

DRUHÁ KAPITOLA

SLOVNÍK KOMIKSU







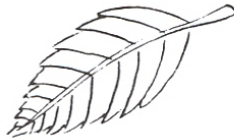
TOHLE NENÍ ČLOVĚK.



TOHLE NEJSOU IDEJE.



TOHLE NENÍ ZEMĚ.



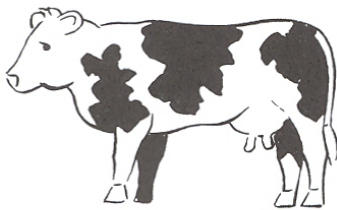
TOHLE NENÍ LIST.



TOHLE NEJSOU LIDÉ.



TOHLE NENÍ HUDBA.



TOHLE NENÍ KRÁVA.



TOHLE NENÍ MŮJ HLAS.



TOHLE NENÍ ZVUK.



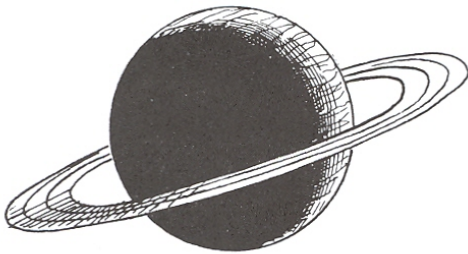
TOHLE NEJSOU KVĚTY.



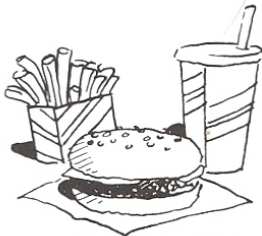
TOHLE NEUSEM JÁ.



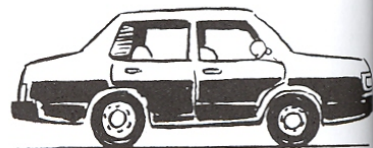
TOHLE NENÍ ZÁKON.



TOHLE NENÍ PLANETA.



TOHLE NENÍ JÍDLO.



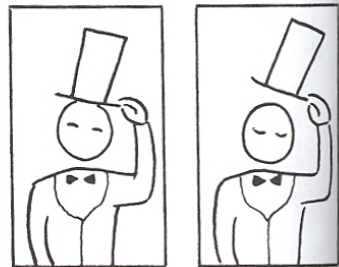
TOHLE NENÍ AUTO.



TOHLE NENÍ FIRMA.



TOHLE NENÍ OBLIČEJ.



TOHLE NEJSOU DVĚ JEJEDNOTLIVĚ CHVÍLE.

* POZN. PŘEKL.: TEN IKON, NIKOLI TA IKONA, ZNÍ DOST DIVNĚ, ALE JEDNÁ SE O SÉMIOLOGICKÝ TERMÍN, TAK TO NĚJAK PŘEKOUSNĚTE.

JENOMŽE SLOVO
IKON NEBO
IKONA ZNAMENÁ
LEDACO.

TOHLE
JE
PAPÍR.
TOHLE JE
BARVA NA
PAPÍRU.



PRO ÚČELY TĚHLE KAPITOLY
JE POUŽIVÁM VE VÝZNAMU
„JAKÉKOLI ZOBRAZENÍ, KTERÉ MÁ
ZNÁZORŇOVAT OSOBU, MÍSTO,
VĚC NEBO MYŠLENKU“.

IKON

JE TO TROCHU JINAK
NEŽ VE SLOVNÍKU,
ALE DOCELA DOBRĚ
SE TO BUDE HODIT.

VÝRAZ „SYMBOL“
MI PŘIPADÁ PŘILÍŠ
NABÍTÝ VÝZNAMU.



TO, ČEMU
OBYČEJNĚ
ŘÍKÁME
SYMBOLY, JE
VLASTNĚ URČITÝ
PODDRUH IKONŮ.



JSOU TO
ZOBRAZENÍ, JEŽ
ZASTUPUJÍ JISTĚ
PŘEDSTAVY,
MYŠLENKY
A FILOSOFIE.



PAK TU
MÁME IKONY
JAZYKA, VĚDY
A KOMUNIKACE.

A	B	C	D
1	2	3	4
?	;	!	*
田	森	雨	石
+	=	×	÷
\$	%	©	♀
♩	♪	♪	☰
☞	▲	≡	∞
Ω	Φ	↔	R
☐	☁	☪	☒

TO JSOU
IKONY
PRAKTICKÉHO
SVĚTA.



A KONEČNĚ JSOU TU IKONY, KTERÝM ŘÍKÁME
OBRÁZKY. JSOU TOTIŽ URČENÉ K TOMU, ABY SE
SKUTEČNĚ PODOBALY SVÝM PŘEDOBRAZŮM.



JENOMŽE PODOBA
MŮŽE MÍT ŘADU STUPŇŮ,
A PRO ÚROVEŇ OBSAHU
OBRÁZKŮ TĚDY PLATÍ
TOTĚŽ.

ANEBO JEŠTLI TO
MŮŽU ŘÍCT TROCHU
NEŠIKOVNĚJI: NĚKTERÉ
OBRÁZKY JSOU PROSTĚ
IKONICHTĚJŠÍ NEŽ JINÉ.



NEOBRÁZKOVÉ
IKONY MAJÍ VÝZNAM
VŽDY PEVNĚ DANÝ
A ABSOLUTNÍ.
A KONKRÉTNÍ
ZTVÁRNĚNÍ JEJICH
VÝZNAM NIJAK
NEMĚNÍ, PROTOŽE
ZASTUPUJÍ
NEVIDITELNĚ
IDEJE.



ZATO
U OBRÁZKŮ
JE VÝZNAM
PROMĚNLIVÝ
PODLE
TOHO, JAK SE
VÝRAZOVĚ LIŠÍ
OD REALITY.



SLOVA JSOU NAPROSTO
ABSTRAKTNÍ IKONY. TO ZNAMENÁ, ŽE
SLOVA A JEJICH PŘEDLOHY JSOU FAKT
KAŽDÝ PES JINÁ VES.



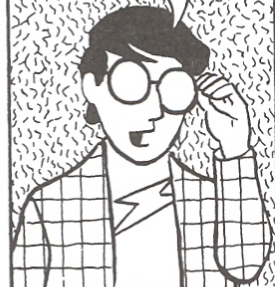
ALE U OBRÁZKŮ
ÚROVEŇ ABSTRAKCE
KOLÍSÁ. NĚKTERÉ,
JAKO TVÁŘ NA
MINULÉM PANELU, SE
PŘEDLOZE PODOBAJÍ
TOLIK, AŽ SE SKORO
JEDNÁ O ZRAKOVÝ
KLAM!



JINÉ, TŘEBA JAKO
MOJE MALÍČKOST,
JSOU KRAPET
ABSTRAKTNĚJŠÍ A –
UPŘÍMNĚ ŘEČENO
– NEPODOBAJÍ SE
ŽÁDNÉ LIDSKÉ TVÁŘI,
KTEROU JSTE KDY
VIDĚLI!



TAKŽE SE
POKUSÍME
SI TYHLE
OBRÁZKOVÉ
IKONY NĚJAK
ROZTŘÍDIT.



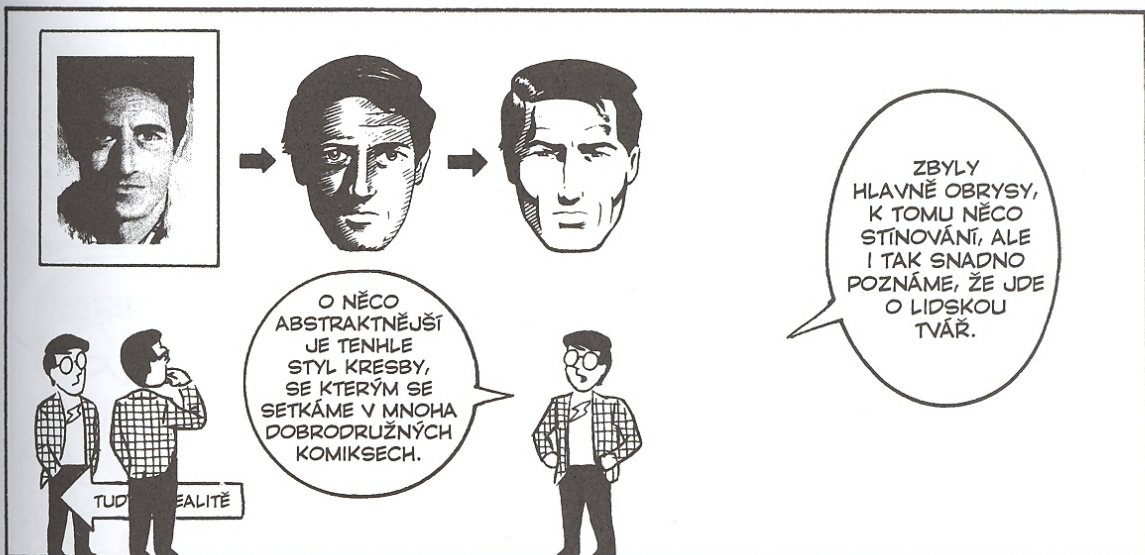
PODLE SELSKÉHO
ROZUMU SE ZE VŠECH
IKONŮ SKUTEČNÝM
PŘEDLOHÁM NEJVÍC
PODOBAJÍ FOTOGRAFIE
A REALISTICKÁ
KRESBA.

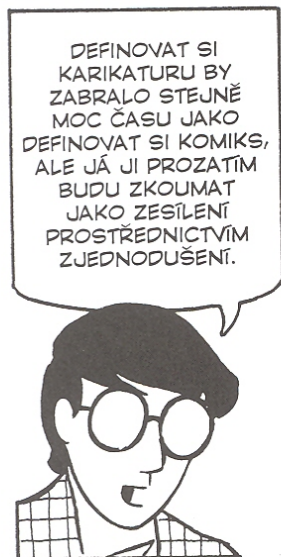
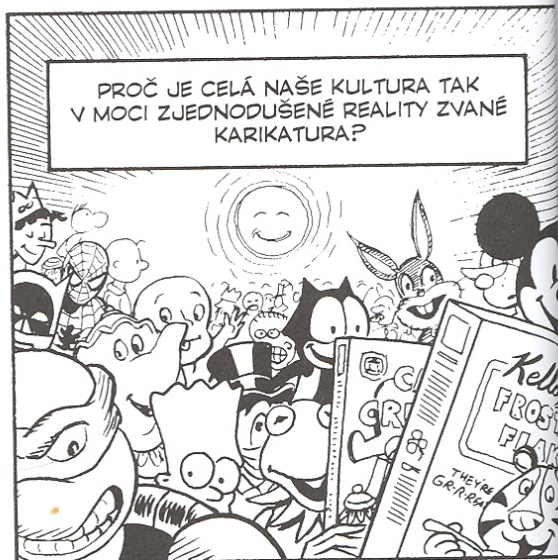
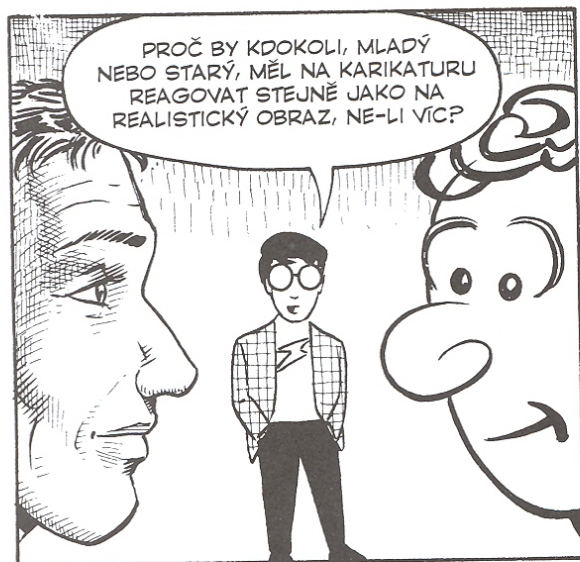
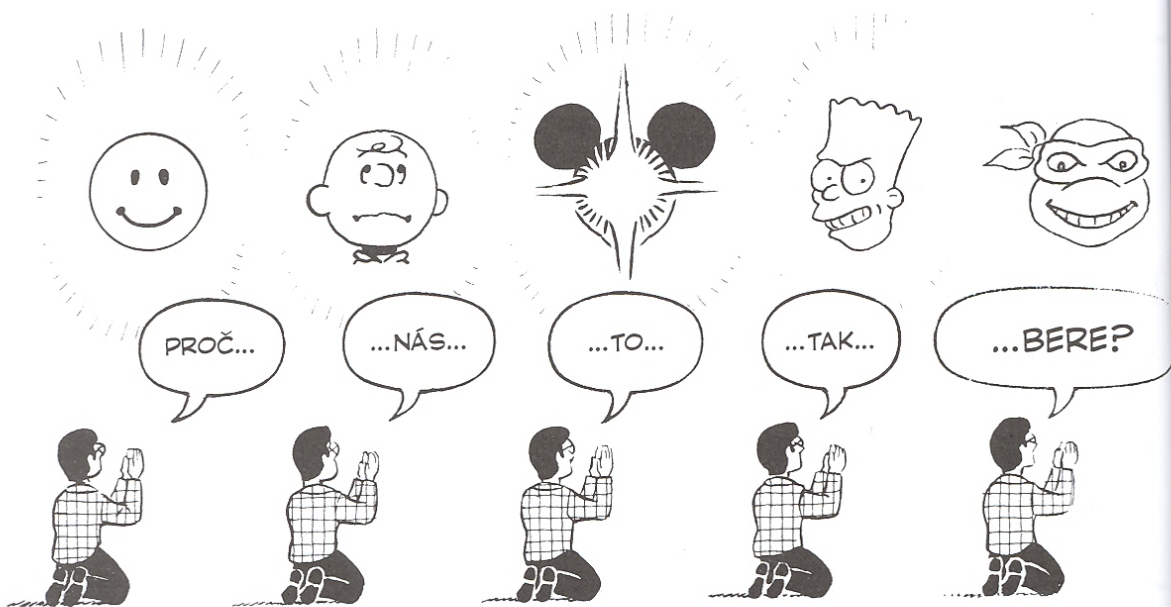


TUDY K REALITĚ

SAMOZŘEJMĚ JE
I TAK OD SKUTEČNÉ TVÁŘE
ODLIŠUJE ŘADA VĚCÍ – JSOU
MENŠÍ, PLOCHÉ, NE TAK
DETAILNÍ, NEHYBNÉ. CHYBÍ
JIM BARVA. ALE JAKO
OBRÁZKOVÉ IKONY JSOU
REALISTICKÉ AŽ
DOST.







FILMOVÍ KRITICI NĚKDY POUŽÍVAJÍ SLOVA „KARIKATURA“, „KARIKOVANÝ“ I U HRANÉHO FILMU. ABY VYJÁDRILI NALÉHAVOST PŘÍBĚHU NEBO OBRAZOVÉHO POJETÍ, JIŽ BYLO DOSAŽENO ZJEDNODUŠENÍM.



TEN VÝRAZ SE ČASTO POUŽÍVÁ SPÍŠ POHRDAVĚ, ALE DOCELA DOBŘE SE DÁ POUŽÍT I NA RADU ČASEM PROVĚŘENÝCH VELEDEĚL. ZJEDNODUŠENÍ RYSŮ A OBRAZŮ ZA NĚJAKÝM ÚČELEM MŮŽE BÝT ÚČINNÝM FABULAČNÍM NÁSTROJEM V JAKÉMKOLI UMĚLECKÉM MÉDIU.



KARIKATURA NENÍ JEN METODA KRESLENÍ, JE TO ZPŮSOB NÁHLEDU NA SVĚT!

SCHOPNOST ZAOSTROVAT NAŠI POZORNOST NA NĚJAKOU MYŠLENKU JE PODLE MĚ PRO ZVLÁŠTNÍ PŮSOBNOST KARIKATURY ZÁSADNÍ. JAK V KOMIKSU, TAK V KRESLENÍ VŠEOBECNĚ.



JEDEN



PÁR



TISÍCE



MILIONY



(SKORO) VŠICHNI

DALŠÍ VLASTNOST JE UNIVERZÁLNOST KARIKATURY. NAPŘÍKLAD: ČÍM VÍC JE TVÁŘ ZKARIKOVANÁ, O TÍM VĚTŠÍM POČTU LIDÍ SE DÁ ŘÍCT, ŽE JE ZOBRAZUJE.



ALE PODLE MĚ SE TOHO V NAŠÍ MYSLI ODEHRÁVÁ JEŠTĚ VÍC, KDYŽ SE DÍVÁME NA KARIKATURU – ZVLÁŠTĚ KARIKATURU LIDSKÉHO OBLIČEJE. A TO SI ZASLOUŽÍ DALŠÍ ZKOUMÁNÍ.



CO

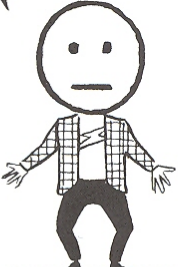
TADY



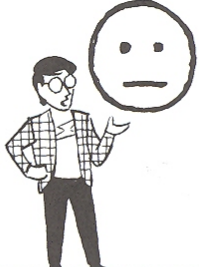
VLASTNĚ

VIDÍTEP

SKUTEČNOST, ŽE VÁŠ MOZEK DOKÁŽE PŘIJMOUT KRUH, DVĚ TEČKY A PŘÍMKU A PROMĚNIT JE V OBLIČEJ, JE NAPROSTO NEUVĚŘITELNÁ!



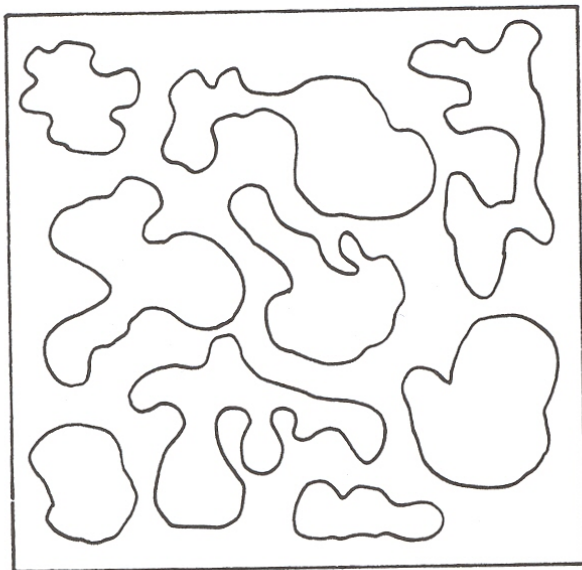
JEŠTĚ NEUVĚŘITELNĚJŠÍ VŠAK JE, ŽE TOMU, ABYSTE TU VIDĚLI TVÁŘ, SE NEMŮŽETE UBRÁNIT. MOZEK VÁM TO PROSTĚ NEDOVOLÍ!



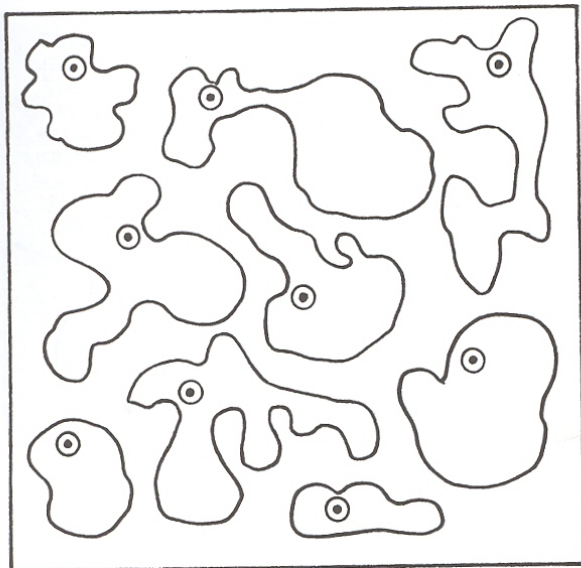
POŽÁDEJTE NĚKOGO,
AŽ VÁM NA PAPIR
NAKRESLÍ NÁHODNÉ
TVARY. MĚLY BY TO
BÝT UZAVŘENÉ KŘIVKY,
ALE JINAK AŽ SI JE
NAKRESLÍ JAKKOLI
NEPRAVIDELNĚ
A BIZARNĚ.



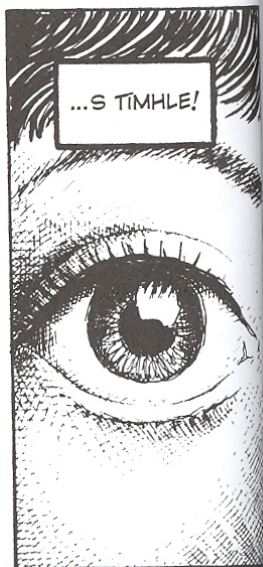
ŘEKNĚME,
ŽE
VÝSLEDEK
BUDE
VYPADAT
NĚJAK
TAKHLE.



A TEĎ POZOR:
SNADNO ZJISTÍTE,
ŽE I KDYBY BYLY
SEBESLOŽITĚJŠÍ,
KAŽDOU JDE
JEDNODUCHÝM
DODATKEM PROMĚNIT
VE TVÁŘ.

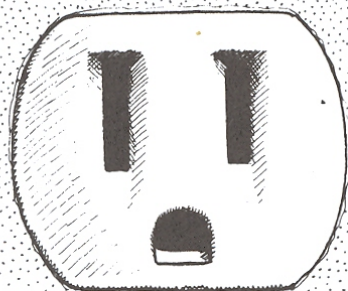


VÁŠ MOZEK TO
VŠECHNO BEZ
NÁMAHY PROMĚNÍ
VE TVÁŘE, I KDYŽ
BY SI JISTĚ NIKDY
NESPLETL TOHLE...

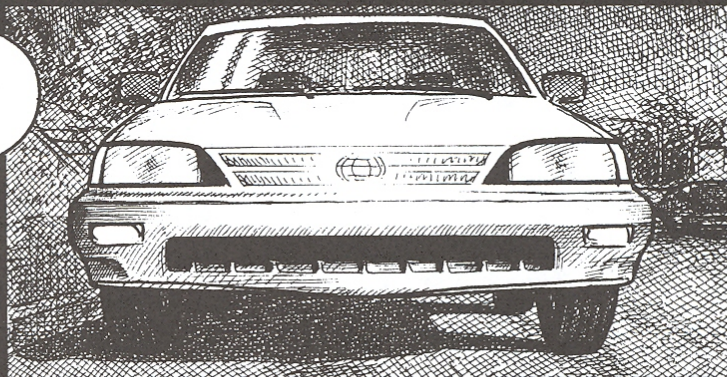


...S TÍMhle!

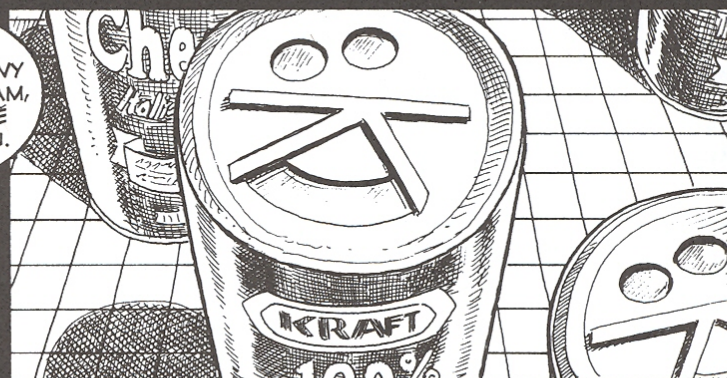
MY LIDÉ
JSME PROSTĚ
SEBESTŘEDNÝ
ŽIVOČIŠNÝ
DRUH.



VIDÍME
SAMI SEBE
VE VŠEM.




OSOBNOST
A CITOVÉ PROJEVY
SI VKLÁDÁME I TAM,
KDE ROZHODNĚ
ŽÁDNÉ NEJSOU.



A PŘETVÁŘÍME
SVĚT K VLASTNÍMU
OBRAZU.





PŘEDSTAVTE
SI SVŮJ OBLIČEJ
JAKO MASKU.




NAKONEC TO
NIC JINÉHO ANI
NENÍ.



MASKA.



VYHLÍŽEJÍCÍ
ZEVNITŘ VEN.



NOSÍTE JI ODE
DNE, KDY JSTE
SE NARODILI.



JAKO OTROK
VYKONÁVÁ
KAŽDIČKÝ VÁŠ
MYŠLENÝ
POVEL.

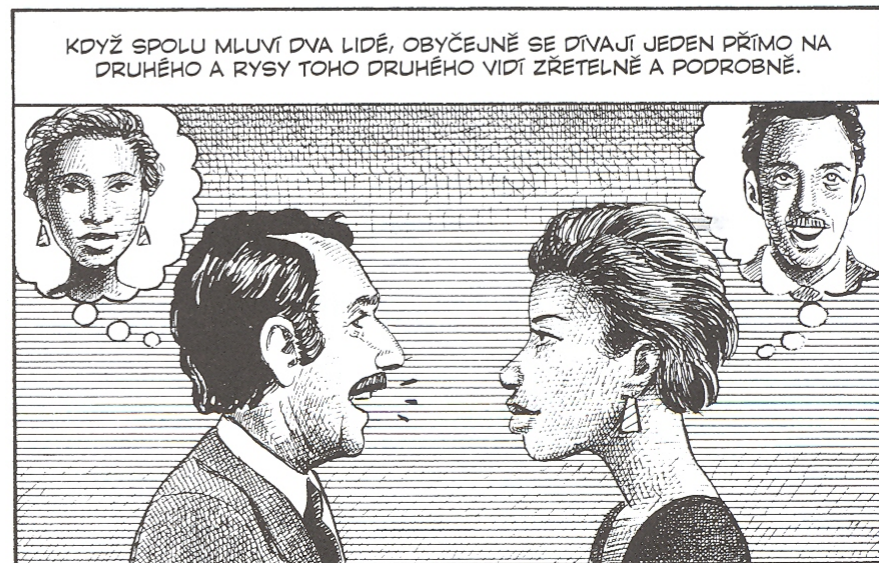


KOHOKOLI
POTKÁTE, TEN JI
UVIDÍ.

JEN
VY NIKDY
NE!

TEĎ
OTEVŘETE
JEJÍ OČI.

STAČÍ
NA TO
POMYSLET.
MASKA
ROZKAZ
VYKONÁ.



OBA TAKÉ MAJÍ SETRVALÉ POVĚDOMÍ O VLASTNÍ TVÁŘI, ALE TAKOVÝ MYŠLENÝ OBRAZ NENÍ ANI ZDALEKA TAK ZŘETELNÝ; JE TO JEN POVŠECHNĚ USPOŘÁDÁNÍ... POCIT TVARU... VĚDOMÍ OBECNÉHO ROZMÍSTĚNÍ RYSŮ.



COSI STEJNĚ
PROSTĚHO
A ELEMENTÁRNÍHO
JAKO...



...JAKO
KARIKATURA.

TAKŽE KDYŽ SE
PODÍVÁTE NA
FOTOGRAFII NEBO
REALISTICKOU
KRESBU TVÁŘE...



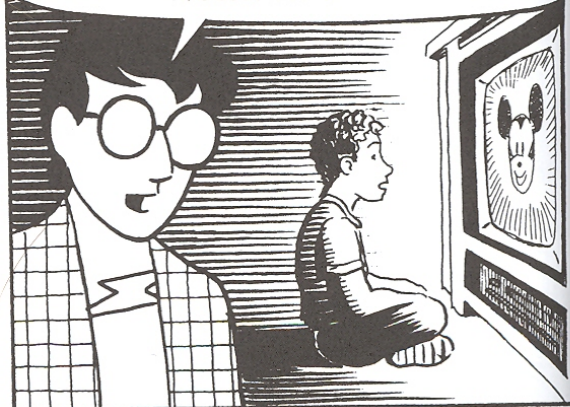
...VIDÍTE JI JAKO
TVÁŘ JINÉHO
ČLOVĚKA.

ZATO KDYŽ
VSTOUPÍTE DO SVĚTA
KARIKATURY...

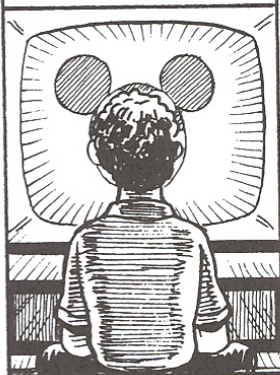


...VIDÍTE SAMI SEBE.

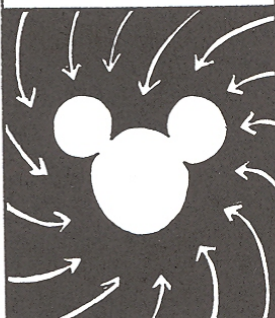
PODLE MNE JE TOHLE ZÁSADNÍ DŮVOD, PROČ
NAŠE DĚTI TAK FASCINUJÍ KRESLENÉ FILMY.
I KDYŽ TU SAMOZŘEJMĚ HRAJÍ ROLI I DALŠÍ
FAKTORY, JAKO JE UNIVERZÁLNÍ ZTOTOŽNĚNÍ,
JEDNODUCHOST A DĚTSKÉ RYSY MNOHA
KRESLENÝCH POSTAV.



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 JINÉ ŘÍŠE.



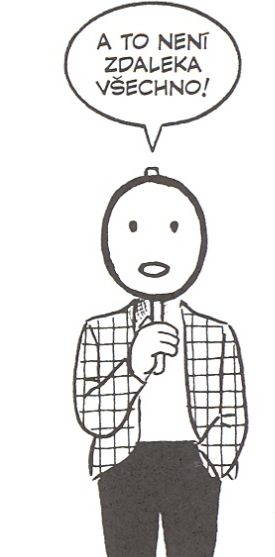
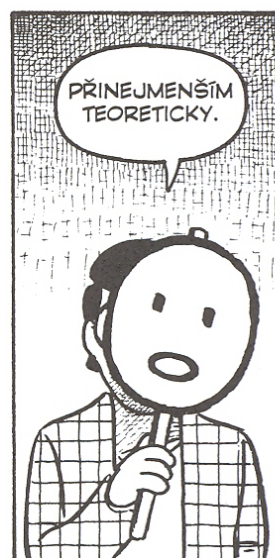
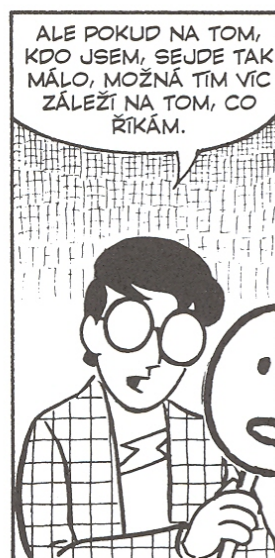
MY KARIKATURU JEN
NEPOZORUJEME; MY
SE JÍ STÁVÁME!

PRÁVĚ
PROTO JSEM
SE ROZHODL
SÁM SEBE
NAKRESLIT TAK
ZJEDNODUŠENĚ.

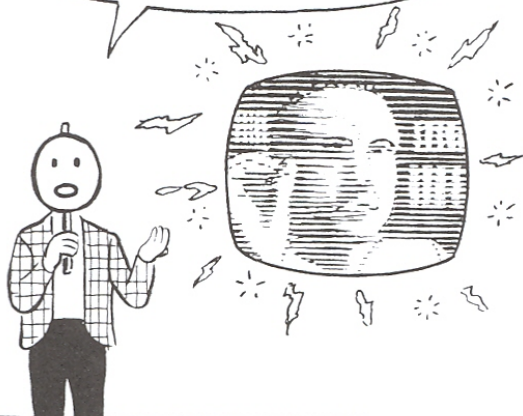


COPAK BYSTE
DÁVALI POZOR,
KDYBYCH
VYPADAL
TAKHLEP?

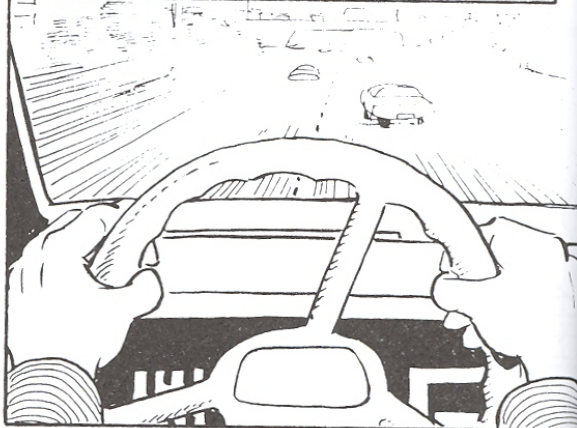




NEBOŽTIK PAN MARSHALL McLUHAN
BRILANTNĚ POPSAL PODOBNOU FORMU
NEVIZUÁLNÍHO SEBEUVĚDOMĚNÍ, JEŽ
NASTÁVÁ PŘI INTERAKCI LIDÍ
S NEŽIVÝMI PŘEDMĚTY.



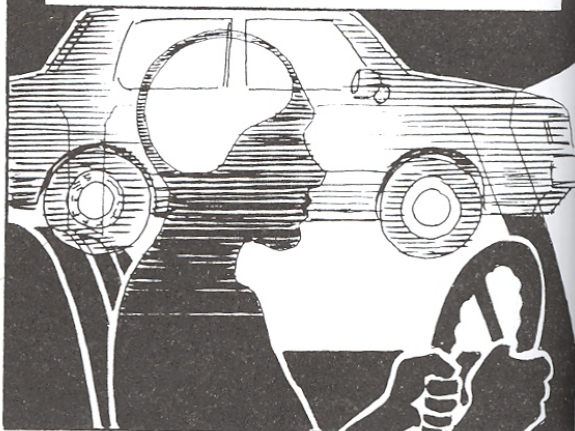
TAK NAPŘÍKLAD KDYŽ ŘÍDÍME AUTO,
PROŽÍVÁME TOHO PODSTATNĚ VÍC NEŽ
JEN TO, CO REGISTRUJE NAŠICH PĚT
SMYSLŮ.



BEZ USTÁNÍ SI OSTŘE UVĚDOMUJEME
CELÉ AUTO – NE JEN TY JEHO ČÁSTI,
KTERÉ VIDÍME, SLYŠÍME A NAHMATÁME.

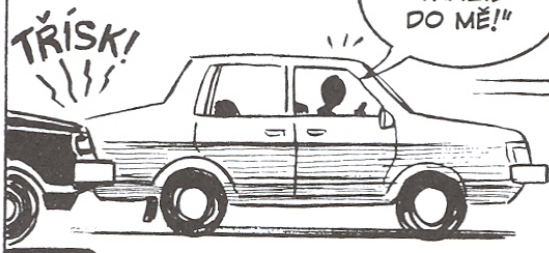


VŮZ SE STANE PRODLOUŽENÍM NAŠEHO
TĚLA. POHLCUJE NÁŠ SMYSL PRO VLASTNÍ
TOTOŽNOST. STÁVÁME SE AUTEM.



KDYŽ JEDNO AUTO NARAZÍ DO DRUHÉHO, ŠOFÉR
SKORO VŽDYCKY ŘEKNE NĚCO JAKO:

"SAKRA!
VRAZIL
DO MĚ!"



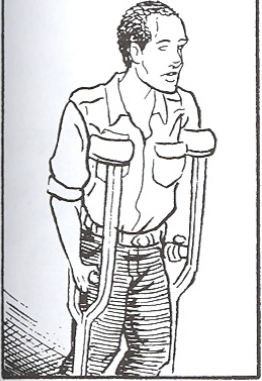
NEŘEKNE: "VRAZIL DO MÉHO AUTA!"

A UŽ VŮBEC NE "JEHO AUTO VRAZIL DO
MÉHO AUTA!", KDYŽ UŽ JSME U TOHO.

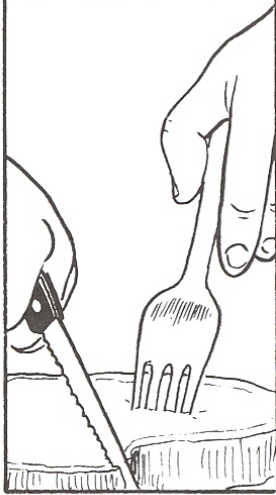
NAŠE TOTOŽNOST A SEBEUVĚDOMĚNÍ SE DENNĚ
PROMÍTÁJÍ DO CELÉ ŘADY NEŽIVÝCH PŘEDMĚTŮ.
NAPŘÍKLAD NAŠE ŠATY MOHOU ZPŮSOBIT
SPOUSTU PROMĚN V TOM, JAK NÁS VNÍMAJÍ
NAŠI BLIŽNÍ I JAK SE VNÍMÁME MY SAMI.



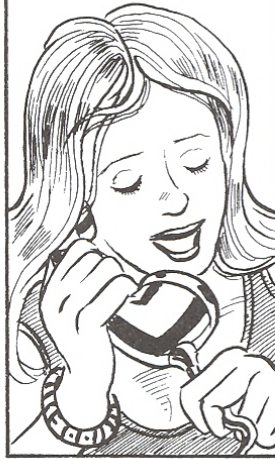
NAŠE SCHOPNOST
PŘENOSU
TOTOŽNOSTI NA
NEŽIVÉ PŘEDMĚTY
DOKÁŽE ZMĚNIT
DVA KUSY DŘEVA
V NOHY...



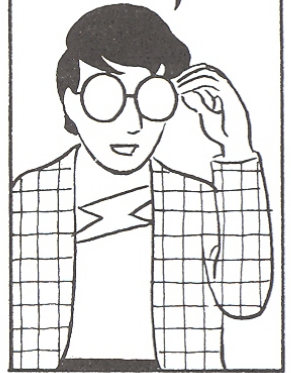
...NEBO UDĚLAT RUCE
Z KOUSKŮ KOVU...



...Z TROCHY PLASTU
JSOU HNEDLE UŠÍ...



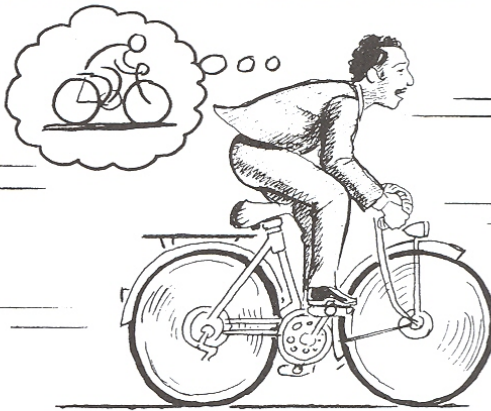
...A Z KOUSKŮ
SKLA OČI.



A VE VŠECH TĚCH
PŘÍPADECH NAŠE STÁLÉ
SEBEUVĚDOMĚNÍ...



...PROUDÍ ZE VNITŘ VĚN A TÍM POUJE
I PŘEDMĚT NAŠÍ ROZŠÍŘENÉ TOTOŽNOSTI.



A STEJNĚ JAKO
VNÍMÁME VLASTNÍ
BIOLOGICKOU
PODSTATU
PROSTŘEDNICTVÍM
ZJEDNODUŠENÝCH
OBRAZŮ
PROMĚNĚNÝCH
V POJMY...



...PŘÁVĚ TAK SI VÝRAZNĚ ZJEDNODUŠUJEME
I TATO ROZŠÍŘENÍ.



COKOLI PROŽÍVÁME,
DÁ SE ROZDĚLIT DO
DVŮU SFÉR, DO SFÉRY
POJMOVÉ...

...A DO SFÉRY
SMYSLOVÉ.



NAŠE VLASTNÍ TOTOŽNOST PATŘÍ PERMANENTNĚ DO POJMOVÉHO SVĚTA. NEMŮŽEME JI VIDĚT, SLYŠET, CÍTIT, HMATAT ANI CHUTNAT. JE TO POUHÁ MYŠLENKA. A VŠECHNO OSTATNÍ — NA SAMÉM POČÁTKU — PATŘÍ ZASE DO SVĚTA SMYSLŮ, DO VNĚJŠÍHO SVĚTA.



POSTUPNĚ
ALE SAHÁME
ZEVNITŘ VEN.



A SETKÁVÁME
SE S POHLEDEM,
PACHEM, DOTEKEM,
CHUŤÍ A ZVUKEM
SVÝCH VLASTNÍCH
TĚL.



A TAKÉ CELÉHO OKOLNÍHO SVĚTA.



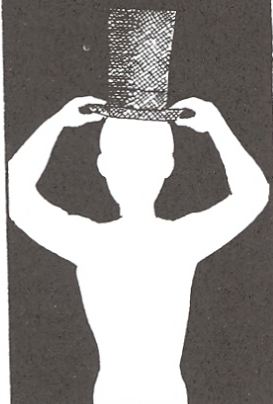
BRZY ZJISTÍME,
ŽE I PŘEDMĚTY
Z FYZICKÉHO
SVĚTA MOHOU
PŘEKONAT TO
ROZHRANÍ...



...A ZÍSKAT
VLASTNÍ
TOTOŽNOSTI.



ANEBO SE JAKO
ROZŠÍŘENÍ NÁS
SAMOTNÝCH...



...MOHOU
ROZZÁŘIT...



...ŽIVOTEM,
KTERÝ...



...JIM
PROPŮJČÍME MY.



KARIKATURA U OBJEKTŮ Z HMOTNÉHO SVĚTA
SNIŽUJE VÝZNAM VNĚJŠKOVÉHO VZHLEDU
A NAOPAK POSILUJE MYŠLENKU NEBO
FORMU. TÍM SE DOSTÁVÁ DO SVĚTA POJMŮ.



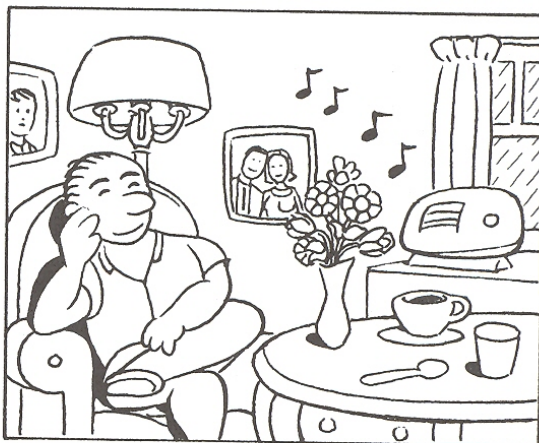
PROSTŘEDNICTVÍM
TRADIČNÍHO
REALISMU MŮŽE
KOMIKSOVÝ
VÝTVARNÍK
ZOBRAZOVAT SVĚT
VNĚJŠKA...



...A ZA POMOCI
KARIKATURY ZASE
SVĚT UVNITŘ.



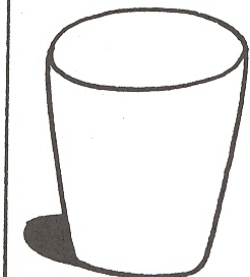
KDYŽ JE
KARIKATURA
POUŽÍVÁNA
V CELÉM DÍLE,
TAK VYTVOŘENÝ
SVĚT NĚKDY
JAKO BY PŘÍMO
KYPĚL VLASTNÍM
ŽIVOTEM.



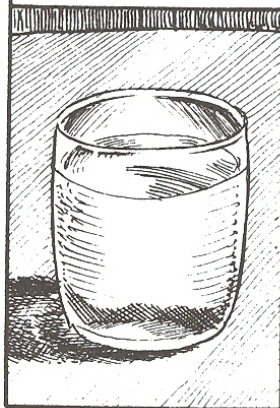
NEŽIVÉ PŘEDMĚTY
JAKO BY MĚLY
VLASTNÍ TOTOŽNOSTI,
TAKŽE KDYBY SE
NĚKTERÝ SEBRAL
A DAL SE DO ZPĚVU,
ANI BY TO NEPŮSOBILO
NEPATŘIČNĚ.



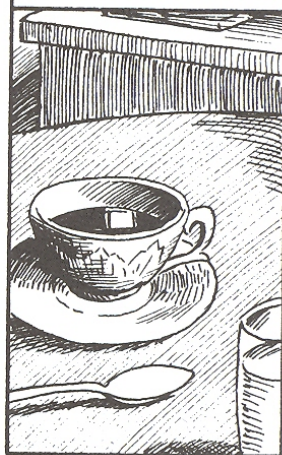
ALE KDYŽ POJMY,
PŘEDSTAVY PŘEDMĚTŮ
ZDŮRAZNÍME NA ÚKOR
JEJICH FYZICKÉHO
VZHLEDU, NUTNĚ TOHO
MUSÍME SPOUSTU
VYPUSTIT.



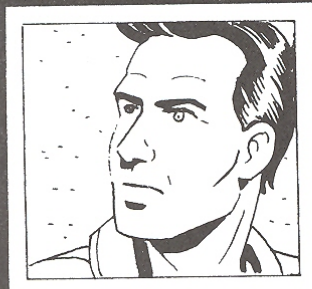
POKUD CHCE
VÝTVARNÍK
ZACHYTIT KRÁSU
A KOMPLEXNOST
FYZICKÉHO SVĚTA...



...MUSÍ, AŽ V TĚ ČI
ONĚ PODOBĚ, DO HRY
VSTOUPIT REALISMUS.



PŘI KRESLENÍ TVÁŘE POSTAVY TĚMĚŘ VŠICHNI KOMIKSOVÍ VÝTVARNÍCI POUŽÍVAJÍ KARIKUJÍCÍ PRVKY ASPOŇ DO MALÉ MÍRY... DOKONCE I TI REALISTIČTĚJŠÍ AUTOŘI DOBRODRUŽNÝCH PŘÍBĚHŮ...



...MAJÍ DO FOTOREALISMU DOCELA DALEKO!

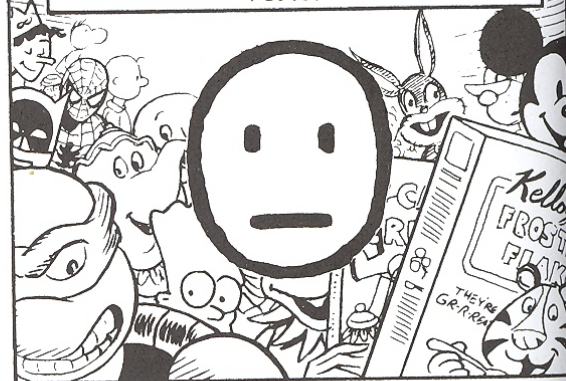


VYPRÁVĚČI ZE VŠECH UMĚLECKÝCH MĚDIÍ DOBRĚ VĚDÍ, ŽE SPOLEHLIVÝM INDIKÁTOREM TOHO, DO JAKÉ MÍRY SI ZÍSKAJÍ ZÁJEM PUBLIKA...

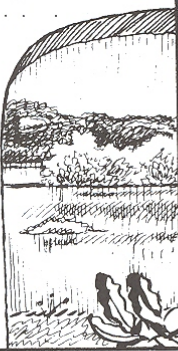


...JE TO, NAKOLIK SE PŘÍJEMCE DOKÁŽE IDENTIFIKOVAT S POSTAVAMI.

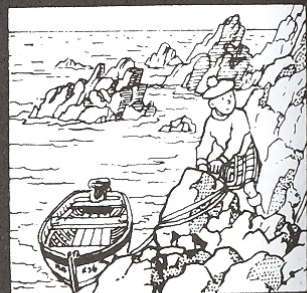
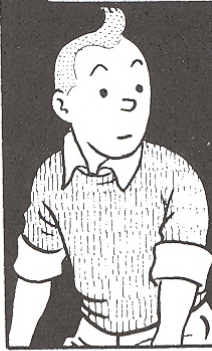
A PROTOŽE MÍRA DIVÁKOVY IDENTIFIKACE JE OBZVLÁŠTĚ SILNÁ U KARIKATURY, KARIKATURA JAKO TAKOVÁ MĚLA HISTORICKY VZATO VŽDY SNADNĚJŠÍ ÚLOHU, KDYŽ SE KDEKOLI NA SVĚTĚ CHTĚLA PROSADIT DO POPULÁRNÍ KULTURY.



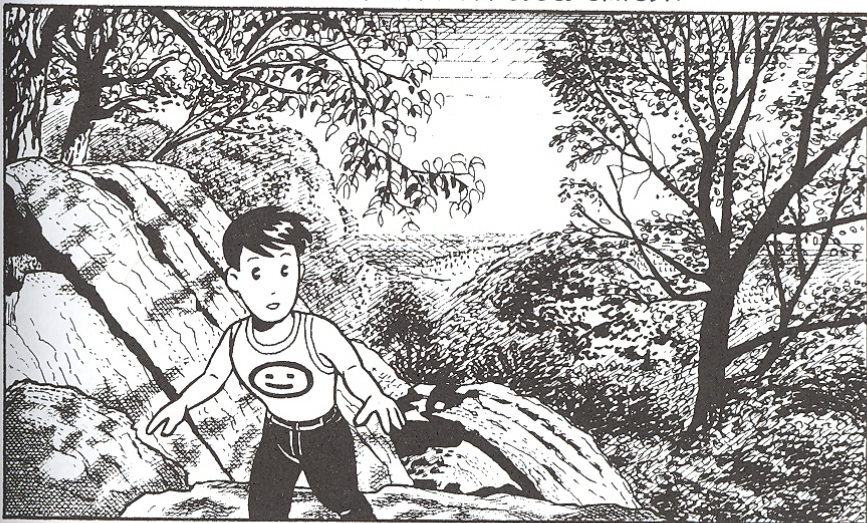
NA DRUHOU STRANU NIKDO NEOČEKÁVÁ, ŽE SE PŘÍJEMCI BUDOU VCÍTOVAT DO CIHLOVÝCH ZDÍ A KRAJINEK, A TAK JE JASNÉ, ŽE KULISY A POZADÍ BÝVAJÍ PONĚKUD REALISTIČTĚJŠÍ.



U NĚKTERÝCH KOMIKSŮ JE TENHLE NĚSOLAD JEŠTĚ VÝRAZNĚJŠÍ. NAPŘÍKLAD BELGICKÁ ŠKOLA "ČISTÉ LINKY", JAKO U TVŮRCE TINTINA HERGÉHO, SPOJUJE VELICE IKONICKOU KRESBU POSTAV S NEZVYKLE REALISTICKÝM POZADÍM.



TAKOVÁ KOMBINACE DOVOLUJE ČTENÁŘI, ABY SI NASADIL MASKU POSTAVY A BEZPEČNĚ VSTOUPIL DO SVĚTA, KTERÝ STIMULUJE SMYSLY.



JEDEN SOUBOR LINEK, ABYCHOM VIDĚLI. A DALŠÍ, ABYCHOM BYLI.



VE SVĚTĚ ANIMACE, KDE JE PODOBNÝ EFEKT PRAKTICKOU NEZBYTNOSTÍ, TO NAPŘÍKLAD DISNEY POUŽÍVAL S OHROMNÝM ÚSPĚCHEM PŘES 50 LET!



V EVROPĚ TAKOVÝ PŘÍSTUP NAJDEME U MNOHA OBLÍBENÝCH KOMIKSŮ, OD ASTERIXE PŘES TINTINA PO PRÁCE JACQUESE TARDIHO.

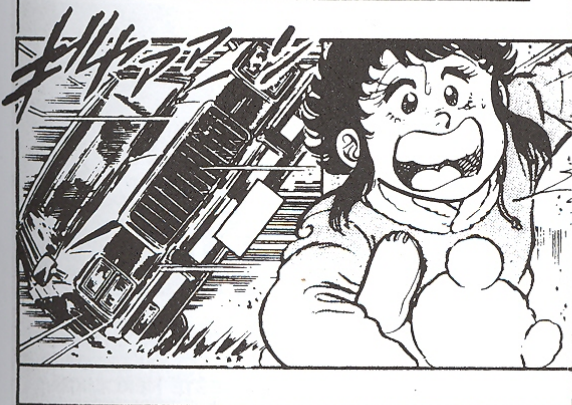


AMERICKÝ KOMIKS TENTO EFEKT NEPOUŽÍVÁ ZDALEKA TAK ČASTO. VLOUDIL SE VŠAK DO DĚLA VÝTVARNÍKŮ TAK ROZDÍLNÝCH, JAKO JSOU CARL BARKS, JAIME HERNANDEZ NEBO DVOJICE DAVE SIM A GERHARD.



CEREBUS © DAVE SIM.

NAOPAK V JAPONSKU SE TENTO MASKOVACÍ EFEKT STAL PO NĚJAKOU DOBU V PODSTATĚ CELONÁRODNÍM STYLEM!



DÍKY ZNAČNĚMU VLIVU KOMIKSOVÉHO TVŮRCE OSAMU TEZUKY MÁ JAPONSKÝ KOMIKS DLOUHOU A BOHATOU HISTORIÍ IKONICKÝCH POSTAV.



ALE V POSLEDNÍCH DESETILETÍCH NAŠLI JAPONŠTÍ KOMIKSOVÍ FANOUŠCI ZÁLIBU I V OKÁZALÉM FOTOREALISTICKÉM VÝTVARNÉM PROJEVU.



VÝSLEDNÉ HYBRIDNÍ STYLY PŘINESLY OBROVSKÝ ROZPTYL, OD KRAJNĚ KARIKOVANÝCH POSTAV AŽ PO TĚMĚŘ FOTOGRAFICKÁ POZADÍ.



„Mona po tokijsku“

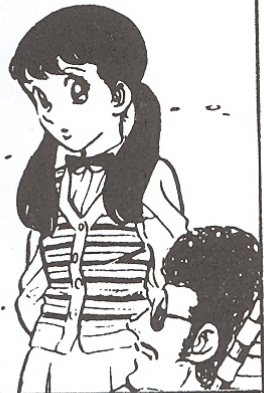
ALE JAPONŠTÍ KOMIKSOVÍ TVŮRCI TU MÝŠLENKU ROZVINULI JEŠTĚ VIC.



NĚKTERÝM Z NICH BRZY DOŠLO, ŽE ZPŘEDMĚTNŮJÍCÍ SCHOPNOST REALISMU SE DÁ VYUŽIT I K JINÝM ÚČELŮM.



NAPŘÍKLAD: VĚTŠINU POSTAV DÁL KRESLILI PROSTĚ, ABY SE S NIMI MOHLI ČTENÁŘI LÉPE IDENTIFIKOVAT...



...ALE JINÉ POJALI REALISTIČTĚJI, ABY JE ZPŘEDMĚTNILI, ČIMŽ SE PRO ČTENÁŘE ZDŮRAZNÍ JEJICH „JINAKOST“.



REKVIZITA, TŘEBA TENHLE MEČ, MŮŽE BÝT V JEDNĚ SCĚNĚ VELICE KARIKOVANÁ...



...PROTOŽE MÁ VLASTNÍ „ŽIVOT“ JAKO ROZŠÍŘENÍ MÉ KARIKOVANÉ TOTOŽNOSTI!

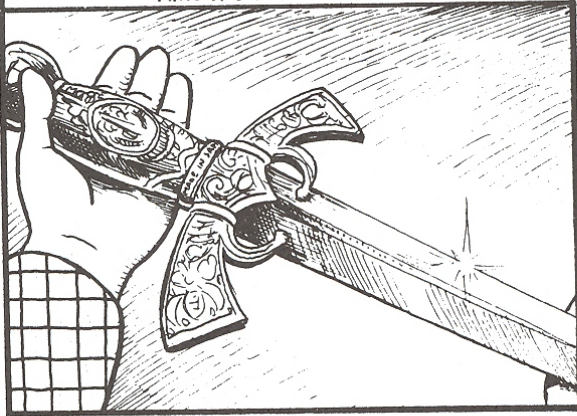


ART © HAYASI AND OSIMA.

ALE DEJME TOMU, ŽE SI VŠIMNU NĚJAKÉHO TAJUPLNÉHO NÁPISU NA JÍLCI.



V JAPONSKÉM KOMIKSU SE V TU CHVÍLI MŮŽE MEČ STÁT VELICE REALISTICKÝM, NEJEN ABY NÁM PŘEDVEDL DETAILS, ALE ABYCHOM JEJ ZAČALI VNÍMAT JAKO PŘEDMĚT, JAKO NĚCO, CO MÁ VÁHU A POVRCHOVOU STRUKTURU A CO JE HMOTNĚ A KOMPLEXNÍ.



V TOMHLE OHLEDU, ALE I V ŘADĚ DALŠÍCH, SE KOMIKS V JAPONSKU VYVINUL JINAK NEŽ NA ZÁPADĚ.



K TĚMTO ODLÍŠNOSTEM SE V NAŠÍ KNIZE VRÁTÍME JEŠTĚ NĚKOLIKRÁT.



MNĚ OSOBNĚ SE MASKOVACÍ EFEKT ZAMLouvÁ, ALE JE TO JEN JEDEN Z MNOHA MOŽNÝCH PŘÍSTUPŮ K TVORBĚ KOMIKSU.

A SPOUSTA MÝCH NEJMILEJŠÍCH AUTORŮ HO NEPOUŽIVÁ SKORO VŮBEC.



DOUFÁM ALE, ŽE JAPONSKÝ POHLED MI POMŮŽE S DEMONSTRACÍ TOHO, JAK DALEKO ZA POUHÝ „VZHLED“ SAHÁ VOLBA STYLU.

TOHLE PÍŠU V ROCE 1992, KDY AMERICKÉMU ČTENÁŘSTVU ZAČINÁ POMALIČKU DOCHÁZET, ŽE STYLOVÁ PROSTOTA NEMUSÍ ZNAMENAT PROSTODUCHOST PŘÍBĚHU.



MAUS © AND T.M. ART SPIEGELMAN

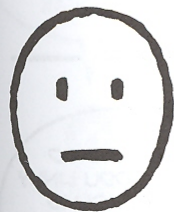
PLATÓNSKÝ IDEÁL KARIKATURY JAKO BY VYPOUŠTĚL MNOHO Z TĚ VÍCEZNAČNOSTI A KOMPLEXNÍ CHARAKTERIZACE POSTAV, JAKÉ JSOU PŘÍZNAČNĚ PRO MODERNÍ LITERATURU. JAKO BY TÍM PÁDEM KARIKATURA A JEDNODUCHÁ KRESBA BYLY DOBRĚ LEDA PRO DĚTI.



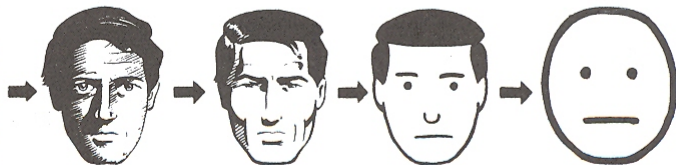
JENŽE PROSTĚ PRVKY SE DAJÍ SLOŽITĚ KOMBINOVAT, ASI JAKO JSOU Z ATOMŮ MOLEKULY A Z TĚCH ŽIVÉ ORGANISMY.



A STEJNĚ JAKO TO PLATÍ U ATOMU, I V TĚCHLE NĚKOLIKA PROSTÝCH LINKÁCH DŘÍMÁ OBROVSKÁ SÍLA.

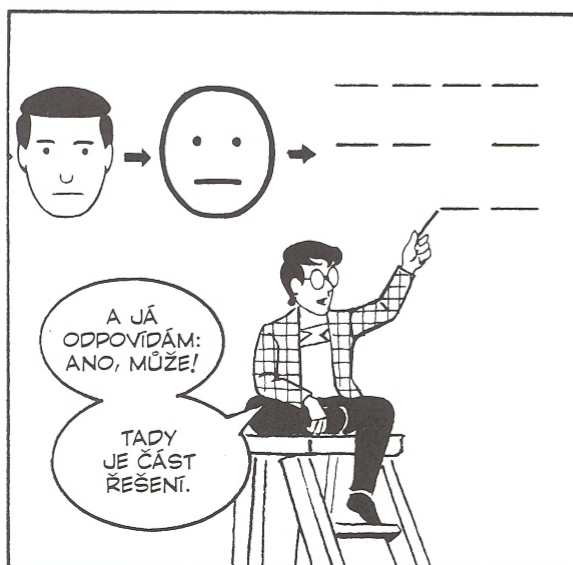
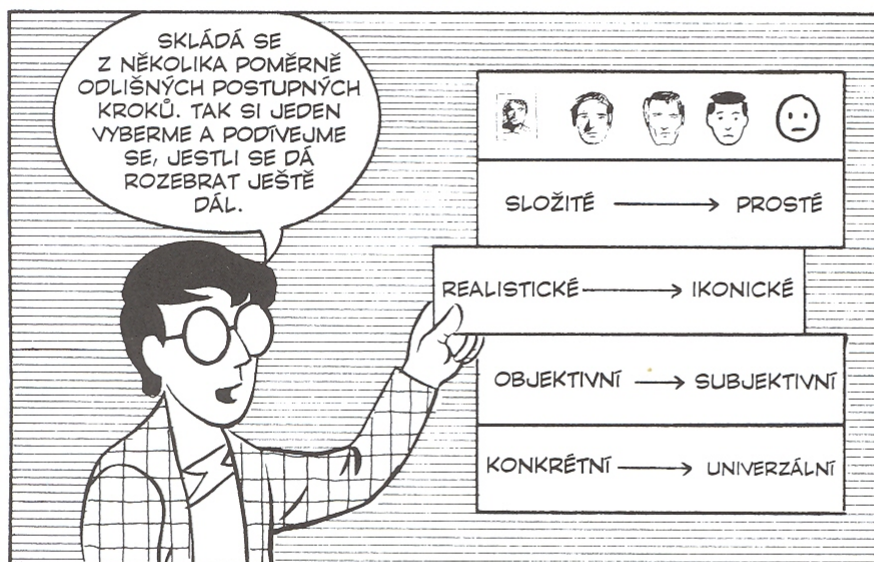
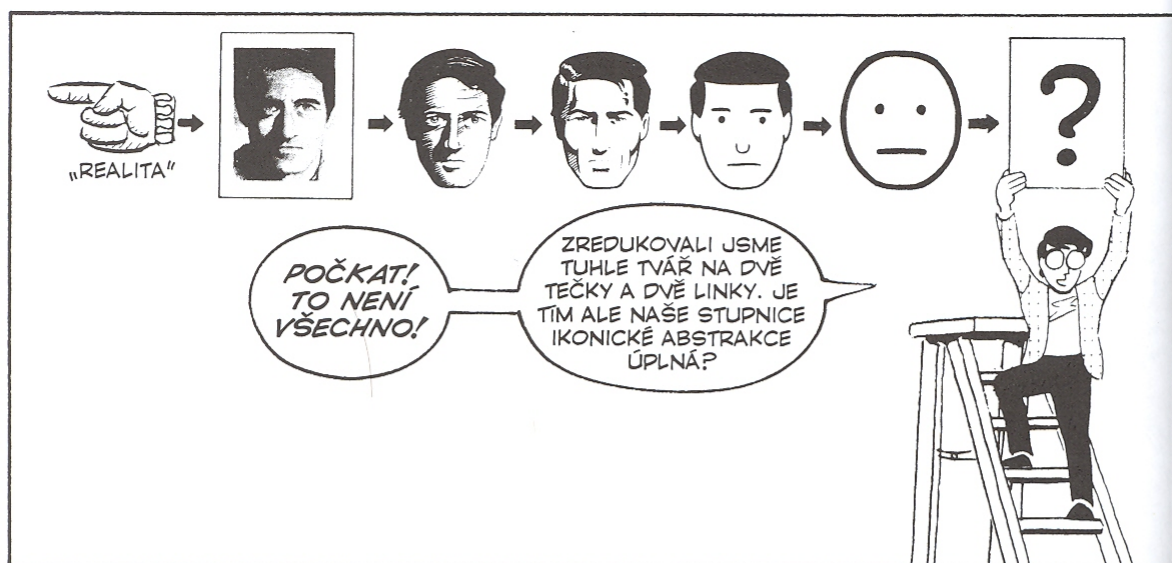


KTEROU UMÍ UVOLNIT JEDINĚ MOZEK ČTENÁŘE.



JE VÍCE VĚCÍ MEZI TVŮRCEM A ČTENÁŘEM, NEŽ SE NÁM SMRTELNÍKŮM ZDÁ!

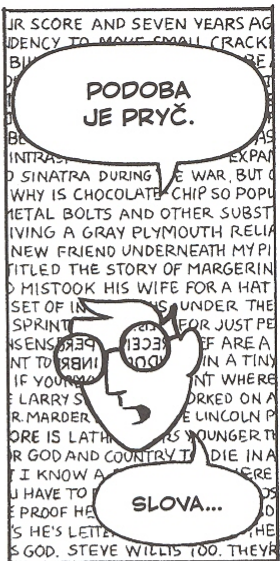




* POZN. PŘEKL.: ŘEŠENÍM JE ANGLICKÉ SLOVO FACE; NÁM TO OVŠEM MISTR JAN HUS S ČÁRKAMI A HÁČKY ZAVARIL.

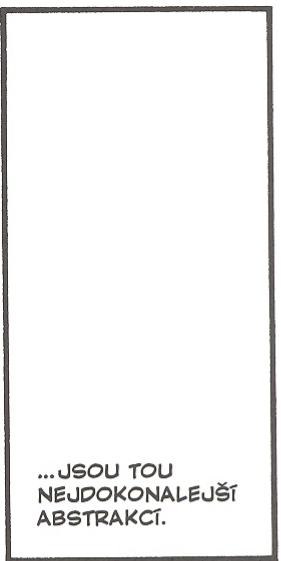


VÝZNAM ZŮSTAL STEJNÝ.



PODOBA JE PRYČ.

SLOVA...



...JSOU TOU NEJDOKONALEJŠÍ ABSTRAKT.



VĚTŠINA AMERICKÝCH KOMIKSŮ, HLAVNĚ TĚCH SAMOSTATNĚ VYDÁVANÝCH, DLOUHO KLADLA DŮRAZ NA ROZDÍL MEZI SLOVY A OBRAZEM.



PSANÍ A KRESLENÍ SE BRALO JAKO DVĚ ODDĚLENÉ DISCIPLÍNY, SCENÁRISTÉ A VÝTVARNÍCI JAKO DVA JINÉ ŽIVOČIŠNÉ DRUHY...



...A ZA „DOBŘÝ“ KOMIKS SE POVAŽOVAL TAKOVÝ, V NĚMŽ JSOU TYTO DVĚ ODLIŠNĚ VÝRAZOVÉ FORMY V HARMONII.



JENŽE... NAKOLIK JSOU OPRAVDU „ODLIŠNĚ“?



SLOVA, OBRAZY A DALŠÍ IKONY, TO JE VŠE SOUČÁST SLOVNÍ ZÁSObY JAZYKA ZVANÉHO KOMIKS.



A JEDINÝ, JEDNOLITÝ JAZYK SI ZASLOUŽÍ MÍT JEDINOU, JEDNOLITOU SLOVNÍ ZÁSObU.



POKUD NE, KOMIKS BUDE DÁL POKULHÁVAT NĚKDE VZADU JAKO „NECHTĚNÉ DÍTĚ“ SLOV I OBRAZŮ.

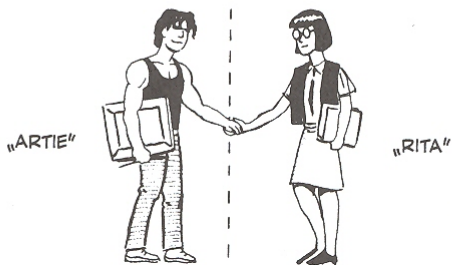


PROTI KOMIKSU SE SPIKLO HNED NĚKOLIK FAKTORŮ, KTERÉ MU ZABRÁNILY ZÍSKAT JEDNOLITOU TOTOŽNOST, KTEROU TAK POTŘEBUJE.

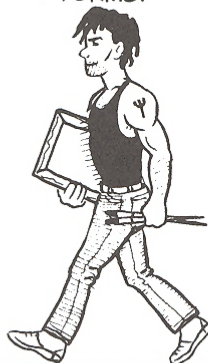


A MEZI TĚMI FAKTORY NAJDEME PÁR NAŠICH NEJPOTŘEBNĚJŠICH INSTINKTŮ.

VÝTVARNÍK A SCENÁRISTA, TADY SCENÁRISTKA, SI PODAJÍ RUCE PŘES PROPAST ROZPORŮ, SPOJENÍ SPOLEČNÝM CÍLEM: VYTVOŘIT „KVALITNÍ“ KOMIKS.



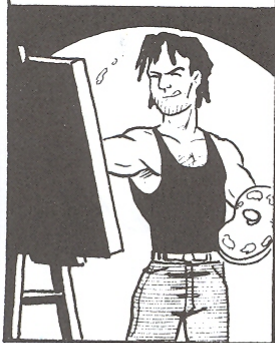
VÝTVARNÍK VÍ, ŽE POTŘEBUJE VÍC NEŽ SIRKOVÉ PANÁČKY A JEDNODUCHÉ KARIKATURY, A TAK SE VYDÁVÁ HLEDAT VYŠŠÍ UMĚLECKOU FORMU.



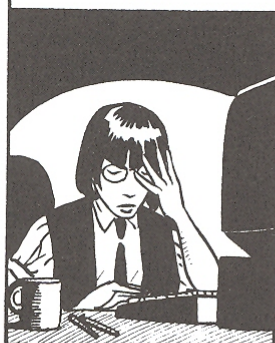
SCENÁRISTKA VÍ, ŽE POTŘEBUJE VÍC NEŽ JEN UFF! A BUCH! A PRÁSK! A NEŽ JEN KRÁTKODECHÉ VÍTKY. A TAK SE VYDÁVÁ HLEDAT NĚCO HLUBOKOMYSLNĚJŠÍHO.



VÝTVARNÍK NAJDE TO, CO HLEDAL, V MUZEÍCH A KNIHOVNÁCH. PROSTUDUJE SI TECHNIKY VÝZNAMNÝCH MISTRŮ ZÁPADNÍHO VÝTVARNÉHO UMĚNÍ. VE DNE V NOCI SE ZDOKONALUJE.

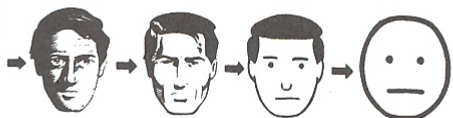


I ONA NAŠLA, CO CHTĚLA, VE VELKÝCH MISTRECH ZÁPADNÍ LITERATURY. BEZ USTÁNÍ ČTE A PÍŠE. A HLEDÁ HLAS, KTERÝ BY BYL JEDINEČNĚ JEJÍ.



KONEČNĚ JSOU PŘIPRAVENI. OBA ZVLÁDLI SVOJE ŘEMESLO. JEHO TAHY ŠTĚTCEM JSOU VE SVĚ RAFINOVANOSTI TĚMĚŘ NEVIDITELNÉ, FIGURY TVOŘÍ JAKO SÁM MICHELANGELO. JEJÍ POPISY JSOU OSLNIVÉ, SLOVA Z NÍ PLYNOU JAKO V SHAKESPEAROVĚ SONETU.

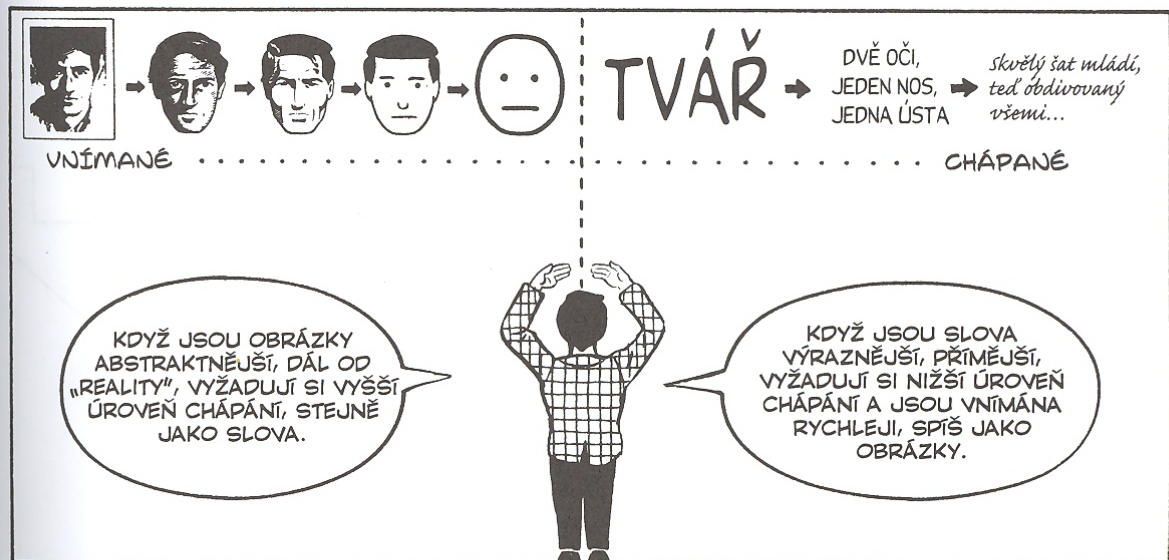
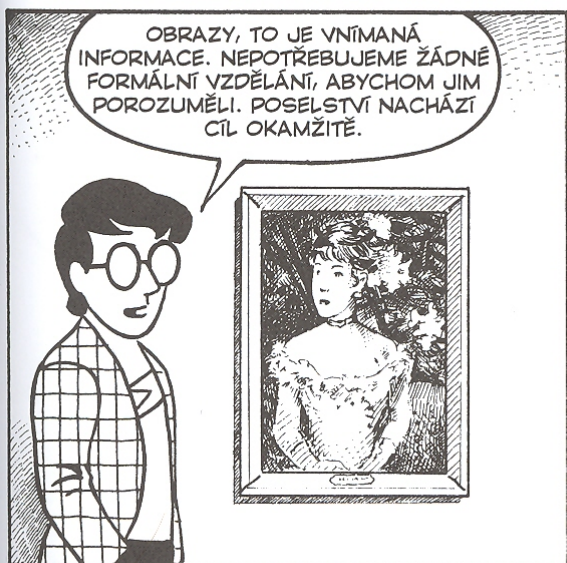
JSOU PŘIPRAVENI ZNOVU SPOJIT SÍLY A VYTVOŘIT KOMIKSOVÉ VELEDÍLO.



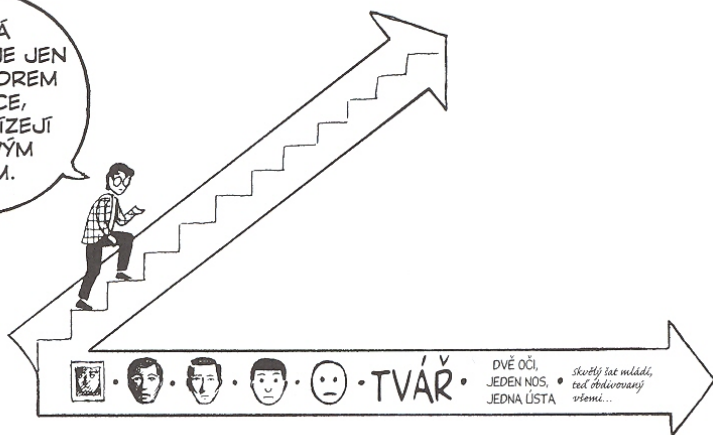
• TVÁŘ

DVĚ OČI,
JEDEN NOS,
JEDNA ÚSTA

skvělý šat mláde,
teď obdivovaný
všemi...



IKONICKÁ
ABSTRAKCE JE JEN
JEDNOU Z FOREM
ABSTRAKCE,
JEŽ SE NABÍZEJÍ
KOMIKSOVÝM
TVŮRČŮM.



OBVYKLE SE SLOVEM
„ABSTRAKCE“ OZNAČUJE TA
NEIKONICKÁ, PŘI NÍŽ SE NESNAŽÍME
DRŽET SE PODOBNOSTI NEBO
VÝZNAMU.

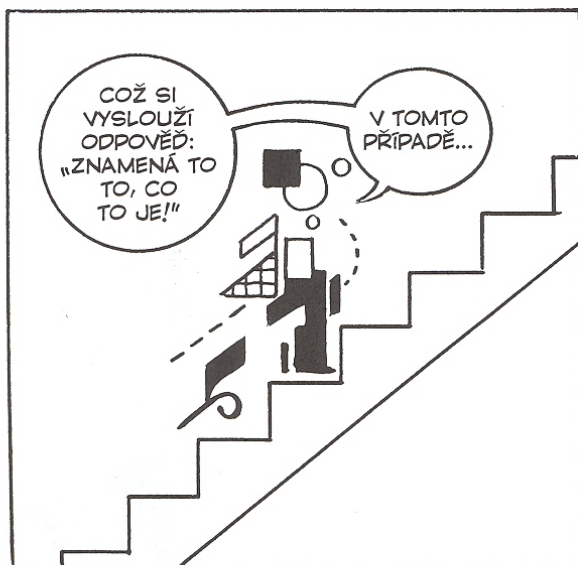


PODOBNE UMĚNÍ NÁS
ČASTO PŘINUTÍ SE PTÁT:
„CO TOHLE ZNAMENÁ?“

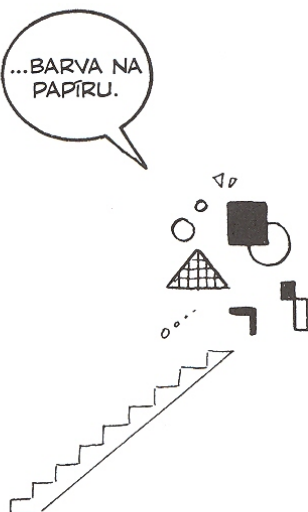


COŽ SI
VYSLOUŽÍ
ODPOVĚĎ:
„ZNAMENÁ TO
TO, CO
TO JE!“

V TOMTO
PŘÍPADĚ...

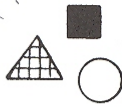


...BARVA NA
PAPÍRU.

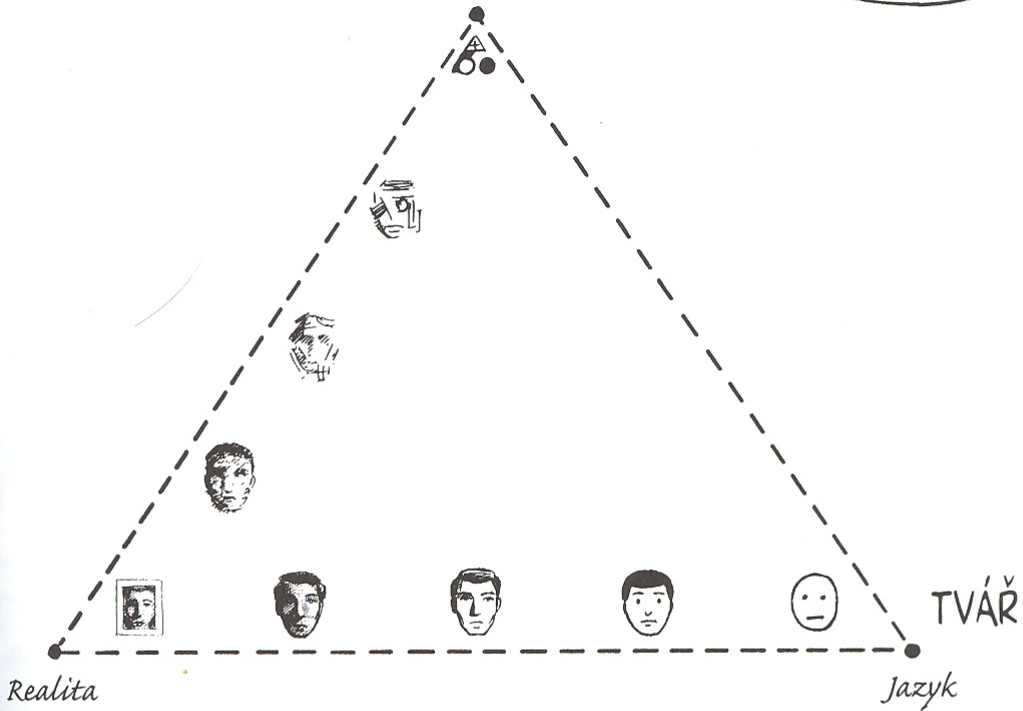


TOHLE JE ŘÍŠE
OBJEKTU UMĚLECKÉHO
DÍLA, ŘÍŠE OBRAZOVÉ
ROVINY, KDE OBRYSY,
LINKY A BARVY MOHOU
BÝT SAMY SEBOU
A NEJSOU VNÍMÁNY
JAKO NĚCO
JINÉHO.

Obrazová
rovina



PODE MNOU JE
OBLAST VYMEZENÁ
TĚMITO TŘEMI VRCHOLY
- "REALITOU", JAZYKEM
A OBRAZOVOU ROVINOU.
OBLAST ZNÁZORNŮJE
CELKOVÝ OBRAZOVÝ
SLOVNÍK KOMIKSU (ALE
I KAŽDÉHO VIZUÁLNÍHO
UMĚNÍ).



DVĚ OČI,
JEDEN NOS,
JEDNA ÚSTA

VĚTŠINA KOMIKSŮ
SE NACHÁZÍ POBLÍŽ
DNA OBLASTI, TEDY
NA ÚZEMÍ IKONICKÉ
ABSTRAKCE, KDE
KAŽDÁ ČÁRKA MÁ
NĚJAKÝ VÝZNAM.

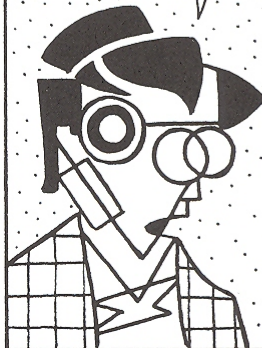


SLEDUJTE TEN NOS!

POBLÍŽ, ALE NE AŽ
DOLE! VŽDYĚ I TA
NEUPŘÍMOČAREJŠÍ
KARIKATURKA MÁ
JEDNU DVĚ LINKY,
KTERÉ JSOU "BEZ
VÝZNAMU"!



POKUD DO
SCHÉMATU VČLENÍME
JAZYK A DALŠÍ
IKONY, MŮŽEME
ZAČÍT S VYTVÁŘENÍM
KOMPLEXNÍ MAPY...



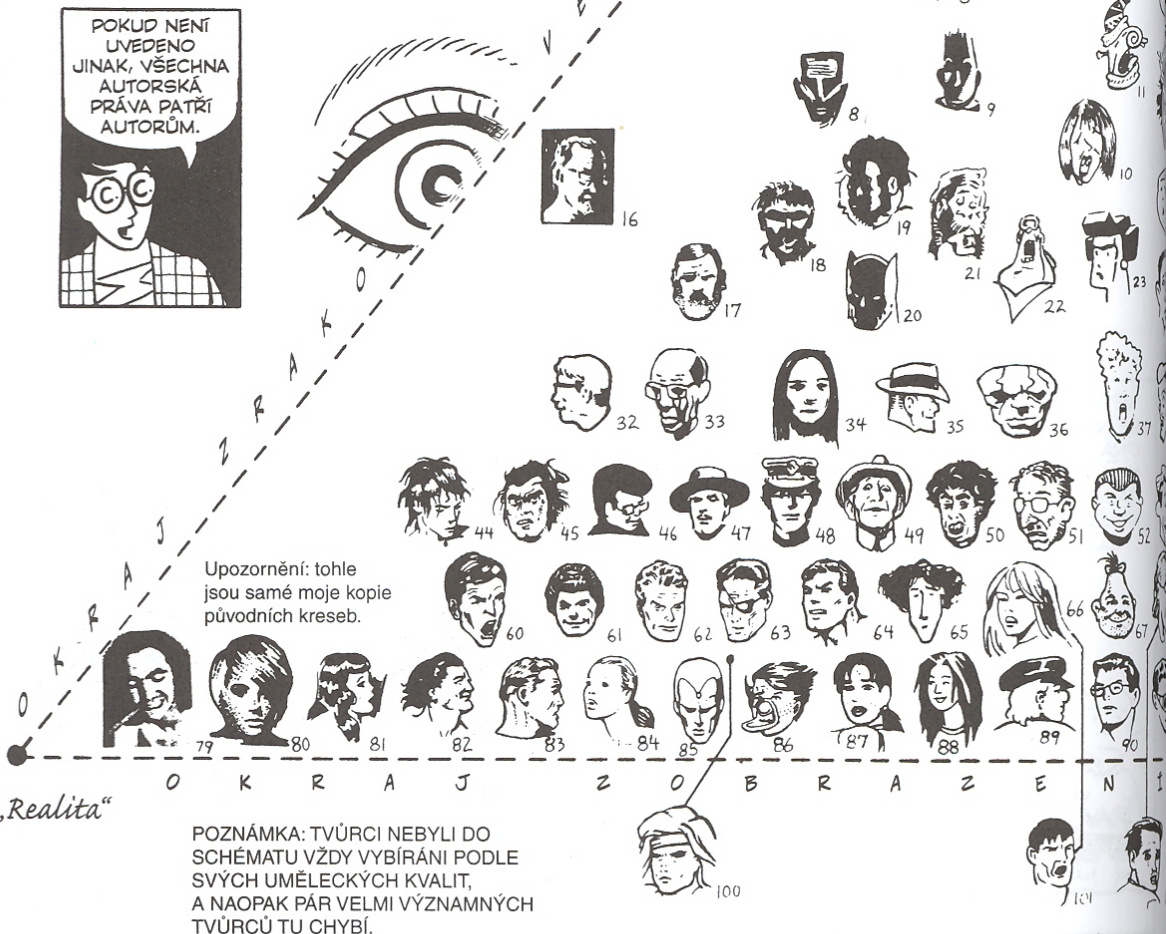
...SVĚTA
ZNÁMÉHO JAKO
KOMIKS!



1. **MARY FLEENEROVÁ** ve své nejabstraktnější podobě. 2. **MARISCAL**: Piker. 3. **DAVE MCKEAN** v jednom z mnoha stylů v sérii Cages. 4. **MARC HEMPEL**: Gregory. 5. **MARK BEYER**. 6. **LARRY MARDER**: Beanish z Tales of the Beanworld. Marderovy kresby nemají předchůdce (proto jsou až vpravo) a směřují od designu přímo k významu. 7. **SAUL STEINBERG**. 8. **PENNY MORANOVÁ VAN HORNOVÁ** z díla The Librarian. 9. **LORENZO MATTOTI** v díle Fires (nakladatelství Albin Michel) spojuje výrazně impresionistickou práci se světlejším s ikonickými formami a silnou, na design zaměřenou kompozicí. Jinak řečeno, těžko jí někým zařazovat. 10. **ALINE KOMINSKÁ-CRUMBOVÁ**. 11. **PETER BAGGE**: Chuckie-Boy z díla Neat Stuff. Srovnejte s č. 39. 12. **KRISTINE KRYTTRE**. 13. **REA IRVIN**: The Smythes. 14. **STEVE WILLIS**: Morty. 15. **PHIL YEH**: Frank The Unicorn. 16. **JERRY MORIARTY**: Jack Survives. Založeno silně na reálném světě a stínu, ale rozložených do hrubých tvarů. Podobné efekty lze najít u čísel 8, 18, 19, 20 a 34. 17. **JEFF WONG** pro Jizz od Scotta Russa. 18. **ROLF STARK**, expresionistické dílo Rain. 19. **SPAIN**: Trashman. 20. **FRANK MILLER**: Návrat Temného rytíře. Batman, D.C. Comics. Postavu Batmana vytvořil Bob Kane. 21. **WILLIAM MESSNER-LOEBS**: Wolverine MacAllistair z díla Journey. 22. **DON SIMPSON**: Megaton Man. Simpson vychází z realistického, anatomického základu, rysy M.-M. pak ale

pokřívuje a přehání až na hranici abstrakce. 23. **MICHAEL CHERKAS**: Silent Invasion. 24. **RICK GEARY**. 25. **PETER KUPER**. 26. **GARRY TRUDEAU**: Doonesbury. 27. **LYNDA BARRYOVÁ**. 28. **SANPEI ŠIRATO**. 29. **CHARLES BURNS**: Big Baby. 29 a půl. (Chybka!) **CLIFF STERRETT**. Vybraná postava (z Polly and her Pals) by mohla patřit o něco níž, ale stejně jako u Fleenerové směřuje i Sterrettovo dílo víc k abstrakci. 30. **SERGIO ARAGONÉS**: Groo, El Errante. Prosté, přímočaré, ale svérázné tak, že nikdy nezapomínáme, kdo držel v ruce pero. (Totéž platí i pro čísla 14, 28, 31 a 41.) 31. **ROBERTA GREGORYOVÁ**: Bitchy Bitch z díla Naughty Bits. 32. **DAVID MAZZUCHELLI**: Batman. Rok jedna. Komisař Gordon. D.C. Comics. 33. **JOSÉ MUÑOZ**: Mister Conrad, Mister Wilcox. © Muñoz a Sampayo. 34. **CAROL SWAINOVÁ**. 35. **CHESTER GOULD**: Dick Tracy. © Chicago Tribune - New York Syndicate,

Obrazová rovina



Upozornění: tohle jsou samé moje kopie původních kreseb.

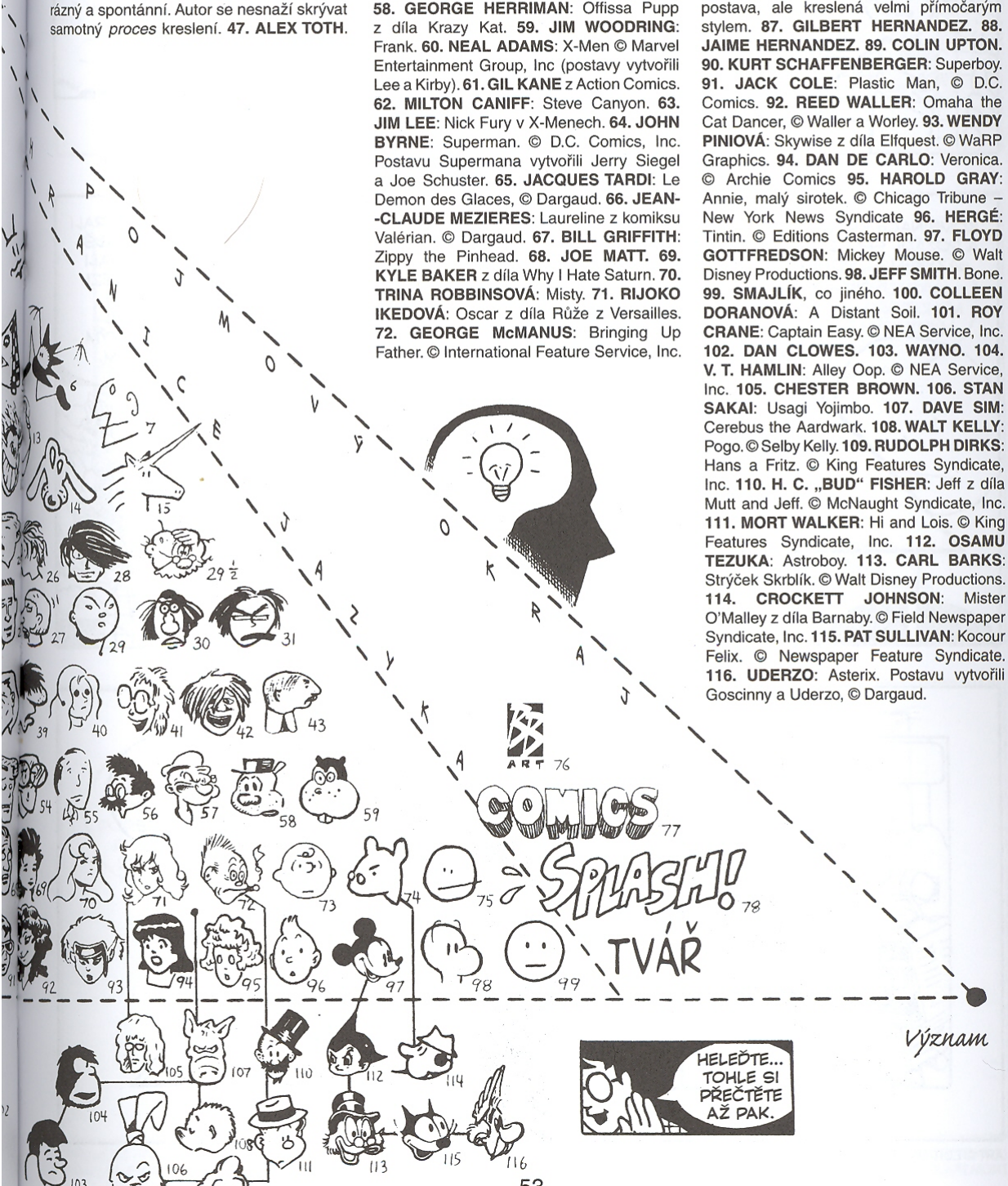
„Realita“

POZNÁMKA: TVŮRCI NEBYLI DO SCHÉMATU VŽDY VYBÍRÁNI PODLE SVÝCH UMĚLECKÝCH KVALIT, A NAOPAK PÁR VELMI VÝZNAMNÝCH TVŮRČŮ TU CHYBÍ.

Inc. **36. JACK KIRBY:** Darkseid. © D.C. Comics. **37. BOB BURDEN.** **38. DANIEL TORRES:** Rocco Vargas z díla Triton. **39. PETER BAGGE:** Buddy Bradley z díla Hate. Srovnajte s č. 11. **40. SETH.** **41. MARK MARTIN.** **42. JULIE DOUCETOVÁ.** **43. EDWARD GOREY.** **44. CRAIG RUSSELL:** Mauglí z Kiplingovy Knihy džunglí. Russellovy postavy jsou stejně odpozorované z reality jako u Hala Fostera nebo Dava Stevense, ale úžasný smysl pro design jeho dílo řadí ve schématu výš. Poslední dobou směřuje Russell v některých dílech poněkud výš a doprava. **45. GÓSEKI KODŽIMA** z díla Osamělý vlk a mládě. **46. EDDIE CAMPBELL:** Alec. Realistický, ale také svěrázný a spontánní. Autor se nesnaží skrývat samotný proces kreslení. **47. ALEX TOTH.**

Zorro, © Zorro Productions, Inc. © výtvarné části Walt Disney Productions. Postavu Zorra vytvořil Johnstone McCulley. **48. HUGO PRATT:** Corto Maltese. © Casterman, Paříž a Tournai. **49. WILL EISNER** z díla To the Heart of the Storm. **50. DORI SEDAHOVÁ.** **51. R. CRUMB** kolísá mezi realismem a karikaturou, většinou se zdržuje asi takhle vysoko, ale občas se odváží výš. **52. STEVE DITKO.** **53. NORMAN DOG.** **54. VALENTINO:** jeho Normalman je trochu víc doprava a výš než jeho novější Shadowhawk (kterého je těžší umístit kvůli jeho ikonické masce). **55. ROZ CHASTOVÁ.** **56. JOOST SWARTE:** Anton Makassar. **57. ELZIE SEGAR:** Pepek námořník. © King Features Syndicate, Inc. **58. GEORGE HERRIMAN:** Offissa Pupp z díla Krazy Kat. **59. JIM WOODRING:** Frank. **60. NEAL ADAMS:** X-Men © Marvel Entertainment Group, Inc (postavy vytvořili Lee a Kirby). **61. GIL KANE** z Action Comics. **62. MILTON CANIFF:** Steve Canyon. **63. JIM LEE:** Nick Fury v X-Menech. **64. JOHN BYRNE:** Superman. © D.C. Comics, Inc. Postavu Supermana vytvořili Jerry Siegel a Joe Schuster. **65. JACQUES TARDI:** Le Demon des Glaces, © Dargaud. **66. JEAN-CLAUDE MEZIERES:** Laureline z komiksu Valérian. © Dargaud. **67. BILL GRIFFITH:** Zippy the Pinhead. **68. JOE MATT.** **69. KYLE BAKER** z díla Why I Hate Saturn. **70. TRINA ROBBINSOVÁ:** Misty. **71. RIJOKO IKEDOVÁ:** Oscar z díla Růže z Versailles. **72. GEORGE McMANUS:** Bringing Up Father. © International Feature Service, Inc.

73. CHARLES SCHULZ: Charlie Brown z Buráků (Peanuts). © United Features Syndicate, Inc. **74. ART SPIEGELMAN:** Maus. **75. MATT FEAZELL:** Cynicalman. **76. Firemní logo** aneb slovo jako symbol. **77. Logo titulu.** Slovo jako objekt. **78. Zvukový efekt.** Slovo jako zvuk. **79. TOM KING:** Snookums, That Lovable Transvestite. Fotokomiks. **80. DREW FRIEDMAN.** **81. DAVE STEVENS.** **82. HAL FOSTER:** Tarzan od E. R. Burroughse. **83. ALEX RAYMOND:** Flash Gordon. © King Features Syndicate, Inc. **84. MILO MANARA.** **85. JOHN BUSCEMA:** The Vision. © Marvel Entertainment Group. **86. CAROL LAYOVÁ:** Irene Van de Kamp z díla Good Girls. Bizarní postava, ale kreslená velmi přímočarým stylem. **87. GILBERT HERNANDEZ.** **88. JAIME HERNANDEZ.** **89. COLIN UPTON.** **90. KURT SCHAFFENBERGER:** Superboy. **91. JACK COLE:** Plastic Man, © D.C. Comics. **92. REED WALLER:** Omaha the Cat Dancer, © Waller a Worley. **93. WENDY PINIOVÁ:** Skywise z díla Elfquest. © WaRP Graphics. **94. DAN DE CARLO:** Veronica. © Archie Comics. **95. HAROLD GRAY:** Annie, malý sirotek. © Chicago Tribune - New York News Syndicate. **96. HERGÉ:** Tintin. © Editions Casterman. **97. FLOYD GOTTFREDSON:** Mickey Mouse. © Walt Disney Productions. **98. JEFF SMITH.** Bone. **99. SMAJLÍK,** co jiného. **100. COLLEEN DORANOVÁ:** A Distant Soil. **101. ROY CRANE:** Captain Easy. © NEA Service, Inc. **102. DAN CLOWES.** **103. WAYNO.** **104. V. T. HAMLIN:** Alley Oop. © NEA Service, Inc. **105. CHESTER BROWN.** **106. STAN SAKAI:** Aagi Yojimbo. **107. DAVE SIM:** Cerebus the Aardwark. **108. WALT KELLY:** Pogo. © Selby Kelly. **109. RUDOLPH DIRKS:** Hans a Fritz. © King Features Syndicate, Inc. **110. H. C. „BUD“ FISHER:** Jeff z díla Mutt and Jeff. © McNaught Syndicate, Inc. **111. MORT WALKER:** Hi and Lois. © King Features Syndicate, Inc. **112. OSAMU TEZUKA:** Astroboy. **113. CARL BARKS:** Strýček Skrblík. © Walt Disney Productions. **114. CROCKETT JOHNSON:** Mister O'Malley z díla Barnaby. © Field Newspaper Syndicate, Inc. **115. PAT SULLIVAN:** Kocour Felix. © Newspaper Feature Syndicate. **116. UDERZO:** Asterix. Postavu vytvořili Goscinny a Uderzo, © Dargaud.



VĚTŠINU PŘEDCHÁZEJÍCÍCH PŘÍKLADŮ JSME DO MAPY UMÍSTILI PODLE KRESEBNÝCH STYLŮ UŽITÝCH PŘI VYTVÁŘENÍ KONKRÉTNÍCH POSTAV.

JENŽE KAŽDÝ TVŮRCE POUŽIVÁ ŠKÁLU STYLŮ A MNOŽÍ SE I V RÁMCI JEDNOHO DÍLA OCITAJÍ NA RŮZNÝCH MÍSTECH SCHÉMATU.

NĚKTEŘÍ SE SETRVALE DRŽÍ V JEDINÉ OBLASTI SCHÉMATU, JAKO TŘEBA TADY "CYNICALMAN" OD MATTA FEAZELLA.

KOMBINACE KRAJNĚ IKONICKÉHO CHARAKTERU A POZADÍ, SPOJENÁ S PROSTÝM, PŘÍMOČARÝM JAZYKEM A JEDNĚM DVĚMA ZVUKY, BY VEDLA K NĚČEMU TAKOVĚHLEMU:

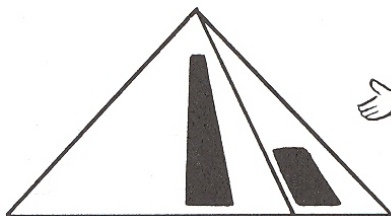
JINÍ AUTOŘI SE POHYBUJÍ PO RŮZNÝCH MÍSTECH SCHÉMATU.

UŽ JSME PROBÍRALI HERGÉHO A DALŠÍ, KTEŘÍ POUŽÍVALI KONTRAST MEZI IKONICKÝMI POSTAVAMI A REALISTICKÝM PROSTŘEDÍM.

HERGÉ NÁM TEDY ZASAHUJE SKORO ODLEVA DOPRAVA... OD REALISMU KE KARIKATUŘE... ALE SKORO VŮBEC SE NEODVAŽUJE DO VYŠŠÍCH PATER PYRAMIDY, DO ŘÍŠE NEIKONICKÉ ABSTRAKCE.

CYNICALMAN © MATT FEAZELL.

MARY FLEENEROVÁ NABÍZÍ JEN MÁLO VARIACÍ, POKUD JDE O ÚROVEŇ IKONICKÉHO OBSAHU, ZATO JEJÍ ROZSAH NEIKONICKÉ ABSTRAKCE VEDE SKORO ODSHORA DOLŮ!



ART © MARY FLEENER.

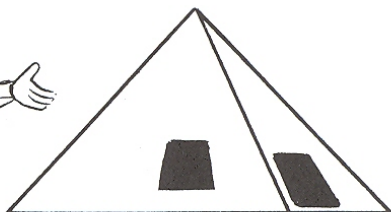
HEJ! TAK MĚ NAPADÁ... CO TŘEBA TA ŽIVÁ ČASOVÁ BOMBA?

TO JE PRAVDA!! PORÁD JE JEŠTĚ NA SVOBODĚ... NIKDO NEVÍ, CO SE STANE!!

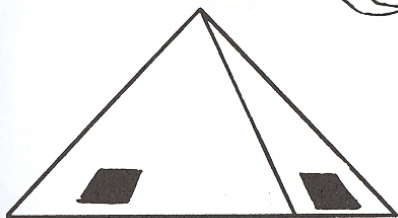


JACK KIRBY A JOE SINNOTT (FAKSIMILE JE MOJE).
SCÉNÁŘ: STAN LEE.

V POLOVINĚ 60. LET 20. STOLETÍ VYTÝČILI JACK KIRBY A STAN LEE ZLATOU STŘEDNÍ CESTU: IKONICKÉ FORMY S NEMALÝM PŘÍDECHEM REALISMU, ALE PODPOŘENĚ VÝRAZNÝM SMYSEM PRO DESIGN.



DODNES MNOŽÍ AUTOŘI HLAVNÍHO PROUDU AMERICKÉHO KOMIKSU JDOU V KIRBYHO STOPÁCH, CO SE TÝČE ZPŮSOBU VYPRÁVĚNÍ, ALE POPTÁVKA PO REALISTIČTĚJŠÍ KRESBĚ A PO RAFINOVANĚJŠÍCH SCÉNÁŘÍCH V MNOHA PŘÍPADECH DOSTALA VÝTVARNO A TEXT HODNĚ DALEKO OD SEBE.



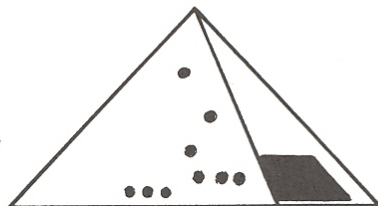
PŘED JEHO DVEŘMI SE STRHLA RVAČKA, ON JI ZARAZIL. POKUD JE ZNÁMO, VŠICHNI, KDO PŘEŽILI, JSOU DOCELA V POŘÁDKU.

LIDI ČEKAJÍ, ŽE KAŽDOU CHVÍLI ZAČNE HÁZET ATOMOVKY NA MATIČKU RUS.

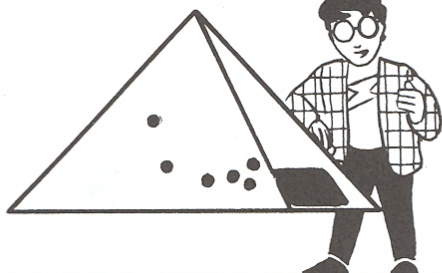




V 80. A 90. LETECH
20. STOLETÍ SE HODNĚ AUTORŮ ZE
SUBKULTURY A UNDERGROUNDU DRŽELO
HLAVNĚ ČERNÉ A BÍLÉ, TAKŽE SE OCITLI VPRAVO
OD HLAVNÍHO PROUDU KOMIKSU, ALE
VE SCÉNÁŘÍCH SI UDRŽELI ŠIRŠÍ
SPEKTRUM STYLŮ.



ŠLI VE STOPÁCH CELÉ POST-
KURTZMANOVSKÉ GENERACE
UNDERGROUNDOVÝCH KRESLÍŘŮ, KTERÁ
KARIKUJÍCÍM STYLEM ZACHYCOVALA
ZÁVAŽNÁ TÉMATA A NÁMĚTY.

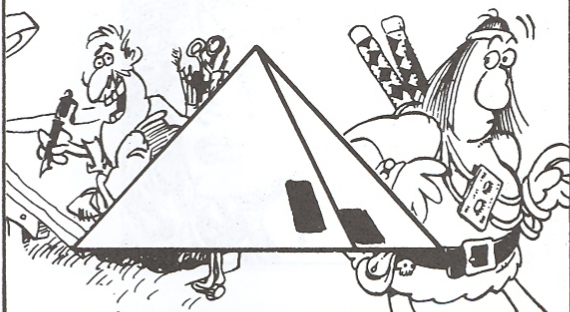


NÓ NENÍ TO IRONICKÉ,
ŽE DVĚMA BAŠTAMI
KARIKATURY
V KOMIKSU JSOU
UNDERGROUNDOVÝ
KOMIKS A KOMIKS PRO
DĚTI?

JAKO ŽÁNRY JSOU
DOST DALEKO OD
SEBE!

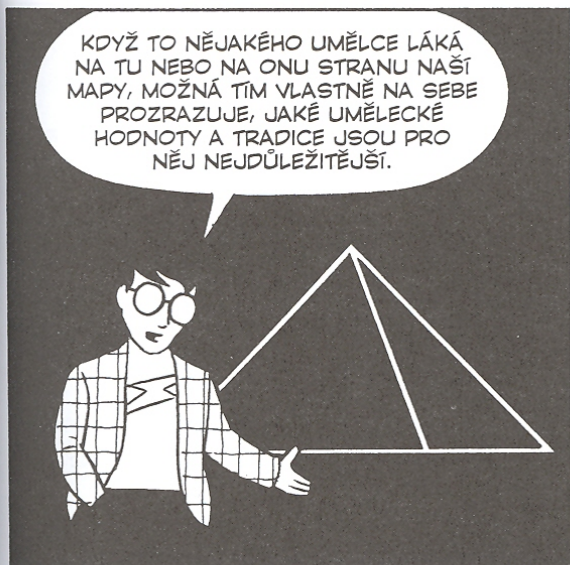


NĚKTEŘÍ TVŮRCI, TŘEBA NEODOLATELNÝ
SERGIO ARAGONÉS, SI VYKOLÍKOVALI
SVOU PARCELU V NĚJAKÉ KONKRÉTNÍ
OBLASTI UŽ DÁVNO A OD TĚ DOBY SE TAM
SPOKOJENĚ DRŽÍ.



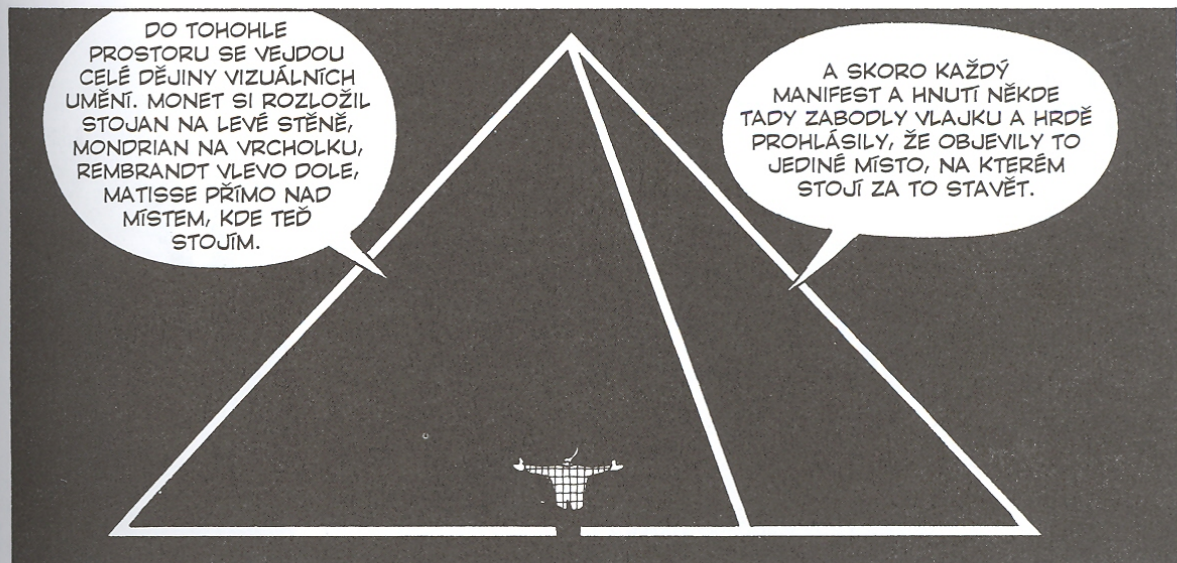
JINÍ, JAKO TŘEBA DAVE MCKEAN, JSOU
VĚČNĚ V POHYBU, EXPERIMENTUJÍ,
RISKUJÍ, NIKDY NEJSOU SPOKOJENI.



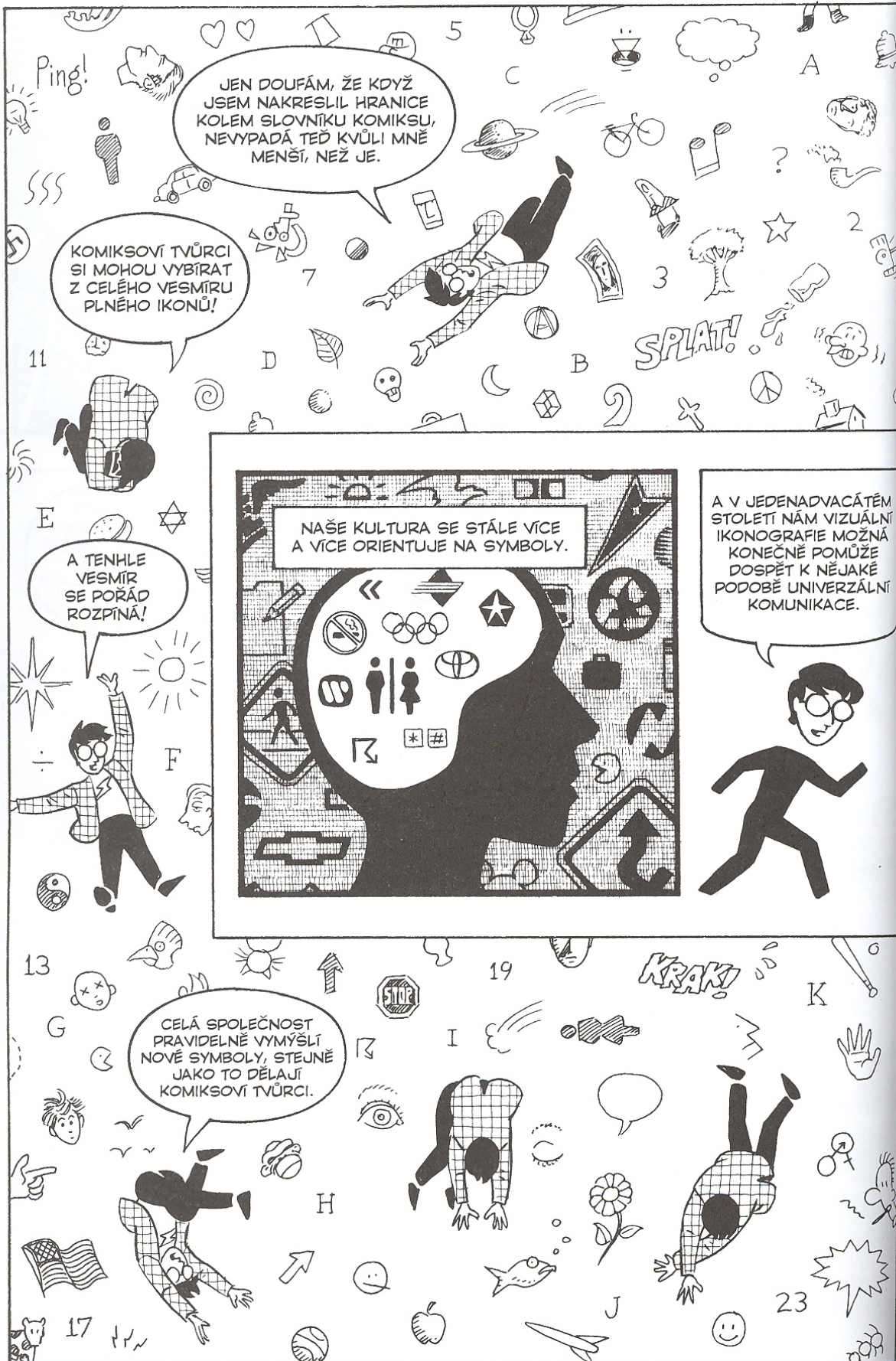


ABY KOMIKS JAKO MÉDIUM DOSPĚL, MUSÍ BÝT S TO VYJADŘOVAT I TY NEJNITERNĚJŠÍ POTŘEBY A MYŠLENKY KAŽDÉHO TVŮRCE.

JENŽE KAŽDÝ UMĚLEC MÁ JINÉ NITERNÉ POTŘEBY, JINÝ POHLED NA SVĚT, JINÉ ZÁLIBY, A TAK SI HLEDÁ ODLIŠNÉ FORMY SEBEVYJÁDRĚNÍ.*



* PŘEČTĚTE SI BÁJEČNÝ KANDINSKÉHO ESEJ O PROBLÉMU FORMY Z ROKU 1912.



JEN DOUFÁM, ŽE KDYŽ
JSEM NAKRESLIL HRANICE
KOLEM SLOVNÍKU KOMIKSU,
NEVYPADÁ TEĎ KVŮLI MNĚ
MENŠÍ, NEŽ JE.

KOMIKSOVÍ TVŮRCI
SI MOHOU VYBÍRAT
Z CELÉHO VĚSMÍRU
PLNÉHO IKONŮ!

A TENHLE
VĚSMÍR
SE PORÁD
ROZPÍNÁ!

NAŠE KULTURA SE STÁLE VÍCE
A VÍCE ORIENTUJE NA SYMBOLY.

A V JEDENADVACÁTÉM
STOLETÍ NÁM VIZUÁLNÍ
IKONOGRÁFIE MOŽNĚ
KONEČNĚ POMŮŽE
DOSPĚT K NĚJAKÉ
PODOBĚ UNIVERZÁLNÍ
KOMUNIKACE.

CELÁ SPOLEČNOST
PRAVIDELNĚ VYMYŠLÍ
NOVÉ SYMBOLY, STEJNĚ
JAKO TO DĚLAJÍ
KOMIKSOVÍ TVŮRCI.

KRAK!

I

H

J

23

