenniel_-_Punch_-_Ripper_cartoon.jpg

Zimmerman, D. J. (2012, 19. července). *The Comic Books Go to War*. Defense Media Network. <https://www.defensemedianetwork.com/stories/the-comic-books-go-to-war/>