

KOŘÍNEK, Pavel, FORET, Martin, JAREŠ, Michal: V PANELECH A BUBLINÁCH. KAPITOLY Z TEORIE KOMIKSU. Praha : Akropolis, 2015. 456 s. 79 – 82

Lenka Macsaliová

Kniha *V panelech a bublinách* od autorov Pavla Kořínka, Martina Foreta a Michala Jareša je jedným z publikačných výstupov trojročného grantu Komiks: dějiny – teorie, ktorého riešiteľom je Ústav pro českou literaturu AV ČR a Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. Dôvodom pre jej vznik je podľa autorov absencia prehľadovej úvodnej knihy o komikse, respektíve o českom myslení o komikse v domácom kontexte. Publikácia tak má byť pokusom „vstoupit právě do onoho prostoru mezi McCloudem a Groensteenem, prostoru, který pro domácí prostředí stále zahrnuje řadu oblastí, kde jsou lvi a neznámo, prostoru, ve kterém už se ztratil nejednen publicista či student snažící se svému oblíbenému „žánru“ věnovat seminární či diplomovou práci“ (s. 12). Ich cieľom tak nie je obhajovať komiks ako taký. Nesnažia sa presne stanoviť bod „zrodu“ komiksu v dejinách, nachádzať pôvodného „otca“ komiksu či vypočítavať kanonické diela, ale o to navrhnúť a ponúknuť „rozličné přístupy jimiž lze ať už jednotlivé komiksové texty, nebo rozsáhlejší korpusy autorské, žánrové či regionální zkoumat, analyzovat a interpretovat“ (s. 13) a zároveň istým spôsobom otvoriť pre český akademický priestor tému teoretickej a odbornej deskripcie komiksu. Kniha obsahuje dvanásť kapitol. Od kategórie pojmu, formy a estetických parametrov komiksu, cez komiks ako žáner i médium, jeho kód obrazu a textu, až po rolu autora a čitateľa, produkčno-prezentačné parametre komiksu či jeho de-

jiny teórie. Taktiež sem autori zahrnuli v rámci jednotlivých kapitol odporúčanú odbornú literatúru ku konkrétnej problematike, ale aj základný slovník pojmov.

V prvej kapitole *Hledání obsahu, nalézání jména* sa autori zameriavajú na vznik a vývoj pojmovej kategórie komiksu, hľadaniu možnej definície na základe pohľadu na jeho predchodcov (cartoon strip, funnies, comic pictures) s ohľadom na širšie chápanie komiksu v jeho delení (comics, bande dessinée a manga). Dôležitá tu je problematika všeobecne platnej definície komiksu, ale zároveň aj prínos mnohosti už existujúcich definícií. Pokúšajú sa na jednej strane identifikovať hranice oddeľujúce komiks od ostatných umení, o jeho poznanie v skutočnej tvárnosti. Na druhej strane sa zamyšľajú nad postupmi bádateľov pri zostavovaní definícií komiksu (podmienky, prvky, konštrukty, ktoré má spĺňať), pričom na záver stanovujú tézu o komikse ako o útvere s povahou rozkmitaného objektu. Na otázku pojmovej kategórie nadväzuje časť *Forma bez technologie*, v ktorej ku komiksu pristupujú ako k priestorovému a masovému médiu. Prvotne je tu prítomná snaha objasniť pojem média, ktorý je charakterizovaný na základe mediačných prostriedkov spätých s typom nosiča alebo súborov expresívnych prostriedkov spojených s určitými materiálmi. Z tejto pozície sa tak rozvíja autorské uvažovanie o komikse ako o synkretickom a syntetickom fenoméne, o niečom medzi ostatnými

80 umeniami. Od výtvarného umenia (vizuálna zložka komiksu), cez kinematografiu (metaforické používanie pojmov z filmovej teórie), až po literatúru (organizačná diferencovanosť textovej zložky obsahujúcej rozprávača a prehovory postáv). Kľúčové sú však pri tejto úvahe sekvenčné štruktúry (zámerný výber rozhodných okamihov príbehu v priestore a ich spájanie do významu), ktoré sa stávajú špecifikom komiksu, ale zároveň aj z toho vyplývajúci jeho kód – simulovať transfer informácií nesených obyčajne inými kanálmi a vstrebávanými inými zmyslami s ohľadom na väčšiu participáciu čitateľa. Okrem toho autori v podkapitole ďalej rozvíjajú svoju rozpravu o tom, ako a kedy sa (z)rodil komiks podľa spoločensko-kultúrneho diskurzu, o dejinách teórie, ale aj spájaní komiksu s tlačou.

Kapitolu *Žánrovou krajinou bez mapy a kompasu* otvára téma rozkolísaného vnímania pojmu žánru v každodennom neodbornom kontexte, ale aj v odbornom diskurze. Vzhľadom na komiks tu tak opakovane vzniká problém s jeho synkretickým charakterom a neetablovanou druhovou svojbytnosťou. Publikácia sa pokúša pracovne organizovať, pomenovať, usúvzťažniť prvky, ktoré by mohli spájať komiks a pojem žánru. Tým je štvorica rôznorodých parametrov: vlastnosti predpokladaného, implikovaného čitateľa, zohľadnenie regionálnej proveniencie sledovaných diel a delenie na hlavný prúd a alternatívu. Taktiež je sem zahrnuté napríklad aj delenie podľa vekovej kategórie (pre deti, mládež a dospelých) či delenie na komiks a komiksový román. Autori dopĺňajú túto tému skúmaním konfliktu i vo vnútri skupiny príjemcov alternatívy či mainstreamu, komiksu ako žánru žurnalistického obsahu, revizionistického žánrového komiksu, nedostatočnej systemizácie toho, čo je a čo už nie je žánr či téma „násilnej adopcie“ komiksu ako literárneho žánru. Zo žánru sa posúvame k estetickým súradniciam (*Tu „krásu“ nelze popsát slovy*). Rozoberaná je tu nielen samotná otázka estetického zážitku u prijímateľa, estetická „ľúbivosť“ spojená s masovou zábavou či estetika vizuálneho ticha, ale hlavne veľká

úloha pôsobenia čitateľovej pamäte v spojení s nostalgiou, ktoré je signifikantné pre estetické uspokojenie. Zároveň autori sledujú estetické premeny komiksu (reálnosť kontra nereálnosť), stereotypy v tom, ako mal komiks vyzeráť a aký dojem mal vyvolávať (undergroundové generácie vs. „realizmus“ v komikse), pozíciu komiksu na výstave a výstav v komikse (prehľadové i tematické výstavné projekty v múzeách a galériách) i komiksové biografie vznikajúce na podnet autorov napríklad o Rembrandtovi, Vincentovi van Goghovi či Pablovi Picassovi.

V nasledujúcich dvoch častiach *Jaký to komiks na pohled a Slova? Slova! SLOVA!* sa autori orientujú na dva kódy komiksu – obraz a text. Prvá časť je zameraná na jeho vizuálnu stránku cez výtvarné umenie, či už ide o výtvarné techniky, ktoré toto médium používa (grafika, maľba, kresba, linoryt, olejomalba a pod.), spôsob karikatúrneho zjednodušenia, využívané charakteristické príznaky odkazujúce na pop-art, secesiu, naivizmus, fauvizmus, pointilizmus, alebo popísanie funkcií panelu ako základného nositeľa významu. Od tohto sa potom odvíjajú ďalšie podkapitoly zahŕňajúce deskripciu kompozície panelu v rámci strán či dvojstrán, význam smerového čítania dvojstránok a tonálnej perspektívy v danej komiksovej maľbe (čitateľova recepcia farby v komikse, jej emotívna úloha, príznakovosť, funkcia). V časti *Slova? Slova! SLOVA!* je analyzovaný naratív prítomný v scenári komiksu, práci s grafickou podobou písma či už ide o nápisy, kvalitu hovorenej reči či vizualizované neverbálne zvukové prejavy, z ktorých sa odvíjajú potom načrtnuté štyri typy slovných oznámení v komikse (repliky postáv, výpoveď rozprávača a časopriestorové shiftery, vyjadrenie zvuku a zobrazené texty). Následne problematiku rozširujú o pokus vytvoriť pracovnú typologizáciu komiksových adaptácií literárnych diel vo vzťahu komiksu k literárnym adaptáciami a o kategóriu transmediálne expanzívnej (sequel, prequel, spin-off), kánonom determinovanej (čitateľmi a kritikmi rokmi overené dielo) a v užšom zmysle transponujúcej komiksovej adaptácie (tvorivé prepracovanie vytýčeného literárneho diela).

Formálnym prvkom komiksu (strana, panel, medzera, bublina), ktoré ho špecificky vyhranujú voči ostatným druhom umenia, je venovaná kapitola *Komiksové v komiksu*. Autori sa koncentrujú na následnosť obrazových polí, možnosti stránkovej kompozície, delení menších jednotiek panelu (typy verbálneho oznámenia a metarečové prvky v podobe symbolov) či na obrazovú zložku panelu ako jedného okamihu príbehu (forma, roviny rozprávania, izolovanosť v kontextovom chápaní). Pri pojme medzery popisujú jej funkciu a význam a formálny prvok bubliny deskribujú zase ako prvok, ktorý signalizuje priamu reč postáv, „ozvučuje“ písané slovo, ako prostriedok a tému. Spôsobu naratívu, variáciám prítomnosti rozprávača, kombinácii obrazového a textového v naratívne motivovaných úvahách sa autori venujú v pasáži *Sekvenčne bydlí komiks*. Vystupuje tu tak otázka signifikantných činiteľoch, odlišujúcich špecifické formáty od zdieľanej spoločnej matérie bez vopred stanovených kritérií. Konkrétnejšie rozoberajú panelové sekvencie, nadobúdajúce dvoj/trojvýznamový plán, medzery ako nulový, nezaťažený priestor, ktorý aktívne zapája čitateľovu recepciu, a problematizáciu ich možných interpretácií či sekvenčný obsah. Ako príklad určenia vzťahov medzi obrazom a textom uvádzajú McCloudovu teóriu a z nej vybrané prístupy: aditívny (jeden kód spresňuje druhý), paralelný (oba kódy plynú nezávisle a rozvíjajú dve rozprávačské línie) a kontradiktorný (medzi obrazom a textom sa rozohrávajú semiotické hry o interpretačnú dominanciu).

Sledujte jejich počínání v příštím čísle! naopak otvára tému seriality komiksu, problematiku grafickej novely, rozmachu seriality studies, rozmery seriality i sekvenciality a taktiež dva možné extrémny realizácie tohto mediálneho fenoménu (jednopanelové stripy kontra fikčné univerzá DC a Marvelu). Táto látka je uvádzaná návratom k seriálu, k jeho apológii, stavu poznania a reflexii v minulosti (vyčítanie morálnej skazenosti, nedostatočný etický aspekt, braková pokleslosť). Samotný seriál tak autori považujú za osobitú formu či organizáciu textu, ktorú premietajú do problematiky seriálového

rozprávania. Uvažujú o tom, aké naratívne špecifiká nesú so sebou seriálové štruktúry, akú povahu má táto forma v populárnych kultúrach, akým spôsobom dochádza k rozrušovaniu stereotypov o jej vyprázdnenosti. Od seriality pokračuje publikácia k tvaru komiksu ako súhrnu produkčno-prezentačných parametrov (*Každý panel se počítá*). Do centra pozornosti sa tak dostáva stránkový formát (sundays a dailies), rozsah, cena, distribučný model i vlastný obsah komiksu v periodikách a jeho hľadanie tvárnosti. Zahrnutý je tu vplyv produkčného formátu na komiksovú seriálovú štruktúru v podobe rôznych formátov (comic strip, comic book, manga magazine a pod.), kde sa do úvahy berie kvalita použitého papiera, počet strán, komiksových stĺpcov, priemerná rýchlosť čítania, parametre periodicity, formátu a rozsahu a príznakové regionálne vlastnosti. Táto časť je doplnená aj o pojem „graphic novel“ (medzi marketingovou nálepkou a revolučným formátom), o pohľad na neoficiálnu tvorbu jednotlivcov a amatérskych tímov v podobe webkomiksu či o termín scanlations ako fanúšikovských amatérskych prekladov nedostupnej mangy a jej šírenie na internete.

Participantom komiksového poľa je dedikovaná časť *Autoři, čtenáři a další jim podobní*. V nej sú typologicky zjednodušené elementárne typy najvýznamnejších participantov komiksového kultúrneho poľa. Uvádzaná je produkčná strana v podobe autorov, producentov, vydavateľov a recepčná strana v zastúpení čitateľov, fanúšikov a kritikov. Kapitola sa zameriava na otázku autorského a kolektívneho diela, copy-rightový systém, rozoznávanie kategórie príležitostného vs. lojálneho fanúšika a aktívneho vs. pasívneho čitateľa, rozvoj webkomiksových aktivít, vznik a význam fandomov, conov, festivalov, aktivít v podobe filkingu, zinov a fan fiction, fenoménu digitálneho fanúšika (komiksové blogy), okrajovo špecializovaným obchodom zameraným na komiksy i podoby zberateľstva, ktoré charakterizujú danú skupinu recipientov, ale aj trhu a platu vo vzťahu agentúr a tvorcov. Posledná kapitola *Hledání... počátku, definice, řeči, systému* sleduje dejiny teórie a štúdia ko-

82 miksu, hľadá možného zakladateľa v rade teoretizujúcich praktikov upriamujúcich pozornosť na jazyk sekvenčného umenia (od reči komiksu k jeho štruktúre) či tému metakomiksu, ktoré istým spôsobom predstavujú európsku cestu k emancipácii komiksu ako zástupcu masovej kultúry. Taktiež je sem zahrnutá aj peripetia českého myslenia o komikse. Od otvorenej ideologickej vojny a ideologicky motivovanej kritiky, cez pedagogicko-apologetickú kritiku, až po vyrovnávanie sa so všeobecnými predsudkami, záujem akadémie o komiks a otvorený priestor pre neho a jeho štúdium.

V panelech a bublinách je zaujímavou prehľadovou, systematickou publikáciou, ktorá ponúka svojimi kapitolami o teórii komiksu základné načrtnutie pojmoslovia, formálnych prvkov, kódu obrazu a textu tohto média, seriality, dejín teórie, estetické kategórie, komiksového kontextu jeho participantov, problematiky komiksu ako žánru a média. Na základe precízneho diskurzívneho výberu odborných publikácií, z ktorých sa pri svojom výklade autori odrážajú, tu tak dochádza ku konfrontácii, problematizovaniu a prehodnocovaniu doterajších výskumov, čím zrealizovali svoju úvodnú ambíciu publikačne otvoriť priestor domácemu uvažovaniu o komikse.

Mgr. Lenka Macsaliová
Ústav slovenskej literatúry SAV
Konventná 13
811 03 Bratislava
Slovenská republika
e-mail: macsaliova@gmail.com