

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
ÚSTAV ESTETIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ESTETIKA KOMIKSU

Vedoucí práce: Mgr. Denis Ciporanov Ph.D.

Autor práce: Jana Klomfarová

Studijní obor: Estetika

Ročník: 3.

2011

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice, 28. července 2011

Jana Klomfarová

Děkuji všem, kteří mě podpořili při psaní této práce. Především pak děkuji Mgr. Denisi Ciporanovi Ph.D. za cenné rady, trpělivost a ochotu.

## **Anotace**

Práce se zaměřuje na pojetí komiksu jako významné součásti současné vizuální kultury. Část bakalářské práce je věnována jeho historii a představení základního pojmového aparátu. Dále se práce zaměřuje na strukturální analýzu jazyka komiksu v pojetí Umberta Eca a na analýzu současnější teorie Scotta McClouda. Práce dále zkoumá pozici komiksu vůči vybraným uměleckým druhům. Srovnává vztah mezi komiksem a pop-artem, dále pak vztah mezi komiksem a filmem. Práce se snaží odpovědět na otázku, zda je komiks samostatným uměleckým médiem.

## **Annotation**

The work focuses on the concept of comics as an important part of contemporary visual culture. Part of this work is devoted to history of comics and shows the basic conceptual apparatus. Furthermore, the work focuses on structural analysis of language comics in Umberto Eco's concept and the analysis of the current theory of Scott McCloud. The work also examines the position of comics to selected art forms. Compares the reference between comics and pop-art, as well as the reference between comics and movie. The work attempts to answer the question whether the comics is an independent artistic medium.

## Obsah

1	Úvod .....	4
2	Autonomie komiksu jako uměleckého druhu, jeho podstata.....	5
2.1	Historie.....	5
2.2	Základní terminologie .....	9
2.3	Definice komiksu podle Umberta Eca .....	11
2.4	Jak rozumět komiksu podle Scotta McClouda.....	18
3	Vliv komiksu na jiné umělecké projevy .....	22
3.1	Pop-art a komiks .....	22
3.2	Komiks a film.....	24
4	Závěr.....	33
5	Použitá literatura:.....	35
6	Obrazová příloha .....	37

# 1 Úvod

*„Když se dají slova s obrazem dohromady, bývá to považováno přinejlepším za zábavu pro masu. A přinejhorším za produkt zbedněné komerčnosti.“<sup>1</sup>*

Tato slova komiksového autora Scotta McClouda na úvod přesně charakterizují, jakým způsobem bylo a stále je na komiks nahlíženo.

Komiks jsou obecně řečeno obrázkové příběhy, se kterými se určitě každý někdy setkal. Vybrala jsem si jej jako téma své bakalářské práce především proto, že náhled na něj je velice zkreslený a ovlivněný naší předlistopadovou historií.<sup>2</sup> Ovšem nejen dějinné události v Čechách dostaly komiks do pozice, v jaké se dnes nalézá. Nejen v naší zemi ale stále panuje přesvědčení, že obraz a text mohou být brány vážně, pouze pokud jsou od sebe odděleny.

Když se rozhlédneme kolem sebe, zjistíme, že komiks proniká do mnoha sfér běžného života. Nejen ve formě dětských obrázkových příběhů, nalezneme jej i v něčem tak „obyčejném“ jako jsou schémata v návodech k použití. Odkazy na komiks jsou všude kolem nás, najdeme je na oblečení i v časopisech, v galeriích i ve filmech. Často si ani sami nemusíme uvědomovat, že se jedná o komiksový námět. Příčinou je mnohdy neznalost původní předlohy, ale to není důvod, za který bychom se měli stydět – komiksů vyšlo a denně vychází na celém světě mnoho.

Úkol, který jsem si před sebe vytýčila, rozhodně není snadný, ale chci se alespoň pokusit v první části krátce shrnout historii a základní vyjadřovací způsoby komisu, dále pak chci představit dva způsoby pohledu na komiks. Prvním autorem bude italský estetik a spisovatel Umberto Eco, druhým vybraným autorem je pak již zmíněný autor komiksů Scott McCloud. Ve druhé části své práce se chci zabírat jinými způsoby vyjádření, které mají ke komiksu blízko. Zaměřím se konkrétně na pop-art Roye Lichtensteina a na různé způsoby přístupu k filmovým adaptacím komiksů.

Mým cílem je především představit komiks jako médium, které je rovnocenné s výtvarným uměním, literaturou, hudbou, divadlem či filmem. Chci tedy představit způsob náhledu na svět, který je osobitý a jistým způsobem provází člověka již od starověku.

---

<sup>1</sup> Scott McCloud, str. 140, Jak rozumět komiksu, BB/Art, 2008

<sup>2</sup> V komunistickém režimu nebyla komiksová tvorba příliš podporována, mohla existovat převážně pouze v podobě příběhů pro děti. Více budu o tomto faktu hovořit v kapitole věnované historii.

## 2 Autonomie komiksu jako uměleckého druhu, jeho podstata

### 2.1 Historie

Pro účely mé práce je potřeba nastínit vývoj komiksu. Prvky, které dnes řadíme ke komiksu zcela automaticky (komiksová bublina, sekvenční řazení) vznikly o mnoho let dříve, než poprvé někdo vyslovil slovo „komiks“.<sup>3</sup>

Již v období starověku, konkrétně například v Egyptě, nalezneme série na sebe navazujících maleb a reliéfů, které jako celek vytvářejí příběh. Jako konkrétní ukázkou volí Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* nástěnnou malbu z hrobky písaře Menny<sup>4</sup>. Podobný příklad McCloud nachází i v předkolumbovské Americe<sup>5</sup>. Další příklady sekvenčního zobrazování příběhů a činností lze najít i v jiných starověkých státech.

Tradice zobrazování dějů v sérii navazujících obrázků se podle Tomáše Prokúpeka<sup>6</sup> překlenuje i do středověku. Stále ale šlo spíše o statická zobrazení, často doplněná o předchůdce dnešních komiksových bublin – jednalo se o tzv. fillaterie<sup>7</sup>. Tyto pásy obsahovaly výroky či popisy osob na obraze. V případě výroků, pak byly směřovány k ústům zobrazené postavy. Za tvůrce komiksových bublin tak, jak je známe dnes, považuje Prokúpek Williama Hogartha<sup>8</sup>.

Tomáš Prokúpek ve své práci dále uvádí, že prvky, na které jsme u dnešních komiksů zvyklí, jako změny úhlu záběru, střídání detailu a celku či překlenutí děje a další, se začaly objevovat až na počátku 19. století. Za průkopníky jsou považováni švýcarský výtvarník Rodolphe Töpffer<sup>9</sup> (1799-1846) a německý malíř Wilhelm Bush (1832-1908).

*„Otcem moderního komiksu byl v nejednom ohledu Rudolph Töpffer. Jeho lehce satirické obrázkové příběhy, které se začaly rodit v polovině 19. století, používaly karikaturu a ohraničení panelů – a hlavně poprvé v Evropě přinesly vzájemně závislé propojení slov a obrázků.“<sup>10</sup>*

<sup>3</sup> V českém jazyce je možné používat i výraz „comics“. Dále je občas používán i přepis „comix“ či „komix“ – tyto výrazy se ale spíše používají pro označení undergroundové tvorby.

<sup>4</sup> Obrazová příloha, obr. 1, McCloud, str. 13-15

<sup>5</sup> Obrazová příloha, obr. 2, McCloud, str. 10-11

<sup>6</sup> Tomáš Prokúpek, Dospívání komiksu, www.tamto.cz

<sup>7</sup> Obrazová příloha, obr. 3

<sup>8</sup> 1694-1764, série rytin „Dráha prostitutky“ a „Dráha zhýralce“

<sup>9</sup> Obrazová příloha, obr. 4

<sup>10</sup> McCloud, str. 17



Impulsem pro rychlý rozvoj komiksu byl podle Prokůpkova článku vývoj samotného média - tedy tisku – na konci 19. století, především ve Spojených státech. Jako oficiální dataci vzniku moderního komiksu uvádí Tomáš Prokůpek datum 16. 2. 1896, kdy poprvé v deníku *New York World* vyšel komiks *Yellow Kid*<sup>11</sup> z dílny Richarda Feltona Outcaulta.

Zpočátku byly komiksovými hrdiny především děti a jednalo se spíše o kratší příběhy s tématy, které se objevovaly i v tehdejších filmových groteskách.

K posunu ve vývoji komiksového žánru došlo na přelomu 20. a 30. let, kdy se komiksoví autoři začali inspirovat tehdy hojně vycházejícími sešity s dobrodružnými a romantickými příběhy. V těchto letech také došlo k pomyslnému žánrovému rozdělení mezi evropským a americkým komiksem. Zatímco americký komiks šel především (výjimky samozřejmě existují) cestou superhrdinů a později násilí, evropský komiks zase tíhnul spíše k dospělejším tématům - konkrétně v roce 1929 byl v Evropě vydán první příběh o Tintinovi<sup>12</sup>.

V roce 1938 do Spojených států doslova přilétá *Superman*<sup>13</sup>, jeho autory jsou výtvarník Joe Shuster a scénárista Jerry Siegel. Právě tento komiks odstartoval vlnu maskovaných hrdinů, bojujících se zlem. Tak spatřili světlo světa hrdinové jako *Flash*, *Green Lantern*, s nástupem emancipace i *Wonder Women*. Výrazným protipólem pro Supermana byl *Batman* od kreslíře Boba Kanea. Ten se při tvoření postavy nechal inspirovat nákresey létajících strojů Leonarda da Vinciho. *Batman* nemá na rozdíl od svých kolegů žádné nadpřirozené schopnosti i přesto však bojuje se zlem.

*„Únava ze zaběhaných schémat přivedla jejich tvůrce k originální myšlence – proč by vlastně nemohlo vítězit zlo nad dobrem? Komiks objevil kouzlo dekadence a tvůrci se začali předhánět, kdo vymyslí odpudivější postavu a nechutnější námět pro její dobrodružství. Tak se čtenáři například mohli stát svědky makabrozního baseballového utkání, v němž k odpalování lidské hlavy coby míčku sloužila hráčům amputovaná noha.“*<sup>14</sup>

Zmiňovaná dekadence příběhů byla jedním z hlavních argumentů odpůrců komiksu. Včele stál psychiatr Dr. Frederick Wertham<sup>15</sup>. Jeho kniha *Seduction of*

---

<sup>11</sup> Obrazová příloha, obr. 5

<sup>12</sup> *Tintin au pays des Soviets*, autorem byl Georges Rémi, jinak známý jako Hergé.

<sup>13</sup> Tedy spíše přiskáče - v prvních komiksech *Superman* ještě létat nedokázal, tuto schopnost spolu s rentgenovým viděním získal až později.

<sup>14</sup> Tomáš Prokůpek, [www.tamto.cz](http://www.tamto.cz)

<sup>15</sup> Dr. Wertham byl psychiatrem a konzultantem Hlavního cenzora ministerstva financí USA, vyučoval na Yale.

*innocent*<sup>16</sup> kritizovala a útočila na celý komiksový průmysl. Uznávaný psychiatr vinil komiks z úpadku morálky a ze zvyšující se kriminality mládeže, dále pak z propagace rasismu, homosexuality a kolonialismu.

Vlivem těchto okolností byl již v roce 1948 přijat první „komiksový kodex“. Ten třídil to, co bylo a nebylo přípustné. Například nesměly být zesměšňovány a kritizovány státní instituce, dále pak nesmělo docházet k zobrazování násilí, mučení a sexuálně vypjatých scén. Samozřejmě byly zakázány i vulgarity či zesměšňování osob na základě jejich rasy či vyznání. V roce 1954 vznikl nový svaz vydavatelů komiksu, který pak vytvořil přesněji formulovaný kodex.

Díky rozmachu televizního vysílání začal komiks ztrácet na oblíbenosti a to byl také jeden z důvodů, proč se nakladatelství *Marvel* rozhodlo vzkřísit oblibu superhrdinského žánru. Jako první z nové vlny spatřil světlo světa komiks *Fantastic Four* a to v roce 1961. *Fantastic Four* byl jeden prvních komiksů, který se lišil od *Supermana* či *Batmana* a dalších komiksů ze staré školy. Členové *Fantastic Four* neměli svoje hrdinské činy zastřené maskou a navíc měli lidské slabosti a starosti. Museli řešit finanční potíže, docházelo mezi nimi k rozporům a hádkám. Lidštější hrdinové se čtenářům zalíbili a tak brzy následoval *The Incredible Hulk* a u nás asi nejznámější *Spider-Man*. Nakladatelství *Marvel* si díky této vlně superhrdinů získalo velkou oblibu, navíc s ním spolupracoval i výtvarník Jack Kirby, který na dlouho ovlivnil kresebný styl komiksů. Během 60. let se vedle klasického mainstreamového komiksu začala objevovat i undergroundová vlna. Ta měla svoje kořeny v pokoutně tištěných pornograficky laděných dílkách nazývaných *tijuana Bibles*<sup>17</sup>. Na rozdíl od nich ale undergroundová vlna nezacházela tak daleko, díky tomu mohly být tyto komiksy prodávány v alternativních knihkupectvích či jako součást studentských časopisů. Nejvýznamnějším autorem, který vzešel undergroundové vlny, je bezesporu Art Spiegelman, který za svůj komiks *Maus*<sup>18</sup> získal v roce 1992 Pulitzerovu cenu.

Osmdesátá a devadesátá léta pokračují v angloamerickém prostředí s rozvíjením naznačených témat. Objevují se ale stylově výraznější autoři, kteří se přizívají na

---

<sup>16</sup> Kniha byla vydána v roce 1954.

<sup>17</sup> Obrazová příloha, obr. 6, zlatá éra byla ve dvacátých a třicátých letech, kdy se v těchto krátkých komiksech zobrazovaly celebrity, známé postavičky i politici v různých většinou neslušných scénách a pózách.

<sup>18</sup> Obrazová příloha, obr. 7

větších komiksových sériích. Takovouto výraznou osobností je například Bill Sienkiewicz, průkopník neoexpresionistického stylu<sup>19</sup>.

„*K dokonalosti pak neoexpresionistickou malbu dovedl Angličan Dave McKean, který v artistním albu Arkham Asylum zachytil skutečně nebývale emotivním způsobem skličující atmosféru ústavu, v němž jsou drženi šílenci z Batmanova Gotham. McKeanovým souputníkem je scénárista Neil Gaiman (opět Angličan), který má na svědomí především cyklus Sandman.*“<sup>20</sup>

Výrazným trendem v anglofonním komiksu je v posledních letech vzrůstající brutalita, která je ale v USA mnohem přípustnější než náznaky erotiky. V Evropě se tento trend vyvíjí naopak – násilí je omezováno, ale nahota je vnímána jako něco přirozeného.

Od osmdesátých let se i mimo Japonsko začíná objevovat fenomén manga. Jedná se o styl, který se vyvíjel téměř nezávisle. Z počátku byl pro někoho mimo Japonsko něčím téměř nestravitelným. Problém je, jak ve specifickém stylu kresby, tak v četbě komiksových políček na stránce zprava doleva. K nepochopení tohoto stylu se přidává i scénář. Ten je ovlivněn odkazy, které jsou čistě japonské<sup>21</sup>. V poslední době ale vlivy mangy i anime<sup>22</sup> stále více pronikají do naší části světa, takže dnešní čtenář již s dešifrováním tohoto stylu vyprávění nemá takové problémy jako v osmdesátých letech.

Historie českého komiksu začíná několik let po uvedení *Yellow Kid* v USA. První český komiks z roku 1906 je připisován Josefu Ladovi<sup>23</sup>. Ve dvacátých a třicátých letech 20. století vycházela v československém prostředí řada časopisů, do jejichž obsahu patřil i komiks.<sup>24</sup> Zajímavostí je, že i *Ferda Mravenec* Ondřeje Sekory byl původně seriálovou postavou vytvořenou pro Lidové noviny. Za prvního českého komiksového profesionála považuje Tomáš Prokůpek Reného Klapače. V roce 1938 začaly, v časopise *Mladý Hlasatel* vycházet *Rychlé šípy* od Jaroslava Foglara s kresbou Jana Fishera<sup>25</sup>.

---

<sup>19</sup> Tento autor pracuje s malbou, koláží a fotografií – takovýto styl tvorby lze nalézt v jeho práci *Electra Assassin*. Příběh tohoto komiksu je zasazen do světa marvelovského *Dardevila*.

<sup>20</sup> Tomáš Prokůpek, [www.tamto.cz](http://www.tamto.cz)

<sup>21</sup> Stejný problém by měl Japonec při pochopení některých specifíků naší kultury, které jsou odraženy v západním komiksu.

<sup>22</sup> Kreslený seriál či film, vytvořený většinou na základě mangy.

<sup>23</sup> *Dobrý nápad nad zlato*, uvádí jej Tomáš Prokůpek ve své přednášce *Vzlety a pády českého komiksu* z r. 2011

<sup>24</sup> Například *Ahoj*, *Koule*, *Pestrý týden* či firemní časopis *Světlo a síla* (1934-1942)

<sup>25</sup> V 50. letech byl tento kreslíř pronásledován a byla mu zakázána tvorba. Po jeho smrti v 60. letech pokračoval v kreslení *Rychlých šípů*, Marko Čermák.

Po 1948 byl vývoj českého komiksu pozastaven, autoři byli zakazováni<sup>26</sup>. Koncem padesátých let se komiks opět začal objevovat v české produkci. Navíc se komiks propojuje i s jiným žánrem – filmem. Průlomovým dílem byl v tomto případě film „*Kdo chce zabít Jesii*“<sup>27</sup> z roku 1966, na kterém pracovali Kája Saudek a Miloš Macourek. O tomto období lze říci, že se český komiks dostal na světovou úroveň a to právě zásluhou Káji Saudka. I přesto, že sám autor nemohl znát podobu tehdejších amerických undergroundových komiksů, jeho komiksy obsahovaly podobné rysy. Možná i to byl důvod, proč byl komiksový seriál *Honza Hrom* (1968) úřady zastaven.

V osmdesátých letech najdeme podle Tomáše Prokúpa v české tvorbě dva významné proudy. Začínající proud sci-fi a proud který pokračoval v tradici a stylu Jaroslava Foglara. Po revoluci v roce 1989 se přidává i proud politický<sup>28</sup>. Roku 1993 ale usínají všechny komiksové projekty a pokusy se samostatným vydáváním tohoto žánru. Komiks je vydáván pouze v časopisech pro děti a mládež<sup>29</sup>.

Až roku 2000 začíná být vidět nová generace různorodých českých komiksových tvůrců.<sup>30</sup> Je vydáván časopis *Crew*, který mimo zahraniční komiksy publikuje i díla domácích autorů<sup>31</sup>. Ve zmiňovaném přelomovém roce 2000 také vzniká komiksová revue *AARGH!*, kde působí například Pavel Čech, Jiří Grus, ale i zde citovaný Tomáš Prokúpek.

## 2.2 Základní terminologie

Na tomto místě bych ráda shrnula některé důležité strukturální a výrazové prvky, které komiks používá. Některé z nich vysvětlím okamžitě, jiné budou vysvětleny později. K jejich vysvětlení použiji především slova Scotta McClouda, který se těmito prvky zabývá ve zmíněné knize *Jak rozumět komiksu* a slova Thierryho Groensteena.<sup>32</sup>

---

<sup>26</sup> Například zmíněná dvojice Jaroslav Foglar a Jan Fisher

<sup>27</sup> Obrazová příloha, obr. 8

<sup>28</sup> *Zelený Raul, Klaushouse*

<sup>29</sup> V té době již tradiční *Čtyřlístek*, stránkové komiksy v časopise ABC a převzaté časopisy a knihy ze zahraničí (*Mickey Mouse*, později *Kačer Donald*, *Asterix* a další).

<sup>30</sup> Komiksy této generace lze najít ve sborníku *Generace nula* (Albatros, 2010).

<sup>31</sup> Například Martin Němec

<sup>32</sup> Thierry Groensteen (\*1957), francouzský odborník na komiksovou tvorbu, považován za zakladatele teorie komiksu.

Základním stavebním kamenem každého komiksu je obdélníkový tvar,<sup>33</sup> který bývá nazýván políčkem, panelem či vinětou. Podle Thierry Groensteena<sup>34</sup> je viněta fragmentem širšího systému, který nikdy nevytváří celek výpovědi.

V komiksu jsou promluvy postav již od jeho počátků zapisovány do tzv. bublin, které lze definovat podle Thierry Groensteena<sup>35</sup> jako eliptický prostor. Do hladkých bublin jsou umístovány dialogy postav, pokud je promluva nějakým způsobem odlišná do běžné řeči, projeví se to právě na tvaru bubliny.<sup>36</sup>

Podle Scotta McClouda je pro komiks důležité tzv. ucelení,<sup>37</sup> to znamená, proces, při kterém pozorujeme jenom části, ale rozumově vnímáme celek.<sup>38</sup> Takto funguje mezera mezi jednotlivými políčky komiksu.

*„Komiksovému tvůrci při každém ději, který svěří papíru, pomáhá neviditelný spojenec. Parťák a spolupachatel, jinak známý také jako čtenář. Sice jsem na tomhle příkladu<sup>39</sup> nakreslil sekyru napřaženou k ráně, ale já jsem ji nenechal dopadnout a taky jsem nerozhodl, jak bude rána silná, kdo to vykřikl a proč. Tímto zločinem ses, můj drahý čtenáři, provinil ty. Každý čtenář spáchal zločin podle svého gusta.“<sup>40</sup>*

Podobné způsoby občas používá i film, ale v tom případě se jedná pouze o občasné efekty.

S používáním mezer souvisí i celý systém způsobů jak za sebe klást jednotlivé panely. McCloud rozlišuje šest přechodů mezi panely, podle míry ucelení, které je potřeba při recepci. První způsob přechodu se nejvíce blíží filmu, jedná se o přechod „od chvíle ke chvíli“. Dalším, druhým způsobem přechodu mezi panely je „od akce k akci“. Třetí typ přechodu lze definovat jako „od předmětu k předmětu“, zde je již potřeba mnohem větší míra čtenářského ucelení než u předchozích bodů. Čtvrtý způsob přechodu McCloud nazývá „od scény ke scéně“, zde se může jednat o přechod v čase i prostoru. Pátý způsob přechodu je definován jako „od aspektu k aspektu“ a konečně poslední přechod, šestý nazval McCloud „nelogický přechod“.<sup>41</sup>

---

<sup>33</sup> Nemusí být pravidlem, mohou se objevit i viněty mnohoúhelníkových tvarů a podobně.

<sup>34</sup> Thierry Groensteen, Stavba komiksu, Host, 2005, str. 199

<sup>35</sup> Groensteen, str.195

<sup>36</sup> Obrazová příloha, obr. 9, pro myšlenky je určena bublina ve tvaru obláčku, pro hlas z reproduktoru zase tvar s ostrými hranami, ten bývá používán i v případě např. křiku.

<sup>37</sup> Umberto Eco mluví o „zřetězení“.

<sup>38</sup> Příklad čtvrté nohy u stolu, kterou sice nevidíme, ale víme, že tam je.

<sup>39</sup> Obrazová příloha, obr. 10, McCloud, str. 68

<sup>40</sup> McCloud, str. 68

<sup>41</sup> Obrazová příloha, obr. 11, McCloud, str. 70-74

McCloud pak dále ve své knize zkoumá, který přechod mezi políčky je nejčastější a zjišťuje, že skoro bez výjimky je v běžných komiksech nejčastějším přechodem přechod „od akce k akci“. Jinak je tomu ale u experimentálních komiksů, které častěji využívají přechodů jiných<sup>42</sup> a u japonského stylu manga, který mimo přechodu „od akce k akci“ často používá i přechod „od scény ke scéně“ či „od aspektu k aspektu“.

Již tato část ukázala, že komiks má velmi specifické vyjadřovací metody. Zatím jsem zmínila pouze část prvků, které dohromady tvoří komiks. O dalších se budu zmiňovat v rámci rozboru prací Umberta Eca a Scotta McClouda.

### 2.3 Definice komiksu podle Umberta Eca

Italský estetik Umberto Eco se ve své knize *Skeptikové a těšitelé* zabývá pozitivy i negativy populární kultury (proto také hovoří o skeptících a těšitelích). Za zmínku stojí jeho postoj, který se celou knihou prolíná. Podle něj je tvrzení lidí, kteří říkají, že masovou kulturu nekonzumují, nesmyslné. Důležité je podle Umberta Eca uvědomit si hranici, do které masovou kulturu jedinec konzumuje dobrovolným a vědomým aktem, a kdy už je konzumace masmédií pro jedince jedinou možností. Dalo by se shrnout, že masová kultura je únikem a odpočinkem od běžného života, stejně jako může být odpočinkem návštěva galerie – jen s tím rozdílem, že při konzumaci masové kultury nemusíme napínat náš intelekt, masová kultura nás vede sama.

Umberto Eco vytvořil ve své knize mimo jiné i velmi zajímavý rozbor komiksu z pohledu sémiologie v souvislosti s masovou společností. Jako odrazový můstek pro část esejí o komiksu si zvolil komiks *Steve Canyon*<sup>43</sup>. Postup jeho práce je systematický - nejprve je čtenář knihy seznámen s úvodním dílem komiksu Steve Canyon. Ten pak následně Umberto Eco rozebírá políčko po políčku. Díky tomu v komiksu nachází různé odkazy na kulturu, či subkulturu<sup>44</sup> a na způsoby zobrazování typických postav.<sup>45</sup>

*„V kanceláři je sekretářka (oznamuje právě komusi Stevův příchod). Je to rovněž přesně vymezený prototyp, vztahený ke kódu vkusu let čtyřicátých. Vhodné spojení středozevního a orientálního původu (což je odkaz ke dvěma jevištím války, odtud byly importovány modely poválečného erotismu), děvče sice nápadné a vyzývavé*

<sup>42</sup> Například *Maus* využívá především přechod „od scény ke scéně“.

<sup>43</sup> Tento komiks z dílny Milтона Caniffa vycházel od roku 1947 do roku 1988, kdy zemřel jeho autor

<sup>44</sup> Např. letecký slangový pozdrav „R-R-RAJAH!“.

<sup>45</sup> Např. samotný Canyon, jeho sekretářka či volající miss Calhoon – v každé z postav v tomto komiksu lze najít určitou typologii (včetně vedlejších, které se objevují na úvodních políčkách).

*(vyzývavost sekretářky je úměrná prestiži bosse), ale i svěží a rozhodně ne bez ctosti.*“<sup>46</sup>

Zajímavý je i samotný způsob zobrazování hlavního hrdiny - na prvních políčkách mu není vidět do tváře, jeho povahu čtenáři postupně odkrývají osoby, se kterými se hlavní hrdina setkává na cestě do své kanceláře. Autor komisu tak podle Eca vytváří postavu vybavenou kanonickými atributy, postavu, kterou lze studovat pomocí ikonografie.

Po ukončení detailního rozboru Caniffova komiksu přichází na řadu několik poznámek k řeči komiksu.

1. Ikonografie – podle Eca se v tomto případě jedná o postup, ve kterém jsou použity stereotypy realizované někde jinde. Příkladem je podle Eca film – v rozebraném komiksu je zástupcem tohoto přístupu například samotný hlavní hrdina Steve, jehož tvář podle Eca připomíná hollywoodské stereotypy první poloviny dvacátého století.<sup>47</sup> Důležité je, že tyto stereotypy jsou zobrazeny pomocí grafických nástrojů, které jsou vlastní komiksu. Do této kategorie patří spirála kouře, ale i další vizualizované metafory jako je žárovka u hlavy (nečekaný nápad) či hvězdičky kolem hlavy (po úderu). Právě díky těmto svébytným prvkům lze podle Eca mluvit o sémantice komiksu.

2. Tato sémantika má jeden základní společný a konvenčně dohodnutý prvek. Jedná se o znak obláčku<sup>48</sup>, který podle svého provedení znázorňuje určitý způsob projevu. Pro přímou řeč je určen hladký obláček, myšlenka je znázorněna pomocí několika menších bublinek, které postavu s obláčkem spojují.

*„Dále, vzhledem k tomu, že se nacházejí v ballonu, v obláčku, nabývají termíny obvyklého jazyka významů platných často jen v rámci komiksového kódu. V tomto ohledu tedy by měl ballon spíše než konvenčním, předem dohodnutým prvkem, náležejícím do repertoáru znaků, být prvkem meta řeči, nebo dokonce jakýmsi předběžným signálem, který pro dešifrování znaků obsažených uvnitř předpokládá odkaz k určitému kódu.*“<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Umberto Eco, str. 134, Skeptikové a těšitelé, Argo, 2006

<sup>47</sup> Dnešní čtenář by hrdinovu tvář již takto přímo nevnímal – chyběla by mu znalost zmiňovaného filmového období, ale vzhledem k tomu, že podobné stereotypy tváře byly v komiksu používány často, je velká šance, že současný čtenář, který je seznámen se starými komiksy tuto tvář pochopí správně. Jedná se o podobný proces jako v případě přenosu grafických znaků se zvukovou funkcí, které nebývají překládány (jsou součástí obrázku) – o tomto procesu se zmiňuje Eco v poznámkách k řeči komiksu. Viz dále v textu.

<sup>48</sup> Umberto Eco používá i anglický výraz „ballon“.

<sup>49</sup> Eco, str. 173, pozn. 2

Mimo obláček je ještě dalším prvkem sémantiky komiksu podle Umberta Eca grafický znak používaný ve zvukové funkci. Jedná se o znaky se zvukomalebnou funkcí, znázorňující zvuky, které bychom slyšeli mimo promluvy postav v případě filmu<sup>50</sup>. Tyto zvuky mají svůj ustálený přepis v komiksově řeči. Právě zvukomalebnot je u těchto znázorněných zvuků podle Eca důležitá, často má totiž význam pouze v angličtině. Do jiných jazyků je tento jev přenášen ve funkci evokativní (ztráta bezprostřední souvislosti s označovaným). Z jazykového znaku se onomatopoeie promění ve vizuální ekvivalent zvuku a vrátí se zpět do funkce znaku v rámci sémantiky komiksu.

3. V tomto bodě hovoří Eco o skladbě záběru. Říká, že mimo banální dvourozměrné záběry lze v komiksu najít i konstrukce záběrů, které mají jasný vzor ve skladbě filmového záběru.

*„V rámci záběru se pak sémantické faktory člení do řady relací mezi slovem a obrazem a vytváří se nejnižší rovina komplementárnosti, založená na rozdílu kvantit, slovo vyjadřuje postoj, který kresba nedokáže ve všech jeho implikacích vyjádřit. Pleonastická přemíra mluveného slova, které znova a znova objasňuje to, co de facto bylo už vyjádřeno.“<sup>51</sup>*

Podle Eca je častá nezávislost slova na obrazu a naopak. Tato nezávislost může pramenit z ironie, jindy zase ze záměrné převahy vizuálního prvku. Často právě přemíra vizuálních detailů podle Eca způsobuje, že má komiks podobnou účinnost jako film.

4. Film i komiks mají každý své vlastní zákony kladení záběrů vedle sebe. Tyto zákony střihu mají u filmu i u komiksu svá vlastní specifika<sup>52</sup>. U komiksu je důležitý moment zřetězení, který si každý čtenář vytváří částečně po svém.

5. V komiksu existují prvky, které především vytvářejí vztah čtenář-postava, ale mohou se objevit i takové, které odkazují i přímo na autora či si pohrávají se samotnou strukturou komiksu. Eco uvádí příklady jako výstupy postav ze záběru či zachycené zásah kreslíře pomocí tužky, která mění zvenčí scénu.

6. V komiksu se může jednat o zápletky filmového typu, jiné komiksy ale mohou být postaveny i na záměrné či nezáměrné iteraci prvků<sup>53</sup>.

---

<sup>50</sup> Obrazová příloha, obr. 12, zvuky jako „smack“ při úderu pěsti nebo „blomp“ - škytnutí a další, viz. Eco str. 142.

<sup>51</sup> Eco, str. 142

<sup>52</sup> O druhých střihu v komiksu mluví i Scott McCloud – budu se jim detailněji věnovat později.

<sup>53</sup> Takové opakování nalezneme i např. televizních detektivních seriálech či knihách.



7. Konstrukce komiksů je podle Eca bez výjimky založená na vytváření a používání stereotypů postav.

8. Komiks je snadným nositelem ideologických prohlášení a znázornění určitých hodnot. Konkrétně rozebíraný Steve Canyon je podle Eca zásadně ovlivněn hodnotami *American Way of Life*. Toto ideologické prohlášení tedy vytváří model určený především pro „středního čtenáře“.

*„Závěr vyplývající z této analýzy, alespoň v první instanci, nemůže být jiný, než že „četba“ Steva Canyona nás postavila před existencí autonomního „literárního žánru“, vybaveného vlastními strukturálními prvky a originální komunikativní technikou, založenou na existenci kódu sdíleného čtenáři, k němuž se autor uchyluje pokaždé, když má podle zatím nepoužitých, ineditních formativních zákonů artikulovat poselství, které by se obracelo současně k inteligenci, představitivosti i vkusu svých čtenářů.“<sup>54</sup>*

Z předchozích bodů Eco vyvozuje otázky, které podle něj komiks jako jev přesahují a které je potřeba uvést do souvislostí s dalšími jevy.

První otázkou je samotný vztah komiksu k jiným uměleckým jevům. Eco nevyklučuje, že se komiks nachází v postavení parazita. Zároveň mu ale přisuzuje vlastní stylistické postupy, které jsou originální.<sup>55</sup>

V této otázce je zmiňována souvislost komiksu s futurismem<sup>56</sup>, ale i filmem. Eco souvislost s filmem nepovažuje za tolik důležitou, jsou zde sice souvislosti, ale důležité je, že komiks i film stříhají zcela odlišným způsobem.<sup>57</sup> Samozřejmě by se dal převládající způsob stříhu, tedy kladení obrázků vedle sebe použít i ve filmu<sup>58</sup>, stejně tak je občas používán i stříh filmový v komiksu.<sup>59</sup>

Ve druhé otázce Umberto Eco dále rozvádí problém parazitismu, ovšem tentokrát například v případě charakterů postav. Přemítání o funkčnosti postav mu nabízí hned dvě otázky. Funguje komiks pouze, pokud odkazuje ke standardním postavám? To by podle Eca znamenalo, že by bylo možné vyprávět pouze příběhy, které redukují psychologické aspekty postavy na minimum.<sup>60</sup> Druhá otázka přímo navazuje na tu první – je komiks schopen vytvářet typy nebo pouze standardy? Eco se

---

<sup>54</sup> Eco, str. 145

<sup>55</sup> Právě stříh, tozn. realizace kontinua přiložením statických prvků k sobě, více na stranách 146-148 v Ecově knize.

<sup>56</sup> Způsob vyjádření rychlosti, pohybu.

<sup>57</sup> Viz McCloudovy typy stříhu v komiksu.

<sup>58</sup> Eco sám uvádí příklady filmů, kde byl tento stříh použit – *Vivre sa vie* a *La Jetée*, viz strana 147

<sup>59</sup> Zmíněný přechod „od chvíle ke chvíli“, viz McCloud, str. 74.

<sup>60</sup> Tuto otázku Ecovi zodpověděl samotný vývoj komiksu od šedesátých let 20. století.

touto otázkou zabývá i dále v knize a dochází ke zjištění, že v komiksu je možné vytvořit typy, ale častější bude standardizace.

*„Jak se dá lehce vytušit, problém, jímž se zabýváme v rámci komiksu, je vlastní masmédiím jako takovým v celé jejich rozloze, kde ovšem nabývá odlišných podob.“<sup>61</sup>*

Třetí otázkou, kterou si Eco v knize pokládá je otázka případného ideologického zaměření komiksu. Jsou zde podle něj dva odlišné postoje, které lze k této problematice zaujmout. Buď můžeme komiks považovat za ideologicky podmíněný a tím pádem neschopný komunikace s jinými čtenáři, než kterým je původně určen nebo jej můžeme vidět jako jev, ve kterém lze vyjadřovat odlišné vize pomocí stejných komunikativních prvků.

Ve čtvrté otázce Eco předkládá dvě omezení, která determinují jak čtenáře, tak autora – je to struktura žánru v případě čtenáře a způsob produkce, který omezuje autora.<sup>62</sup> Otázka, vyplývající z prvního omezení je, zda komiks nějakým způsobem psychologicky ovlivňuje čtenáře. Druhá otázka pátrá po tom, zda forma distribuce ovlivňuje způsob tvorby zápletky i postav.

*„Jinými slovy řečeno objektivní nesnáze autora je tatáž jako ta, na kterou vrhl světlo Poe, když tvrdil, že nemá-li se z básnického díla vytratit efekt, o který usiluje, musí se dát přečíst na jedno posezení. Komiksy naopak nejenže musí být čteny s přestávkami, ale jsou čteny zároveň s jinými komiksy (každý deník přináší obvykle čtyři až deset různých pokračování). Jedinou mnemotechnickou pomůckou pro čtenáře může tudíž být možnost rozlišit od sebe jednotlivé standardy.“<sup>63</sup>*

Eco uvádí komiks *Peanuts*, který podle něj reprezentuje komiksy zralejší a hodnotnější. Epizody tohoto díla na sebe sice navazují, ale každá epizoda má svůj vlastní příběh, který je ukončen. Eco dodává, že stejně jako v jiných uměleckých směrech i v komiksu vznikají více či méně hodnotná díla a závisí na autorovi, zda dokáže využít možnosti a omezení, které daný druh umění nabízí ke svému prospěchu či nikoli.

Pátá Ecova otázka pátrá po přenositelnosti kódu. Do jaké míry kód přechází a do jaké míry je naopak pozměněn v případě překladu nebo v případě historické či

---

<sup>61</sup> Eco, str. 150

<sup>62</sup> Eco pracuje především s produkcí komiksů v novinách a časopisech, dnes již vychází i jako ucelené knihy.

<sup>63</sup> Eco, str. 152

sociologické odlišnosti čtenářů? <sup>64</sup> Komiks předpokládá čtenáře/konzumenta ze střední vrstvy. Podle Eca ale není možné vnímat vrstvu čtenářů jako homogenní a z tohoto pak vyvozovat nějaké závěry o daném projevu. Konstrukt masové kultury je podle něj především jednou z fází popisu této struktury, ale není konečný. Je potřeba jej dále rozšiřovat způsobem, jaký Eco ukazuje právě na rozboru Steva Canyona.

V další části své knihy Umberto Eco nejprve vymezuje pojem typičnosti postav.

*„Typičnost není objektivní údaj, s nímž se postava musí srovnat, aby se stala esteticky (nebo ideologicky) platnou, ale vyplývá z jejího užívání čtenářem, z jejich vzájemného vztahu: je to poznání (nebo projekce), které čtenář v postavě realizuje.“<sup>65</sup>*

Podle Eca by mělo být za typické označené každé umělecké dílo, které přináší vlastní individuální pohled na svět, jenž je po rozpoznání uživateli typickým příkladem daného vnímání světa. Při definici typičnosti používá Aristotelův přístup k definování akce a mimesis. Umberto Eco zdůrazňuje, že v případě mimesis nejde o ploché napodobení událostí, ale o vznik dějů, které jsou pravděpodobné a hodnověrné. Dále pak připouští, že do pojmu „akce“ zahrnuje i události, které Aristoteles neuvádí nebo definuje jinak. Jedná se tedy nejen o sled vnějších faktů,<sup>66</sup> ale i o psychologické projevy v první osobě či osvětlování postav navzájem další, které mimo jiné podle Eca uvádí Henry Pouillon v knize *Temps at roman*.<sup>67</sup> Do diskursu, který se zabývá akcí je potřeba zahrnout nejen narativní umělecké projevy<sup>68</sup>, ale i epické básně, či výtvarná díla, ve kterých jsou zachycené lidské postoje a projevy.

*„Postava vydařená – cítěná tudíž jako typická – je imaginární formule, která má větší míru individuality a svěžesti než skutečné zážitky, jež shrnuje a emblematicizuje. Je to formule, kterou se můžeme jako čtenáři těšit a které můžeme jako lidé věřit“<sup>69</sup>*

Existuje ale rozdíl mezi typem, který bývá většinou součástí toho, čemu se obecně říká umění a topikem, který podle Eca vzniká v dílech, která za umění většinou nepovažujeme. Rozdíl mezi těmito možnostmi tkví podle Eca především v rozpracovanosti a rozvinutosti toho, co bychom měli považovat za typ. Topos podle něj funguje jako imaginativní vzorník, který nám slouží při různých událostech, zbavuje nás potřeby vytvořit si vlastní situaci či postavu, která by danému zážitku odpovídala.

---

<sup>64</sup> Eco uvádí příklad z citovaného komiksu *Steve Canyon* – letecký slangový pozdrav, který má svůj smysl pouze v angličtině a do jiného jazyka jej přeložit nelze.

<sup>65</sup> Eco, str. 185

<sup>66</sup> Seznámení s postavami, peripetie.

<sup>67</sup> Vydána v nakladatelství Plon, Paříž, 1950.

<sup>68</sup> Eco uvádí film, divadlo a narativní literaturu.

<sup>69</sup> Eco, str. 193

Tento způsob nahrazování se podle Eca podobá hře. V případě hry se nejedná o konstrukci nového, ale o proměnu či přenos jedné věci na druhou.

Aby bylo dosaženo uměleckého výsledku, není potřeba se krajně vymezovat proti toposu – najdeme jej v alegorických básních i v pohádkách. Využití toposu v příběhu znamená, že se postava stává centrálním bodem, který vytváří situace. Tento model prezentuje Eco dále v eseji o Supermanovi. To, že topos vzniká většinou v dílech, které by bylo možné označit za lidová vyprávění, neznamená, že nemůže vzniknout postava, která pod povrchem schematizace a konvencí vytváří typ. Eco uznává, že tento rys nachází právě v komiksové postavě Charlieho Browna<sup>70</sup>

Další část Ecovy knihy se nazývá *Mýtus Supermana*. Pojednává v ní především o problému „mýtizace“. V naší době se podle Eca hodně mluví o „demýtizaci“ tedy krizi v sakrální oblasti. Dochází k vyprazdňování a zavrhování či zapominání symbolů, které vznikly v raném křesťanství a ve středověku. Tyto schémata a symboly, tvořené institucí shora, pomáhaly rozšiřovat křesťanství i mezi prostý lid, protože je bylo možné prezentovat jako pochopitelné obrazy. Jedná se tedy o vytvoření určitých univerzálních faktů. Ty byly postupně vlivem vymezení se proti těmto tradicím postupně nahrazovány jinými symboly.

I naše doba si vytvořila své vlastní symboly. Právě produkce masmédií je příkladem mytizace přicházející shora. Tento proces je ale v naší době ovlivněn i náladami publika, snaží se vyhovět jeho požadavkům. To, že masová produkce dosahuje účinnosti srovnatelné s účinností velkých mytologických jevů, dokazuje fakt, že často veřejné mínění může ovlivnit průběh vyprávěného příběhu.<sup>71</sup> Druhým důkazem mytologizující účinnosti je i přenos znaků z vyprávěného příběhu na předměty s ním původně nesouvisející. Eco uvádí příklad přívěsků na klíče, či potištěných triček.

Právě komiksové postavy jako je Superman (podle Eca jej lze nahradit jiným superhrdinou) jsou důležitými symbolickými obrazy naší doby. Rozdíl mezi klasickým hrdinou z mýtů a současným superhrdinou vidí Eco především ve faktu, že příběhy například o Herkulovi jsou vyprávěny jako ukončené a uzavřené, jako něco, co se již událo. V případě komiksů se ale jedná o vyprávění, které nemá přesný časový řád a uspořádání – autoři se vrací k předchozím událostem, či používají snových příběhů, aby nebyli vystaveni před možností konce.

---

<sup>70</sup> Jeden z hrdinů komiksu *Peanuts*, Eco mu věnuje celou esej, ve které rozebírá psychologii postav.

<sup>71</sup> Eco uvádí příklad komiksové postavy od Milтона Caniffa.

Eco touhu po opakujícím se schématu přirovnává k dětské touze slyšet stále tu samou pohádku. Právě potěšení z iterace, tedy opakování je důvod proč i jako dospělí vyhledáváme takzvanou únikovou literaturu, hru a v posledních letech i televizní seriál.<sup>72</sup> Společným znakem mytizovaných literárních i komiksových postav je i určitá nemožnost či neochota zasahovat do globálních a reálných problémů. To znamená, že například Superman nevyřeší problém válek či hladomorů i přesto, že by na to měl prostředky.

Tímto jsem představila, Ecovy základní myšlenky a nyní chci předstoupit ke krátkému shrnutí. Důležitým znakem Ecových teorií je to, že masovou kulturu nepovažuje za něco od počátku negativního. Je podstatné, že dokud je konzumace masové kultury naší svobodnou volbou, je to v pořádku. Pokud se ale masová kultura stane naším jediným východiskem, nastává problém.

Na Ecově teorii je dále přelomové i to, že přiznává komiksu vlastní strukturální prvky a originální techniku komunikace. Jediným větším problémem z dnešního pohledu by mohl být fakt, že komiks považuje za „autonomní literární žánr“. Proti této myšlence stojí současný obecný názor, který komiks považuje za samostatné a svébytné médium.

Za literární žánr jsou obecně považována díla, která jako svůj hlavní sdělovací prostředek používají psaná slova. V komiksu najdeme ale dvě stejně důležité složky - zmíněná slova a obraz. Vizuální část je v komiksu naopak natolik důležitá, že může zcela vytlačit část psanou<sup>73</sup> a přesto můžeme vzniklé dílo chápat jako plnohodnotné vyprávění (ne pouze sled obrazů). Zároveň se v komiksu objevují již výše zmíněné zcela svébytné prvky, kterých si všímá i Umberto Eco – grafické znaky používané ve zvukové funkci a „speech ballon“<sup>74</sup>, z dalších, uváděných Scottem McCloudem je potřeba uvést mezeru a přechod mezi jednotlivými panely.

## 2.4 Jak rozumět komiksu podle Scotta McClouda

Současný komiksový autor a teoretik Scott McCloud již o komiksu uvažuje odlišně. Ve své knize *Jak rozumět komiksu* předkládá čtenářům návod, jak je možné komiks definovat a proč je podle něj zcela svébytným médiem, stojícím na stejné úrovni

---

<sup>72</sup> O televizním seriálu Eco nehovoří, ale předpokládám, že dnes by jej do tohoto schématu také zařadil.

<sup>73</sup> Obrazová příloha, obr. 13, Tomáš Kučerovský: *Pohádka*

<sup>74</sup> Výraz, který používá T. Groensteen, lépe definuje funkci tohoto znaku než pouhý „ballon“.

jako film, literatura či výtvarné umění. O jedné z částí jeho knihy jsem již mluvila – konkrétně o problematice mezery a přechodu mezi políčky, k tomuto tématu se již vracet nebudu. Jsou zde totiž jiná, o kterých je potřeba se ještě zmínit.

Jedním z nich je samotná definice komiksu. Scott McCloud říká, že i přesto, že drtivá většina moderního komiksu stojí na kombinaci slova a obrazu, je podle něj omezující použít toto jako definici.

Zpočátku, ve snaze definovat komiks, používá McCloud pojem Willa Eisnera<sup>75</sup> – „*sekvenční umění*“. Tento pojem je ale podle něj příliš obecný, proto k němu postupně přidává další významy, které toto médium lépe konkretizují. Nelze použít „*sekvenční vizuální umění*“, protože do toho by bylo možné zahrnout i animovaný film. McCloud dochází k tvrzení, že to, co je čas pro film, je pro komiks prostor, proto přidává další slovo – „*juxtaponované*<sup>76</sup> *sekvenční vizuální umění*“. Vzhledem k tomu, že slovo „umění“ je podle něj samo o sobě hodnotící, nahrazuje jej „*statickými obrazy*“. Je ale potřeba vyjádřit, že se nejedná o nahodilé obrazy. Výslednou definici ještě obohacuje o možnosti využití samotného média.

*„Záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných statických obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“<sup>77</sup>*

Tato definice má oproti tomu, jak Eco chápe komiks, tedy „*autonomní literární žánr*“, tu výhodu, že není tak omezená. Komiks, jak už jsem zmiňovala, vzniká i beze slov, takže není vhodné o něm dnes mluvit jako o literárním žánru. Oproti tomu McCloudova teorie tuto možnost nevyklučuje, zároveň se i vymezuje proti jednotlivým panelům, které jsou občas mylně považovány za komiks.<sup>78</sup>

Další důležitou součástí komiksu je karikatura. Nepokouší se ji přímo definovat, protože definice by to byla stejně složitá jako definice komiksu. Jde mu hlavně o fakt, že se jedná o zjednodušení, které je srozumitelné každému bez ohledu na národnost či postavení. Karikatura podle něj není navíc pouhým způsobem kreslení, pro něj jako komiksového autora je to celý náhled na svět.

*„Takže když se podíváte na fotografii nebo na realistickou kresbu tváře vidíte ji jako tvář jiného člověka. Zato když vstoupíte do světa karikatury, vidíte sami sebe.“<sup>79</sup>*

A to je podle McClouda také důvod, proč mají děti rádi kreslené filmy.

---

<sup>75</sup> Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Princeton: Kitchen Sink Press, 1992

<sup>76</sup> Juxtapozice = příležitost, pozice dvou či více prvků vedle sebe

<sup>77</sup> Str. 9

<sup>78</sup> Aby to byl komiks, musí se jednat o minimálně dva panely, které na sebe nějakým způsobem navazují a u čtenáře tak dojde k ucelení (zřetězení).

<sup>79</sup> McCloud, str. 36

*„Karikatura je prostě vakuum, které do sebe vtahuje naši totožnost a naše vědomí, je to prázdná skořápka, kterou obsadíme, abychom se v ní mohli vydat do úplně jiné říše. My karikaturu jen nepozorujeme, my se jí stáváme.“<sup>80</sup>*

McCloud si všímá i faktu, že s karikaturou bývá v komiksu nakládáno různě. Uvádí příklad Hérgého komiksů, kde je spojena velice ikonická kresba postav s velmi realisticky prokresleným prostředím, podobné příklady pak lze nalézt i v japonské tvorbě, kde je tento způsob tvorby velmi častý.<sup>81</sup>

V sedmé kapitole se snaží vytýčit cestu tvorby, která je platná nejen pro komiks, ale i pro další druhy lidských projevů tvořivosti. McCloud se v této části i okrajově zabývá otázkou, co je vlastně uměním – pro něj to je jakákoli lidská činnost, která není spojená se dvěma základními pudy: sebezáchovným a reprodukčním. Je podle něj chybou říkat, že něco není uměním, protože tvrzení „toto není umění“ vychází z toho, že je umění jasně definovatelné.

*„Čisté umění je zásadním způsobem spojené s otázkou účelu... Musíte se rozhodnout, co od umění chcete. A to platí stejně v komiksu jako v malířství, literatuře, divadle, filmu, sochařství nebo v jakémkoli jiném oboru, protože tvorba jakéhokoli díla v jakémkoli médiu se nutně ubírá po určité cestě.“<sup>82</sup>*

Tato zmíněná cesta je podle McClouda tvořená ze šesti kroků: myšlenka, forma, styl, struktura, řemeslo a zevnějšek. Těchto šest kroků platí podle McClouda v jakémkoli umění a tedy i v komiksu. Pořadí důležitosti je pevně dané<sup>83</sup>, ale to jak jej každý autor pochopí nebo v jakém pořadí se těmito body projde, je podle McClouda individuální.

Jednu samostatnou kapitolu věnuje McCloud i barvě, která podle něj komiks může posouvat a vylepšovat. Všímá si rozdílu v použití barev u amerických a evropských komiksů. V americkém tisku byly používány pro běžnou produkci komiksů mnohem horší technologie než v Evropě. To je také důvodem, proč mají američtí komiksové hrdinové a superhrdinové tak barevné a křiklavé kostýmy. Bylo potřeba je odlišit a zvýraznit. Naproti tomu v Evropě bylo na volbě autora, jaký typ barev použije.

---

<sup>80</sup> McCloud, str. 36

<sup>81</sup> Japonský komiks tedy manga je v případě karikatur jak věci, tak postav velice specifický, nalezneme i příklady, ve kterých je například předmět vykreslen v detailu, ale v další scéně je již karikovaný.

<sup>82</sup> McCloud, str. 169

<sup>83</sup> McCloud str. 182

Například Hergé se drží přímočarých barev amerických komiksů, jsou zde ale i jiní, kteří se pomocí lepších technologií vyjadřují mnohem subjektivnější paletou barev.<sup>84</sup>

*„Rozdíly mezi černobílým a barevným komiksem jsou rozsáhlé a hluboké; zasahují do všech úrovní čtenářského požitku. Černá a bílá přímějí zprostředkovávají myšlenky skryté za výtvarným projevem. Význam přesahuje formu. Umění se přibližuje jazyku.“<sup>85</sup>*

Dále pak McCloud dodává, že barevný komiks bude vždy vypadat reálněji, ale je otázkou, zda je reálnost to, po čem čtenáři touží a co dovolují prostředky dané vydavatelem.

Na závěr knihy McCloud shrnuje celou cestu světem komiksu, tak jak ji představil čtenáři a dodává, že stejně jako se neustále vyvíjí jazyk, tak stejně se vyvíjí i vyjadřovací prostředky komiksu, tedy komiksový jazyk.

Při srovnání obou teoretických přístupů ke komiksu lze najít mezi oběma uváděnými autory až překvapivé shody. Jediným větším rozporem je pouze samotná základní definice komiksu. Eco komiks vidí jako literární projev, McCloud jako svébytné médium. Je samozřejmě potřeba vzít v úvahu, že mezi oběma teoriemi leží několik desítek let, během kterých se vyvíjel náhled na umělecké projevy obecně. Zvláštní shodou je zcela jistě podobné vnímání postavy. McCloud ji, definuje jako masku, kterou si nasazujeme, Eco o postavě říká, že pokud je správně vytvořená, jsme schopni se s ní jako čtenáři identifikovat.

---

<sup>84</sup> McCloud uvádí jména jako Claveloux, Caza, Moebius

<sup>85</sup> McCloud, str. 192



### 3 Vliv komiksu na jiné umělecké projevy

Předchozí exkurz do způsobů jak lze vnímat a definovat komiks mi připravil půdu pro další fázi práce a tou je srovnání komiksu s jinými uměleckými směry a projevy. Jak jsem zmiňovala na začátku, volím si dva - pop-art a film. Oba tyto umělecké projevy bývají s komiksem spojovány a já se chci tedy pokusit krátce shrnout prvky, které mají s komiksem společné a jakým způsobem se situace vyvíjí v případě filmových adaptací komiksu v současné populární kultuře.

#### 3.1 Pop-art a komiks

Nejprve musím něco říci k pop artu jako uměleckému stylu. Pop-art bývá interpretován jako zkratka „popular art“ a jedná se o umělecký směr, který vznikl v polovině 50. let. Plně se rozvinul během 60. let. Není u něj snadné specifikovat místo vzniku, protože se vyvinul nezávisle v USA i v Anglii. Pop-art se nezaměřoval na klasickou figurální malbu či ztvárnění autorových emocí. Naopak měl odrážet vnější svět a to konkrétně projevy moderní západní masové kultury. Nejznámějšími představiteli v Anglii byli například Allan Jones, Peter Blake a další. V americké odnoži pop-artu figurovala jména jako Andy Warhol, Robert Rauschenberg či Roy Lichtenstein.

Ráda bych se zastavila především u Roye Lichtensteina (27. 10. 1923 – 29. 9. 1997), který ve své tvorbě prezentoval právě komiksové zobrazovací techniky. Tento rodilý newyorčan prošel během svých uměleckých začátků abstrakcí a expresionismem. Roku 1961 našel styl, který se pro jeho tvorbu stal typickým. Vybíral si náměty z konzumního světa, jednalo se především o reklamní plakáty, fotografie a komiksy. Šlo mu o ztvárnění reality, ne o pouhé obrazy či antiumění.<sup>86</sup> To, že vybrané motivy zvětšoval na velké formáty, vedlo k záměrnému zjednodušení. Zároveň toto ztvárnění mělo za následek jisté odcizení u diváků a mělo je tak inspirovat k novému způsobu vidění.

---

<sup>86</sup> Takto je tvorba pop-artu charakterizována například v knize *Malířské umění od A do Z*, Rebo Produktions CZ, spol. s.r.o., Dobřejšovice, 2006.

V posledních letech je Lichtensteinova tvorba stále aktuální. Svědčí o tom i člověka jménem David Barsalou. Tento člověk trpělivě přečetl a probral stovky starých komiksů a reklam aby našel původní inspirační motivy, které Roy Lichtenstein ke své práci používal. Celý projekt vznikl pod názvem „Deconstructing Roy Lichtenstein“<sup>87</sup>.

Díky tomuto projektu lze na jednu stranu lépe postřehnout, že Lichtenstein nedělal pouhé zvětšené reprodukce, jsou zde často zcela záměrné změny, které ale na obsahu zobrazeného výjevu nic nemění. Na druhou stranu zde vyvstává otázka, kterou formuloval například autor komiksů Art Spiegelman:

*„Mám problémy s tím, že Lichtensteinovy obrazy, které pocházejí z komiksových panelů, jsou umění, ale originální komiksové panely, ze kterých vychází, se za umění nepovažují. Nenávídím tento přístup a způsob pohledu na věc. Lichtenstein udělal pro komiks to samé, co udělal Warhol pro Campbellovy polévky – nemá to nic společného s komiksem. Souvisí to pouze s využitím formy bez obsahu.“<sup>88</sup>*

Odpůrci pop-artové tvorby jistě dají těmto ohlasům za pravdu, na druhou stranu je ale potřeba tázat se, zda v Lichtensteinově umění nenalezneme ještě trochu jiné kvality, než v komiksově tvorbě. Důležité je nepovažovat pop-art za komiks, stejně jako jej nelze považovat za reklamu. Ve zvětšených komiksových polích totiž nenajdeme žádnou sekvenčnost, což je podle McClouda jeden z nejdůležitějších znaků komiksu. Roy Lichtenstein si ve svých pracích vybíral jednotlivá komiksová políčka, která pak zvětšoval na velké formáty, čímž se na jeho malbách objevily takzvané „benday dots“. Tedy barevné puntíky, které nejsou v běžném formátu komiksů patrné, ale zároveň jsou jedním ze specifíků komiksu.<sup>89</sup> Navíc tyto barevné skvrny vznikají pomocí technologie, ale Lichtenstein je při tvorbě svých pláten ručně reprodukoval. Dá se říci, že Lichtenstein svou prací přitáhl pozornost na komiks, tím že komiksová políčka vytrhává z kontextu ostatních polí, vlastně dokazuje McCloudovo tvrzení, že komiks komiksem dělá právě sekvenčnost. Pokud přistoupíme na tuto variantu, zjistíme, že v Lichtensteinově práci je potřeba hledat jiné kvality, než pouhý a zaměnitelný obsah.

Na to abych zde pronesla jednoznačný verdikt, zda je Lichtensteinova tvorba pouhým plagiátorstvím či nikoli<sup>90</sup> se samozřejmě necítím dostatečně kompetentní, navíc není tato problematika hlavním obsahem mé práce. Je to ale rozhodně zajímavý

---

<sup>87</sup> Obrazová příloha, obr. 14

<sup>88</sup> Vlastní překlad, originální znění je k nalezení na <https://www.facebook.com/topic.php?uid=230408213304&topic=10579>

<sup>89</sup> Vznikají vlivem nekvalitního tisku – tento aspekt komiksu v USA jsem již zmiňovala v předchozí části.

<sup>90</sup> V tom případě bychom tak ale museli přistupovat i k dílům jiných umělců, například Andyho Warhola.

problém, který se stále rozvíjí – David Barsalou stále zvětšuje na internetových stránkách rozsah své práce a vyvolává tak různorodé reakce.

### 3.2 Komiks a film

Vyjmenovat všechny filmové adaptace komiksů by zabralo opravdu dlouhou dobu, chci se zde tedy zaměřit na různé přístupy k adaptaci komiksu a k nejnovějším trendům, které se v posledních letech ve způsobu adaptace komiksu na stříbrné plátno objevily. Dále pak chci zmínit alespoň několik významných filmových adaptací, které možná i změnily obecný náhled na komiks.

Způsoby jak adaptovat komiks mohou být různé, stejně jako v případě adaptací například literární předlohy. Tvůrci filmů si často berou z komiksu pouze hlavní postavy a jejich základní znaky, občas ale nedodrží ani ty, takže pak pro někoho, kdo nezná původní předlohu, může být velkým překvapením, že shlédnutý film je vlastně podle jakési „obrázkové knížky“ a zároveň pro zarytého fanouška předlohy může být takový film velkým zklamáním.

Podrobně problematiku historie filmových adaptací komiksu rozebírá Tomáš Pekárek<sup>91</sup>. Na filmové plátno začaly komiksy pronikat již v průběhu čtyřicátých let. V počátcích adaptací komiksů se nejednalo pouze o celovečerní filmy, ale i o filmové seriály, předchůdce dnešních televizních seriálů. Nebudu zde shrnovat kompletní historii adaptací komiksů, pouze se zastavím u těch, které jsou nějakým způsobem významné.

Prvním celovečerním filmem, který vycházel z komiksové předlohy, byl *Dick Tracy*. Původně se jednalo o strip, jehož autorem byl Chester Gould. Nejednalo se o klasického superhrdinu, ale o obyčejného člověka, kterému byla mimo jiné unesena snoubenka. Neohrožený Dick se po těchto událostech stal členem policejního sboru a začal jako osamělý detektiv potírat zločin. Filmy s tímto hrdinou vznikly postupně celkem čtyři, poslední z nich v roce 1990.

V roce 1966 vznikl pod režii Leslieho H. Martinsona první filmový *Batman*, kterému předcházela i stejnojmenný televizní seriál. Ve filmu se autoři pokusili přiblížit předloze především po vizuální stránce. Do filmu byly dodatečně vpraveny typické komiksové citoslovce, které Eco nazývá „grafickými znaky ve zvukové funkci“. Tyto citoslovce měly spolu s barevným tónováním přibližovat atmosféru původní komiksové

---

<sup>91</sup> Tomáš Pekárek, *Filmové adaptace komiksu*, Univerzita Palackého v Olomouci, 2005

předlohy, také proto, že samotný příběh nevznikl na motivy žádného do té doby vydaného komiksu o Batmanovi. Film i seriál byly pro znalce komiksů zklamáním, ale i přesto se především seriál těšil velké oblibě především u dětských diváků.

V šedesátých letech stojí za zmínku ještě adaptace komiksu Jeana-Clauda Foresta. Jednalo se o sci-fi s názvem *Barbarella*. Film režíroval Roger Vadim a podařilo se mu celkem věrně reprodukovat scény přímo z komiksu.

Sedmdesátá léta byla ve znamení návratu Supermana na stříbrné plátno. Poprvé se na něj dostal v roce 1955, ale tento film nebyl ničím významný. *Superman* z roku 1978 byl natočen v režii Richarda Donnera. Podařilo se mu vytvořit atmosféru komiksově předlohy, čímž si tento film získal podporu komiksových čtenářů i filmových diváků. Kritici v době vzniku sice hovořili o prohřešcích vůči předloze, ale podstatným faktem je, že tento film je dodnes řazen mezi nejzdařilejší komiksově adaptace<sup>92</sup>. Na tento film navázaly ještě postupně tři další, ale lze u nich hovořit o sestupné kvalitě. V roce 2006 pak přišla do kin zatím poslední adaptace pod názvem *Superman Returns*. Vzhledem k různým faktorům<sup>93</sup>, je ale za nejlepší film o tomto superhrdinovi stále považován ten z roku 1978.

Z osmdesátých a devadesátých let je potřeba zmínit především Batmana. Ten se na filmové plátno vrátil v režii Tima Burtona v roce 1989 a sklídl velké ovace. Především díky výtvarnému zpracování, za které byl oceněn i Oscarem. Tento film je také důkazem, že pro maskovaného superhrdinu je potřeba upravit realitu prostředí, aby zůstala zachována atmosféra. Tim Burton pojal svého Batmana temně a byl to rozhodně lepší tah, než pozdější filmy, kdy Burtona v režii vystřídal Joel Schumacher. Ten se také pokusil vystihnout atmosféru, jenže v jeho případě šlo o atmosféru samotného barevného zpracování komiksu a tak Schumacherovy adaptace hýří barvami. Vzhledem k faktu, že poslední dvě zpracování, které režíroval Christopher Nolan, tedy *Batman Begins* a *The Dark Knight*<sup>94</sup> se vrací zpět k temnějšímu pojetí příběhu o tomto hrdinovi, je jasné, že kopírování barevnosti komiksů z poloviny dvacátého století u diváků na konci tohoto století nebylo úspěšné.

V roce 1990 se na filmová plátna vrátil zmíněný *Dick Tracy*, tentokrát již barevně zpracovaný. Po vizuální stránce se v něm podařilo skvěle zachytit atmosféru původních komiksových stripů – například bankovky jsou prostě zelené s velkým

---

<sup>92</sup> Film získal Oscara za zvláštní efekty.

<sup>93</sup> Nevyužitý rozpočet, špatný scénář, další komentáře a recenze lze nalézt například na [www.csfid.cz](http://www.csfid.cz).

<sup>94</sup> *Batman Begins* je z roku 2005 a *Dark Knight* z roku 2008.

znakem dolaru uprostřed. Ze strany příběhu a hereckých výkonů, se ale tento film řadí mezi ty horší. Za zmínku zde stál pouze výkon Al Pacina coby hlavní záporné postavy.

Od devadesátých let začali tvůrci filmů sahat i po komiksech, které byly již skoro neznámé. O tom, že u nás pak nebyly známé vůbec, se asi není potřeba zmiňovat. Z řady filmů, které byly úspěšnější než původní předloha, mohu zmínit například *Men in Black* či *The Addams Family*. Dalším příkladem u nás neznámé komiksové předlohy je i *The Mask* nebo *From Hell*.

V roce 1995 se v kinech objevilo zpracování komiksu *Judge Dredd*, to si ale vysloužilo mnohé kritiky od fanoušků komiksu i od diváků. Autoři filmu se totiž upnuli k tomu, že pro hlavní roli získali Silvestera Stalona, takže upravili samotnou povahu jeho postavy. Ve filmové verzi je Soudce Dredd tedy odmaskován a navíc zmítán pochybnostmi o zákonech, což jsou dvě velmi výrazné změny oproti původní předloze.

Rok 1998 přinesl divákům kin hororové zpracování komiksu *Blade*. Po dlouhé době to bylo navíc celkem úspěšné zpracování a tak se není čemu divit, že se zabiják upírů dočkal ještě dalších dvou pokračování. I zde podobně jako u filmového Supermana ale lze hovořit o sestupné kvalitě.

Nelze opomenout ani evropské pokusy o adaptace komiksů. V roce 1999 se v kinech objevil snímek *Asterix a Obelix* podle známých komiksů od autorské dvojice René Goscinny a Albert Uderzo. Z filmu se ale vypařilo kouzlo, které najdeme v komiksových předlohách i v kreslených filmech. Příběhy o dvou galských hrdinech se na filmová plátna dostaly ještě celkem dvakrát a rozhodně to nebyly slavné návraty.

Až v roce 2000 se v kinech objevily další kvalitní adaptace. Jednalo se o *X-Men*. První film o mutantech režíroval Bryan Singer a podařilo se mu věrně převést komiksový svět mutantů do reality. *X-Men* se v roce 2003 a v roce 2006 dočkali dalších pokračování. Volně na ně navázal *X-Men Origins: Wolverine* a v letošním roce i *X-Men: First Class*, který se vrací na úplný počátek příběhů o mutantech.

*Přízračný svět*, tedy *Ghost World* je trochu jiný. Nejedná se totiž v původní předloze o komiks se superhrdiny, ale vlastně o obyčejný příběh dvou dospívajících dívek. Film byl natočen v roce 2001 ve Velké Británii v režii Terryho Zwigoffa. Tento film je důkazem toho, že za zpracování stojí i komiksy, kde nepobíhají hrdinové s maskami na obličejích.

Roku 2001 byla také uvedena adaptace komiksu z dílny Alana Moora s názvem *Z pekla*, tedy v originálním znění *From Hell*. Jednalo se o adaptaci příběhu o vraždách Jacka Rozparovače v Londýně, v roce 1888. Původní komiks byl velmi obsáhlý, na

pokračování vycházel mezi lety 1988-1998. Pro ty, kteří neznají původní komiks je film celkem obstojným krimi thrillerem, ale vůči své předloze má jisté dluhy. Z komiksu jsou vlastně vybrány pouze jisté okamžiky, které pak ale prezentují postavy v úplně jiném světle.<sup>95</sup> Nelze ale opomenout vykreslení atmosféry Londýna, který komiksovou předlohu věrně kopíruje a rozvíjí.

V roce 2005 se v kinech objevilo slavné *Sin City*. Režii měla na starost hned trojice režisérů – Robert Rodriguez, Frank Miller a Quentin Tarantino. Nutno dodat, že Frank Miller je zároveň autorem komiksově předlohy.

*„První dojmy fanouška comicsové předlohy? Rozhodně zajímavé. Není to žádná bomba, která by vás uvedla do transu, ale vidět zfilmované políčko po políčku příběhy, které člověk miluje až za hrob, je zkrátka magické. Neumím si ale dost dobře představit, jak může snímek působit na někoho, kdo neměl s geniálním comicsem tu čest se setkat. U něj se dozajista vytrácí to kouzlo oživení oblíbených postav, jejich hlášek a mnohdy šílených činů, které kupodivu působí velmi sugestivně na papíře i na plátně“<sup>96</sup>*

Opravdu pojetí zfilmování komiksu políčko po políčku<sup>97</sup> může být dvousečnou zbraní, ale v tomto případě se podle mého soudu jedná o jednu z nejlepších adaptací komiksu vůbec.

Jiná adaptace Millerova komiksu, *300: Bitva u Thermophyl* z roku 2006 v režii Zacka Snydera nesklidila takové ovace jako předchozí *Sin City*. I zde se režisér pokusil co nejvíce přiblížit vizuálnímu dojmu z komiksu – celý film byl tedy natáčen speciální kamerou, aby se docílilo zlatého zatónování. Ovšem to je zároveň i celý problém filmu – z kritik a komentářů obecně vyplývá, že kdyby se režisér více zaměřil na příběh a ne na počítačem dotvořené prostředí byla by to o něco lepší podívaná.

Roku 2009 vznikl další Sniderův film, Tentokrát na motivy komiksu Alana Moorea. Tentokrát se jednalo *Watchmen*. Původní komiks má mnoho netypických motivů. Jedná se o dekonstrukci hrdinského mýtu. Hlavními postavami jsou sice superhrdinové, ale ve světě, kde jsou postaveni mimo zákon, kde přežívají, jak se dá. Již to nejsou dětské vzory či symboly společnosti, ale obyčejní lidé. Mají své osobní problémy, svoje touhy i své vady. Ani čtenáři komiksu či diváci filmu nenajdou v příběhu jednoznačně zápornou postavu, proti které by bylo potřeba bojovat. Samotný film velmi věrně kopíruje děj komiksu, nic si nepřidává a jen málo vynechává. Je to

---

<sup>95</sup> Příkladem je postava inspektora Abberlina, který je ve filmu vykreslen jako kuřák opia s vizemi budoucnosti.

<sup>96</sup> Kateřina Papstová, komentář k filmu pro [www.csfd.cz](http://www.csfd.cz)

<sup>97</sup> Obrazová příloha, obr. 15, 16

dílo, které není ve své papírové podobě určeno běžnému čtenáři komiksů a ve své filmové podobě ani běžnému divákovi.

Jednou z posledních adaptací, o které se ve své práci chci zmínit, je *Scott Pilgrim vs. The World* z roku 2010. Jedná se o adaptaci série komiksů o Scottu Pilgrimovi od Bryana L. O'Malleyho. Původní komiks má lehce expresivní, ale zároveň dětsky stylizovanou kresbu<sup>98</sup>. Příběh komiksu i filmu je jednoduchý – hlavní hrdina se seznámí s dívkou, a aby dívku získal, musí postupně porazit všechny její bývalé partnery. Zde ve filmu přichází na řadu vizuální zpracování. Podobně jako ve výše zmíněném prvním filmovém Batmanovi, jsou zde přímo do filmu vkládány prvky, které jsme zvyklí vídat pouze v komiksu či případně ve videohráč<sup>99</sup>. Samozřejmě s tím rozdílem, že dnes jsou tyto prvky animovány na počítači. Jedná se o grafické znázornění zvuků, pomocí slov i černých linek (hluk). Druhým prvkem přejatým z komiksu jsou doplňující vysvětlivky u postav, například při prvním setkání s danou postavou. Díky těmto prvkům dochází u diváků k záměrnému odcizení. Ne vždy, to ale funguje, občas se díky těmto prvkům stává obraz nepřehledný a vzhledem k rychlosti střídání záběrů, není možné postřehnout všechny prvky a detaily najednou. Jedná se o rychlý sled záběrů, které vytvářejí příběh, v hrané podobě podivně vyznívající, protože to co funguje u stylizovaných postaviček, u opravdových herců působí rušivě. Na druhou stranu, kdyby zde tyto efekty nebyly, film by postrádal jakékoli vyznění.

Z takto shrnuté historie komiksových adaptací nyní vyplývá, že možnosti jak převést komiks na filmové plátno jsou různé. Jiří Pavlovský ve svém článku *Comics ve filmu*<sup>100</sup> uvádí celkem čtyři možnosti jak vyřešit problém s adaptacemi komiksů. První možnost je jednoduchá – nenatáčet komiksové adaptace vůbec. Druhou možností je převést a upravit svět ve filmu tak, aby se v něm postava ztratila. Třetí možností je vybrat si hrdinu, který nenosí křiklavý trikot a vypadá reálněji či případně zredukovat barevnost původního komiksového hrdiny. Čtvrtou možností je vytvořit animovaný film. K těmto čtyřem bodů pavlovský dodává:

*„Bohužel většina tvůrců na tohle všechno kašle. Vezmou postavu a naostřenou lžíci z ní vydlabou všechno, co jí dávalo osobnost, nechají jen jméno a kostým. Pak*

---

<sup>98</sup> Obrazová příloha, obr. 17

<sup>99</sup> Obrazová příloha, obr. 18

<sup>100</sup> Jiří Pavlovský, *Comics ve filmu*, Živel 21 – [www.zivel.cz](http://www.zivel.cz), 15.8. 2004

*zprimitivní příběhy a všechno zařadí do bezzubého středního proudu rodinných filmů.*<sup>101</sup>

Zásadním problémem je právě snaha převést komiksového hrdinu na plátno se vším všudy, ale zároveň ho udělat přístupnějšího širokému publiku. V komiksu, vypadá kreslený hrdina stejně reálně jako jeho okolí, ale ve filmu barevný trikot funguje jen málokdy. Právě to je ten důvod, proč většina filmových adaptací komiksu vypadá buď jako pohádka pro děti nebo laciná podívaná, která nemá hlavu ani patu. Samozřejmě to neplatí o všech adaptacích, ale pokud je film na motivy komiksu úspěšný, je to právě tím, že jeho autoři dodrželi jeden ze čtyř bodů, které Pavlovský navrhuje. K prvnímu bodu asi není třeba nic dodávat, existuje mnoho komiksů, které si nezasloužily být adaptovány tak, jak to předvedlo filmové plátno. Příkladem budiž například výše zmíněný *Asterix a Obelix*.

V případě bodu druhého, tedy uzpůsobení světa lze uvést již zmíněné příklady jako *Sin City* či *Batman*. *Sin City* je vytvořeno na základě políček komiksu, původní předloze je přesně podřízena i barevnost filmu. Díky tomu je film vizuální pastvou pro oči především pro poučené čtenáře komiksu, ale ani filmovým divákům není upřena možnost ponořit se do hříšného města, které je sice černobílé, ale jeho hrdinové nikoli. Batmanova zpracování jsou, jak jsem dříve zmínila, různá. První zpracování komiksu z padesátých let se předloze pokusilo přiblížit originálním pojetím scén a vkládáním grafických znaků přímo do filmu. Tyto zvukové znaky se ale ve filmu vyskytují jen v několika scénách, takže ve výsledku působí až rušivě. Pozdější Burtonovy verze příběhu o tomto hrdinovi zase vsadily na zvýraznění gotického vyznění, některých batmanových příběhů. Filmy *Batman* a *Batman Returns* jsou zasazeny do imaginárního města Gotham, ve kterém se komiksové příběhy o Batmanovi odehrávají. Město je ztvárněno pochmurně a má něco z velkých amerických měst jako je New York či Chicago. Podobě expresionisticky město ztvárnil i Joel Schumacher, v jehož případě bývá kritizováno více pojetí například Batmanova kostýmu či později i pojetí kostýmu Robina. Klasický Batmanův kostým tak, jak je ztvárněn v komiksech či prvních filmech má především kopírovat hrdinovy svaly. Ovšem design kostýmu, který zvolil Schumacher, již více připomíná antickou zbroj. Navíc Schumacher pojímá Batmanův příběh více jako komedii, než akční film. Vše dovršuje ještě již dříve zmíněná

---

<sup>101</sup>Jiří Pavlovský, [www.zivel.cz](http://www.zivel.cz)



barevnost. Pozdější filmy z dílny Christophera Nolana se pak úspěšně vrací ke stylu, který nastavil Tim Burton.

Zástupcem filmů, které změnilы vzhled původních komiksových hrdinů, jsou jednoznačně filmy s písmenkem „X“ v názvu. Designéři prvního filmu *X-Men* sáhli po střízlivějším znázornění hrdinů. Zredukovali křiklavě barevné kostýmy na černé uniformy. Mohlo by se zdát, že tím poruší vytvořený mýtus a hrdinové tak budou zbaveni své symboliky. Ta zde ale zůstává, je to samozřejmě způsobeno i tím, že charakterové typy jednotlivých postav zůstaly zachovány. Samozřejmě byly také zachovány jejich charakteristické vlastnosti jako mutantů. Navíc byly případně dodrženy i některé vzhledové zvláštnosti, takže pro diváka a čtenáře v jedné osobě není problém identifikovat komiksovou *Storm* s tou filmovou a podobně. Tento film tedy dokazuje, že ne vždy je potřeba dodržet původní kostýmy na to, aby příběh i jeho hrdinové fungovali správně.

Na poli animovaného filmu se může zdát, že je úspěšná adaptace zaručena, vzhledem k tomu, že se jedná o pouhé rozpořívání již nakreslených obrázků. Ano i ne, jednoduše pokud filmový scénář nestojí za nic, nespraví s tím nic ani kresba, která je shodná s tou komiksovou.<sup>102</sup> V posledních letech, s rozvojem digitální animace přichází i trend hraných filmů s digitálně dotvořenými postavami. Prvním předvojem tohoto způsobu komiksových adaptací je *The Mask*. Film, který vychází ze stejnojmenného komiksu o kouzelné masce, která svému nositeli dává sílu plnit jeho přání a zároveň zvýrazňuje jeho charakterové rysy. V tomto případě bylo použití animací ve filmu velmi vhodné, protože věci, které probuzená Maska dokáže udělat, by nebylo možné jinak ztvárnit. Film udělal z původní předlohy rodinnou podívanou. Původní komiksový příběh *The Mask* je velmi krvavý, plný násilí a vulgarit.

Do filmu byl s pomocí digitálních technologií přenesen například i kultovní *Garfield*<sup>103</sup>. Ovšem tvůrci filmu z něj udělali pouze tlustou mluvící kočku s většíma očima. Je to prostě film určený dětem a na původní ironický charakter stripů o tomto kocourovi a jeho pánovi se zde zapomíná. Na druhou stranu jakým způsobem věrně zfilmovat strip o třech políčkách?<sup>104</sup> Letošní rok nám možná ještě odpoví na otázku, zda je možné, aby komiksově adaptace fungovaly v digitálním světě. V říjnu bude mít

---

<sup>102</sup> Jiří Pavlovský ve svém článku uvádí například animovaný film *Asterix dobývá Ameriku*, který doplatil především na změnu produkce.

<sup>103</sup> Obrazová příloha, obr. 19, 20

<sup>104</sup> Očividně to ale možné je, film *Addams Family* také vznikl na motivy stripů a kreslených vtipů o této rodině z první poloviny 20. století.

premiéru film *The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn*<sup>105</sup>. Jedná se o film vytvořený kompletně digitální technikou na základě živých herců. Je samozřejmě brzy na nějaká hodnocení, ale nejsem si jistá, zda byla tvář hlavního hrdiny ztvárněna vhodně. Ostatní postavy si zachovávají svou stylizovanost, ale hlavní postavu jsem identifikovala pouze díky oblečení a charakteristickému účesu. Tintinova tvář je ve filmu pojata mnohem realističtěji než tváře ostatních postav<sup>106</sup>, díky tomu vypadá jako reálný chlapec, který je vržen do jakéhosi alternativního světa. Divák bude možná díky tomu ochuzen o zmiňovanou možnost identifikace s hrdinou, která vzniká na základě zjednodušeného obličej. Druhou v tomto případě částečně animovanou komiksovou adaptací, jsou *The Smurfs*. Známí malí Šmoulové budou přeneseni do našeho světa, samozřejmě vlivem Gargamela a jeho kouzel. Digitálně vytvořeným Šmoulům není mnoho co vytknout, do detailů jsou věrní své komiksově předloze. Horší už je to právě se zmíněným Gargamelem, jehož představitel Hank Azaria je mu sice vzdáleně podobný<sup>107</sup>, ale věrněji by možná vypadal, kdyby byl vytvořen kompletně digitálně – vždyť pochází ze stejného pohádkového světa jako Šmoulové. I zde je ale potřeba vydržet do premiéry, aby bylo možné opravdu posoudit, jak budou modří komiksoví Šmoulové fungovat v reálném New Yorku.

Na závěr se chci ještě zmínit o opačném trendu, který v adaptacích nastává. Úspěšné filmové či seriálové postavy či světy bývají převáděny i do komiksových políček, kde většinou již dále žijí svým vlastním životem. Například úspěšný film Davida Finchera, *Sedm*, byl v nakladatelství *Zenescope*<sup>108</sup>, převeden do komiksového příběhu. Vzniklý komiks, ale není pouze remakem slavného filmu, objevují se v něm i scény z dospívání sériového vraha. Redaktoři nakladatelství oslovili sedm různých autorů, což dává ve výsledku vzniknout velmi zajímavému čtenářskému zážitku.

Nakladatelství *Dark Horse* má licence na příběhy různých, především původně seriálových postav. Nechybí ale ani komiksy ze světa filmových *Star Wars* či *Vetřelců* a *Predátorů*. Na motivy posledních zmíněných nakonec také v posledních letech vznikl film *Alien vs Predator*, který se dočkal i pokračování. Námět na tento film vychází z komiksové řady, kterou lze nazvat *VS*. Jedná se o řadu, ve které jsou proti sobě postaveni hrdinové z různých komiksových sérií. Od zmíněných *Vetřelců* a *Predátorů*,

---

<sup>105</sup> Nejedná se o první převod těchto příběhů na filmové plátno, první filmy s Tintinem v hlavní roli vznikly již v šedesátých letech ve Francii.

<sup>106</sup> Obrazová příloha, obr. 21, 22

<sup>107</sup> Obrazová příloha, obr. 23

<sup>108</sup> *Seven*, Zenescope, 2006

přes *Supermana vs. Bugse Bunnyho* a podobně. Poslední zmíněný počín jen dokazuje, že v komiksu je občas možné opravdu cokoli.

V této kapitole jsem tedy ukázala, že přenos komiksů na filmová plátna může být složitější, než se na první pohled může zdát. Svět komiksu je stylizovaný a symbolický, stejně tak komiksoví hrdinové. Otázkou je jakým směrem se budou filmové adaptace dále vyvíjet či zda za čas tato vlna neodezní, protože divákům dojde, že původní předloha bývá daleko lepší a poutavější než dvě hodiny strávené v kině.

## 4 Závěr

V rámci své práce jsem se pokusila shrnout historicky nejvýznamnější chvíle pro komiks. Je samozřejmě sporné, zda počátek komiksu datovat do doby vzniku prvního díla, které neslo název „komiks“ nebo zda počítat vznik komiksu od chvíle, kdy se poprvé objevily jeho specifické prvky. Tedy prvky jako je sekvenčnost či vyprávění příběhu za pomoci kombinace obrazu a textu do něj vepsaného.

Snažila jsem na teoriích Umberta Eca i Scotta McClouda ukázat, že komiks je médium, které si zaslouží být zkoumáno stejně jako literatura či divadlo. Ukázala jsem, že komiksová tvorba má svá pevná pravidla a vyjadřovací metody, které jsou neopakovatelné a často i nepřenositelné do jiných médií. Krátce jsem se zabývala problematikou pop-artu, který komiks (podobně jako reklamu) využil pro své znázornění masové kultury. V poslední části své práce jsem pak shrnula možnosti převodu komiksu na filmové plátno.

Právě část o filmu měla ukázat, že ne vždy je vhodné komiks adaptovat dále. Přestože se laikovi může zdát, že film je vlastně rozpohybovaným komiksem, není tomu tak. Nemusí se vyplatit převádět za každou cenu vizuální stránku komiksu, do hraného filmu. Komiks je vytvořen především pomocí kresby a každý autor komiksu má tedy samozřejmě svůj osobitý styl, navíc jsou zde i samotné vyjadřovací metody komiksu, které mohou přenos komiksu na filmové plátno ztížit nebo úplně znemožnit. Přenesení určité ikonické postavy na plátno a zachování jejích specifík, může stačit k vytvoření dobrého filmového příběhu, ale těžko se tak podaří vytvořit věrnou kopii komiksu. Podobný problém ale mohou mít i jiná média převáděná na filmové plátno, vždyť kolik literárních adaptací bylo skutečně věrných a dostačujících?

Ve své práci jsem se pokusila poukázat na aspekty komiksu, které si zaslouží bližšího zkoumání. Pro důsledné pochopení komiksu je třeba znát jeho vyjadřovací mechanismy a vyvarovat se apriorního odsouzení, že se jedná pouze o odpočinkovou četbu či o zábavu určenou dětem.

Problémem vnímání komiksu jsou možná zmíněné snahy adaptovat jej do filmu. Důležitou složkou komiksových příběhů jsou totiž i mezery mezi políčky, které rozehrávají čtenářovu fantazii. Právě fantazie je něco, o co nás klasické filmy svým způsobem ochuzují, protože nám představují svět vizuálně dotvořený. Tím nás připravují o možnost vlastního přispění k tvorbě příběhu. V případě komiksů sice máme

před sebou vytvořený svět, ale v mezerách mezi jednotlivými políčky může docházet k událostem, které jsou pouze na naší fantazii. Stejně jako jsem začala, bych i ukončila svou práci výstižnými slovy Scotta McClouda:

*„Komiks skýtá všem autorům, scénáristům i výtvarníkům ohromné možnosti: věrnost, vládu nad vlastním dílem, možnost promluvit k lidem po celém světě bez strachu z kompromisů... Nabízí rozmach a mnohostrannost operující se vším potenciálem obrazotvornosti filmu a malířství, navíc s důvěrností slovesných umění.“<sup>109</sup>*

---

<sup>109</sup> McCloud, str. 212

## 5 Použitá literatura

Eco, Umberto: Skeptikové a těšitelé, Argo, Praha, 2006

Eisner, Will: Comics and sequential art, New York, 2008

Groensteen, Thierry: Stavba komiksu, Host, Brno, 1999

McCloud, Scott: Jak rozumět komiksu, BB/art, Brno, 2006

Pospiszyl, Tomáš: Vzpouora mozků: Komiks a ideologie dvacátého století (ed. Marta Filipová, Matthew Rampley: Možnosti vizuálních studií), Společnost pro odbornou literaturu, Brno, 2007

Pekárek, Tomáš: Filmové adaptace komiksu, Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc, 2005

Prokůpek, Tomáš: Dospívání komiksu, Tamto revue, 2000

Soubor autorů: Malířské umění od A do Z, Rebo Produktions CZ, spol. s.r.o., Dobřejovice, 2006

Vigué, Jordi: Mistři světového malířství, Rebo Produktions CZ, spol. s.r.o., Dobřejovice, 2006

## **Použité internetové zdroje**

[www.comicsdb.cz](http://www.comicsdb.cz)

<http://www.csfd.cz/film/178904-sin-city-mesto-hrichu/>

<http://davidbarsalou.homestead.com/LICHTENSTEINPROJECT.html>

<https://www.facebook.com/topic.php?uid=230408213304&topic=10579>

[www.g2.cz](http://www.g2.cz)

<http://www.komiks.cz/index.php?old=clanky>

<http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/dospivani-komiksu/>

<http://www.zivel.cz/index.php?content=article&id=380>

## **Použité internetové zdroje pro obrazovou přílohu**

<http://tt69.ic.cz/schema3.htm>

[http://www.mexicolore.co.uk/images-4/410\\_06\\_2.jpg](http://www.mexicolore.co.uk/images-4/410_06_2.jpg)

[http://media.novinky.cz/619/206195-top\\_foto1-kmw60.jpg](http://media.novinky.cz/619/206195-top_foto1-kmw60.jpg)

<http://www.fanofunny.com/topffer.gif>

<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1896/december/1896-12-27b.jpg>

<http://madamepickwickartblog.com/2009/11/cheerfully-yodeling-in-the-canyon/>

<http://www.entrecomics.com/?p=4816>

<http://www.barrandov.tv/49722-kdo-chce-zabit-jessii>

<http://www.pixmac.cz/fotka/balení+komiksové+bublíny/000022042951>

<http://www.freedesign4.me/vectors/free-comic-vector-onomatopoeia/>

<http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/pohadka/>

<http://davidbarsalou.homestead.com/LICHTENSTEINPROJECT.html>

<http://ramny.multiply.com/links/item/18>

<http://www.canmag.com/news/4/3/747>

<http://justscottpilgrim.tumblr.com/>

<http://numbdrum.com/scott-pilgrim-vs-the-world-trailer-recreated-with-pages-from-the-graphic-novel/scott-pilgrim-movie-vs-graphic-novel/>

<http://wondermark.com/the-comic-strip-doctor-recontextualization/>

<http://jkmovies.wordpress.com/2009/10/17/garfield-the-movie/>

<http://www.comicsbeat.com/2010/11/06/more-tintin-images/>

[http://nymag.com/daily/entertainment/2011/07/the\\_biggest\\_problem\\_with\\_the\\_t.html](http://nymag.com/daily/entertainment/2011/07/the_biggest_problem_with_the_t.html)

<http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=65657>

## 6 Obrazová příloha

Obr. č. 1, zdroj: <http://tt69.ic.cz/schema3.htm>



Obr. č. 2, zdroj: [http://www.mexicolore.co.uk/images-4/410\\_06\\_2.jpg](http://www.mexicolore.co.uk/images-4/410_06_2.jpg)



Obr. č. 3, zdroj: [http://media.novinky.cz/619/206195-top\\_foto1-kmw60.jpg](http://media.novinky.cz/619/206195-top_foto1-kmw60.jpg)







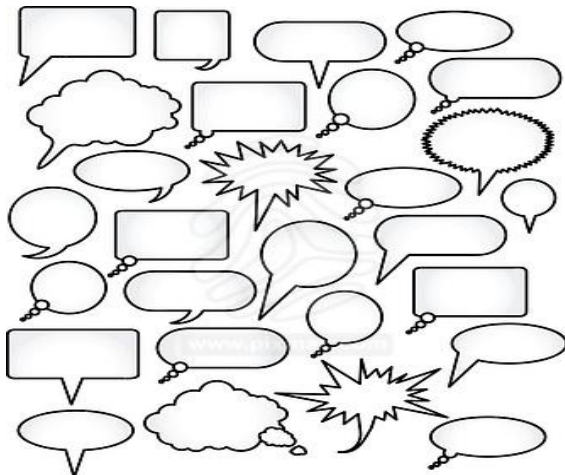
Obr. č. 7, zdroj: <http://www.entrecomics.com/?p=4816>



Obr. č. 8, zdroj: <http://www.barrandov.tv/49722-kdo-chce-zabit-jessii>



Obr. č. 9, zdroj: <http://www.pixmac.cz/fotka/balení+komiksově+bubliny/000022042951>



Obr. č. 10, zdroj: McCloud, str. 68



Obr. č. 11, zdroj: McCloud, str. 74



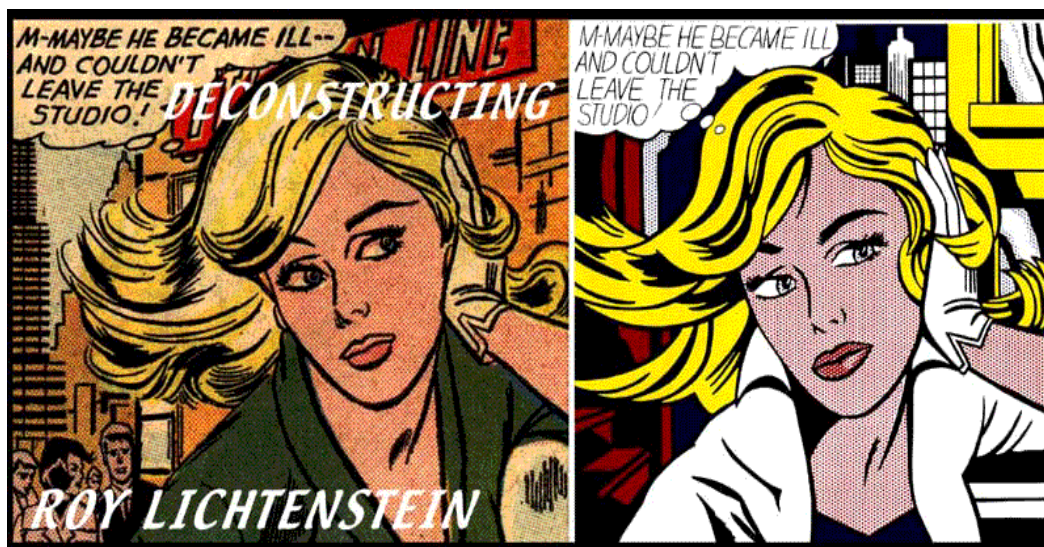
Obr. č. 12, zdroj: <http://www.freedesign4.me/vectors/free-comic-vector-onomatopoeia/>



Obr. č. 13, zdroj: <http://www.tamto.cz/trendy-smyslne-i-nesmyslne/pohadka/>



Obr. č. 14, zdroj: <http://davidbarsalou.homestead.com/LICHTENSTEINPROJECT.html>



Obr. č. 15, zdroj: <http://ramny.multiply.com/links/item/18>



Obr. č. 16, zdroj: <http://www.canmag.com/news/4/3/747>

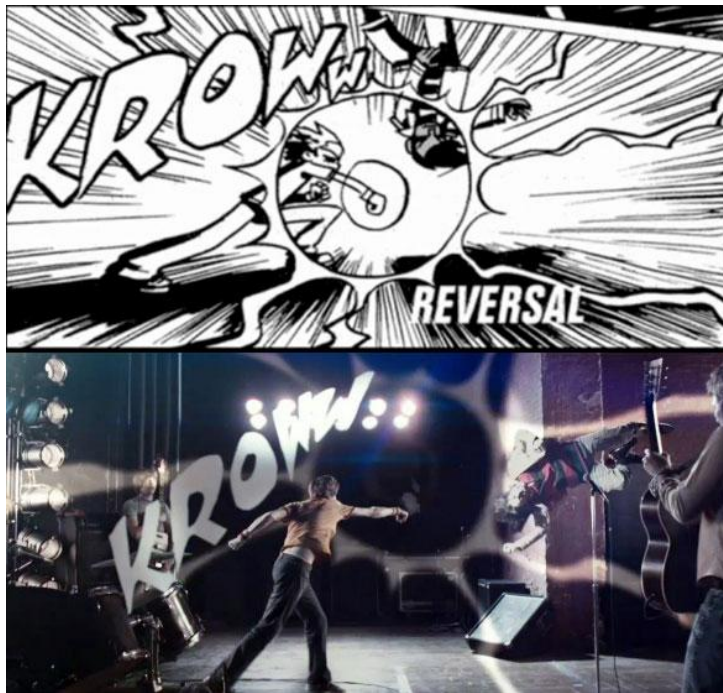


Obr. č. 17, zdroj:



Obr. č. 18, zdroj:

<http://numbdrum.com/scott-pilgrim-vs-the-world-trailer-recreated-with-pages-from-the-graphic-novel/scott-pilgrim-movie-vs-graphic-novel/>



Obr. č. 19, zdroj: <http://wondermark.com/the-comic-strip-doctor-recontextualization/>



Obr. č. 20, zdroj: <http://jkmovies.wordpress.com/2009/10/17/garfield-the-movie/>

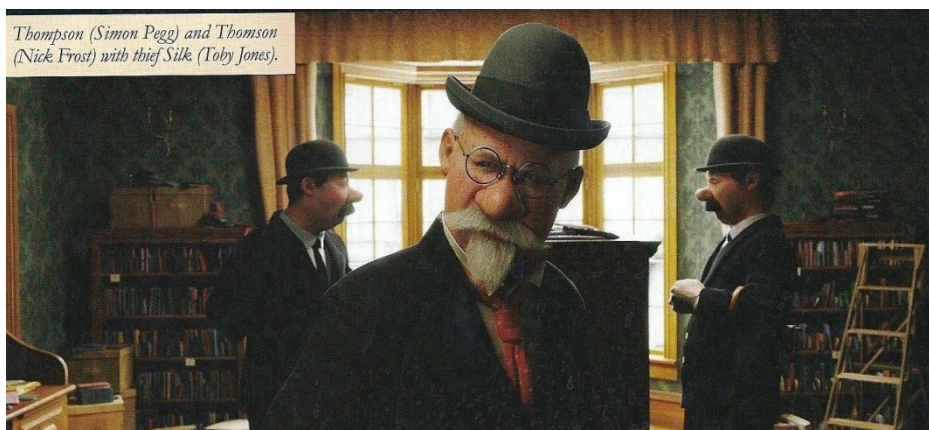


Obr. č. 21, zdroj:

[http://nymag.com/daily/entertainment/2011/07/the\\_biggest\\_problem\\_with\\_the\\_t.html](http://nymag.com/daily/entertainment/2011/07/the_biggest_problem_with_the_t.html)



Obr. č. 22, zdroj: <http://www.comicsbeat.com/2010/11/06/more-tintin-images/>



Obr. č. 23, zdroj:

