

MASARYKOVA UNIVERSITA  
Filozofická fakulta - Ústav hudební vědy  
Sdružená uměnovědná studia

*Seminární ročníková práce*

**STUDIE KOMIKSU**  
*se zaměřením na noir*

Jiří Vlasák  
(147083)

Brno 2005

Obsah:

## 1. Úvod

## 2. Komiks

2.1. Historický původ a vývoj komiksu

2.2. Vymezení média v soustavě uměleckých druhů

2.3. Hodnocení komiksu v pohledu veřejnosti a akademické obce

2.4. Funkce textu a obrazu a jejich vztah v narativních útvarech

2.5. Rozbor unikátních vlastností komiksu

## 3. Noir

3.1. Klasifikace pojmu a stručný přehled vývoje

3.2. Fenomén *Sin City*

3.3. Hrdina ve světě *noir*

3.4. prostředí

## 4. Frank Miller a jeho noirové Sin City

4.1. Stručný životopis umělce

4.2. Rozbor jeho stylu a díla

4.3. Symbolika města

## 5. Závěr

6. English resume

7. Použité prameny

## Předmluva

Budou-li nějaké hranice, nebo zda se v budoucích dílech stojících na pomezí různých vizuálních médií rozpustí, jak bude evidována jejich hranice od kulturní historie? Budoucnost může zajisté najít jakousi syntetickou polohu z hlediska antropologických zkoumání.

Když se výhody usuzování s pomocí antropomorfismu promění v zjetí antropocentrismem, znamená to pro estetické posuzování, že sešlo z pravé cesty.

Co je krásnější než nakreslit linie, které vyjadřují ne tvary ale významy? Co je ambicióznějším projektem, než vybrat všechny možnosti a najít mezi nimi jedno políčko pro skutečnost? To je sen, kterému vzdejme, co mu patří!

## 1. Úvod

Hlavním tématem této práce je rozbor specifických vlastností a postupů v komiksu, s několika pohledy do oblasti příbuzných médií (např. animace a filmu).

Na pomoc při hledání shody a rozdílů ve způsobech strukturování a působení komiksového média jsem využil díla Franka Millera *Sin City*<sup>1</sup>. Záměrně i proto, že se mu v nedávné době dostalo také filmového zpracování. Toto dílo, díky svému výraznému stylu *noir* (obsah jeho definice se také pokusím lehce přiblížit), nese výrazné aspekty žánrové i stylové povahy vhodné ke srovnávání médií. Zároveň se dočkalo ve filmovém průmyslu unikátního pokusu o co nejvěrnější „překlad“ celého vizuálního sdělení z původní papírové předlohy do filmu.

---

<sup>1</sup> Frank Miller: *Sin City*, vychází od r.1991; česky Praha: CREW s.r.o. 1999.

Záměrem mé práce bylo, nejen znovu upozornit na často přehlížený potenciál komiksového média jako nositele estetických kvalit, ale též nastínit jeho specifické vlastnosti a navrhnout některé metody a přístupy, jak komiks ve vztahu k ostatním uměleckým žánrům zkoumat.

Dále se budu zabývat současnou pozicí komiksu ve společnosti. Chci zkoumat významy a hodnoty přikládané tomuto médiu veřejností, mládeží a akademickou obcí.

Pokusy srovnávat film a komiks v obsáhlejších rezonancích, mohou vést nekonečnými rozcestími a setkáními, (třeba něco s přihlédnutím k tomismu a něco zase z pozice atomismu, a samozřejmě něco z pozice znalce přinejmenším takového, který ví, že rozdíl v předchozích dvou nespočívá pouze v onom „a“) k dlouhému bloudění. Přesto vždy nakonec dojdeme ke konečné bifurkaci (vidlička), ve které se ve svém designu (původu, účelu, užití?) oba umělecké „obory“ nevratně větví, a přesto stále zůstávají v lecčems jednotné. Za povrchní rozmanitostí se skrývá pravá podstata, to je jedna z prastarých myšlenek, která právě např. u Démokrita a Akvinského vedla jejich úvahy nakonec poněkud jinými cestami.

## **2. Komiks**

Každý komiks je utvořen syntetizujícím spojením textů a obrázků, ovšem umělecký komiks je propojením hodnotné literatury s výtvarným uměním.

Komiks je ve své přirozenosti specificky esteticky podněcující objekt, který fascinuje svou strukturovaností, svou vlastní schematičností narušuje naše vlastní zažitá schémata, posouvá naše myšlení k novým horizontům. Při četbě (prohlížení) komiksu je prostor pro to, dovolit proudu obrazů narušit náš obvyklý průběh času, s čímž také dobrý komiks samozřejmě pracuje. Analogie a reference se tu proplétají a juxtapozice se dají sledovat nejen vedle sebe na stránce, ale napříč celým dílem, v jeho fabuli.

Pokud tvůrci skutečně využili svých schopností k maximálnímu použití unikátních komiksových vlastností, tak také v jeho vizuálním ztvárnění.

Umělecký komiks má rozvinutou jak horizontální, tak vertikální hierarchii. Jeho „uměleckost“, pokud nám definování něčeho takového nepřivodí v duši estetickou nejistotu, je zakódována do kvality vzájemných vztahů mezi jeho složkami. Nehledíme tedy primárně pouze na úroveň jejich technického zpracování. Přesto první dojem z úrovně zpracování je první věc, kterou čtenář chtě nechtě posuzuje. Pokud něco nezaujme ani naše oko, těžko pak může být podnětem pro naši mysl, která by se jala dílo dále zkoumat, vnímat jeho estetické působení a pátrat po významech a sděleních v něm ukrytých. Masově šířené pokusy o "umělecké" komiksy přinejmenším vytvořily základní platformu pro setkávání pohledů, která snad jednou definitivně přispěje ke změně samotné definice komiksu ve společnosti.

Přesto i ten nejstupidnější kreslený seriál pro pubertálního čtenáře obsahuje svou unikátní, totiž komiksovou vizuální působivost, která je daná samotnou povahou média. Teprve v nejideálnějším případě je zároveň nositelem hodnotných myšlenek a příběhů, které mají svůj význam, svá morální a etická poselství a unikátní estetické kvality.

Kája Saudek je legenda českého komiksu, z jehož díla (*Muriel a Andělé, Arnal, Poslední případ majora Zemana* a dalších) čerpají mnozí současní čeští autoři. Velkou inspiraci jeho vzorem přiznává třeba Štěpán Mareš. Saudek má svůj unikátní styl. Jeho umělecký rukopis je bohatý i v černobílé škále, přistupuje k tvorbě precizně a přitom též s určitým humorným nadhledem. Je vyloženým expertem na skryté obrazy v obraze, vtipy a děje v pozadí hlavního děje. S každým kouskem vizuálního pole, předkládaného očím čtenářů, si hraje a i malými detaily znásobuje potenciál papírového média.

Nejllepších výsledků tvůrce komiksu dosáhne, pokud využije netradičních postupů k vedení vizuálního toku mezi jednotlivými políčky i stránkami. Tak např. v určitých vhodných místech využije možnosti návaznosti dějů v

jiném, než obvyklém směru čtení - zleva doprava, shora dolů. Pokud členění stránky podřídí jiné zákonitosti, (např. u Saudka, při bloudění hrdinů v jeskyni přelézají jejich putování okýnky z jedné stránky na druhou stránku a nazpět), může dosáhnout i zobrazení jiných významů, obsahuje tak i další rozměr (třeba beznaděj a dojem z nekonečnosti tunelů, jimiž třeba Saudkovi hrdinové právě procházejí). Nejvíce nám každé dílo nabídne, když bortí ustálenost a schematičnost zažitě formy s hravostí umělcům vlastní.

Komiks potřebuje chytré čtenáře! „At first sight,” jak píše Roland Barthes o kresbě, která je integrální složkou komiksu, “drawings seem to be *messages without a code*, in their capacity of *analagon* (Barthes 2000 [1961]: 196). However, if one takes a closer look, drawings are coded, but only on a supplementary level, as they harbor a connoted message by virtue of what is commonly referred to as style – the so-called *treatment* – of the image, as “the result of the action of the creator” (doplňuje badatel *Ibidem*). This treatment in its turn refers to a “certain [i.e. aesthetic or ideological] ‘culture’ of the society receiving the message”

## **2.1. Historický původ a vývoj komiksu**

Podle mého názoru jsou prvním „povedeným“ komiksem jeskynní malby. Také série bitevních scén a oslavných ceremonií, zobrazované ve všech kulturách a uměních (např. staroegyptské náhrobní výjevy s popisy mumifikace, nebo scény závodů či mytických příběhů na antických amforách<sup>2</sup> a stavbách apod.) mohou vyvolávat jistý „dojem“ komiksovosti.

Jako další a pozdější historické předchůdce dnešních obrázkových seriálů vzpomeňme výtvarný doprovod k jarmareční písni, zobrazovaný dodnes v pohádkách a příbězích lidového folkloru. Zde statické obrázky

reprezentují všeobecné či konkrétní postavy a jejich osudy, často však též zosobňují základní lidské charakteristiky, zejména v moralitkách (ctnosti a neřesti, život a smrt jako osoby) a příbězích lidové slovesnosti.

Již jsem zmínil jarmareční poučné a zábavné příhody, které potulní umělci zpívali. Místo textu, uzavřeného do komiksových bublin, doprovázeli svůj zpěv ukazováním a popisem jednotlivých nakreslených scén s populárními motivy, Narativní děj se posouval s promluvou či zpěvem vypravěče, přičemž případná hudba tvořila výraznou dramatickou složku podkreslující rytmus, libovolně natahovatelný, jak se zrovinka nit příběhu do slov zaplete (viz světlo, stín, citoslovce v současných komiksech).

Další prameny komiksu najdeme v dílech symbolistů a v mnohých vizuálních obrazově-textových kolážích, ať již prezentovaných jako svébytná díla, či užitých jako rekvizity při kabaretech, zejména dadaistických a surrealistických umělců.

Za vynálezce skutečného komiksu je jedněmi badateli považován německý kreslíř Rudolph Töppfer, který v první třetině 19.století stvořil sekvence obrázků s textem v dolní části, z nichž systematicky vytvářel první „obrázkové příběhy“. Jiní autoři<sup>3</sup> za vynálezce komiksu uvádějí amerického tvůrce M. C. Gainese, jenž ve třicátých letech 20.století uvedl na trh první skutečné komiksové sešity.

„ M. C. Gaines, a salesman for Eastern Color Press which printed Sunday newspaper comic sections for newspapers throughout the United States, conceived of the comic book as a way to increase the press's business. The first comics were giveaways, promotional items for companies and their products. The first comic books were anthologies of several different popular comic strips reprinted from newspapers. The stories were not complete in a single

---

<sup>2</sup> viz obraz. příloha A

<sup>3</sup> DANIELS, L. *Comix: A History of Comic Books in America*. New York: Bonanza Books 1971

issue, but instead had the same long continuities as the newspaper strips they reprinted, in which stories were told over the course of weeks or months."<sup>4</sup>

Zrod formátu obrázkového příběhu je tedy vystopovatelný v novinách, knihách a v ranných reklamních materiálech, vynořujících se zhruba od přelomu 19. a 20. století v postupně vznikajícím tiskovém průmyslu, a to hlavně na území severní Ameriky, ale též v Evropě. Japonský komiks v této práci nebudu rozebírat, zaměřím se více na euroamerickou oblast. Vývoj média a jeho formy v dějinách postupuje od jednotlivých stripů (pásmo) vynořujících se v novinách a později osamostatněných do formy nezávislých reklamních materiálů, které tvořily přílohy novin, dále ke složitějším formátům. Byly nejprve utvořeny shromážděním jednotlivých pásem, aby se později přerodily do nové formy. Tou je vícestránkový kontinuální útvar – soubor či album příběhů, nazývaný komiksový sešit, aby dále vedl ke zrodu uceleného komiksového díla - knihy v pevné vazbě, jejíž formát je nazýván angl. pojmy *comics book* či *graphic novel*. První skutečný boom komiksu přichází v poválečném období, se vznikem a rozšířením populárního formátu paperbacků pro mládež. První skutečný boom komiksu přichází v poválečném období, se vznikem a rozšířením populárního formátu paperbacků pro mládež. Vývoj v Americe, která svou produkcí udávala směr po zbytek 20.století, a zrod typického komiksu s hrdinou či skupinou hrdinů, přibližuje opět Ch.Couch:

„Comic books in the U.S. moved away from the continued stories in the comic strips when the superhero genre began to dominate the comic book publishing field in the United States. Comic books continued to be anthology publications, but the stories were in most cases

---

<sup>3</sup> COUCH, C. *The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon* 2000 In.

*Image&Narrative*: Online Magazine of the Visual Narrative. ISSN 1780-678X.

<http://www.imageandnarrative.be/narratology/narratology.htm>

complete, rarely serialized, and in some books all or almost all the stories were centered on a single popular character.<sup>5</sup>

Tedy se tedy vyvinul prototyp komiksu, který dnes může být hodnocen jako nejznámější a nejobvyklejší. Dodnes na trhu dominuje, a bohužel přestože tvoří pouze *střední proud* komiksové tvorby, často je mylně považován za vzor komiksu obecně.

První levné komiksy obsahovaly většinou pouze skutečný brak, pulp<sup>6</sup>, škvár a byly mnohdy poměrně naivní až „infantilní“, nejen co se týče příběhů, ale i techniky a úrovně výtvarného zpracování. Teprve další vývoj přivedl komiks z původních stripů, roztroušených v tiskopisech, přes jejich kolekce shromážděné do sešitů, až ke knižní podobě komiksu v pevné vazbě, a umožnil tak komiksu vstoupit na scénu skutečných uměleckých žánrů, mezi ostatní díla literární a výtvarné povahy. Je to pochopitelné, se zřetelem na vznik a vývoj ostatních uměleckých technik. Sochařství také muselo postupně objevit své nástroje. Malířství nejen barvy, ale celkové způsoby vidění a ztvárňování. Připomeňme objev způsobu zobrazení pohybu, který teprve až v 18.století vedl k ustanovení nového kánonu, takže točící se kolo vozu není již nadále zobrazeno v zastavené pozici jako nehybný – ale je zobrazeno novým způsobem - v *momentu* pohybu.

(Tento jev se ve vlámsčině malířů nazýval „*Een twijfelachtige schemeringe derselves*“<sup>7</sup> a nový přístup malířů předznamenává další metody nahlížení dějů a zobrazování jevů, tak často využívané právě v komiksu.) Neustále probíhá tento proces vzájemného ovlivňování, opětovné afirmace reality ve všech oborech lidské činnosti. V umění o to více nevyčerpatelné, než v jiných oblastech. A v rámci umění tak mladém, dalo by se říci sotva čerstvě adolescentním, médiu komiksu, se otvírá možností o to víc. Jeho specifické vlastnosti si přiblížíme v následující kapitole.

---

<sup>5</sup> Tamtéž.

<sup>6</sup> angl. výraz pro drť, kaši, vlákninu – všeobecné pojmenování „levných“ žánrů pochází od názvu papíroviny, používané pro výrobu paperbacků

<sup>7</sup> Jak tento přístup pojmenovává Hans Belting ve své knize *Konec dějin umění*.

V Evropě hledejme nejbohatší zdroje hlavně ve Francii a frankofonní části Belgie, kde je komiks běžně označován za „deváté umění“ a produkce titulů je tu značná, dále v Anglii, v Itálii a Polsku. Zmiňme alespoň krátce nejznámější díla evropských autorů, která by též zasluhovala větší pozornosti: Hergého komiksy, jejichž hlavním hrdinou je *Tin-Tin*,<sup>8</sup> dále příhody *Asterix a Obelixe* tvůrčího dua Sempé – Goscinni, tvorba Enki Bilala a umělce, jenž si říká Moebius, a mnohých dalších.

V tuzemsku jsou čtenáři s komiksem obeznámeni díky širokému rozpětí děl, od Rychlých Šípů, přes Káju Saudka, po novodobé seriály v časopise *ABC* a satirické přílohy novin a magazínů, např. *Zelený Raoul* v *Reflexu*. Také některá zahraniční díla se u nás dočkala přetisku – např. *Pif* nebo *Asterix* v *Sedmičce Pionýrů* u nás vycházel v 70. letech, ještě v dobách kulturních bariér mezi východem a západem. Fanoušci komiksu si k němu cestu našli ve všech obdobích kulturních represí. I v dobách *železné opony* se u nás vynořují díla, která reflektují světový boom komiksu, viz např. Lipského film *„Kdo chce zabít Jesii,“* ve kterém navíc komiksové postavy vstoupí do reálného světa, a film tak svérázným a humorným způsobem využívá spojení komiksových a reálných (totiž filmových) prvků.

Současný trh je zcela otevřený a máme možnosti získat cokoliv, co je dnes ze světové tvorby dostupné. V Čechách si v posledních letech *„poměrně malá, zato dobře organizovaná skupina čtenářů vymohla vydání špiček ze světové komiksové tvorby, aniž bychom znali střední proud. Český čtenář se může těšit z moderních komiksů, které hyperbolizují statut a mýtus superhrdinů bez toho, abychom měli jedinou dospělou generaci, pro niž byl superhrdinský komiks integrální součástí dětství“*<sup>9</sup>.

Noví tuzemští autoři se občas vynoří jako houby po dešti, z posledních objevů na české komiksové scéně bych rád vyzdvihl tvorbu J.Rudiše a

---

<sup>8</sup> Hergé. *Tin Tin in the Land of the Soviets*. Bruxelles. 1930

<sup>9</sup> Tento názor přebírám z článku *Jsmo zajatci vyprávění pomocí slov?*, který se objevil v kulturní rubrice dostupné na internetové adrese <http://hn.ihned.cz> z 12.8.2005

J.Tvrdíka (*pseudonym Jaromír99*), jejichž příběhy Aloise Nebela<sup>10</sup> můžeme ve srovnání se světovou tvorbou hodnotit jako reprezentativní příklad poměrně povedeného - přestože nijak výrazně objevného - současného komiksu.

Amerika si své výsadní postavení v odvětví, které již dnes můžeme nazvat skutečným komiksovým průmyslem, udržela po většinu 20.století. Nástup tzv. informačního věku globálně urychlil všeobecné prolínání kultur, která vyústila ve vznik a později i překonání postmoderny. Pokračující trend propojování vizuality a hledání universálního je zřejmý. Informační vlny vyzdvihly z neznáma další vlivy jako např. japonské *manga* nebo tzv. *Tankobon*. Podrobný vývoj komiksové formy, zejména na americké půdě, ale i v Evropě a Japonsku, zpracoval Ch.Couch ve studii „*The Publication and Formats of Comics, Graphic novels and Tankobon*“<sup>11</sup>

## **2.2. Vymezení média v soustavě uměleckých druhů**

Přínos komiksu je v jeho hledání významů ve vztahu textu s obrazem, v celé šíři dynamických časových dimenzí, které jsou rozdílné „uvnitř“ a „vně“ komiksu. Tento vztah mnoha a *vícečasových* rovin - těch uzavřených v příběhu a těch prožívaných čtenářem (když čte ale i když nečte) - je zajisté významným funkčním prvkem v každém procesu narativního sdělování. To vše však může být vnímáno pouze s osobním zapojením recipienta, čili jde tu o jeho umístování do vztahu s těmito sděleními.

Komiks vždy bere veškerý reálný svět za svůj, a stejně jako lidské vědomí, které expanduje do světa, vkládá významy vně sebe a oživuje neživé, stejně tak médium komiksu uchopuje skutečnost a fantazie, abstrahuje je a přepracovává je ve svém stylu. Při vývoji svého jazyka se nevyhnutelně musí pokusit univerzálně ztvárnit relevantní podstatu jevů a dějů, v rámci „plochých“ možností papírového formátu.

---

<sup>10</sup> RUDIŠ J., Jaromír 99. *Bílý potok (Alois Nebel)*. Praha: Labyrint 2004, *Hlavní nádraží*. Labyrint 2005.

<sup>11</sup> COUCH, C. *The Publication and Formats of Comics, Graphic novels and Tankobon*. Online magazine of the Visual Narrative: 2000.  
(<http://www.imageandnarrative.be/narratology/chris Couch.htm>)

Hledání s pomocí jakkoliv obširných formulací přesto nakonec vyústí ve zřejmý fakt: kreativní proces vzniku každého uměleckého díla, od literatury, přes hudbu a film až k novým médiím, je hledáním podstat.

Paul Klee vyjádřil myšlenku, že „umění nezobrazuje viditelné, ale přímo zviditelňuje.“ Neváhám tvrdit, že přínos umění je v provokaci člověka k většímu uvědomění si světa a k silnějšímu uvědomění sebe sama. Skrze toto uvědomění se rozšiřuje empatický prostor jedince a celé společnosti. Jak navenek tak i uvnitř. O významu umění lze rozvést široké debaty, jejichž téma není obsahem této práce.

Pokud existuje síla, jenž by přiměla lidskou civilizaci přehodnotit svůj postoj ke světu tak, aby bylo možno zabránit zkáze celé planety, pramení tato síla právě z umění. To sice nemá moc spasit svět, ale rozhodně má moc měnit člověka.

Chceme-li postupovat vědecky, je třeba zkoumaná média nejprve nějakým stručným a výstižně shrnujícím způsobem definovat, vymežit jejich vzájemný vztah. Definice podle aristotelského způsobu, která spočívá v určování nejbližšího nadřazeného pojmu - *genus proximum*, zahrnuje komiks do skupiny vizuálních umění. Tam spadá ilustrace, karikatura i film. Ten však již nejen svou zvukovou složkou tuto kategorii přesahuje. Zkoumáme jev ryze narativní povahy, zkusme tedy postupovat od nejjednodušší formy komunikace ke složitějším. Chci se zaměřit na vizuální vlastnosti narativního sdělování. Oblast mluvené řeči proto poněkud přeskočíme a začneme až u zaznamenaných slov, tedy u textu. Nejbliže ke komiksu, z hlediska pátrání po vzájemné příbuznosti k filmu, se zřejmě přiblížíme v případě kreslené animace. V ní lze poměrně úspěšně zachovávat komiksovou „nakreslenost.“ Vlastnostmi filmového média tu však vlastně dochází k definitivnímu vyplnění toho, co si v komiksu možná mnohem radši doplníme sami. K zaplnění onoho prostoru mezi každými dvěma následujícími políčky, které zde poslouží jako klíčové body (keyframes) pro rozfázování scén animace.

Výrazové prostředky komiksu a animace jsou téměř shodné, a oba obory jsou si proto velmi blízké, dalo by se říci jako bratr a sestra. Všimněme si opět např. výrazného vizuálního zobrazení zvuků (svistu, úderů, výbuchů: komiksové *whizzz*, *bang*, *boom* apod.) v bublinovitých obláčcích ve vizuálním poli animace, jakoby bylo přímo převzaté z komiksových políček. Stejně tak myšlenky postav bývají shodně znázorněny pomocí symbolů a piktogramů (vykřičník či otazník pro údiv, rozsvícená žárovka jako nápad, srdce jako láska, či lebka se zkříženými hnáty jako výhrůžka, sršící blesky jako nadávky atd.,) které se vynořují v „bublinách“ prostoru či nad postavou. Tyto pomocné znaky nás usměřují na naší cestě za významy ukrytými v díle.

Pokud se budeme chtít zabývat problémem opačného postupu, tedy hodnotit výrazové prostředky komiksů vzniklých podle (storyboardů) filmů, zjistíme, že bývají bohužel pouze kuriozním výplodem popularity určitého titulu. Svým převyprávěním většinou nepřinášejí do vztahu filmu a komiksu nic objevného. Lze na nich sledovat snahu vybrat známá a signifikantní okénka filmového příběhu a složit je v okleštěném zobrazení do komiksové posloupnosti, ovšem tato redukovanost oproti původnímu médiu je pro narativní příběh spíše na škodu. Komiksy této kategorie jsou nejvíce poplatné snaze rychle vytěžit co nejvíc z popularity titulu, což neskonale ovlivňuje celý přístup ke tvorbě daného díla a doposud v této oblasti nevzniklo nic příliš zajímavého. Pokud k tomu v budoucnu dojde a nějaký kreativní tým vytvoří komiks na základě filmu, jenž by skutečně posunul hranice sblížení jednoho média s druhým, bude tento úspěch pravděpodobně pramenit spíše z úspěchů rozšíření způsobů zobrazení komiksových, než vstupem větší míry filmových prostředků na papír.

Komiks je vždy otevřeným a potenciálním, zatímco film je neustále co nejvíce kompletním a aktuálním polem působících elementů. Filmová scéna se divákům předkládá hotová, tak jak je, a její aktuálnost se kontinueně proměňuje. Komiks je soustavou zobrazených výchozích bodů, mezi nimiž se utváří síť významových a estetických vztahů.

V čtenářově mysli je všechno to, co se mohlo odehrát mezi dvěma okénky komiksu, podle jeho představ. Svět, v němž se komiks odehrává, není uzavřen do formátu ohraničeném políčky komiksu. Forma zde nijak nevládne látce, okénko obrázku pouze vyjadřuje úsek světa, který je v každé chvíli v čtenářově mysli celistvý. Obraz světa i příběh svůj rámeček políček přesahují, a formátování (ustanovení do formy políček) slouží více či méně úspěšně k zaměření pozornosti k dějotvorným elementům příběhu. Film tolik prostoru pro vlastní imaginaci svým recipientům neposkytuje, neboť se v každé chvíli snaží divákovu pozornost maximálně vyplnit. Také jeho rozměr a poměr stran je pevně daný, zatímco v komiksu je způsob rozdělení na různé rámečky jedním z významných výrazových prostředků. U filmu jeho provázanost, plynulá návaznost, zvuk i střih, zkrátka celá kontinuita a působivost díla funguje podle filmových pravidel, která využívají vzájemných estetických rezonancí v širším audiovizuálním poli, při jiném způsobu nakládání s časem, a za pomoci různých filmových metod, jež se také mohou lišit u každého režiséra.

V případě Roberta Rodrigueze a jeho filmu *Sin City*, který je adaptací stejnojmenné kreslené předlohy Franka Millera, se výroba filmu zcela podřídila požadavkům zachování maximální věrnosti předloze. Takový deklarovaný přístup k jakémukoliv dílu se může zdát hodný obdivu i poněkud troufalý. Navíc ve světle toho, že se tu podle vyjádření tvůrců nejedná o pouhou adaptaci, tedy obvyklé (a bohužel i tak často nepovedené) využití psaného námětu pro ztvárnění ve filmu, ale o skutečný pokus přenést celkové vizuální vlastnosti tohoto osobitého komiksu co nejvěrněji na filmové plátno. Tvůrci nám tu předkládají vskutku ojedinělou možnost pro rozsáhlé bádání z hledisek uměnovědných a také mediálních.

Počátkem zkoumání vztahu filmu a komiksu budiž stanovení jejich pozice na poli umění a definování jejich vzájemného vztahu. Lze jedno médium lehce přetransformovat v druhé? Nikdo nebude pokládat promítání statických stránek komiksu na filmové plátno za filmovou prezentaci komiksu. (*comment: Ale bylo by to vtipné.*)

Na druhou stranu vystřihnutím signifikantních obrazových scén z filmu a jejich zařazením do čitelné posloupnosti na papír, může vzniknout jakýs-takýs komiks. Rozhodně nebude skvělý. Pouhé mechanické přejímání filmových obrazů nemůže využít pro vytvoření vizuálního sdělení právě těch unikátních možností komiksového média, které tvoří základ pro rozvoj jeho uměleckých kvalit.

Civilizační obrat od obrazů ke slovům se s nástupem technologií opět přiklání k důrazu na vizuální sdělování, které je universálnější a srozumitelnější napříč rozdílnými kulturami a jejich jazyky.

Film stejně jako komiks umísťuje diváky do určitého místa v určitém okamžiku, stále též nabízí určitý (autorem) předem vybraný pohled, jako fotografie ukrajuje kus předkládané skutečnosti a rámcuje se do celku, který je ve své uzavřenosti otevřený svou vnitřní dynamikou. Filmový audiovizuální tok má působivější sílu, v ideálním případě při zakoušení estetického prožitku dochází ke konstantnímu modulování divákovy pozornosti, všech jeho vjemů. Dojde tak k umístění recipientova vědomí do vztahů s tímto všeobsahujícím interaktivním universem, které zahrnuje i uvědomování si své přítomnosti v kině a tedy „nereálnosti“ předkládaných vjemů atd.

Naproti tomu dynamika komiksu je ve vnímání čtenáře více časově rozprostřena. Její vizuálnost je v médiu jakoby více spoutána. V ideálním případě je právě proto více esteticky potenciální, než vizuálnost filmová. Komiksová vizualita je předložena volně k opětovnému prozkoumávání, a recipientova pozornost se do ní porůznu noří a pátrá.

Při tomto hledání významotvorných a estetických podnětů však již každé ze zkoumaných médií využívá poměrně rozdílných specifických technik a nástrojů. Paleta nástrojů pro vytvoření vizuálního sdělení pomocí komiksu i pomocí filmu logicky částečně splývá. Ke zkoumání konkrétního způsobu užití specifické techniky za účelem vytvoření určitého sdělení se odvolávám na níže uvedený rozbor díla Matthewa Woodsona, viz kap. 2.4.

### 2.3. Hodnocení komiksu v pohledu veřejnosti a akademické obce

Tvorba komiksů a jejich vývoj stojí dlouho na okraji umění. Rozbor reakcí veřejnosti a odborné kritiky na tuto tvorbu si zaslouží pozornost. Širší zkoumání v této oblasti by bylo přínosem pro rozvoj mnohých akademických bádání, zejména psychologických, sociologických i ekonomických zaměření. Komiks si přesto získává stále více pozornosti a etabluje se jako jeden z rovnoprávných uměleckých žánrů současné kultury. K tomu přispěla nejen díla takových kvalit jaké dosahuje dílo „Maus“ Arta Spiegelmana, nebo série „Sandman“ od Neila Gaimana, „Watchmen“ Alana Moora a Dave Gibbonse, „The Dark Knight Return“ a „Sin City“ Franka Millera, ale i mnozí další.

*„Komiks představuje konglomerát informací narativní povahy uspořádané v estetickém útvaru, jehož společenské ocenění a význam stojí na rozhraní mezi trvalou hodnotou knihy a dočasnou hodnotou novin<sup>12</sup>.“*

Komiks je přijímán nejčastěji jako zábavný občasník, jenž je tvořen a čten bez nijakého většího účelu kromě pobavení, je vnímán jako pouhé vizuální hrátky.

Může se zdát, že tyto povrchní přístupy a předsudky jsou zapříčiněné všeobecně nízkou mírou vnímavosti obecné veřejnosti k estetickým kvalitám vůbec. Ovšem paradoxně za ně můžeme vděčit obecnému trendu v komiksovém průmyslu, jenž je příliš v zajetí mechanismů trhu. Kvantita, popularita a marketingová úspěšnost je upřednostňována před estetickou hodnotou ve všech oblastech kultury moderní společnosti. Nikdo nečeká, že komiksový formát bude tím novým, natolik universálním médiem, které tento rozměňující a sestupný trend civilizace zvrátí. To je úkol obrovský i pro všechny druhy umění společně a možná doslova pro veškerý lidský um. Přínos komiksu je v jeho rozšířené universálnosti,

---

<sup>12</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins, 1993

Že komiks může být stejně hodnotným nositelem estetických kvalit jako je literatura a umění, se zdá být očividné již z rozumného pohledu na vlastnosti složek, které komiks tvoří. Ovšem tak jako často v historii, pro zkoumání tohoto tvrzení bylo třeba mít k dispozici nejen exemplární příklady, ale také metody jak k jejich výzkumu či příp. obhajobě jejich kvalit přistupovat.

## **2.4. Funkce textu a obrazu a jejich vztah v narativních útvarech**

Dále budeme ve stručnosti pokračovat k obecnému rozboru několika příkladů vyjádřování a znázorňování v komiksu.

Jedno ze základních pravidel úspěšného dynamizování příběhu ve struktuře komiksu je umístění výrazných gradačních momentů děje na spodní část (poslední okénko) stránky. Tak je čtenář, očekávající vyústění zobrazeného děje, uváděn v napětí. Před každým otočením listu je pak jeho pozornost vystupňována, aby byla v následující sekvenci jeho lačnost po sdělení více či méně naplněna, a děj se mohl posunout dále, k dalším momentům gradace. Pro úspěšné působení zde komiks často využívá filmových způsobů. Jako příklad užití těchto technik použiji krátký obrázkový příběh Matthewa Woodsona<sup>13</sup> ve kterém se zkratkovitost komiksového zobrazování ukazuje jako velká výhoda papírového formátu. (*viz obrazová příloha A*)

Ve stručném rozboru začněme od úvodního obrazu, který nám skutečně zkratkovitě, a přesto velmi srozumitelně ukazuje chlapce, chystajícího se vylézt na strom. Nechci se příliš zabývat základními principy komiksového zobrazování, jako je logické uspořádání jednotlivých „záběrů“ do posloupnosti: chlapec před stromem, chlapec kladoucí nejprve ruce a pak nohy na kmen atd., které se v našem vnímání zákonitě spojí v sekvenci zobrazující výstup chlapce na strom. Způsob ztvárnění navazujícího děje pomocí náznaků a významotvorných detailů, je v komiksu základní a zásadní.

Můžeme si uvědomit provázanost vizuální struktury tím, že odstraníme první scénu tohoto příběhu, která tvoří úvodní rámec situace a budeme samostatně posuzovat pouze druhé a třetí okénko Matthewova příběhu. V tomto případě nám nemusí být zprvu vůbec jasné celkové časoprostorové umístění do děje, neboť ony dva obrázky ve svém detailu mohou klidně zobrazovat chlapce, který na stromě už je, nebo který leze dolů. Teprve v návaznosti na uvozující rámec dostávají všechny obrázky jednotlivých scén význam, spojují se do příběhu v čase.

Všimněme si chlapcova pohledu na druhém políčku komiksu. Vystihuje jeho myšlenkový stav - lezení na stromy není obvyklou lidskou činností, takže je tu přítomný rozměr chlapeckého dobrodružství - ale zároveň se tu obrací k nám, jakoby osobně nás tu registruje jako svědky, jako spoluspiklence, čímž nás více vtahuje do komiksu a jsme to nyní i my, kdo lezeme na strom objevovat jeho tajemství. S postupem okének a výstupem nahoru se přibližujeme více k detailům, noříme se do předkládaného světa více intenzivněji. Odhalujeme jeho sdělení hlouběji, v tomto příp. nalézáme ptáčata v hnízdě. Ptáčata jako symbol nového života tu však křičí slovo „smrt“ a jedno z nich je náhle zblízka objeveno mrtvé, což následně zapříčiní otřes vedoucí k pádu chlapce ze stromu.

Zřetelně je tu patrné vynikající využití komiksové gradace, když se na třetí stránce, dole v obrázku bezmocně uklouznutých rukou, vynořuje síla sdělení pomocí detailu. Ta je ve svém účinku završena až v následujícím celkovém pohledu na finální výjev, v tomto případě ještě intenzivně metaforické zobrazení mrtvých v podsvětí, kteří chlapce stahují k sobě. I on je ve své podstatě jako malé ptáče. Je zosobněním života, a zároveň nevyhnutelně spoután pouty své smrtelnosti. Život a smrt se tu odhalí jako všudypřítomné a neoddělitelné strany téže mince.

Na tomto příkladu jsme si osvětlili některé typické postupy využívané v komiksu. Na nich hodlám vyzdvihnout estetické kvality formátu obrázkových příběhů jako plnohodnotného uměleckého žánru.

---

<sup>13</sup> Matthew Woodson je 22 letý americký umělec, jeho osobní stránky: <http://www.ghostco.org>

## 2.5. Rozbor unikátních vlastností komiksu

Začneme-li své pátrání po kvalitách komiksu poněkud odlehčeněji, můžeme s mírnou nadsázkou vyjít z tvrzení, že komiks je ideální pro sdělování myšlenek i pro rozvoj vlastní fantazie. Nad jeho imaginativním potenciálem při zobrazování labyrintu světa i nad jeho očividně velkou působností na ráj srdce mladého čtenáře by snad i Jan Amos Komenský zaplesal.

Navzdory tomu je komiks odpočátku považován za nízký žánr, a je dodnes často přijímán s nedůvěrou v jeho estetické kvality.

*„Obrázkových příběhů,“ psal Rudolph Töppfer už v roce 1845, „si kritici neváží a badatelé si jich sotva všimnou. Přesto mají nebývalý vliv, možná větší než psaná literatura.“<sup>14</sup>*

Proč tomu tak je, se pokusím v následujícím textu osvětlit.

Komiks je přechodem od textové formy ke komplexnější formě komunikace. Stejně jako obrázkové písmo, má svou složitější znakovou a tudíž i významovou rovinu než prostý text. Komiksové sdělení je zakódováno pomocí syntézy textové a obrazové složky. Liší se od textu doplněného ilustracemi. Pokud chceme hledat širší souvislosti a podobnosti můžeme zjistit, že komiks je vlastně příbuzný nebo předchůdce hypertextu. (Původní představa hypertextu v pojetí T.H.Nelsona či G.P.Landowa označuje představu provázaného *perplexu* informací dokonce multimediální, nejen textové či vizuální povahy<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> *Jsmo zajatci vyprávění pomocí slov?*, kulturní rubrika <http://hn.ihned.cz> z 12.8.2005

<sup>15</sup> LANDOW, G.P. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1994

Příbuznost obou médií zmiňuje také David Lewis z americké *Georgetown University*, v přednášce přednesené na komiksové konferenci v r.2000 <sup>16</sup> :

„Other young mediums, comics' brethren, share the difficulties of being adopted into the nebulous literary tradition, hypertext in particular. Both share a muddled genesis, one emerging largely from the newspaper comic strip and the other from the electronic revolutions leading to and including the Internet. Like any medium, neither was made of whole cloth, but the earliest pioneering of both was practically accidental; both were the by-products of other exercises, comic strip repurposing and electronic exploration, respectively. In his book *Hypertext/Theory*, Professor George Landow explains that he wrote his previous work "in part to convince literary theorists and computer scientists that they have interests in common" In arguing for hypertext's validity, Landow kindly includes comic books as a locale of "literature and the literary book" Both formats, computer hypertext and comic books, share the abilities to carry a narrative text and, in fact, convey their stories through a series of jumps - comics proceed panel-to-panel using frames, while hypertext moves, as Espen J. Aarseth calls it, texton-to-texton (more popularly referred to as page-to-page on the Internet) using links. In a true hypertext web, there may be no concrete beginning or end, but rather a interconnected weaving of textons making closure problematic. Like "many [other] twentieth century print narratives," the ongoing monthly comic also complicates what J. Yellowlees Douglas calls "the traditional definition of closure," especially in a publisher's shared universe.“

Komiks je však oproti hypertextu více ohraničený a pevněji strukturovaný. Princip komiksu je možno vyložit jako *síť vztahů*, která na různých úrovních propojuje významy a sdělení pomocí svébytných výrazových prostředků. O komiksu lze prohlásit, že obsahuje nejméně tolik „odkazů“ v každém políčku, v každé bublině, jako může mít rozvětvená webová stránka. Tyto odkazy vedou nejen na příběh samotný, v celé jeho šíři děje, případně celého světa (či přímo publisher´s shared universe) v pozadí, ale hlavně vedou hluboko do mysli čtenáře. Tady se skládají z jeho představivosti a s osobními zkušenostmi, aby celkově vytvořily komplexní strukturu svého sdělení.

---

<sup>16</sup> LEWIS, D. *Comic Arts Conference 7/00* 2000 <http://home.bip.net/rivieran/>

Aby synteticky a synesteticky došly naplnění své funkce, předání svého narativního poselství a v ideálním případě vyvolaly umělecký zážitek. Vztah textu a obrázků v komiksu, ale i vztahy mezi jednotlivými políčky, úseky, příběhy navzájem, musíme zkoumat jako heteronomní jednotky, které nabývají smysl právě ze vztahu se svými protějšky.

Dalším zajímavým aspektem komiksové vizuality je její absolutní moc nad každou zobrazovanou realitou ( a ostatně i nad každou zobrazovanou fantazií). Nakreslit lze cokoliv! Komiks využívá některých unikátních metod při zobrazení světa, dokonce v něm často dochází k zpředmětnění ryze abstraktních elementů či rovnou k vizuálnímu ztvárnění „neviditelných“ fyzikálních jevů. Vzpomeňme typických příkladů: nakreslených zvuků, zhmotnění vůně nesoucí se jako kouř...apod. I prostá moucha, nakreslená v komiksu, může být nejen jednoduše **grafickou reprezentací** mouchy, ale ve správných souvislostech znázorňuje další **vrstvy** významů – její přítomnost může např. charakterizovat **zápach**. Funkce kresby je pomocná, může posloužit k vyjádření vjemů nejen zrakových, ale i těch přístupných ostatním smyslům. Uchopuje realitu podobně, jako si písmo podmaňuje řeč, způsobem člověku vlastním a specifickým.

Ve skutečnosti mnoho z pravidel, nutných pro mistrovské zvládnutí zobrazování, může posloužit jako vhodné vodítko při hledání unikátních kvalit komiksu. Zmíním zde některá z pravidel, které uvádí Steve Heller v odborném žurnálu sdružení AIGA<sup>17</sup> pro klasifikaci dobré ilustrace. Ta je podle něj úspěšná, když:

- 1. When it adds an additional dimension to a text.** Illustration can conceptually synthesize the essence of a story in such an acute way that the ideas therein are illuminated beyond the facility of words. The best illustrations supplement rather than merely compliment (or mimic) the text.
- 2. When it draws the reader into a story through a fusion of form and content.** An illustration must be engaging at first glance, or require a double take, which is often a function of style and composition. But surface is not an end in itself. An illustration must

deliver the conceptual punch through pun, metaphor, allegory, or symbol.

**3. When it invites the reader to decipher a message.** Given the traits mentioned above, an illustration is a puzzle or brain teaser waiting to be interpreted. To efficiently stimulate the reader it must include blank spaces; it cannot tell a literal story but rather provide something of a riddle that must be solved, and that takes time.

**4. When it serves as an icon.** A single image is a concise amalgam of various notions fused into a visual idea. Rather than an easily forgotten decorative trope, a successful illustration leaves a mental “cookie” or mnemonic that enables recall of a story through conjuring an image that starkly summarizes content. The best illustrations are memorable signposts.

**5. When it stands on its own as well as in close proximity to a text.** Keeping an integral distance from the text without tearing the connective tissue is the most difficult task for any illustrator. An illustration must function as artwork as well as visual modifier. This does not mean inherent timelessness, but it does suggest that an illustration is understandable with or without its accompanying headline and story.”

Zde je vidět velká blízkost ilustrace a komiksu, zapříčiněná společným výtvarným základem obou oborů. Důraz se však v komiksu, na rozdíl od ilustrace, mnohem více klade na to, aby pohyb oka vnímajícího sekvence obrázků byl veden kontinuálně od jednoho záchytného bodu k dalšímu, a dynamicky tak postupně přinášel zamýšlené podněty.

Tyto poznatky, ovšem na poli teorie designu informace, podrobně rozpracoval Ladislav Sutnar v pojmu tzv. *kontrolovaného vizuálního toku*, který představuje téma jeho stejnojmenné knihy<sup>18</sup>. Hlavní pilíř úspěšné komiksové tvorby. spočívá v základech grafického strukturování narativního sdělení, pokud forma různým způsobem hierarchizuje, rytmizuje a souvztažně uchopuje svou látku, rozšiřuje možnosti komunikace. Komiks obsahuje strukturování do vizuálního rámce, který narativní komunikaci usměrňuje a vymezuje, ale zároveň ponechává dostatečný prostor pro rozvoj svobodného a individuálního tvůrčího potenciálu recipientova vědomí.

---

<sup>17</sup> HELLER Steven. Voice: AIGA Journal of Design and Illustration. 2004  
<http://designforum.aiga.org/content.cfm?Alias=illustrationtopic>

Ladislav Sutnar v publikaci *Catalog design Progress*<sup>19</sup> stanovuje tři požadavky, které by měla splňovat každá vizuální prezentace:

- *Functional use of color, shape, and size serves both to stimulate vision and to direct the movement of the eye.*
- *Extensive use of pictures, charts, and diagrams reduces text, saves user's time through simplified language of visualization.*
- *Careful calculation of visual flow integrates diverse information into a direct sequence and makes for precision.*

Kognitivní vědy, zejména hlubinná psychologie a neurologie, odhalily skutečnost, že celé naše myšlení je složeno v podstatě z obrazů. Ty vyjadřují poznané jevy, ke kterým patří i duševní a emoční stavy<sup>20</sup>. Vědomí při myšlení a vnímání spoutává svět do pojmů a váže v řeč (odtud uvažování jako vnitřní hlas.) Písmo, hudba, umění, každá lidská kreativní činnost je dalším článkem tohoto řetězce vstupování vědomí do světa, je dalším způsobem komunikace vědomého a objevování nevědomého, je uvědoměným vztahováním se vně i obracením se dovnitř, je rozšiřováním prostoru rezonancí pro rozvoj kognitivních schopností. Lidské vědomí, které poutá jedince ke společnosti stejně neodvratně jako se slova spojují do vět, hledá poznání, které je všudypřítomné v jednotě celku a přitom ukryté v každém odděleném detailu. Jeho podstata je tvořena a poselství jsou vpletena v interakci všech těchto vztahů. Narativní útvary jsou pak unikátním způsobem sdělování zkušenosti.

Můžeme se zamyslet nad účinkem čistého slova, prostého textu, který je ve své podstatě také vizuální, protože teprve vnímání obrazů a zrod významů, složených v našich myslích (na základě psaných znaků s naší zkušeností a obrazotvorností) lze nazývat skutečným čtením. Ale nejen tato povaha verbálního sdělování je u textu vizuální. Obraz a slovo byly kdysi sloučené v jedné formě – obrázkovém písmu. Později došlo, možná díky nárůstu nových výrazů, kvůli zesložitění výrazové soustavy

---

<sup>18</sup> SUTNAR L. *Controlled Visual Flow*. New York: Marquardt Co 1943

<sup>19</sup> LONGBERG - HOLM K. - SUTNAR L. *Catalog design Progress*. New York: 1950, nestr.

<sup>20</sup> např. STERNBERG R. J. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál 2002

obrázkového písma a nedostatku vhodných znaků, k příklonu ke zvukové povaze řeči, čímž písmo změnilo svůj charakter z reprezentace symbolického znaku v reprezentaci zvuku<sup>21</sup>. Estetický rozměr písma se přitom neztratil, pouze se ukryl v jiných vlastnostech textu. Cožpak nelze vnímat i krásu psaných znaků, ladnost liter, estetickou kvalitu toku textu na stránce a další typografické finesy písma a textu, které jsou čistě vizuální? Kaligramy či obrázkové písmo by bylo možno rozebírat v celé samostatné práci.

Sama podstata narativního vyprávění je vizuální, a samotná slova mají obrazotvornou povahu. V případě jejich doplnění o doprovodné ilustrace se rozšířením textu o grafický rozměr rodí nový dynamický vztah, vzniká komplexnější prostor pro vzájemnou interakci obou myšlenkově **obrazo-tvorných** prvků.

Komiks však není pouhým *konglomerátem* textu a doprovodných obrázků, které by v určitých intervalech doplňovaly napsaná slova. U komiksu je jeho textová a obrazová složka spojena do specifického celku, ve kterém může být kladen důraz na jedno či druhé zcela libovolně. Jednou může převažovat více u obrazu, na jiné stránce naopak u textu. Nejčastěji je těžiště narativního posunu položeno zhruba rovnoměrně na obojí.

Z předchozího logicky plyne, že v komiksu se může posloupnost narativního vyprávění posunovat a sdělovat pomocí textu, či pomocí obrazového vyjádření, které je dějově nosné. Ovšem nejlépe využitím možností obou složek společně! Teprve skrze rozprostření své narativní podstaty prostorem nabitým potenciály vzájemných vztahů obou složek – textové a obrazové dohromady - vzniká dílo, které se definuje jako obrázkový příběh, strip, kreslený seriál, grafická novela, tedy komiks.

Při pátrání po specifických kvalitách komiksu si vezměme na pomoc příklad z blízké oblasti „dvourozměrného papírového“ umění. Podobně jako povedená skica, mistrovská kaligrafie nebo trefná karikatura, působí na nás komiks skrze vztah mezi naznačeným a naší vlastní imaginací. Ta

---

<sup>21</sup> V čínské abecedě se tak nestalo, proto má dnes více než 5 milionů znaků.

si předložený „plochý“ rámec doplňuje, a dochází pak k novým objevům a prožitkům. Komiks, oproti jednotlivým ilustracím, obsahuje silnou narativní strukturovanost, která nese dynamický estetický potenciál dalece přesahující možnosti ilustrace, tedy obrázku jako doplňku k textu.

Ani náhodou nepodceňuji význam ilustrací a úskalí, jimiž výtvarníci při jejich tvorbě musí bezpečně proplout, pokud chtějí svému úsilí o uměleckou zkratku související s textem, a ne jeho pouhé doprovázení, plně dostat.

Samozřejmě jednotlivý obrazový výjev je sám o sobě taktéž narativní. Tedy o něčem nám svým způsobem vypráví, něco nám předkládá, ale v komiksu je časová rovina přítomna zcela nevyhnutelně a její posloupnost tvoří základní charakter vizuality celého média. Oproti filmu má komiks zřejmou výhodu ve svém způsobu působení na recipientovo vnitřní vnímání času. Během sledování filmu není možné neustále sledovat okamžitou kompozici světla a stínů, která je na papíře k dispozici. Daná a neměnná ve své stylizovaně ztvárněné podobě jakoby zastavená v čase, ale přitom je různě rozložena v čase a prožitku jednotlivých čtenářů.

### **3. Noir**

Má *noir* šokovat? Samozřejmě, brutalita nosných dějových zápletek *Sin City* je přehnaná a výtvarná stylizace komiksu je nakloněna zobrazování akčních situací, momentům zastavení času, záběrům z netradičních pohledů, vizuální zkratky atd.

Je noir žánr, vizuální styl, nebo filozofický pohled na svět?

Odpověď není vůbec snadná a pokusy hledat něco jako žánrotvorné prvky filmů a jiných děl označovaných za noir a uspořádat je do jednoduché definice otvírají dalekosáhlé problémy vytváření definic a obecně platných popisů vůbec. S přihlédnutím k faktu, že každá interpretace je pokusem získat určitou míru kontroly nad interpretovaným, se pokusím krátce shrnout předchozí úsilí několika badatelů o definici pojmu noir.

## Původní noir

Wes Clark shrnuje počátek filmového noiru<sup>22</sup>: „Film critics are more or less in agreement that the genre's heyday started with *The Maltese Falcon* in 1941 and ended with *Touch of Evil* in 1958 - but, of course, this is only a rough timeframe. (One film critic argues persuasively that *Psycho* really spelled the end of noir, and that 1974's *Chinatown* is as representative as a film can be. 1998's *Dark City* was a convincing interpretation - in a sci-fi idiom - as well.) The German Expressionist school of film in the Twenties and Thirties seem to be the antecedents of the style. (Think of *Metropolis*, *the Cabinet of Dr. Caligari* and *M.*) The American gangster films of the Thirties“

### 3.1. Klasifikace pojmu a stručný přehled vývoje

Základní téma *noir* je osud jedince drceného společenskými a sociálními okolnostmi, jedince, který nemá žádnou šanci zvítězit ve světě plném zla a zločinu, v němž vládou všechny špatné lidské vlastnosti, a to na obou stranách „barikády“. Vliv detektivek tzv. „drsné školy“ poskytuje prostředí a rekvizity, především postavu Velkého detektiva, jakým byl třeba Phil Marlowe v románech Raymonda Chandlera, a dále výrazný ženský element, nejčastěji přímo *femme fatale*, jež ovládá osudy mužů, hrdinu nevyjímaje. Celý svět je přitom ovládán skrytými vášněmi a pudry, společnost je netečná, nebo zdrcující až vražedná, a život jedince v ní nemá téměř žádnou hodnotu. (Hledání hodnoty a smyslu „uvnitř“ se budu zabývat níže.)

*Noir* zobrazuje svět těsně před apokalypsou, a jeho nálada nezaručuje, že tento konečný pád lidstva do pekla bude mít nějaké postapokalyptické naděje. Který zkorumpovaný senátor nebo generál spustí to finální tlačítko, na tom tolik nezáleží. *Noir* je pesimistický a cynický do

---

<sup>22</sup> CLARK W. *Web noir* [http://wesclark.com/ubn/web\\_noir.html](http://wesclark.com/ubn/web_noir.html)

posledního výstřelu, každý v něm si nese své vlastní dobro i zlo s sebou. Světlo na konci tunelu může být nalezeno pouze v nitru každého.

Kyberpunk je ve svém pohledu na svět tematicky velmi blízko. Ovšem používá navíc technologie jako základního stavebního prvku. *Noir* nepotřebuje vědeckotechnické vynálezy, nepotřebuje mytologii ani magii. Má celou společnost, která je pro mnohé stejně magická jako kouzla čarodějů z legend, má svoje vlastní metody a tajemství, které jsou ukryty v prostoru sociální inetrakce (post)moderní společnosti, vztahy, intriky, špinavá politika – civilizační zkaženost. Sama rozvinutá společnost je tolik nepřehledná a složitá a v její komplexnosti se ukrývá prostor pro korupci a bujení zkaženosti. Rozkoš i bolest je obchodním artiklem, život a smrt taktéž. *Noir* ovšem nijak prvoplánově nemoralizuje. Naopak bere tento svět a jeho zkaženost jako svoji původní podstatu, jako nevyhnutelnou danost, do které jsme vrženi (svou atmosféru a myšlenkové „niveau“ tu čerpá z filozofů jako Sartre, Kierkegaard, Schopenhauer) a ztotožňování s jednotlivými stranami a postoji nechává na nás.

Samotné Dobro je nejen relativní (je zlé zabít zabijáka?) , ale stává se přímo abstraktní a nedosažitelné, jakoby vyloučené mimo tento svět a jeho koloběh. Jeho běžná pravidla jsou naruby, všechno je něčím jiným než se zdá a kdo hraje výš je na tom líp. Jeho světlo jen vykrajuje do našeho temna své záblesky. Přesto noir tento svět nezavrhuje, z jeho bahna rozkvétají ty nejkrásnější květy, pro které stojí za to hrdinům i zemřít.

Noir v 21.století je rychlý, jeho svět je více zhoubný. Švýcarský umělec H.R.Giger je výrazným představitelem uměleckého stylu, který lze vnímat jako novodobou variaci na temný noir, techno-noir, také by se dal nazvat přímo posthuman-noir, neboť lidské bytosti zobrazuje velmi proměněné, nevratně propojené do biomechanické formy, kde člověk již není tím, co býval. Gigerův svět, jenž se musí zdát nevyhnutelně postapokalyptický, a zároveň velmi citelně současný a všudypřítomný, si z odkazu lidství

převzal jen zbytky, a člověk tu evidentně ve své „klasické“ podobě již neexistuje. I Gigerova díla odkrývají hluboká archetypální tajemství smrti a zrození, uložená v našich myslích. K jeho temně šedé škále se také hodí jen špinavé odstíny armádní zelené, elektricky modré nebo krvavě rudé.

Dobrý *noir* vás uvede do tmy s jedinou rozžehlou svící, jejíž cestu sledujete a odkrýváte více a více z temného, nevyřčeného pozadí. Jako v dobrém hororu, to co je neznámé je tajemné a hroživé, hrozba síly, která vás převálcuje, neustále zahušťuje vzduch, už tak dost potemnělý v tmavých zákoutích, vyplněný temnotou, všezakrývající mlhou plnou nebezpečí na každém kroku. A každý krok také hrdinu neodvratně vede na cestu ke zkáze, ze které není úniku kromě smrti a ve městě hříchu vedou všechny cesty dolů po šikmé ploše. Tak odhalujete a rozplétáte síť a když dojde na pořádný gordický uzel, nezbývá často než ho rozetnout ve velkém stylu, jak se na drsnou školu sluší. K tomu poslouží hrdina, často zprvu zcela neplánovaně.

### **3.2. Fenomén Sin City**

V Sin City (a v noiru obecně) je Město samo o sobě sociální stroj, jehož soukolí je z velké části poháněno silami "machinic uncouscious" (Deleuze/Guattari). Tato mašinerie nevědomí, jejíž působení osciluje mezi opakováním a změnami, mezi zvyklostí a invencí, pulsuje vnitřními ambivalencemi a dává vzniknout novým vztahům a souvislostem.

Noir je dospělý.

Změnili se nejen hrdinové, ale i celé pozadí. Nehledě na různorodost fantazií při konstruování světů, změnila se totiž samotná pravidla hry. Už to není tak, jako v naivních sériích z padesátých let, kde je skvělá a fungující společnost náhle narušena výskytem a řáděním padoucha a tak přichází čas pro superhrdinu, aby vše vyřešil a navrátil do původního „dokonalého“ stavu.

Dnešní vnímavější čtenáři považují takové transparentní schematické rozlišení dobra a zla za vskutku povrchní, přestože všichni ke své pokročilé

vnímavosti museli projít takovým stadiem prvotního rozlišování. Taková míra schematičnosti ale stále dobře funguje u dětských čtenářů a v primitivních komiksech je přímo fundamentální. Ne tak u komiksů pro dospělé, a vůbec ne u noirových komiksů. Představa dokonale fungující společnosti byla nejen vlivem masových médií všeobecně zpochybněna v celosvětovém měřítku, napříč celou historií lidstva. Nejen v dílech takových velikánů jako G.Orwell a jeho 1984, ale doslova v každodenních televizních zprávách.

Zhroutil se náš krásný svět, který hrdina vždy udržoval ve správném chodu. Společnost sama je z podstaty zkažená, neskládá se z ničeho jiného než z problémů k vyřešení nejmíň pro superhrdinu, což je poznání ke kterému došli i samotní superhrdinové, a možná díky tomuto uvědomění podleli své dekonstrukci. Tázat se můžeme autorů díla a také sociologů a psychologů. Nejen akademická společnost by měla věnovat patřičnou pozornost tvůrcům, jejichž dílo takové myšlenkové procesy tematizuje a ozřejmuje, a to nejen z uměnovědného hlediska.

Otázkou z jiné oblasti je působení na společnost, neboť nikdo není schopen či ochoten protlačit takovou nepochopitelnou (až snad nebezpečnou) míru tzv. obecně prospěšného intelektuála do veřejných médií. Společnost v pozadí se nevyhnutelně proměňuje. Proto má ústřední postava, jako archetyp v narativních konstrukcích zobrazujících a podporujících rozvoj procesů kosmogeneze a kognitivní ontogeneze schopnosti Fénixe. A to ve smyslu procesu tvorby světonázoru a sebepoznávání, vymezení sama sebe vůči tomuto světu. Hrdina ze své smrti vždy vzejde proměněn a připraven pro každý nový svět, v němž se ocitl. Pokud by tomu tak od počátku nebylo, neexistovaly by ani tyto příběhy, ani nikdo, kdo by je vnímal. Toto předchozí, na první pohled banální tvrzení, nicméně koresponduje s tématem a může podhalit existenciální, ba přímo ontologický ráz tázání se po smyslu v pozadí mýtických příběhů.

Tady paradoxně komiksovost ve filmu ubírá na jeho filmovosti, *interdisciplinární* projekt Sin City trpí jako film těmito technickými

nešvary. Nebýt však tohoto pokusu nedozvíme se prakticky nic.

### **3.3. Hrdina ve světě noir**

Noirový hrdina se snaží zastavit úpadek světa, zatřást jeho chátrající strukturou, a obrací se ve svém nitru k počátku, k původní jednotě, souladu s řádem. Jeho jednání zákonitě vede co nejpřímější cestou k završení, ale tím hrdina propadá na duši i na těle zcela do moci těchto předobrazů původní dokonalosti, jež mu vládou v mysli. Síla těchto archetypů je hluboce zakořeněna a vždypřítomna v každém člověku. Město je vzápětí zaplétá hrdinovi do cesty a často přímo v ryzí podobě staví hrdinovi před oči. Či spíše hrdinu - vědomého si celého kontextu archetypálního významu - staví do situace nevyhnutelných rozhodnutí a jednání. Vydává se na cestu, místo bedekru má bouchačku.

Hrdina noir často i ve chvílích smrtelného ohrožení nemívá strach. Ačkoliv přemýšlí, nad ničím se příliš nerozmýšlí a jedná. Je jakoby odosobněn, přestože může být hnán nenávistí a pomstou, nebo naopak láskou, a tedy není zcela zbaven svých emocí. Ty se stávají spíše archetypálním podobenstvím. Jsou zřetelným odhalením Erotu a Thanatu v pozadí motivů lidského jednání a slouží k zesílení estetického působení. Hrdina, jako individuum, je však již jakoby mrtev a nyní zcela zosobňuje své poslání. Na své cestě je veden vyšší silou. Skrze jeho příběh se nám ukazuje vyšší řád. Někdy se hrdina dokonce přímo stává vykonavatelem vyšší moci a jeho prostřednictvím se i čtenář (divák) účastní tohoto řádu. Motivy se setkávají, osudy se prolínají a příběh se počíná odvíjet. Rodí se hrdina. On to je, kdo tomuto setkávání a prolínání dává smysl. Vždy jedinečný, neopakovatelně pomíjivý a zároveň, pokud se znovu navrací, věčný a neměnný, byť jinak nalézáný.

Jeho osobní příběh (ten, jenž žil až dosud) a paměť se protnou a prolnou s příběhem a pamětí města. Dohromady tím stvoří v síti města jedinečný uzel či pomíjivý vír, uvede vše v pohyb a promění podobu města.

Skrze svůj koncept "soukromý příběh versus světová politika" odhaluje propletenost a křehkost rovnováh mikro i makro systémů a osudů. Jeden člověk (nadčlověk?) obrátí vše naruby. Příběhy dostávají podobné rysy, připodobňují se mýtům či prapříběhům. Jako páska stočená a spojená podle Moebiova modelu (Moebius strip, ) tak, že nemá žádný definitivně ohraničený vnitřní a vnější povrch, tak se tu metaforicky zobrazuje dialektika mezi osobní a veřejnou definicí dobra a zla.

Skrývá se snad tady hlubina myšlení? Někteří filozofové tvrdí, že filosofie je vždy urbánní záležitost, poezie může být naproti tomu více rustikální. Zákonitě s větším soustředěním lidí ve městských aglomeracích dochází i k hutnějšímu propojení mozků. Nejde tu však přeci jen a pouze o otázku myšlenkových kapacit, v souladu se rčením „víc hlav víc ví,“ ale mnohem spíše o důsledek antropocentrického přístupu ke světu.

Černobílý film Jima Jarmusche „*Dead Man*“ s Johnny Deppem v hlavní roli, svým vizuálním zpracováním i celkovým vyzněním může být směle řazen mezi novodobý noir, přestože se odehrává ve westernovém prostředí. Film zobrazuje příběh mladíka, který na začátku ztratí vše včetně svého života.

Hrdina se však proměňuje a stává se někým jiným. Nejprve je loutkou a později vykonavatelem. Je dále veden po cestách mezi životem a smrtí, na kterých se odhaluje podstata světa a jeho nevyhnutelný řád, až ke konečnému naplnění, kterým je hrdinovo definitivní odplutí „na druhý břeh.“ Jedinec si je vědom své situace, která se mu zobrazuje jakoby byl v zajetí předem daného plánu, síla tohoto přesvědčení a síla archetypální pouti vstříc předurčení je nepřehlédnutelně vizuálně přítomná v každé sekvenci. Tak jako u Millerových kreseb.

Tento film je unikátním dílem, jehož temně mlhavá vizuální atmosféra a tesklivá hudba Neila Younga, obojí na hranici halucinace a pronikavého vizionářského transu, předstihuje mnohé z děl, která reprezentují filozofii žánru noir.

### 3.4. ?????prostředí

Očividná bezvýchodnost situace vede zákonitě k nárůstu pudovosti a agresivity jedince. Hrdiny v *noiru* pak pocit marnosti jejich vlastní existence a nashromážděná vnitřní traumata dokáží připravit o poslední zábrany, navíc pokud musí čelit světu, který je nemilosrdný a krutý tak, jak jej *noir* rád zobrazuje. Tíhnutí k sexu, k násilí a k vyhocování situací do krvavých scén, které *film-noir* převzal z drsných detektivek *hard-boiled school*, zapadlo do kontextu doby a výsledkem je ojedinělý styl, který obsahuje všechny esenciální elementy ducha 20.století (Zeitgeist), postavené do přímé konfrontace s hrdinovým přesvědčením a vnitřním hlasem svědomí. Hrdinův myšlenkový proud je tu typicky přítomen ve formě doprovodného vnitřního monologu, který sarkasticky komentuje dění a zároveň ukazuje složitost duševního úsilí jedince, který hledá svůj cíl a smysl a pokud ho najde, je za něj ochoten zaplatit i tu nejvyšší cenu.

Neboť stejně jako vnitřní svět člověka, nemůže ani společnost a svět být jiný než konfliktní, navzdory naší nejlepší snaze porozumět a ovlivnit sebe i naše okolí.

V tomto zastaveném časovém intervalu, jehož tempo si určuje každý čtenář libovolně sám (což je další výhodou komiksového média,) se vnímané dílo konfrontuje s kolektivními referencemi a osobními zkušenostmi, které jsou v čtenářově mysli předpřítomné ještě dříve, než do ní vstoupí nový příběh a jeho nové podněty. Vše se tu propojuje jako soukolí mechanismu, jehož produktem je estetický zážitek.

## 4. Frank Miller a jeho noirové *Sin City*

Každý příběh *Sin City* je ve svém základním schématu velmi podoben klasické antické tragédii. Fatalismus, předurčení a nevyhnutelnost jednání

je základním stavebním kamenem zápletek. Hrdina nemá příliš prostoru pro volbu. Je vehnán do událostí a musí jednat, bez okolků a bez rozmýšlení, podle jednoduchých pravidel, které vždy obsahují i fatální hrozbu: nezabiješ, budeš zabit.

Hrdina je na své cestě vedený touhou po pomstě, spravedlnosti či je poháněn láskou jako zářivým světlem skrze temnotu města, které reprezentuje rozvinutý a patřičně zkažený systém civilizace. *Sin City* nemá žádného centrálního hlavního hrdinu ani největšího padoucha, kteří by se postupem dílu za dílem vzájemně střetávali v různých potyčkách, jako tomu je u nejrozšířenějšího typu komiksových sérií s konkrétními superhrdiny, kteří jsou svou zřetelnou fiktivností příliš vzdáleni reálnému světu.

Ústřední postava je spíše jakýmsi meta-hrdinou. Prototypem kohokoliv z ulice města, jenž je vyzdvižen ze své nicotnosti, aby pohnul skrytými pákami osudu a poodhalil kousek z jeho věčného řádu, o kterém víme a chápeme, že nás v našich každodennostech nekonečně přesahuje. Noirový „hrdina na jednu noc“ v *Sin City* může v příběhu také předvádět nadlidské výkony, ovšem ty jsou mu propůjčeny silami, které jeho cestu utvořily (stejně tak jako cestu čtenáře či diváka) a které ho po ní vedou (v ideálním případě spolu s čtenářem i divákem) a to se oproti „i ve spánku neprůstředným“ superhrdinům jeví jaksi více uvěřitelně.

Navíc většina zápletek končí smrtí hlavních protagonistů, takže se nestává často, že by někdo vystupoval v dalším pokračování. To co zůstává je fundamentální archetypální schema, které je vyplňováno „recyklovatelnými“ elementy, které využívá jedince jako figurky pro hru „vyšších“ pravidel než jsou ta lidská. Lidí a jejich příběhů je ve městě vždycky dost. Gangy se vystřílí, mrtvoly se odklidí, ale na jejich místa brzy nastoupí noví.

Svět se točí, totální apokalypsa se tentokrát (zase) nekoná a v mlýnku města se to mele dál. Noirové příběhy netrpí nešvarem mnoha rozvleklých komiksových sérií bez šťávy, které přežívají z rezonancí ozvěn dávno vyčerpaných námětů, udržovaných snad jen nostalgickou nadějí, že se

někdo na staronové příhody osvědčených superhrdinů (jakto, že se tohle za tolik let nestalo u *Čtyřlístku*?) ještě těší, pokud tomu tak není čistě ze zjištěných důvodů – prodeje kdysi úspěšného titulu. Skutečně se v dějinách komiksové tvorby nejednou stalo, že hlad čtenářů po nových epizodách dokázal zcela vyčerpat tvůrčí tým, a také celý komiksový průmysl, který pak ve snaze vézt se na vlnách popularity ztrácí svůj potenciál a místo na sdělování a (estetické) působení se soustřeďuje na zisky.

#### **4.1. Stručný životopis umělce**

Frank Miller<sup>23</sup>

---

„A native of Montpelier, Vermont, Frank Miller became a professional comics artist while still a teenager, in 1977. Working on a variety of assignments for major publishers, including Gold Key, DC and Marvel, he first drew attention to his work on two issues of Marvel's *Spectacular Spider-Man*, in a story that teamed the ever-popular arachnid with another popular character, Daredevil. As a result of this assignment, a year later Frank was offered the regular pencilling slot on Daredevil's own book. Soon after, Miller took over the writing chores on the title, and during a run of several years, in collaboration with inker Klaus Janson, they attracted a steadily- growing number of fans. It was during this period that Frank created the ninja assassin-for-hire Elektra, one of the characters with whom he is most strongly associated and to whom, along with Daredevil, he still periodically returns.

During the early 1980s, Frank Miller attracted further attention as one of the first comics freelancers who braved the field outside the comfortable world of company-owned characters with the creation of Ronin, a futuristic high-tech samurai pop adventure. It was the first of many collaborations with his painter Lynn Varley. Since then, Miller has worked, either alone or with other collaborators, on a number of notable projects, including

*Batman: The Dark Knight Returns* (which many credit with generating the popular momentum that character enjoys to this day), *Batman: Year One* (illustrated by David Mazzuchelli), *Elektra: Assassin* (illustrated by Bill Sienkiewicz), *Elektra Lives Again*, and the recently completed miniseries *Give Me Liberty* (illustrated by Dave Gibbons) and *Hard Boiled* (illustrated by Geof Darrow).

In addition, Frank wrote the original story and screenplay for last summer's *Robocop 2*, as well as the third film in the series, now in post-production. Upcoming projects include several other movie projects.

Frank's current work is on *Sin City*, his first completely solo venture, which draws upon his love of film noir and pulp detective stories and is being serialized in the monthly *Dark Horse Presents* comics anthology.

#### **4.2. Rozbor jeho stylu a díla**

Americký scénárista a kreslíř **Frank Miller** (nar. 1957) byl slavný ještě před vydáním série příběhů z města *Basin City*<sup>24</sup>, kterým se stal opravdovou komiksovou legendou. Na jeho osobu můžeme nahlížet jako na skutečného zástupce avantgardy, v původním významu umělce, který jde poněkud před ostatními. Podílel se na zlomových událostech, které v 80. letech proměnily tvář amerického komiksu. Bylo to poprvé, co se skutečné „obrázkové příběhy“ pro dospělé vydaly na svou cestu z hájemství undergroundu a začaly bujet tam, kde dosud kralovaly série pro mládež. Miller stvořil jeden ze dvou komiksů, které všechny tyto změny přímo zosobňují – *Batman: Návrat temného rytíře*.<sup>25</sup> (Tím druhým bylo dílo *Watchmen* autorů Moora i Gibbonse, viz níže.)

Miller není naprosto bravurní kreslíř, ale rozhodně je *vizuální vizionář*, jenž dokázal vytvořit unikátní a vsutku ojedinělý styl. Dílo, které se výrazně

---

<sup>23</sup> <http://www.dragoncon.org/people/millerf.html>

<sup>24</sup> původní celý název fiktivního města, který je vtipně a příznačně hovorově zkrácen na *Sin City*

<sup>25</sup> Frank Miller (1986) *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: Warner Books

liší od většiny toho, co čtenáři běžných komiksů kdy viděli. Slovy fanouška Vojty Čepeláka z článku na stránkách [www.komiks.cz](http://www.komiks.cz):

„Perfektně si hraje se světlem a stíny, siluetami <sup>26</sup>; a navíc dokáže příběh nadávkovat přesně tak, aby co nejvíce umocnil celkový účín všech jeho složek. Sin City se proslavilo i hypertrofováním dvou protikladných příběhotvorných prostředků. Za vizuální složku comicsu kopou skvěle fázované boje a excelentní využití atmosféru budujících beztextových scén. Za tu „literární“ pak přesně vyvážené doprovodné monology, kde obraz je už vlastně jen ilustrací. I v tomto druhém bodě se Miller předvádí jako sebejistý autor, jeho sloh přesně odpovídá promluvám hrdinů hard-boiled school, je strohý, ale přesto zvukomalebný a bohatý. Navíc svým obsahem vždy sedne k té správné části příběhu i kresby.“

Není to však pouze vytříbenost výtvarného stylu, co činí Millerův komiks hodný větší pozornosti. Ve svém díle totiž také odkrývá temné stránky moderního lidství, přibližuje hlubiny duše moderního člověka. Sdělení, zakódovaná pomocí typických estetických a narativních vlastností *Sin City*, nesou výrazný filozofický komentář stavu a proměn moderní společnosti, a rezonují s nejhlubšími archetypy, postoji a pocity ukrytými v jádru našeho podvědomí.

Na osobu Franka Millera můžeme nahlížet jako na skutečného zástupce avantgardy, v původním významu umělce, který jde poněkud před ostatními.

Miller svou kresbu po papíře vede jako prostředek, jímž se svět projevuje ustálenými formami a manifestacemi jevů. Přičemž vychází z jiné tradice, než většina kreslířů, kteří redukuje světlo pouze na nositele vizuálního sdělení. Millerův svět je bohatý na prolínání ustálených forem, často je tu postava hrdiny vizuálně definována teprve pomocí negativní siluety, např. kontrastním prázdným místem proti strukturovanému pozadí, je tak vymezením prázdného v plném, hybného v pevném.

Filozof J.Lacan říká, že esence pravé vizuality není v rozložení přímých a zřetelných linií, ale ve zvolení výchozího úhlu pohledu, výběru počátečního

bodů osvětlování, které teprve dává rozehrát světům a ohňům ze zdroje, odkud všechna reflektivita pramení. Světlo sice může putovat v přímce, ale je povahou světa odráženo, lámáno a rozptylováno, a také se ohýbá, proudí a teče, vykrojuje a vyplňuje.

Tak i Millerova černá a bílá není vůbec černobílým viděním světa, ba naopak. V atmosféře *noiru* přeci jen všeobecná temnota světa převládá, a světlo do této tmy vstupuje, aby v ní zrodilo pohyb, nese zde sílu jako katalyzátor při alchymickém procesu rozrůznění (*disjunctio*), tak dává z prvotní nicoty vzniknout významům a konturám, které jsou živé a také velmi barevné, zůstávají neohrazené onou linkou nebo výplní, která je tvoří. Objev této dynamiky mezi světly a stíny nás vede ke zdroji naší vlastní kreativity. Filozofizující podtext tohoto přístupu je očividný.

Tento posun ve vývoji komiksové tvorby jsem zmínil výše, když jsem se zabýval proměnou vidění světa, zobrazenou v optice *noir*. Nyní chci upozornit na některé výrazně *noirové* a filozoficky významotvorné aspekty Millerova černobílého zpracování. Je třeba připomenout, že barevnost spektra zde není zcela potlačena, totiž pro ty, kteří o světě přemýšlí a nevidí jej pouze černobíle, je tu široká paleta šedých odstínů.

V Millerově díle se dokonce vyskytuje několik míst, kde je použita výrazná červená, modrá, a žlutá barva v čisté podobě. Barva je však více jen akcent, který doplňuje celkovou významovou mozaiku tím, že vyzdvihuje výrazný detail – krvavě rudé rty či šaty *femme fatale*, zákeřné hlubiny zrádně modrých očí, nepřírozeně žlutou pokožku zvrhlíka, z níž odchází život, apod. Barvy se tu využívá pro kontrast, pro větší působivost a zviditelnění symboliky. Pokud by všechno zůstalo striktně černobílé, dílu Franka Millera by to ani příliš neuškodilo, přestože použití akcentu pomocí barvy zde občas funguje ještě lépe.

---

<sup>26</sup> ...a texturami, tak např. vyniká *cihlovitost* zdi, a též vhodným šrafováním, které unikátním způsobem ztvárňuje např. déšť – viz obraz. příloha C

Ve filmu *Schindlerův seznam*<sup>27</sup>, který je také celý černobílý až na jediný element, použil Spielberg podobným způsobem kontrast barvy v případě červených šatiček dívenky. Tu v nich spatříme nejprve v davu vězňů vystupujících z transportu, a později se její rudé šaty objeví v hromadě jedoucích na pásu do spalovny. Pozorným divákům to stačí, těm více vnímavým to možná poněkud „vyrazí dech.“ Barva zde funguje jako zviditelňující element, jako *atraktor*, jenž nás vede vstříc hlubině naší vlastní vnímavosti.

Pro podrobnější zkoumání významových konotací, přikládaných různými kulturami (shodně i rozdílně) jednotlivým barvám, zejména černé, bílé a červené, lze nahlédnout např. do studie *The rhetoric of black, white and red*<sup>28</sup>. V ní se uvádí mimo jiné:

„Red and black were associated with the dangers that threatened the survival of the species. The black of night and the red of blood are alerting, warning colors. On the contrary, the white and light blue of day, the browns and greens of soil and foliage are reassuring colors. Man built shelters, enlightened the darkness, and dominated the natural and animal world; however, his brain has not forgotten.“

Tato triáda černé, bílé a červené je privilegována v heraldice, symbolice alchymistů a mystiků, v křesťanské ikonografii, taktéž dnes je často preferována ve vizuálním spektru moderních masových médií. Víme už, že prostřednictvím estetických podnětů, jenž nám nabízí umění, se může vynořit to, co zůstává ukryto hluboko v našich myslích, jako dědictví dávných věků, které ovlivňuje naše vnímání světa a symboliky jeho manifestací.

---

<sup>27</sup> SPIELBERG S. *Schindler's list*, 1993

<sup>28</sup> CAIVANO J.L.- LÓPEZ M.A. *The rhetoric of black, white and red: Reasonability and aesthetics to persuade with color*. Buenos Aires University, Argentina. Vyšlo v *Proceedings of AIC2003 Bangkok: Color Communication and Management*

Tento fenomenologický aspekt estetické zkušenosti komentuje např. Merleau-Ponty, když v eseji *Eye and Mind*<sup>29</sup> předesílá:

„the visibility of things is their way of presenting themselves to us, which is why so many painters have said that things look at them. He cites Klee as an example: “In a forest, I have felt many times over that it was not *I* who looked at the forest. Some days I felt that the trees were looking at me, were speaking to me.... I was there, listening.”

### **4.3. Symbolika města**

Příběhy ze Sin City mají strukturu podobnou starým, nejprve ústně vyprávěným příběhům, obsahujících ozvěnu mentálního boje o přežití. V paměti, ve vědomí, v zažitých způsobech myšlení a jednání se rodí pohyb a jeho nositelé se stávají poutníky na cestě pravdy (jejich pravdy). V ideálním případě to co se přihodilo jim platí i u nás: prožijeme tu změnu prožívání, změnu významů a změnu vnímání času.

Svět je jaký je. Třeba ve své podstatě skrznaskrz zkažený. Teprve z tohoto hnilobného bujení může vyrůst jeho poklad - onen zářivý květ, který svůj původ přesahuje. Záleží pak již na každé konkrétní zápletce, zda-li její poselství bude symbolem a potvrzením neměnnosti veškerého řádu, nebo zda vyzvidhne možnost a sílu osvobození (skrže hrdinovo sebezpečující poznání a jeho sebezničující poslání) z tohoto marného koloběhu. Prvotní nekonečný chaos, ze kterého hrdinu vymaní jen jeho úkol a dá jeho krokům směr. Jeho dosud marná existence dostane smysl a jeho mysl cíl, jakkoliv se může zdát podivný. Komiks začíná zrodem tohoto vývoje, začíná vykročením hrdiny s jeho volbou. Jako epos klasického typu, od Gilgameše po Odyssea, i podobně jako v příbězích o hledání svatého Grálu, je zde motiv putování za cílem, jehož dosažení vede k završení celého smyslu.

Rámeček města tu ohraničuje prostor, který nemá zjevný střed ani hranice, místo středu se tu nalézají množství středů, lépe uzlů, v nichž se srážejí nebo z nichž vyzařují významy. Místo pojmů středu a hranice nabývají v city velkého významu pojmy spojení, souvislosti a také střety a konflikty, které tato propojení mění.

Město je soustavou vztahů-kanálů i proudem, který těmito kanály proudí. Město, právě tak jako samo médium komiksu, není nikdy dokončené, je čímsi velmi dynamickým, ba živým, vibruje, rozpíná se a smršťuje, generuje a pohlcuje příběhy, vytváří situace a významy.

„Jeho všudypřítomné neviditelné podzemní tělo svou stavbou naznačuje propletenost hlubin skutečnosti vazivem souvislostí“<sup>30</sup>

## 5. Závěr

Teprve střet s kontrastem nás může dovést ke zkušenosti, že rozlišení událostí na každodenní a archetypální, prostoru na prostor vnější a vnitřní je vlastně takřikajíc toliko pomocné, neboť svět vně i uvnitř je ve skutečnosti jediným světem, je to „unus mundus.“ Umění je potom nejsrozumitelnější formou universální komunikace napříč kulturami, je dokořán otevřenou branou vedoucí k takovému zásadnímu uvědomění. Zároveň je nekonečně proměnlivým zdrojem podnětů pro samotný proces kognitivní kultivace celé společnosti.

Všechny esenciální elementy ducha 20. století jsou přítomny.

Neboť stejně jako vnitřní svět člověka, nemůže ani společnost a svět být jiný než konfliktní, navzdory naší nejlepší snaze porozumět a ovlivnit sebe i naše okolí. Myslitelé Frankfurtské školy (Horkheimer, Adorno, Habermas) chápali, že neosobnost sociálního prostředí a jeho neprůhlednost pro jeho členy, není jednoduše produktem historického

---

<sup>29</sup> MERLEAU-PONTY M. *Phenomenology, Language, and Sociology: Selected Essays of Maurice Merleau-Ponty*, editor John O'Neill. London: Heinemann. 2003

<sup>30</sup> výrok Ivana Havla citovaný Z. Neubauerem – NEUBAUER Z. *O houbách, Kritický sborník* 1992

vývoje mezilidských vztahů. Přesto se nikdy nevzdali vyhlídky na úspěšnou transformaci společnosti.

Shrneme-li předchozí poznatky, komiks je unikátní ve svém syntetickém uchopování a ztvárnění narativních příběhů ... comics can mediate powerful emotional catharsis to those who are open to it.

## 6. English resume

*(Kompletní ročníková práce včetně angl. resume bude v tištěné verzi)*

## 7. Použité prameny

1. DANIELS, L. *Comix: A History of Comic Books in America*. New York: Bonanza Books 1971
2. COUCH, Chris. *The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon* 2000 In. *Image&Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative*. ISSN 1780-678X.  
<http://www.imageandnarrative.be/narratology/narratology.htm>
3. BELTING, Hans. *Konec dějin umění*. Praha: Mladá Fronta. 2001
4. Článek *Jsmo zajatci vyprávění pomocí slov?* z kulturní rubriky dostupné na internetové adrese <http://hn.ihned.cz> (12.8.2005)
5. McCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. New York: Harper Collins, 1993
6. LANDOW, G.P. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1994
7. LEWIS, D. *Comic Arts Conference paper 7/00* 2000 <http://home.bip.net/rivieran/>
8. HELLER, Steven. Voice: AIGA Journal of Design and Illustration. 2004  
<http://designforum.aiga.org/content.cfm?Alias=illustrationtopic>
9. LONGBERG – HOLM, K. - SUTNAR, L. *Catalog design Progress*. New York: 1950, nestr.
10. CLARK, W. *Web noir*. [http://wesclark.com/ubn/web\\_noir.html](http://wesclark.com/ubn/web_noir.html)
11. <http://www.dragoncon.org/people/millerf.html>
12. CAIVANO J.L.- LÓPEZ M.A. *The rhetoric of black, white and red: Reasonability and aesthetics to persuade with color*. Vyšlo v *Proceedings of AIC2003 Bangkok: Color Communication and Management*
13. MERLEAU-PONTY M. *Phenomenology, Language, and Sociology: Selected Essays of Maurice*

*Merleau-Ponty*, editor John O'Neill. London: Heinemann. 2003

14. NEUBAUER Z. *O houbách, Kritický sborník* Praha:1992

## Obrazové přílohy

15. MILLER, Frank. *Sin City*. Dark Horse Comics Inc. Vychází od r.1991; česky Praha: nakl. CREW s.r.o. 1999.

16. WOODSON, Matthew. <http://www.ghostco.org>

17. RODRIGUEZ, D. – MILLER, F. – TARANTINO, Q. *Sin City* 2005