

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE**

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

**Prezenční bakalářské studium**

**Katedra animované tvorby**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

# **FILMOVÉ POSTUPY V KOMIKSU**

**Rozbor první kapitoly komiksu Strážci**

Jan Saska

Vedoucí práce: Mgr. Vojtěch Mašek

Oponent práce:

Datum obhajoby: 16. 9. 2016

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2016

**ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE**

FILM AND TV SCHOOL

**Full time Bachelor study**

**Department of animation**

BACHELOR THESIS

# **CINEMATIC STORYTELLING IN COMICS**

**Analysis of the First Chapter of the Watchmen**

**Jan Saska**

Tutor of thesis: Mgr. Vojtěch Mašek

Opponent of thesis:

Date of defence: 16. 9. 2016

Result of defence: BcA.

Prague, 2016

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

FILMOVÉ POSTUPY V KOMIKSU

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

podpis diplomanta.....

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## **ABSTRAKT**

Cílem práce je poukázat na podobnost filmu a komiksu a z toho plynoucí možnost číst filmové studie (či analyzovat filmová díla) s přesahem do média komiksu. Zvolenou metodou je rozbor filmových postupů a výrazových prostředků a jejich následná aplikace na komiksové médium. K tomuto účelu slouží obrazová příloha, jejíž hlavní část tvoří první kapitola komiksu Strážci Alana Moora.

## **ABSTRACT**

The aim of this work is to point out the similarity of film and comics and thus also the possibility to read some film studies (or analyse films) with an overlap into the medium of comics. The selected method consists of analysing cinematic storytelling techniques and means of expression and their further use in the comics medium. To reach that aim this work uses an image appendix which in main part consists of the first chapter of the Watchmen by Alan Moore.

## 1. ÚVOD

1.1. TÉMA PRÁCE.....	1
1.2. POJMY "FILM" a "KOMIKS" V KONTEXTU TÉTO PRÁCE.....	5
1.3. ZAŘAZENÍ KOMIKSU MEZI OSTATNÍ UMĚLECKÉ FORMY.....	7

## 2. OBSAH

2.1. STRUKTURNÍ JEDNOTKY FILMU a KOMIKSU.....	14
2.1.1. FILMOVÉ OKÉNKO / KOMIKSOVÉ OKNO.....	15
2.1.2. FILMOVÝ ZÁBĚR / KOMIKSOVÝ ZÁBĚR.....	19
2.1.3. FILMOVÁ SCÉNA / KOMIKSOVÁ SCÉNA.....	23
2.1.4. FILMOVÁ SEKVENCE / KOMIKSOVÁ SEKVENCE.....	26
2.1.5. FILMOVÁ KAPITOLA / KOMIKSOVÁ KAPITOLA.....	27
2.1.6. FILM / KOMIKS.....	28
2.2. VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY FILMU V KOMIKSU.....	29
2.3. MIZANSCÉNA.....	33
2.3.1. PROSTŘEDÍ.....	34
2.3.2. REKVIZITA.....	35
2.3.3. KOSTÝM A MASKA.....	36
2.3.4. OSVĚTLENÍ.....	37
2.3.5. INSCENOVÁNÍ.....	38
2.3.6. BARVA.....	39
2.4. RÁMOVÁNÍ.....	41
2.4.1. VELIKOST ZÁBĚRU.....	41
2.4.1.1. VELKÝ CELEK.....	42
2.4.1.2. CELEK.....	43
2.4.1.3. AMERICKÝ PLÁN.....	44
2.4.1.4. POLOCELEK.....	45
2.4.1.5. POLODETAIL.....	46
2.4.1.6. DETAIL.....	47
2.4.1.7. VELKÝ DETAIL.....	47
2.4.2. RAKURS.....	48
2.4.2.1. NADHLED.....	49
2.4.2.2. PODHLED.....	49
2.4.2.3. ODKLON OD VERTIKÁLY.....	50
2.5. STŘIH.....	52
2.6. TECHNICKÝ STŘIH.....	53
2.6.1. PLYNULOST.....	53
2.6.2. ORIENTACE.....	55
2.6.3. RYTMUS.....	56

2.7. DRAMATURGICKÁ SKLADBA.....	57
2.7.1. LINEÁRNÍ.....	58
2.7.2. PARALELNÍ.....	59
2.7.3. RETROSPEKTIVNÍ.....	60
2.8. ASOCIATIVNÍ SKLADBA.....	61
2.8.1. SKLADBA ANALOGIÍ.....	62
2.8.2. SKLADBA PROTIKLADEM.....	63
2.8.3. SKLADBA PŘÍZNAČNÉHO MOTIVU ("LEITMOTIVU").....	64
2.9. STYLICKÉ FORMY.....	66
2.9.1. ELIPSA.....	67
2.9.2. METONYMIE.....	68
2.9.3. SYMBOL.....	69

### **3. ZÁVĚR**

3.1. ZÁVĚR.....	70
3.2. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	71
3.3. POUŽITÉ PRAMENY A LITERATURA.....	100

## 1.1. TÉMA PRÁCE

Základní myšlenka, od které se odvíjí tento text, vznikla při čtení knihy *Filmová řeč* polského autora Jerzy Płażewského v době, kdy jsem se prakticky zabýval komiksem. Uvědomil jsem si, jak velká část obsahu knihy, respektive filmové nauky obecně, se dá přímo vztáhnout na tvorbu komiksu. Zároveň jsem si byl vědom nepochopitelnosti mezi množstvím a dostupností filmové a komiksové teorie.

V předmluvě knihy Davida Bordwella a Kristin Thompsonové *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* jsou vypsány minimálně čtyři vlivné publikace, které má český čtenář k dispozici: *Knihy o filmu* Jana Kučery (1941), *Filmové umění* Ernesta Lindgrena (1948; česky 1961), výše zmíněná *Filmová řeč* Jerzy Płażewského (1961; česky 1967) a *Jak číst film* Jamese Monaca (1977-2000; česky 2004). Spolu s knihou Bordwella a Thompsonové to je tedy minimálně pět velkých prací, nehledě na nespočet prací menších.

Na poli komiksu je oproti tomu teoretických publikací, zvláště v poměru k filmu, naprosté minimum. Přitom zřejmě nejznámější z nich *Komiks a sekvenční umění* Willa Eisnera (1985) zatím nebyla do češtiny ani přeložena. *Stavba komiksu* francouzského teoretika Thierry Groensteena (1999; česky 2005) překlad sice má, ale tak nešťastný, že je téměř nesrozumitelná. A *Jak rozumět komiksu* Scotta McClouda (1993; česky 2008) je přes veškeré své klady a sympatický záměr spíše hravou reflexí než analytickou studií, potenciálně sloužící za praktickou příručku k tvorbě komiksu. I na mezinárodní úrovni, odhlédneme-li od problematických či neexistujících překladů, však zůstáváme u velice malého čísla, které navíc roste velmi vzácně.

*Schopnost číst filmové studie s přesahem do teorie komiksu tak v tomto kontextu znamená značné navýšení dostupných materiálů.*

Tato možná fúze zároveň implikuje určité přehodnocení, nebo alespoň relativizování pozice komiksu mezi ostatními uměleckými obory. Obzvláště pak chceme-li komiks studovat. Nejen že komiks zatím nemá samostatnou katedru, ale bývá zpravidla přidružen ke katedře některé z výtvarných škol, nejčastěji pak ke katedře ilustrace. Podobně jako je animovaný film výtvarnou disciplínou



i dramatickým uměním, přičemž existují katedry animace na UMPRUM i na FAMU, tak ani komiks není z podstaty čistě výtvarným médiem. Naopak, budeme-li parafrázovat tabulku z knihy *Úvod do estetiky animace* Jiřího Kubíčka (viz kapitola 1.3. Zařazení komiksu mezi ostatní umělecké formy), zjistíme, že komiks má mnohem blíže k filmu než k výtvarnému umění a nejbližší pak k filmu animovanému.

Nakonec svou tvorbou tuto tezi dokazují mnozí autoři zabývající se jak médiem animace, tak komiksem. Jsou jimi například: Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo, Osamu Tezuka, Winsor McCay, Silvain Chomet, Joan Sfar, Chris Ware a další. Prvním dvěma přitom jejich vlastní komiks, respektive manga, sloužila později za předlohu pro celovečerní filmy *Naušika z Větrného údolí* (H. Miyazaki, 1984) a *Akira* (K. Otomo, 1988). Tím však nechci redukovat disciplínu komiksu jen na jakousi tvůrčí mezifázi, či storyboard k filmu. Jak praví Alan Moore: *„Souhlasím s tím, že komiksový tvůrce, který chápe filmové postupy, je pravděpodobně lepší tvůrce, než ten, který je nechápe. Pokud však budeme vnímat komiksy jen ve vztahu k filmu, pak budou komiksy přinejlepším filmy, které se nehýbou. V polovině osmdesátých let jsem zjistil, že lepší je zkoušet a soustředit se jen na ty věci, které dokáže pouze komiks. Způsob, jakým se neuvěřitelné množství informací může vizuálně vtěsnat do každého panelu. Juxtapozice mezi tím, co postava říká, a tím, jak obrázek, na který se čtenáři dívají, vypadá. Takže v jistém smyslu by se dalo říci, že většina mé práce od osmdesátých let dál byla více méně mířená tak, aby se nedala zfilmovat.“*<sup>1</sup>

Tento přístup generuje neméně zajímavou oblast zájmu: nejen zhodnocení, kde se média filmu a komiksu potkávají, ale též zmapování, v čem se liší. Vzhledem k zadanému rozsahu práce jsem se však rozhodl zaměřit jen na první část této otázky.

Cílem práce je tedy nejprve poskytnout vhled mezi *podobnost filmu a komiksu*, přičemž zvoleným úhlem pohledu je nikoli "v čem se film podobá komiksu", ale "v čem se komiks podobá filmu". Je to pohled samozřejmě značně redukcionistický, avšak volím ho záměrně s ohledem na zmíněný rozsah práce a početní (i kvalitativní) převahu filmové teorie nad komiksovou. Výstupem by pak měla být též zmíněná

---

<sup>1</sup> The Mindscape of Alan Moore (r. Dez Vylenz, 2003)

*schopnost číst filmovou teorii, či podrobovat filmová díla aktivní analýze s vědomým přesahem do média komiksu.*

K tomuto účelu jsem zvolil metodu rozboru filmových postupů a výrazových prostředků a jejich následnou aplikaci na médium komiksu. Zároveň je tedy nutno převést a sjednotit pojmový aparát tak, aby pojmy z terminologie filmu měly svou jasně definovanou obdobu v terminologii komiksu. To se však týká především malé oblasti strukturních jednotek, rozebíraných hned v úvodu práce.

Ohledně filmové teorie jsem čerpal především ze dvou knih. První z nich je v úvodu zmíněná *Filmová řeč* Jerzy Płażewského, druhou pak kniha Davida Bordwella a Kristin Thompsonové *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Z pětice výše uvedených jsem tyto dvě zvolil z následujících důvodů: *Kniha o filmu* Jana Kučery (1941) a *Filmové umění* Ernesta Lindgrena (1948; česky 1961) „jsou typické pro období klasické filmové teorie, jež je charakterizována za prvé neustávajícími diskuzemi o povaze filmu, za druhé snahou dokázat, že film je plnohodnotné umění.“<sup>2</sup> Zjednodušeně, doba jejich vzniku je automaticky vyčleňuje z užití v této práci, jelikož nekorespondují se záměrem zabývat se filmem ve smyslu již stabilně ustanovené soustavy pojmů a postupů. „Následující dva úvody od Płażewského a Monaca už do centra zájmu nestaví odpověď na otázku, zda je film vůbec uměním a co je onou esencí, která ho od ostatních uměleckých druhů odlišuje. Jejich učebnicově pojaté knihy jsou však otevřeně "metodologické". (...) Do popředí se tak nedostává ani tak vymezení závazné poetiky jako snaha ukotvit filmové bádání analogicky k zavedeným disciplínám: lingvistice (Płażewski) a sémiotice (Monaco).“<sup>3</sup> Přestože je tato citace míněna jako výtka, právě Płażewského metoda srovnávání filmu s literaturou je vděčným východiskem pro srovnání filmu s komiksem. *Jak číst film* Jamese Monaca jsem však pominul. Ani ne tak pro koncepční inklinaci k sémiotice, jako pro značný nedostatek formální koherence, neustálé relativizování učiněných závěrů a celkově rozbíhavý a těžkopádný charakter díla. Zbývá tedy už jen *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* Bordwella a Thompsonové. Vedle aktuálnosti je to hlavně soudržnost, celistvost, systematicklost a názornost, co učinilo z této knihy jeden ze dvou hlavních zdrojů filmové teorie pro tuto práci. Právě posledně zmíněnou *názornost* shledávám důležitou, zvláště v kontextu vlastního tématu. Rozhodl jsem se proto ilustrovat rozebírané postupy

---

<sup>2</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (NAMU 2011)

<sup>3</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (NAMU 2011)

a prostředky, a to zejména na příkladu komiksového románu *Strážci* (1986; česky 2005), jehož celou první kapitolu přikládám jako obrazovou přílohu. Její četbou bych pak osobně doporučoval začít.

Komiks *Strážci* scénáristy Alana Moora a kreslíře Dava Gibbonse jsem zvolil z těchto důvodů: jak již zmíněno, Alan Moore je jedním z autorů, který si je vědom blízkosti filmu a komiksu. A i když záměrně akcentoval především ty aspekty, jež jsou vlastní jen komiksovému médiu, snaha vymezit se vůči filmu zákonitě vychází ze znalosti a zvládnutí filmových postupů, což je na *Strážcích* zcela patrné. Vedle toho je Alan Moore pravděpodobně nejznámější a nejuznávanější autor komiksů, jenž právě románem *Strážci* započal novou éru, označovanou za tzv. vlnu dekonstruktivismu. *Strážci* už nejsou jen komiksem, v kterém sledujeme samozvané obhájce spravedlnosti v maskách a kostýmech, ale především zkoumáme otázku, co člověka vede k tomu, aby se takto choval. Vedle toho jsou *Strážci* ukázkou vzácné formální přísnosti a strohosti. Moore a Gibbons vypráví celý příběh skrze formát devíti oken na stránku, ze kterého jen výjimečně vybočí například sloučením více oken v jedno, či čtyřmi okny v jednom řádku namísto tří. Jinak je počet třikrát tři okna zcela dominantní modus, jenž ideálně slouží například k rytmizaci rozhovorů, nebo střídání časových rovin, což jsou postupy značně filmové. Důslednost, s jakou se autoři drží zvolených schémat, pak prostupuje všechny roviny díla, jež ústí v silně koherentní celek bráný za úhelný kámen komiksové historie.

## 1.2. POJMY "FILM" a "KOMIKS" V KONTEXTU TÉTO PRÁCE

Snaha o definici média, či médií, jež jsou objektem zkoumání dané studie, je téměř samozřejmou součástí úvodu každé takové práce. Płażewski k tomu píše: „Často citovaná Bataillova definice z jeho *"Kinografické gramatiky"* praví, že kinematografie je uměním „správně sdělovat ideje následným řazením ožvlých obrazů“. Tato bezvadná definice připomíná poněkud definici Maurice Denise: „Malířství jsou barevné skvrny uspořádané podle určitého kritéria.“ Dějiny estetiky se bohužel hemží definicemi, které ukojují vynalézavost svých tvůrců a které odpovídají formální logice, ale které nijak nenapomáhají proniknout k podstatě jevu.“<sup>4</sup> Sám Płażewski se pokouší o zpřesnění Bataillovy definice parafrází, když nahrazuje "následné řazení ožvlých obrazů" "sledem záběrů v různé velikosti". Celá definice by tedy zněla: „kinematografie je uměním správně sdělovat ideje sledem záběrů v různé velikosti“. Ani tato definice nás však k podstatě filmu příliš nepřibližuje.

Snaha pojmut komplexně problematiku zvoleného média krátkou definicí je náplní hned několika stran první kapitoly knihy Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*. Odrazovým můstkem je zde jednoduchá definice Willa Eisnera, který označuje komiks za "sekvenční umění". Potřeba zúžit tuto definici postupně vede McClouda v lehké nadsázce až k definování komiksu jako "*záměrné juxtaponované sekvenci kreslených a jiných obrazů, určené ke sdělování informací, nebo k vyvolání estetického prožitku.*"<sup>5</sup> Opět se jedná o definici, jež nepoučenému čtenáři mnoho vzhledu do podstaty komiksu nejspíš nepřinese. Přesto víme, co je film a co je komiks. Co víc, řekne-li se film, stejně tak jako řekne-li se komiks, běžnou konotací je film i komiks ve své nejklasičtější podobě. A přesně na tento typ tvorby (tzv. mainstream) zúžíme pojmy "film" a "komiks" pro potřeby této práce.

Chceme se zabývat analýzou ustálené soustavy filmových postupů a aplikovat ji na médium komiksu. Toho lze dosáhnout nejlépe na příkladu děl, jež jsou jak po formální, tak po obsahové stránce klasické. Pomineme proto díla experimentální, či obcházející tradici a zaměříme se pouze na konvenční proud filmové a komiksové tvorby. V obou médiích dominuje modus klasické narativní formy, co do historie

---

<sup>4</sup> Jerzy Płażewski: *Filmová řeč* (ORBIS 1967)

<sup>5</sup> Scott McCloud: *Jak rozumět komiksu* (BB/art 2008)

i rozsahu děl. Filmy daného typu nazývají Bordwell a Thompsonová "klasickým hollywoodským filmem":

*„Je "klasický" právě pro jeho dlouhou, stabilní a vlivnou historii, a "hollywoodský", neboť svou propracovanou podobu získal během studiové éry v USA. (...)*

*Toto pojetí vyprávění tkví v předpokladu, že se akce bude vyvíjet zejména pomocí jednotlivých postav jako jejích hybatelů. Příčinami děje mohou být sice jevy přírodní (záplavy, zemětřesení), nebo společenské (instituce, války, ekonomické krize), ale vyprávění se beztak soustředí na osobní psychologické příčiny: rozhodnutí, volby a vlastnosti postav.*

*Obvykle tento typ vyprávění usměřňuje něčí touha. Postava něco chce. Touha vytyčí cíl a vývoj vyprávění bude s největší pravděpodobností zahrnovat proces dosažení tohoto cíle.“<sup>6</sup>*

K motivaci postav, respektive ke konstrukci příběhu obecně, dodejme ještě citát Alana Moora: *„Ve své práci scénáristy se pohybuji v rovině fikce, nikoli klamu. Ačkoli uznávám, že hranice mezi tím je velmi malá a pro laika těžko rozeznatelná. U fikce, umění a psaní je důležité, i když máte co dočinění s oblastmi naprostého nereálna a fantazie, rozehrát emocionální resonanci. Je důležité, aby byl příběh pravdivý tak, jako je lidský život. Přestože se nikdy nestal.“<sup>7</sup>*

Více než obsahová rovina je však pro účely srovnávání komiksu s filmem určující formální stránka díla. Strážci byli zvoleni za zástupce komiksového média právě pro svou formálně čistou výstavbu. To z nich činí velice přehledné dílo "klasického formátu" přístupné i čtenářům, jež se komiksem běžně nezaobírají.

---

<sup>6</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu (NAMU 2011)

<sup>7</sup> The Mindscape of Alan Moore (r. Dez Vylenz, 2003)

### 1.3. ZAŘAZENÍ KOMIKSU MEZI OSTATNÍ UMĚLECKÉ FORMY

Východiskem této problematiky mi byla metoda Jiřího Kubíčka z knihy *Úvod do estetiky animace*, k čemuž slouží níže přiložené tabulky:

<b>Hraný film</b>		<b>Animace</b>		<b>Výtvarné umění</b>
časoprostor	=	časoprostor	x	prostor
zaznamenává proces	=	zaznamenává proces	x	zaznamenává stav
trvá	=	trvá	=	trvá
každá projekce stejná	=	každá projekce stejná	=	trvá
výtvar kolektivní	=	výtvar kolektivní	x	výtvar jedince
syntetické umění	=	syntetické umění	x	samostatné umění
živý herec nebo zvíře	x	neživá hmota v pohybu	=	barva, linie, tvar

**Tabulka 1.** Shodné a rozdílné faktory hraného filmu, animace a výtvarného umění<sup>8</sup>

<b>Animace</b>		<b>Komiks</b>		<b>Výtvarné umění</b>
časoprostor	=	čas a prostor	=	prostor
zaznamenává proces	=	zaznamenává proces	x	zaznamenává stav
trvá	=	trvá	=	trvá
každá projekce stejná	=	trvá	=	trvá
výtvar kolektivní	=	výtvar kolektivní	x	výtvar jedince
syntetické umění	=	syntetické umění	x	samostatné umění
neživá hmota v pohybu	=	barva, linie, tvar	=	barva, linie, tvar

**Tabulka 2.** Shodné a rozdílné faktory animovaného filmu, komiksu a výtvarného umění

<sup>8</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace* (AMU 2004)

**Tabulka 1** pochází z knihy *Úvod do estetiky animace* a slouží ke srovnání animace s hraným filmem a s výtvarným uměním za účelem zařazení disciplíny animovaného filmu mezi ostatní umělecké formy. Všechny níže uvedené citace Jiřího Kubíčka se pak vztahují jen k této tabulce.

**Tabulka 2** je mou parafrází na tabulku 1 a srovnává komiks s animací a s výtvarným uměním za stejným účelem. Textem mimo uvozovky pak rozvíjím citované myšlenky směrem k médiu komiksu.

*„Věnujme pozornost této tabulce. Vidíme, že jak v hraném, tak v animovaném filmu hraje důležitou roli **čas a prostor**. Ať už se jedná o předváděný děj nebo o nedějové pohybové kreaace, které mají pouze nějaké tempo a rytmus, obojí se odehrává v identifikovatelném **prostoru a čase**. Hraný i animovaný film jsou tedy uměními časoprostorovými, i když v hraném filmu je dominantní spíše čas, zatímco v animovaném spíše prostor. Výtvarné umění je však klasickou disciplínou **prostorovou**.“<sup>9</sup>*

Komiks je na první pohled prostorový. Tištěné stránky jsou nepochybně výtvarným artefaktem a proti filmu, který se odehrává v čase, jenž nezadržitelně plyne, lze u komiksu setrvat libovolně dlouhou chvíli. Ba co víc, je možné se v něm například vracet. Přesto komiks disponuje schopností předvádět děj nebo nedějové pohybové kreaace, operuje s tempem či rytmem a odehrává se v jasně identifikovatelném **prostoru a čase** (viz obrazová příloha). Nejedná se sice o časoprostor ve smyslu průběžného trvání, nýbrž statického záznamu, přesto však dané kategorie prostoru a času tvoří součást samotné podstaty komiksu coby *sekvenčního umění*.

*„Hraný i animovaný film zaznamenávají nějaký **narativní** či **nenarativní proces**, který prodělává určitý vývoj v čase, jehož charakteristickým znakem je pohyb. Oproti tomu výtvarné dílo, a není podstatné jestli statické nebo kinetické, nezaznamenává proces, ale **stav**.“<sup>10</sup>*

Komiks, shodně s animací a filmem, též zaznamenává narativní či nenarativní **proces** prodělávající vývoj v čase skrze pohyb. Je to sice *pohyb* zprostředkovaný

---

<sup>9</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace* (AMU 2004)

<sup>10</sup> Jiří Kubíček: *Úvod do estetiky animace* (AMU 2004)

statickými *obrazy*, ale právě "pohybem obrazů" definuje Jaroslav Boček dramatické umění (viz níže).

*„Hraný i animovaný film (...) **trvají** ve stále stejné a neměnné podobě stejně jako výtvarné dílo, které rovněž **trvá**. (...)“<sup>11</sup>*

Danou kategorii uvádí Jiří Kubíček hlavně s ohledem na pozdější obdobné srovnání animace s loutkovým divadlem, které *existuje pouze od představení k představení*. Uvedme tedy jen, že komiks je neměnný a též **trvá**.

*„Při standardních podmínkách je každé předvádění hraného i animovaného filmu **stejně**. Podoba výtvarného díla se za předpokladu optimální instalace rovněž **nemění**.“<sup>12</sup>*

**Nemění** se ani podoba komiksu. Opět se však jedná spíše o kategorii včleněnou kvůli loutkovému divadlu, kde je *každé představení jiné*.

*„Hraný i animovaný film jsou uměními **syntetickými**, podílí se na nich celá řada uměleckých profesí, zatímco výtvarné umění je uměním **samostatným**.“<sup>13</sup>*

V komiksu se uplatňují profese scénáristy, kreslíře, barvíře, inkera, letteristy, sazeče, tiskaře, vydavatele a dalších, čili je uměním **syntetickým**.

*„Jak hraný, tak animovaný film (...) bývají zpravidla **kolektivními** výtvary. U hraného filmu, kde je dělba práce komplikovanější, je to pravidlo takřka stoprocentní. U animovaného filmu se autorské hledisko uplatňuje výrazněji, takže se poměrně často stává, že autorem námětu, režisérem, výtvarníkem i animátorem je jedna a táž osoba. I v těchto případech se však jedná o kolektivní výtvar, protože hudbu, zvuk, dialogy nebo komentář vytvářejí většinou jiní tvůrci než autor filmu. Oproti tomu výtvarné dílo bývá zpravidla výtvozem jedince, pouze v některých zvláštních a výjimečných případech bývá výtvozem kolektivním.“<sup>14</sup>*

Komiks je též výtvozem **kolektivním**. Stejně jako animovaný film však umožňuje autorskou tvorbu snáz, než film hraný. I když je ale scénárista zároveň kreslíř, inker a letterista, nestává se, aby si autor dílo i sám sázel, tiskl, vydal a distribuoval. Samozřejmě se tak dít může, nejčastěji pak na poli undergroundu,

<sup>11</sup> Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

<sup>12</sup> Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

<sup>13</sup> Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

<sup>14</sup> Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)



či v kontextu nových médií, ale pak by to samé platilo i pro animaci nebo třeba amatérský film.

*„Nejnápadnějším a nejpodstatnějším rozdílem mezi hraným a animovaným filmem je skutečnost, že hraný film vychází z živého aktéra, ať už se jedná o člověka či o zvíře, zatímco animovaný film vychází z neživého výtvoru. Podobně jako u výtvarného umění jsou jeho hlavními výrazovými prostředky **linie, barva a tvar**.“<sup>15</sup>*

Výrazovými prostředky komiksu jsou **linie, barva a tvar**, ale i text. Tím však komiks opět jen přibližujeme filmu hranému i animovanému, jelikož s textem rovněž operují, a sice v rovinách dialogu, monologu, komentáře, vnitřního hlasu atd.

*„Jednoduchý statistický přehled nám ukáže, že animovaný film se shoduje s hraným v šesti ze sedmi případů, zatímco s výtvarným uměním vykazuje shodu ve třech případech.“<sup>16</sup>*

Komiks se s animací shoduje ve všech sedmi případech, přičemž od hraného filmu se odlišuje jen poslední kategorií (živý aktér x barva, line, tvar). S výtvarným uměním se však komiks shoduje jen v případech čtyřech.

*„Z této statistiky plyne jednoduchý logický závěr. Přijmeme-li jako daný fakt, že hraný film je jednou z forem dramatického umění, pak i animovaný film je povětšinou dramatickým uměním. Role, kterou v animovaném filmu hraje výtvarné umění, je však velmi významná. V praxi to znamená, že se poměrně často setkáváme s animovanými filmy, které nejsou založeny na dramatickém principu a nepředvádějí žádný děj. Jsou to animovaná kinetická výtvarná díla, jejichž zkoumání patří výhradně do oboru výtvarnosti.“<sup>17</sup>*

I komiks může být nenarativní a čistě výtvarný. Z výše uvedeného srovnání však vyplývá, že ve své klasické podobě je *komiks formou dramatického umění*. Tento závěr stvrdíme ještě zmíněnou definicí Jaroslava Bočka: *„Umění, která jsou zároveň vypravěčskými a obrazovými, to jest zobrazující vývoj charakterů a jejich*

---

<sup>15</sup> Jiří Kubiček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

<sup>16</sup> Jiří Kubiček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

<sup>17</sup> Jiří Kubiček: Úvod do estetiky animace (AMU 2004)

*vztahů, příběhu, ale nezobrazují jej pouhým vyprávěním či psaným slovem, nýbrž pohybem obrazů, nazýváme uměními dramatickými.*<sup>18</sup>

Z této definice taktéž vyplývá, že *komiks není literárním žánrem*, jak bývá někdy uváděno. Přes zjevnou spojitost literatury s komiksem skrze kategorii textu existují komiksová díla, jež jsou textu prosta. Jedná se buď o celé komiksy, nebo jejich části, jež jsou schopny vyprávět složité příběhy "bez jediného slova". To z komiksu činí samostatný znakový systém, který není podkategorií žádné z uvedených uměleckých disciplín.

---

<sup>18</sup> Jaroslav Boček: Kapitoly o filmu (ORBIS 1968), převzato z knihy Jiřího Kubička: Úvod do estetiky animace (AMU Praha, 2004)

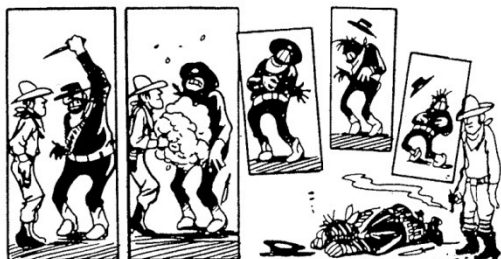
## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "1.3. ZAŘAZENÍ KOMIKSU MEZI OSTATNÍ UMĚLECKÉ FORMY":

### TIME



A simple action whose result is immediate . . . seconds.

### TIMING



A simple action wherein the result (only) is extended to enhance emotion

19

Příklad z knihy Willa Eisnera *Comics & Sequential Art* uvedený v kapitole "Timing" slouží i v kontextu zmíněné schopnosti předvádět děj nebo nedějové pohybové kreače.



10

Dvě stránky z komiksu Alana Moora a Dava Gibbonse *Strážci* jsou názornou ukázkou *rytmu*. První stránka rytmizuje panely ve smyslu paralelní skladby, druhá si hraje se střídáním tmy a světla vrženého blikajícím neonem zpoza okna.

<sup>19</sup> Will Eisner: *Comics & Sequential Art* (Poorhouse press 1985)

<sup>20</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)



Na této stránce z komiksu Chrise Wareho *Jimmy Corrigan* můžeme sledovat práci s *tempem* (ve formě gradace) skrze velikost panelů. Hlavní postava tajně telefonuje, zatímco druhá se blíží jejím směrem. Vidíme jeden velký celek, který ustavuje situaci v kategoriích *prostoru a času*, a řadu sedmi panelů stejné velikosti. Jak se druhá postava přibližuje k první, je rostoucí napětí znázorněno sérií tří zmenšujících se panelů. Postava nakonec zavěšuje sluchátko v rámu nepoměrně malém vůči ostatním. Zhuštěním panelů na plochu stránky tak autor docíluje efektu subjektivního (zrychleného) vnímání času ve stresové situaci.

<sup>21</sup> Chris Ware: *Jimmy Corrigan* (BB/art 2004)

## 2.1. STRUKTURNÍ JEDNOTKY FILMU / STRUKTURNÍ JEDNOTKY KOMIKSU:

### STRUKTURNÍ JEDNOTKY FILMU (volně podle Płażewského):

- 1) **filmové okénko** – nejmenší statická jednotka: jedna přihrádka osvětleného filmového pásu, či jeden ze série snímků digitálního filmového záznamu
- 2) **záběr** – nejmenší dynamická jednotka: část filmu ohraničená dvěma nejbližšími střihy
- 3) **scéna** – část filmu složená z několika záběrů spjatých jednotou místa a času
- 4) **sekvence** – část filmu skládající se z několika scén vyznačujících se jednotou děje, avšak málokdy jednotou místa a času
- 5) **kapitola** - větší uzavřená část, která je soustavou několika sekvencí
- 6) **film** – uzavřený kompoziční celek

### STRUKTURNÍ JEDNOTKY KOMIKSU (analogicky k dělení filmu):

- 1) **komiksové okno (panel)** – nejmenší strukturní jednotka
- 2) **záběr** - panel, či sled panelů spjatých jednotou místa a času, zvoleným úhlem pohledu a vzdáleností od předváděného děje, přičemž v sérii panelů může docházet k proměnlivosti některé ze zmíněných hodnot, děje-li se tak *kontinuálně*
- 3) **scéna** – část komiksu složená z několika záběrů spjatých jednotou děje, místa a času
- 4) **sekvence** – část komiksu skládající se z několika scén vyznačujících se jednotou děje, avšak málokdy jednotou místa a času
- 5) **kapitola** - větší uzavřená část, která je soustavou několika sekvencí
- 6) **komiks** – uzavřený kompoziční celek

### 2.1.1. FILMOVÉ OKÉNKO / KOMIKSOVÉ OKNO

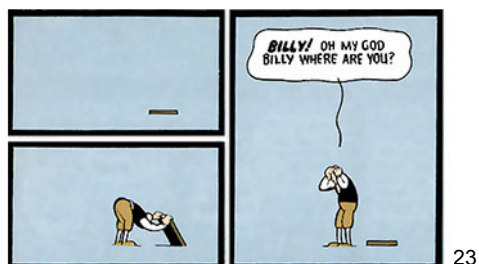
Plażewski uvádí námitky některých teoretiků, že *okénko* není částí filmu, „*neboť film, tedy i jeho nejmenší část, probíhá v čase. Vyjímát z něho jakýkoli statický fragment je nejen teoretická fikce, nýbrž přímo lež, poněvadž filmový divák nic statického nevnímá.*“<sup>22</sup> Pro účely srovnání struktury filmu a komiksu však uvedení této jednotky vyhovuje. Pokud bychom totiž pokračovali v dělení analogicky k literárnímu výtvaru na kapitoly, periody, věty a slova (z čehož Plażewski vychází), mohli bychom filmové okénko přirovnat k *písmenu*, čili nejmenší jednotce literárního díla. Ta také není čtenářem vnímána samostatně, každá zvlášť, a přece tvoří nezbytnou součást jeho struktury.

Naproti tomu komiksové okno bychom mohli přirovnat k písmenu jen zcela výjimečně, převážně se jeho výpovědní hodnota blíží slovu, nebo ještě častěji celé větě. Z toho plyne, že *komiksové okno (panel) disponuje několikanásobně větší obsahovou náloží oproti filmovému okénku* a zasluhuje tak spíše srovnání s filmovým pojmem *záběr*. Ne vždy se však jedno komiksové okno rovná jednomu záběru (viz filmový záběr / komiksový záběr).

---

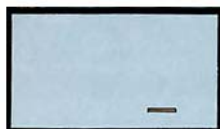
<sup>22</sup> Jerzy Plażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

## OBRAZOVOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.1.1. FILMOVÉ OKÉNKO / KOMIKSOVÉ OKNO":



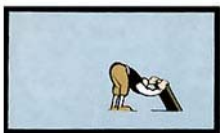
Série tří panelů převzatá z komiksu Chrise Wareho: *Jimmy Corrigan*

### 1 OKNO = 1 PÍSMENO



- Výjev na obrázku je samostatně nesrozumitelný. Panel je nositelem pouze dílčí informace, jejíž vyznění je podmíněno kontextem. Až v souvislosti s okolními okny vidíme, že se jedná o poklop.

### 1 OKNO = 1 SLOVO



- Výjev na tomto obrázku je mnohonásobně srozumitelnější a funguje i samostatně. Zobrazuje postavu, jak zvedá poklop a dívá se, co je pod ním. Oproti prvnímu panelu tak víme mnohem víc. Bez kontextu však neznáme motivaci postavy: zda je pouze zvědavá, nebo tam cosi konkrétního hledá.

<sup>23</sup> Chris Ware: *Jimmy Corrigan* (BB/art 2004)

## 1 OKNO = 1 VĚTA



- Výjev ukazuje postavu odvrácenou od poklopu, ztrápeně se držíc za hlavu a volajíc: "BILLY! OH MY GOD BILLY WHERE ARE YOU?". Ze tří uvedených panelů tak tento sděluje nejvíce - postava hledá Billyho, nenachází ho a má o něj strach.

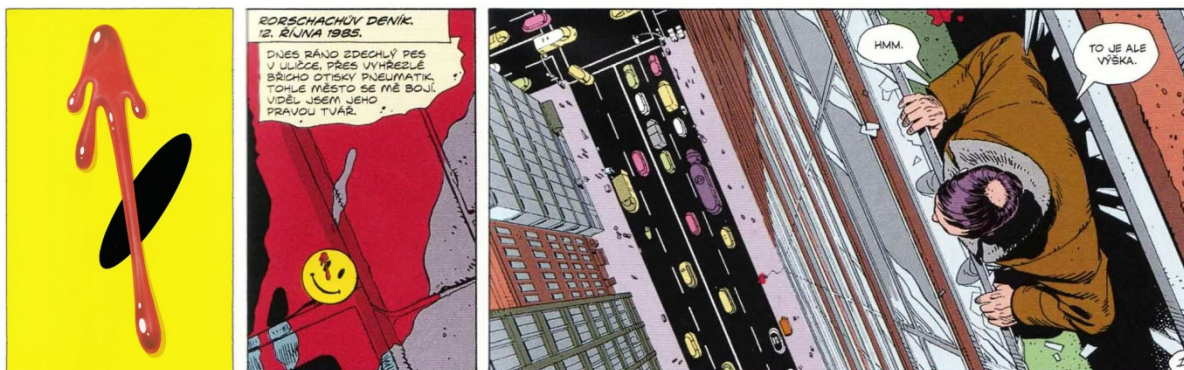
Máme zde tedy tři okna, na nichž lze pozorovat tendenci *zředěnosti* x *nasycenosti* *obrazu*.

První panel potřebuje kontext okolních, aby byl jeho dílčí obsah vůbec srozumitelný, tak jako *písmeno* uprostřed slova. Představuje tedy poměrně extrémní příklad zředěného obrazu, vykazujícího znakovou, či přímo abstraktní polohu.

Druhý panel je již konkrétní a dal by se popsat jedním *slovem*: "hledání" (samozřejmě za předpokladu, že jsme již s postavou obeznámeni a neřešíme například její oblečení a z toho odvozený třídní původ, charakter atd.).

Třetí panel sděluje informaci, na kterou je již třeba celé věty: "Postava hledá Billyho a má o něj strach."





24

Obdobným příkladem může být samotný úvod komiksu *Strážci*, kde se odjezdem (jenž začíná už na přebalu knihy) dostáváme od detailu Komediantovy placky až k velkému celku newyorské ulice.

Z tohoto příkladu jasně plyne, že tendence zředěnosti a nasycenosti obrazu je v přímém vztahu k *rámování*, přičemž velké detaily inklinují ke zředěnosti, zatímco velké celky k nasycenosti.

<sup>24</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.1.2. FILMOVÝ ZÁBĚR / KOMIKSOVÝ ZÁBĚR

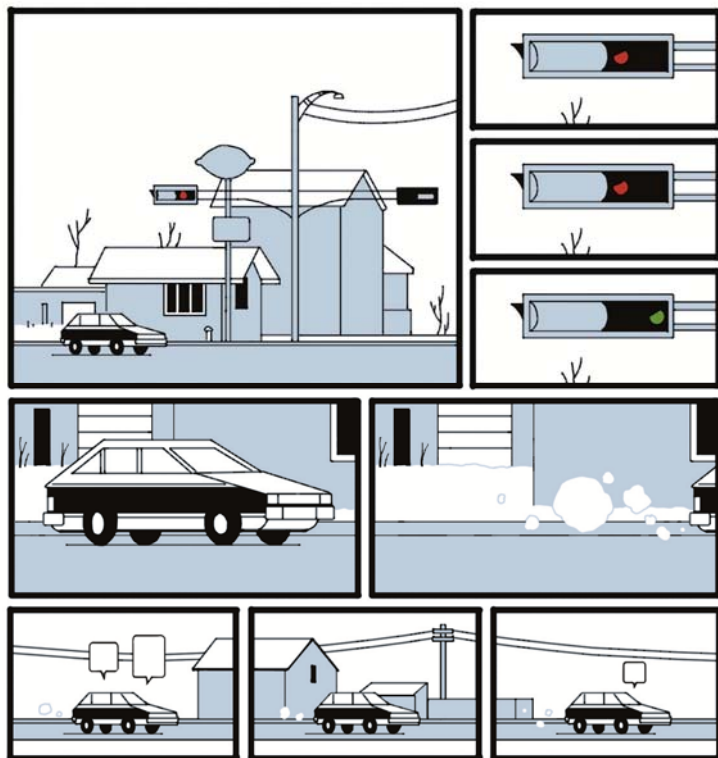
Rozdíl mezi filmovým a komiksovým záběrem reprezentuje zároveň hlavní rozdíl mezi médii filmu a komiksu a tím je čas. Zatímco ve filmu je obsažen inherentně, v samotné podstatě filmového média, které *probíhá v čase*, v komiksu, statickém médiu, je tento jev potřeba vyjádřit obrazově aditivní formou.

Členění sdělovaných idejí, či zobrazovaných výjevů do komiksových panelů tak má dvojí funkci. Buď se jedná o obdobu filmové stříhové skladby, a to tehdy, je-li v každém okně zobrazena jiná akce, či je její zobrazení (bez zjevné kontinuity) podřízeno jinému úhlu pohledu, či vzdálenosti od předváděné akce. Tehdy je každé okno zároveň jedním záběrem.

Nebo zůstávají úhel pohledu i jeho vzdálenost vůči akci stejné a mění se jen hodnota času. V takovém případě slouží rozdělení jednoho výjevu do vícero oken pouze k vyjádření, či přímo akcentaci toku času (jednotlivá okna jsou pak nositeli dílčího sdělení a tvoří samostatný celek / záběr, ale jen jeho součástí).

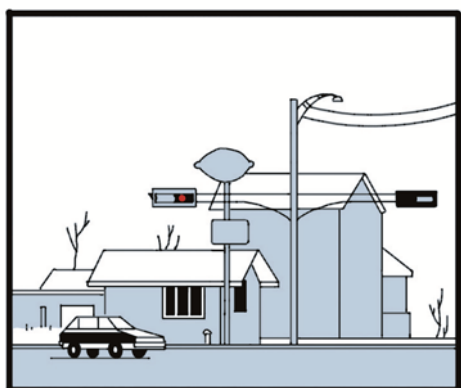
Z toho plyne, že *předěl mezi okny nemá vždy funkci stříhu*. Někdy dochází k členění daného výjevu ve více oken jen v rámci potřeby rozvinout průběh předváděné akce v čase. Proto nelze jednoduše definovat komiksový záběr jako jeden panel (přestože tomu tak zároveň může být a často i je), ale jako panel, či sled panelů spjatých jednotou místa, času, zvoleného úhlu pohledu a vzdálenosti od předváděného děje. Existuje i možnost proměnlivosti zmíněných hodnot v sérii panelů tvořící jeden záběr, jsou-li předváděny *kontinuálně*. Jedná se o jev přejímání a aplikování filmových prostředků, jakými jsou jízda kamery, změna rakursu, atd. do média komiksu. Výsledné série panelů pak i nadále (přes proměnlivost pozadí, či perspektivy) ideově souzní s definicí záběru.

**OBRAZOVOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.1.2. FILMOVÝ ZÁBĚR / KOMIKSOVÝ ZÁBĚR":**



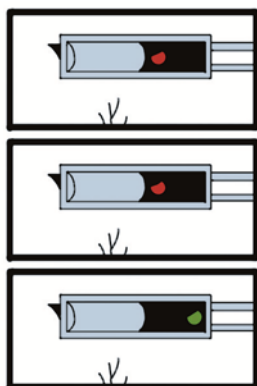
Parafráze série panelů z komiksu Chrise Wareho: *Jimmy Corrigan*

**1 ZÁBĚR = 1 OKNO**



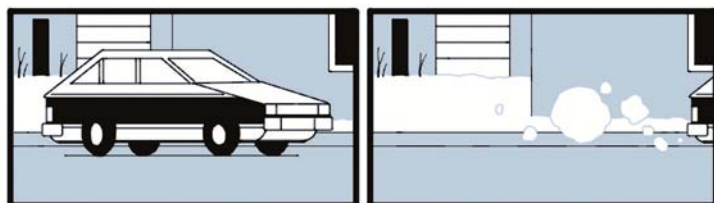
Výjev zobrazuje auto čekající na semaforu. Zvoleným úhlem pohledu a vzdáleností od předváděné akce se panel nevztahuje k sousedním nijak přímo - jedná se o případ "jedno okno jeden záběr".

## 1 ZÁBĚR = SÉRIE OKEN: AKCENTOVÁNÍ ČASU / TRVÁNÍ V ČASE



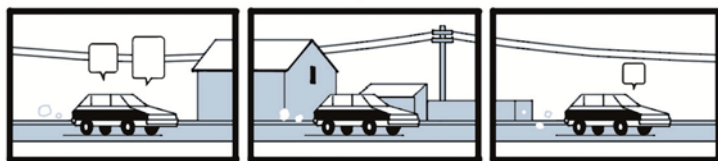
První z této řady panelů zobrazuje detail semaforu, na kterém svítí červená. Druhý panel je zcela shodný. Třetí zachovává kompozici (úhel pohledu a vzdálenost od předváděné akce), ale liší se hodnotou času, jelikož na semaforu již svítí zelená. Tato trojice tedy evidentně tvoří celek, jehož funkcí je *akcentovat čas*, jenž *trval*, než se rozsvítila zelená.

## 1 ZÁBĚR = SÉRIE OKEN: PRŮBĚH AKCE



První z dvojice panelů zobrazuje auto na statickém pozadí. Druhý zachovává pozici, odkud je situace nahlížena, ale mění se v něm pozice auta. Zaměříme-li se pouze na tento panel, je opět nesrozumitelný i kompozičně nevyvážený, čili evidentně v přímém vztahu k prvnímu. Dohromady pak tvoří celek, jehož funkcí je *zobrazit průběh akce*.

## 1 ZÁBĚR = SÉRIE OKEN: JÍZDA



První panel zobrazuje auto na pozadí, jež přechází přes rám a plynule navazuje v panelu následujícím, přičemž pozice auta je v každém ze tří panelů stejná. Jedná se tedy o celek, jehož funkcí je plynule provázet akci (např. dialog), a to nejen v čase, ale především v prostoru. Má tak svou podstatou blízko k filmovému postupu zvanému "jízda".

### 2.1.3. FILMOVÁ SCÉNA / KOMIKSOVÁ SCÉNA

Větší celky jako je scéna, sekvence, nebo díl už v kontextu srovnávání komiksu s filmem nevykazují nijak zásadní odchylky, či disproporce. Určité specifikum komiksové scény oproti filmové spočívá snad jedině ve formální dispozici stránky, či dvojstránky. Jelikož se už z podstaty formátu jedná o určité celky, snaží se do nich autoři při psaní scény často "vejít". Pokud se tedy v komiksu dbá na určitou formálnost, což je třeba případ uváděných Strážců, tak *komiksovou scénou bývá často stránka, či dvojstránka.*

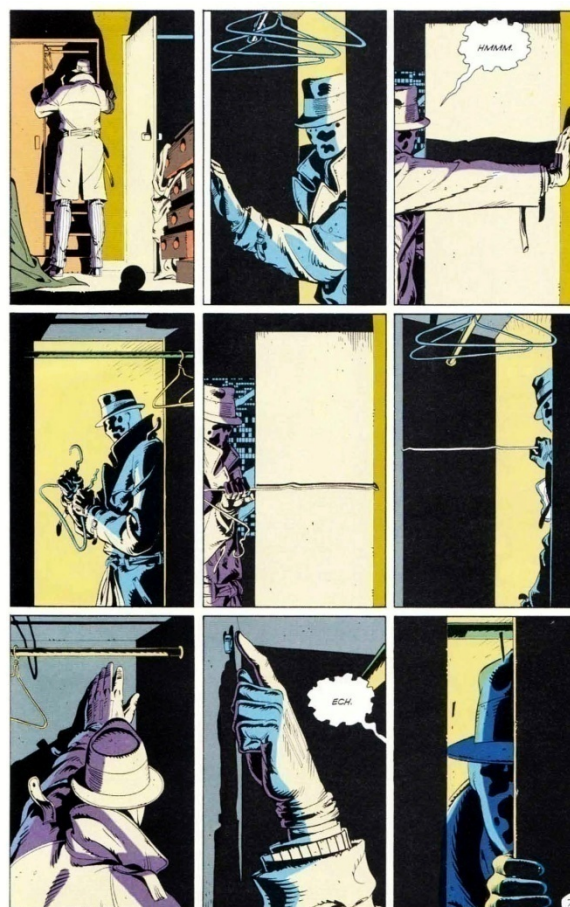
## OBRAZOVOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.1.3. FILMOVÁ SCÉNA / KOMIKSOVÁ SCÉNA":



**AGENTI A SUPERMANI S PŮLNOCÍ...**



25



Uvedená scéna z první kapitoly *Strážců* zobrazuje Rorschacha prohledávajícího vyloupený byt. Všimněme si, jak je scéna vystavěná od nahodilého hledání po konkrétní objev, jehož předznamenání je umístěno do posledního panelu. Co se skrývá za falešným dnem skříně tak zůstává tajemstvím, dokud čtenář neotočí na další dvojstránku. To je důležité zvláště v podobných momentech budovaného napětí, jelikož člověk se při přechodu na další dvojstránku neubrání zhlédnutí všech panelů jako celku.

<sup>25</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)



26

Po otočení listu vidíme Komediantovu tajnou skrýš, jejímž prohledáním scéna končí. Na stránce druhé už se nacházíme v bytě Hollise Masona. Přechod mezi scénami je přitom podpořen i rozdílnou barevnou škálou v každé z nich. Vlevo chladné tóny opuštěného bytu, vpravo teplo krbu. Tím je umocněna jednota děje, místa a času napříč záběry v obou scénách. Obě zároveň mají jasně stanovený začátek v prvním panelu stránky a končí v panelu posledním.

<sup>26</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)



#### 2.1.4. FILMOVÁ SEKVENCE / KOMIKSOVÁ SEKVENCE

Pro sekvenci platí, co pro scénu. V daném srovnání filmu a komiksu se jedná o shodné kategorie, přičemž pojem „sekvence je většinou čistě subjektivní a v témže díle jich může jeden kritik rozlišit jen několik a druhý celou řadu.“<sup>27</sup>

Přesto snad můžeme v příložené první kapitole komiksu *Strážci* rozeznat některé sekvence téměř s objektivní jistotou, jako například na stranách 9-13.

Na str. 9 vidíme Hollise Masona a Daniela Dreiberga rozmlouvat o starých časech, přičemž scéna končí Dannyho odchodem. Na str. 10 se v druhé scéně přesouváme městem do Danielova bytu, kde začíná scéna třetí, když se Daniel setkává s Rorschachem, jenž na něj čeká v kuchyni. Společně pak schází do "dílny", kde čtvrtá scéna i celá sekvence končí. Touto sekvencí o čtyřech scénách, jež se rovnají čtyřem lokacím (interiér bytu Hollise Masona, exteriér newyorské ulice, interiér Dreibergovy kuchyně a interiér Dreibergovy "dílny") se táhne dějová linie, v níž je exponován charakter Daniela Dreiberga. Tím je naplněna výše uvedená definice sekvence, coby části díla skládajícího se z několika scén vyznačujících se jednotou děje, avšak málokdy jednotou místa a času.

---

<sup>27</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

### 2.1.5. FILMOVÁ KAPITOLA / KOMIKSOVÁ KAPITOLA

Kapitola je strukturální jednotka, jež je častější spíše pro komiks, nežli film, avšak i ten bývá někdy dělen na tyto celky včetně uvození titulkem. Např. "Vincent Vega a manželka Marselluse Wallace" ve filmu Quentina Tarantina *Pulp Fiction*. Přesto je kapitola typičtější pro komiks, kde někdy mívá i dvojí funkci. Jednak dílo rozděluje na menší části a zároveň tyto části dává čtenáři v určité časové periodě. Není to pravidlem, avšak i příložený *Strážci* vycházeli původně na pokračování a jako "sebraný" komiks všech dvanácti kapitol byli vydáni až časem. Tento způsob distribuce se určitou měrou otiskuje do podoby komiksu následujícím, věřím, že kladným, způsobem. Jelikož je třeba naplnit očekávání čtenáře, který na každou kapitolu (též *díl*) musí čekat řekněme měsíc, je přirozenou tendencí vystavět kapitolu co možná nejušpohověji. Tento vnější faktor tak plní funkci jakéhosi "dramaturga" díla, které musí neustále držet čtenářovu pozornost, jinak o své čtenáře přijde. V praxi to znamená, že každý nový díl musí náležitě rozvíjet motivy, nebo odpovědět na otázky z dílu předcházejícího a zároveň navnadit na další díl vznesením otázek nových. Tento princip pak zůstává funkčním i zpětně, v kontextu díla jako celku.

Obrazovým příkladem této strukturální jednotky je celá první kapitola *Strážců* s názvem "Agenti a supermani s půlnocí..." uvedená v obrazové příloze.

## 2.1.6. FILM / KOMIKS

Nabízí se srovnat hraný film *Strážci* v režii Zacka Snydera z roku 2009 se zde rozebíraným komiksem *Strážci*, jehož je film adaptací. To však není předmětem této práce a už vůbec ne této kapitoly pojednávající o strukturních jednotkách. Zároveň však není co dodat k výše uvedené definici, že film i komiks jsou uzavřené kompoziční celky.

## 2.2. VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY FILMU V KOMIKSU

Jak jsme nadnesli v úvodu, vzhledem k rozsahu práce pomineme výrazové prostředky vlastní čistě komiksu a budeme zkoumat jen prostředky filmové. Bordwell a Thompsonová uvádějí tyto čtyři: *mizanscénu*, *rámování*, *stříh* a *zvuk*. Obdobu prvních tří lze v médiu komiksu nalézt poměrně snadno a s takovou mírou shody, že se i nadále můžeme bavit o mizanscéně, rámování a stříhu.

*Zvuk* je však přirozeně prostředkem vlastním pouze filmu. Určitá jeho obdoba existuje i v médiu komiksu, ale pro tuto kategorii již musíme použít pojmu *onomatopie*. Té se užívá ke grafickému znázornění citoslovcí, či zvukových efektů. Přestože se jedná o zajímavou a svébytnou disciplínu, jen těžko jí lze suplovat veškeré vlastnosti zvuku, včetně různorodých způsobů jeho tvůrčího užití. Tím se onomatopie poněkud staví proti záměru této práce soustředit se pouze na filmové postupy aplikovatelné v komiksu. Alan Moore a Dave Gibbons se navíc při tvorbě *Strážců* tohoto výrazového prostředku zcela zřekli. Z tohoto důvodu pomineme danou kategorii také.

Dalším z filmových postupů, jehož se tentokrát sice může užívat bez problému i v komiksu, ale není toho z podstaty komiksového formátu tolik zapotřebí, je *pravidlo osy*. Tato disciplína se ve filmu ustanovila především s ohledem na nepříjemný vizuální účín, jež se dostavuje, je-li osa překročena. Tento jev je však podmíněn jednak průběhem v čase, jednak střídáním obrazů na jedné a té samé ploše. Komiksovým záběrům však náleží vždy samostatné místo v kompozici stránky, na kterou se navíc čtenář může dívat libovolně dlouho. Jak lze pozorovat ve *Strážcích*, některé scény pravidlu osy odpovídají, některé ne. Žádný rozdíl v jejich účínu zde však nevnímáme.

Výše uvedené rozhodnutí zaměřit se jen na výrazové prostředky mající shodu s filmem pramení nikoli z přesvědčení, že ostatní jsou podřadné, či nehodny zájmu, ale naopak. Zkoumat čistě komiksová specifika (a onomatopie sem patří) považuji za podnět k samostatné studii a nerad bych je učinil pouhou kapitolou, či dodatkem k studii této.

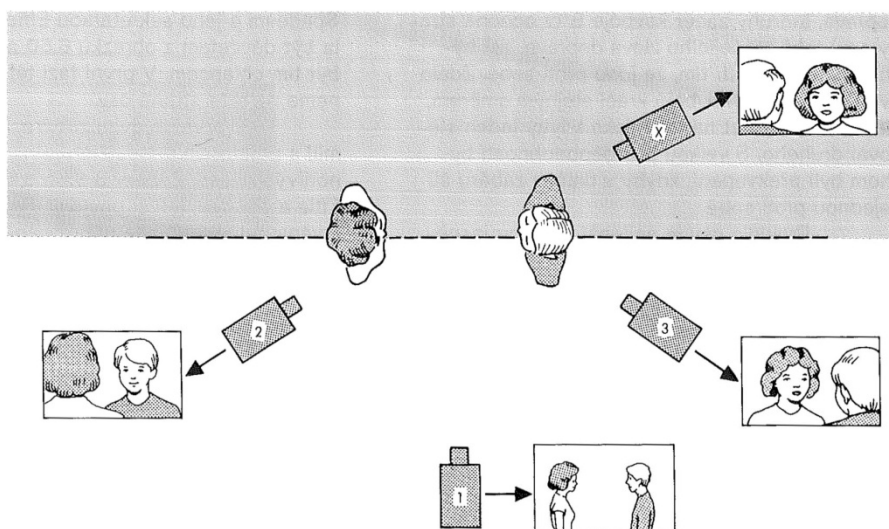
## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KAPITOLY "2.2. VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY FILMU V KOMIKSU":



Přestože se ve *Strážcích* nepoužívá onomatopoeie, přirozeně to neznamená, že by se příběh odehrával v němém světě. Zde je příklad scény, která skrze monolog postavy zprostředkovává informaci, že v domě jsou slyšet zvuky.

<sup>28</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## PRAVIDLO OSY



29

Zde je obrazové schéma převzaté z knihy *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. „Pravidlo osy zajišťuje konzistentní směry pohledů. V záběrech 1, 2 a 3 se dívka dívá doprava a chlapec doleva. Záběr X porušuje tento model a ukazuje dívku, jak se dívá doleva.<sup>30</sup>“ Nejde přitom jen o směr pohledů, ale obecné ustanovení pozic. Dívka vždy stojí vlevo. Chlapec vždy vpravo.

<sup>29</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (NAMU 2011)

<sup>30</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (NAMU 2011)



31

Zde je pravidlo osy dodrženo.



32

A zde nikoli.

<sup>31</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>32</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

### 2.3. MIZANSCÉNA

„Původní francouzský výraz "mise en scène" znamená "dát na scénu" a zpočátku se používal v souvislosti s režírováním divadelních her. Filmoví badatelé termín přenesli na filmovou režii a označují jím režisérovu kontrolu nad tím, co se objeví ve filmovém okénku. Jak lze očekávat, mizanscéna zahrnuje ty aspekty filmu, které lze rozeznat i v divadle: prostředí, osvětlování, kostým a chování postav.“<sup>33</sup>

Jinými slovy, mizanscéna je souhrn všeho vizuálního, co se nachází před kamerou. Aby tato definice rovnou platila i pro komiks, chtělo by se napsat "souhrn všeho vizuálního, co se nachází v rámu obrazu". Pak by však do mizanscény spadl i výrazový prostředek "rámování", včetně kategorie "rakursu". Obojí totiž přímo ovlivňuje obsah rámu, stejně jako například osvětlení. V kontextu komiksu tedy nezbyvá, než přijmout představu určité fiktivní kamery zprostředkovávající předkládané obrazy a vše, co souvisí s její polohou, řadit do "rámování". Přes toto ctění logiky rozřazení výše uvedených prvků mizanscény však přikládám ještě dva.

Tím prvním je *rekvizita*. O ní sice Bordwell s Thompsonovou také pojednávají, ale jen jako o součásti *prostředí*, což se mi zdá nepřesné. Pokud bychom totiž vnímali rekvizitu pouze ve vztahu k některému z uvedených prvků mizanscény, pak stejně tak může souviset s kostýmem, či maskou (např. škraboška ve filmu *Eyes Wide Shut*). Osobně ji však považuji za autonomní jednotku. Stejně jako *barvu*.

Určitá barva, či barevná kombinace se sice z podstaty váže na některý z prvků mizanscény, ale volně. Barevný motiv totiž může přecházet například z prostředí na rekvizitu, kostým, nebo i osvětlení. Přes její podmíněnost některým z ostatních prvků ji tak považuji za prvek samostatný ve smyslu schopnosti nést obsah.

Výčtem všech prvků mizanscény zde tedy míním: *prostředí, rekvizitu, kostým a masku, osvětlování, inscenování a barvu*.

---

<sup>33</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu (NAMU 2011)



## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KAPITOLY "2.3. MIZANSCÉNA":

Nyní rozebereme, jak se s mizanscénou pracuje v komiksu *Strážci*:

### 2.3.1. PROSTŘEDÍ

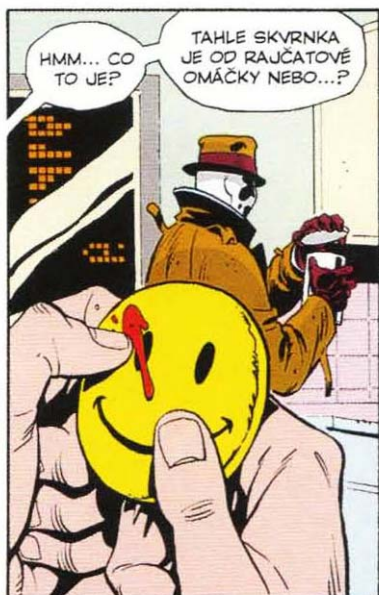


34

Každá z hlavních postav první kapitoly je mimo jiné exponována skrze *prostředí*, v němž žije. Zde uvádíme například domov Hollise Masona. Jak se dozvídáme, Daniel Dreiberg sem pravidelně dochází, aby s Hollisem společně zavzpomínali na staré časy. Motiv vzpomínání přitom prostupuje celou místnost, jež je jakousi vitrínou úspěchů a bývalé slávy.

<sup>34</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

### 2.3.2. REKVIZITA



35

Jednou vůbec z nejslavnějších rekvizit komiksového světa je Komediantova žlutá "smiley" placka. *Strážci* začínají po vzoru *Občana Kanea* Komediantovou smrtí, takže je přítomen vlastně vždy jen ve vzpomínkách některé z postav (viz druhá kapitola *Přátelé v dálce*). Placka tak slouží coby zástupný symbol mrtvého Komedianta a v obecnější rovině i jako symbol pominuvší éry maskovaných hrdinů.

<sup>35</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

### 2.3.3. KOSTÝM A MASKA



36

V kontextu *Strážců* se tyto kategorie zdají být úsměvně doslovné, avšak kostýmem, či maskou nenazýváme jen převleky hrdinů, nýbrž veškeré ošacení, či vzhled postav. Zde uvádíme například zevnějšek Daniela Dreibera, jenž byl kdysi maskovaným strážcem zvaným Sůva.

Když Dreiber zaregistruje vylomený zámek, jeho účes v ten moment hází na domovní dveře charakteristický "soví" stín. Zatímco v prvním panelu se potlačované alter ego teprve probouzí, do druhého panelu už Dreiber vchází jako Sůva. Když zpětně zhodnotíme jeho zevnějšek (účes, brýle, kabát), vidíme, že touha zůstat Sůvou, ať už vědomá, či nevědomá, rezonuje i v jeho současném životě.

<sup>36</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.3.4. OSVĚTLOVÁNÍ



37

Filmové osvětlení vzešlo z technické potřeby zajistit na scéně dostatečné množství světla pro optimální exponování obrazu na filmový pás. Postupně se však rozvinulo v disciplínu, jež dokáže *vést a manipulovat divákovu pozornost*, nebo být dokonce nositelem obsahu. Těchto postupů se pak užívá i v komiksu, přirozeně v souladu se zvolenou formou stylizace.

Ve *Strážcích* se užívá osvětlení včetně nápodoby všech kategorií osvětlení filmového. To jest *kvality, směru, zdroje či barvy*. Zvláštní akcent je přitom kladen na úlohu *stínu*, jenž má obecně vlastnost skrývat detaily, či zvyšovat napětí.

Uvádíme příklad expozice Rorschacha skrze hru světla a stínu. V prvním panelu vidíme měsíc v úplňku. V druhém Rorschachův vržený stín. Měsíc se tak stává zdrojem světla. Následně je tato nadsázka stvrzena, když měsíční protisvětlo noří do stínu celou plochu Rorschachova obličeje. Jednak tím zůstává neodhalen a pak tím vchází do vizuální souvztažnosti s měsícem. Ve zvolené míře stylizace je tak Rorschach exponován jako noční tvor.

Pohlédneme-li trochu zpět na byt Hollise Masona, vidíme poněkud klasičtější práci s osvětlením. A to ve všech kategoriích. *Zdrojem* světla je krb, což určuje jeho

<sup>37</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

světelnou *kvalitu* (zde *ostrost*, protipólem je *rozptýlenost*), *směr* (vržené stíny) a *barvu* (hřejivě žlutá).

### 2.3.5. INSCENOVÁNÍ



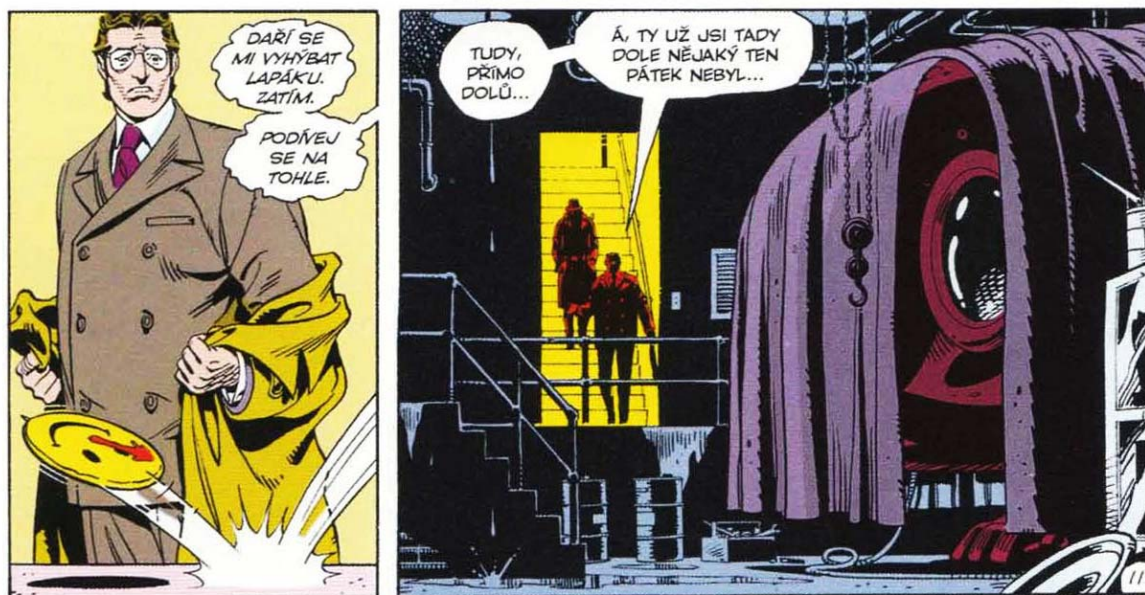
38

Inscenováním je v kontextu mizanscény myšlen *herecký výkon*. Ten sestává z těchto prvků: *zjev, gesto a výraz tváře*. U filmu je to pak ještě *hlas*, potažmo zvukový projev, což se v komiksu řeší formou "bublin" s *textem*.

Zde uvádíme opět Rorschacha a jeho minimalisticky chladný "herecký projev", kontrastující s téměř úsměvnou kreací Štístka Harryho. Štístkův strach přitom neprozrazuje pouze jeho vlastní charakter, ale i mnoho z povahy Rorschachovy.

<sup>38</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

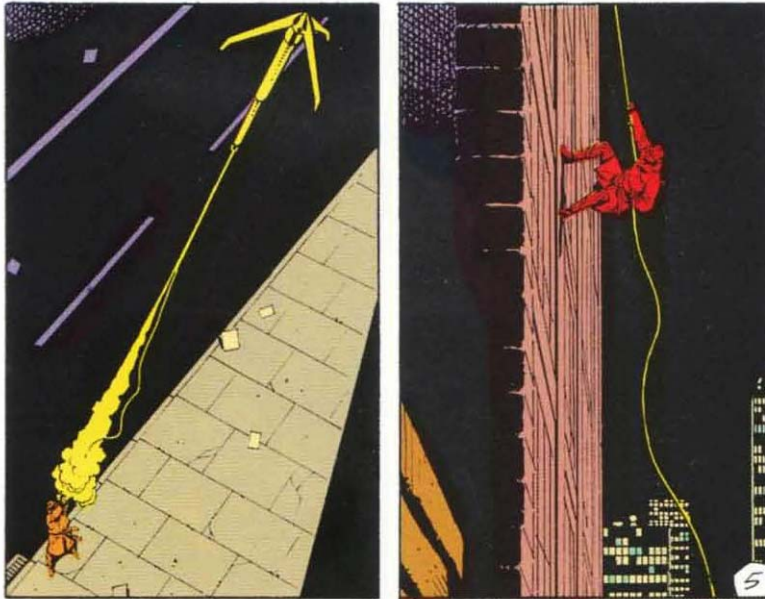
### 2.3.6. BARVA



39

Jak již bylo zmíněno, žlutá placka je vedle Komedianta i symbolem samotné potřeby vést život maskovaného hrdiny. Ta rezonuje celým komiksem a je jedním z jeho hlavních motivů. Ne vždy je však vyjádřena explicitní přítomností zmíněné rekvizity. Někdy se tak děje pouze prostřednictvím jejích barev. Kombinace žluté, červené a černé je pak motivem, který je použit vždy, když se postavy nějakým způsobem vrací k době své aktivity, nebo se aktivními znova stávají.

<sup>39</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)



40

Nalezená placka Rorschacha motivuje k bližšímu ohledání vyloupeného bytu. Barevné provedení této scény předznamenává řetězec událostí, jenž se ukáže být v přímém vztahu k zlaté ěře strážců.



41

Vzpomínání této éry je náplní již několikrát zmíněné scény u Hollise Masona. Zde hraje svou roli nejen barevná škála, ale i kruh tvořený krbovým světlem, který odkazuje k tvaru Komediantsovy placky.

<sup>40</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>41</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

## 2.4. RÁMOVÁNÍ

*Rámováním* se rozumí vzdálenost a úhel kamery od snímaného objektu. Vzdálenost určuje *velikost záběru* a snímací úhel, je-li odchýlen od běžného sklonu kamery, označujeme jako tzv. *rakurs*.

### 2.4.1. VELIKOST ZÁBĚRU

Volba a změna jednotlivých velikostí vychází, dle Płażewského, z *povahy lidského vnímání*. Přirozenou snahou tvůrce tedy je zůstat v souladu s vrozenými dispozicemi diváka. Tuto myšlenku rozvádí citací Chartiera a Desplanquesa, která pojednává o paralele mezi běžným pozorováním a filmařským postupem:

*„Jestliže při přecházení kolem kavárenské terasy vidím u stolku své tři přátele v živé diskusi a jestliže se před kavárnou zastavím, abych sledoval jejich rozhovor, jistě nemám dojem, že vidím tu scénu bez přestání vcelku. Můj pohled totiž nejdříve klouzal po celé terase, potom náhle utkvěl na skupince přátel. Mou pozornost dále upoutal jeden z nich, ten, který mluvil nejvzrušeněji, potom jsem se soustředil na tvář jednoho z posluchačů. Díval jsem se na ten výjev postupně vrhanými pohledy. Členění události v režisérském scénáři na jednotlivé záběry – je-li dobře provedeno – nutně odpovídá jednotlivým zvrátům mé pozornosti. V takovém režisérském scénáři by popsaná scéna začínala záběrem kavárny ve velkém celku, který odpovídá těkavému pohledu mimojdoucího chodce, potom by se skupina debatérů natáčela v celkovém záběru, nato by následoval americký plán toho, kdo mluví, a detail tváře posluchačovy.“<sup>42</sup>*

---

<sup>42</sup> J. P. Chartier, R. P. Desplanques: *Derrière l'écran* (Spes 1950) převzato z knihy Jerzy Płażewského: *Filmová řeč*



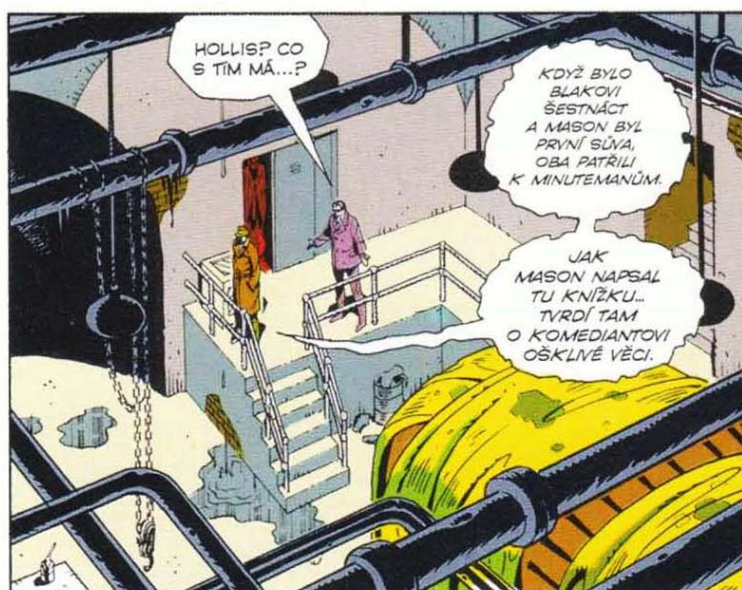
## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.4.1. VELIKOST ZÁBĚRU":

Velikosti záběru jsou odvozeny z hraného filmu, kde je nejčastěji snímaným objektem lidské tělo. To je také standardním měřítkem níže uvedeného dělení (volně podle Płażewského a Bordwella / Thompsonové).

### 2.4.1.1. VELKÝ CELEK (VC)



43



- úplný obraz místa děje, celkový pohled, lidská postava podřízena svému prostředí je drobná, či nerozeznatelná

*„Ukazujeme-li celou krajinu, celý interiér ze značné vzdálenosti, můžeme se okamžitě orientovat, kde, v jakém místě se bude odehrávat další děj, rozvíjený nejbližšími záběry. (...)*

*Velký celek umožňuje obsáhnout zrakem území, jež se pak bude ukazovat po částech, a určit zásadní prostorové vztahy.“<sup>44</sup>*

<sup>43</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>44</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

#### 2.4.1.2. CELEK (C)



- lidská postava se ukazuje celá od paty po hlavu, pozadí nadále zaujímá důležité, i když nikoli hlavní místo

*„Celek zpřesňuje nejdůležitější údaje velkého celku a slouží přenášení důrazu z pozadí na hrdinu (méně často je tomu naopak), čili spojuje prvky „kde“ s prvkem „kdo“.“* <sup>46</sup>

<sup>45</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>46</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

### 2.4.1.3. AMERICKÝ PLÁN



- člověk ukázaný po kolena, pozornost přechází z pozadí na člověka, jenž začíná zaujímat dominantní postavení

*„Tento druh záběru je vizuální realizací základního způsobu, jak vnímáme lidi ze svého okolí, když žádná podrobnost nesoustřeďuje na sebe naši pozornost a když ani my se nezajímáme o celé široké okolí nebo krajinu. Takto (...) vidíme své soubesedníky vždycky po kolena (...). Ve vztahu k polocelku (k americkému plánu) znamenají všechny ostatní druhy záběrů, že se naše pozornost soustřeďuje, nebo uvolňuje.“<sup>48</sup>*

*„Citace Boleslawa Lewickiho činí z amerického plánu základní velikost rámu, přičemž „všechny ostatní druhy záběrů pokládá za odchylky in plus nebo in minus (...).“<sup>49</sup>*

Pohlédneme-li však na *Strážce*, americký plán je zde rámem poměrně vzácným. To, co o něm tvrdí Boleslaw Lewicki, by v kontextu Strážců platilo spíše o *polocelku*. Využijeme tedy této příležitosti ke konstatování, že uváděné kategorie rámu jsou relativní a spíše orientační.

<sup>47</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

<sup>48</sup> Bolesław Lewicki: *Percepcyjne uwarunkowanie estetyki filmu* (Kwartalnik Filmowy 1953) převzato z knihy Jerzy Płażewského: *Filmová řeč*

<sup>49</sup> Jerzy Płażewski: *Filmová řeč* (ORBIS 1967)

#### 2.4.1.4. POLOCELEK (PC)



50



- člověk od pasu nahoru, gesta a výrazy tváře jsou zde již rozpoznatelné

*„Tvůrce tu odlišuje osoby pro děj nejdůležitější tím, že je izoluje od ostatních a plně na ně soustředí divákovu pozornost.“<sup>51</sup>*

<sup>50</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>51</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

#### 2.4.1.5. POLODETAIL (PD)



52

- tělo od hrudi nahoru s kompozičním důrazem na obličej, pozadí se prakticky eliminuje

Od polodetailu dál už se rámuje převážně se záměrem postihnout psychologii postav.

---

<sup>52</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

#### 2.4.1.6. DETAIL (D)



- lidská tvář zaujímá většinu prostoru v rámu

#### 2.4.1.7. VELKÝ DETAIL (VD)



- zdůrazňuje část obličeje, nebo vyčleňuje a zvětšuje nějaký předmět

<sup>53</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>54</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

## 2.4.2. RAKURS

Rakurs, neboli odchýlení od běžného sklonu kamery, se nejčastěji odvozuje od postavení možného pozorovatele akce. „Vidíme daný záběr shora, neboť kamera se ztotožňuje s vysokým hrdinou. Díváme se na jiný záběr z úrovně podlahy, neboť v popředí leží na zemi herec sražený nečekaným úderem.“<sup>55</sup>

Jak je zde naznačeno, rozlišujeme hlavní tři typy rakursu: *nadhled*, *podhled* a *odklon od vertikály* (ve smyslu vertikální osy kamery)

Každý z těchto úhlů může ovlivnit emocionální účín snímané scény. Existují i popisy těchto účínů. K tomuto však uvádíme citát z knihy *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*: „Někdy máme tendenci přisuzovat určitým úhlům, velikostem a dalším vlastnostem rámování absolutní významy. Je snadné říci, že při rámování z podhledu vypadá postava mocně a že rámování z nadhledu ukazuje postavu jako poníženou nebo poraženou. Slovní analogie jsou zvláště svůdné: nakloněné rámování jako by znamenalo, že „se světem je to nahnuté“. (...)“

*Pokud se budeme spoléhat na formulky, opomineme fakt, že význam a účinek vždy vycházejí z filmu, z jeho fungování jakožto systému. Teprve kontext určuje, jakou funkci budou mít rámování, mizanscéna, fotografické vlastnosti záběru a další postupy.“<sup>56</sup>*

---

<sup>55</sup> Jerzy Płażewski: *Filmová řeč* (ORBIS 1967)

<sup>56</sup> David Bordwell, Kristin Thompsonová: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (NAMU 2011)

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.4.2. RAKURS":

### 2.4.2.1. NADHLED



57

### 2.4.2.2. PODHLED



58

<sup>57</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>58</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)



### 2.4.2.3. ODKLON OD VERTIKÁLY



59

Jak již bylo naznačeno citací Bordwella a Thompsonové, rozebírat rakurs mimo kontext by bylo poněkud bezpředmětné. Podíváme se proto, jakou funkci má rakurs zvolených ukázek ve vztahu k celku, jímž je samotný úvod první kapitoly *Strážců*.



60



*Nadhled* slouží ke ztotožnění s pohledem detektivů. *Odklon od vertikály* umocňuje kontrast mezi rutinní rekonstrukcí (znázorněnou neutrálně z běžného úhlu) a dynamikou retrospektivních prostřihů. *Podhled* náleží Rorschachovi, vzhlížejícímu z ulice vzhůru. V přeneseném smyslu je tak nadhledem vyjádřen povrchní přístup detektivů, kteří, aniž by cokoli důležitého zjistili, nakonec pohodlně sjíždí výtahem

<sup>59</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

<sup>60</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

dolů. Naopak podhled představuje Rorschacha jako pouliční živel, jenž navíc neváhá vynaložit určitou námahu k ohledání místa činu a jeho zájem je tedy evidentně hlubší.



61

Zde ještě uvádíme, jak je do popsaného schématu podhledů včleněn nadhled. Rorschach, shlížející na Komediantovu placku, je zde zobrazen skrze vržený stín. Přes logiku věci tak i v tomto panelu funguje klasická majestátnost podhledu.

---

<sup>61</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

## 2.5. STŘIH

Střih, nebo též montáž, či skladba „organizuje filmový materiál sestavením jednotlivých záběrů v určité posloupnosti časové (dramaturgická skladba) a příčinné (asociativní skladba), přičemž se tomuto materiálu dodává patřičný rytmus a plynulost (technický střih).“<sup>62</sup>

Stejně kategorie lze rozeznat i v médiu komiksu.

### TYPY STŘIHOVÉ SKLADBY (volně podle Płażewského):

- 1) **Technický střih** spočívá v uspořádání vizuálně obsahového materiálu do *plynulého* vyprávění s promyšleným *rytmem*, jenž umožňuje jasnou a logickou *orientaci* v situačních změnách.
- 2) **Dramaturgická skladba** spočívá v konstruování vyprávění s ohledem na počet jednotlivých dějových rovin a vztah mezi nimi.
- 3) **Asociativní skladba** spočívá v obohacení vědomí o jisté obsahy, jež nejsou v obrazech samých, nýbrž vyplývají ze vzájemných vztahů jednoho k druhému.

---

<sup>62</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

## 2.6. TECHNICKÝ STŘIH

Úlohou technického střihu je skládat k sobě záběry s ohledem na *plynulost, orientaci a rytmus*.

### OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KAPITOLY "2.6. TECHNICKÝ STŘIH":

#### 2.6.1. PLYNULOST



The scene viewed through reader's eyes . . . seen from inside reader's head.



Final Panel selected from sequence of action.

63

Na příkladu z knihy Willa Eisnera vidíme, že v komiksu je akce ztvárněna povětšinou skrze moment, jenž dává tušit předchozí i následující průběh akce nad rámec zobrazeného.

Z toho plyne, že mezi panely vznikají skoky ve vývoji situace. Úlohou technického střihu ve smyslu plynulosti je tedy činit tyto skoky co možná nejnenápadnějšími, či nejpřirozenějšími.

<sup>63</sup> Will Eisner: Comics & Sequential Art (Poorhouse press 1985)



64

V této scéně ze Strážců se mezi panely přechází s takovou mírou obratnosti, že lze uvést v kontext slavné myšlenky kanadského animátora Normana McLarena: „Animace není umění pohyblivých kreseb, ale kreslených pohybů. To, co se odehraje mezi každými dvěma okénky je mnohem důležitější než to, co je na nich. Animace je tedy umění manipulace s neviditelnými mezerami mezi jednotlivými okénky.“<sup>65</sup>

Namísto "animace" stačí dosadit "komiks" a daná definice vyjadřuje i podstatu komiksu, coby sekvenčního umění.

---

<sup>64</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>65</sup> citace Normana McLarena je převzata z knihy Jiřího Kubíčka: Úvod do estetiky animace (AMU Praha 2004)

## 2.6.2. ORIENTACE



66

V této scéně se orientace dociluje opakováním vizuálního prvku z předchozího panelu v panelu následujícím: napřed vidíme otevřené dveře, pak dveře a schody, schody a ceduli z boku a nakonec ceduli zepředu. I když se tak mění úhly, z nichž je daná akce nahlížena, díky těmto vodítkům lze snadno určit prostorové vztahy napříč panely.

<sup>66</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

### 2.6.3. RYTMUS



67

Zde je ukázka vizuální rytimizace. Rytmem je však míněn i vzájemný vztah větších celků. Pohlédneme-li na první kapitolu *Strážců*, vidíme určitý dramaturgický vzorec. Rorschach navštěvuje staré známé, aby je informoval o Komediantově smrti. Tím se přesouváme mezi postavami, jež nám jsou takto představovány.

Vezmeme si například Daniela Dreibergera. Vidíme ho na návštěvě u Hollise Masona, pak u něj doma konfrontovaného s Rorschachem a na závěr sedícího o samotě v jeho "dílně". V ten moment se děj přesouvá jinač. Každý takovýto celek má svou malou expozici, kulminaci (to, co posouvá děj dopředu) a moment "vybití". Úlohou rytmu je tedy skládat tyto celky s ohledem na udržované napětí. Podaří-li se přejít z jednoho celku do druhého v momentě, kdy slábně čtenářův zájem, docílujeme optimálního *tempa*.

<sup>67</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.7. DRAMATURGICKÁ SKLADBA

Dramaturgická skladba se týká především větších celků. Pokud příběh nesestává pouze z jedné dějové roviny (*lineární skladba*), ale dochází v něm například k prolínání současnosti s minulostí (*retrospektivní skladba*), nebo rozvíjení několika dějů, jež se proplétají (*paralelní skladba*), je úlohou dramaturgické skladby organizovat tyto dějové roviny s ohledem na přehlednost a sugesci.

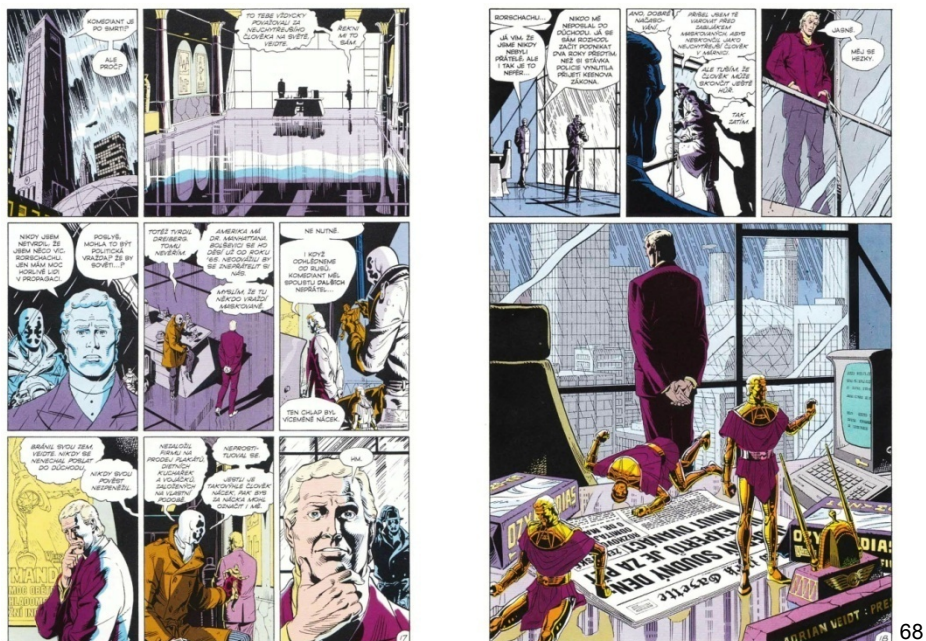
V komiksu *Strážci* jsou zastoupeny všechny tyto kategorie. Nikoli však v první kapitole. Alespoň ne měrou, nebo účinem, jakým působí prolínání některých větších částí. Veškeré aspekty a způsoby užití dramaturgické skladby v komiksu *Strážci* pak lze ocenit až v kontextu *Strážců*, coby kompozičního celku.

Přesto se zde pokusíme alespoň naznačit principy daných postupů:



## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.7. DRAMATURGICKÁ SKLADBA":

### 2.7.1. LINEÁRNÍ SKLADBA



Lineární skladbou se rozumí nejprostší forma vyprávění, operující jednotou děje a často i místa a času. Je tedy podřízena *chronologii*.

V první kapitole komiksu *Strážci* bychom za celek odpovídající dané definici mohli označit například toto Rorschachovo setkání s Veidtem.

<sup>68</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.7.2. PARALELNÍ SKLADBA



Paralelní skladba *rozvíjí dva nebo několik motivů*, které jsou na sobě přímo, či nepřímě závislé a *proplétají se*. Zvláštní podkategorií paralelní skladby je skladba *synchronní*. Synchronní skladba rozvíjí motivy probíhající *zcela současně*. Typické je pro ni ono "zatímco na jiném místě...".

Zde vidíme Dr. Manhattanu teleportovat Rorschacha mimo výzkumný ústav. Na chvíli se přesuneme s Rorschachem, abychom byli svědky jeho překvapení, a posléze se vracíme k Dr. Manhattanovi a Laurii. Doba, již jsme strávili s Rorschachem, se přitom rovná době uběhnuvší mezi opuštěním a navrácením do výzkumného ústavu.

<sup>69</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)



## 2.8. ASOCIATIVNÍ SKLADBA

Jerzy Płażewski ji nazývá tvořivou skladbou a píše: „*Při skladbě tohoto typu vztah jedněch obrazů k druhým vytváří určité nové pojmy, jež žádný z těchto obrazů sám o sobě neobsahuje.*“<sup>72</sup> Dále uvádí tyto čtyři druhy asociativní skladby: *skladba analogií, skladba protikladem, rapid montáž a skladba příznačného motivu ("leitmotivu")*.

Tři z nich si představíme opět na příkladu *Strážců* níže, avšak *rapid montáž je prostředkem pouze filmovým*. Operuje totiž sérií krátkých záběrů dávkovaných většinou takovou rychlostí, že divák nestačí analyzovat jejich obsahovou rovinu a vnímá je pouze na vizuální bázi. Komiks tohoto efektu nemůže docílit jednoduše z podstaty vlastní formy. Nedokáže totiž čtenáři diktovat čas strávený nad jednotlivými panely.

---

<sup>72</sup> Jerzy Płażewski: *Filmová řeč* (ORBIS 1967)

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KE KAPITOLE "2.8. ASOCIATIVNÍ SKLADBA":

### 2.8.1. SKLADBA ANALOGIÍ



73

Přestože i v příložené první kapitole *Strážců* lze nalézt určité náznaky analogické skladby, uvádím zde dvojstranu z kapitoly třetí, jež je jejím pravděpodobně nejnázornějším příkladem. Scény Dr. Manhattanova účastnického se debaty v televizním studiu jsou střídány se scénami přepadení Dreibergera a Laurie. Toto srovnání předznamenává léčku, která je na Dr. Manhattanova přichystána prostřednictvím útočného formátu televizní debaty.

<sup>73</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.8.2. SKLADBA PROTIKLADEM

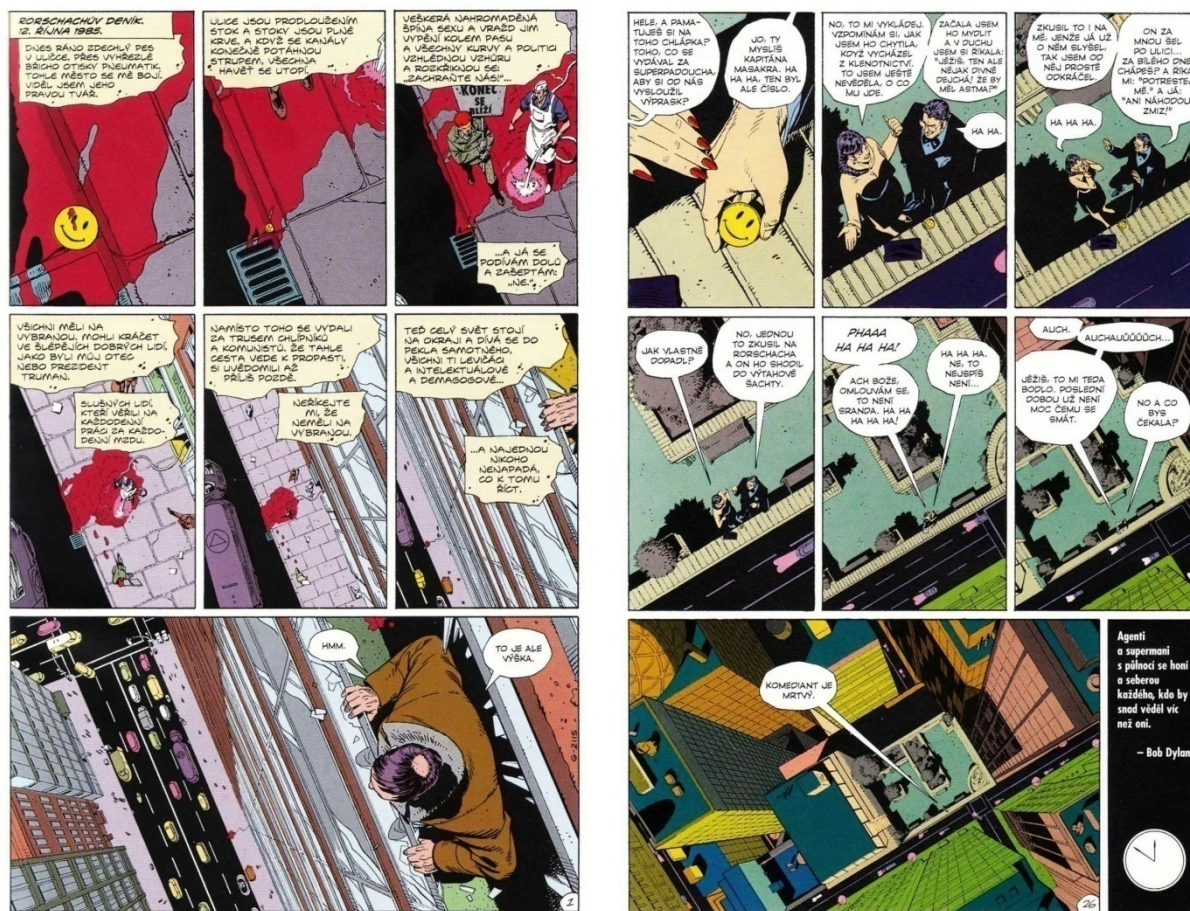


74

Dvojstrana, kterou jsme uvedli jako příklad retrospektivní skladby, je zároveň skladbou protikladem. Dynamická a emotivní retrospektiva je ve značném kontrastu ke klidu a statičnosti scén ohledávání místa činu. Tím je zvýrazněn chladný přístup detektivů.

<sup>74</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

### 2.8.3. SKLADBA PŘÍZNAČNÉHO MOTIVU ("LEITMOTIVU")



75

Jedním z příznačných motivů *Strážců*, opakujících se na mnoha místech, je *symetrie*. Zde uvedená první a poslední strana první kapitoly evokuje určitý řád. Přesto je pro komiks *Strážci* příznačný spíše motiv nahodilosti vykazující zvláštní souměrnost.

<sup>75</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)



76

Tyto výňatky z první kapitoly (Dreibergovo setkání s Rorschachem a Rorschachovo setkání s Dr. Manhattanem) vykazují téměř shodné záběrování. Tím je předznamenáno, že v pozici zaskočeného (a přes veškerý vzdor i submisivního) bude tentokrát Rorschach.

<sup>76</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)



## 2.9. STYLISTICKÉ FORMY

*„Nástrojem náznaku přesahujícího prostý popis jsou filmové stylistické formy, vytvořené podle literárních tropů a figur ze stejných podnětů. Některé z nich (např. elipsa, zčásti i gradace) mají usnadnit pořádání a kondenzaci fabulárního materiálu, avšak valnou většinou slouží emocionálnímu komentování obsahu, naznačování významů příliš subtilních, než aby se daly vyjádřit přímo.*

*Ani počet těchto forem ani hranice mezi nimi nelze ovšem určovat příliš rigorózně. Neřadí se k sobě přesně v téže rovině, jejich hranice jsou často plynulé, někdy se přímo překrývají (eufemismus obvykle bývá i metonymií nebo synekdochou apod.).“<sup>77</sup>*

Logikou věci se stylistické formy blíží asociativní skladbě, ale operují s menšími celky. Často i uvnitř jediného záběru. Płażewski uvádí výčet těchto stylistických forem: *stupňování (gradace), opakování, refrén, elipsa (výpustka), prodloužené napětí, litotes, antitéza, metonymie, synekdocha, eufemismus, metafora, symbol a alegorie*. Pro tento velký počet stylistických forem si v obrazové příloze představíme pouze tři.

---

<sup>77</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA KAPITOLY "2.9. STYLICKÉ FORMY":

### 2.9.1. ELIPSA



*Elipsa* je obecně považována za nejdůležitější stylistickou formu. Slouží k vypuštění těch momentů či celých částí příběhu, které si má čtenář sám domyslet. Tím značně přispívá k tempu vyprávění. Zde je uveden příklad práce s menšími výpustkami. V takovém případě se jedná o tzv. "eliptický střih".

<sup>78</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: *Strážci* (CREW, BB/art 2005)

## 2.9.2. METONYMIE



79

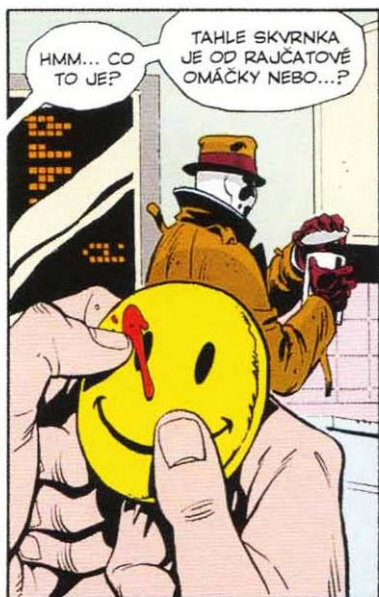
Metonymie je „Označení předmětu nebo činnosti jiným předmětem nebo činností, jež je s předchozí činností v blízkém příčinném vztahu.“<sup>80</sup>

Figurka Ozymandia (Veidt v přestrojení) zůstala ležet na stole celá pokroucená od toho, jak si s ní předtím Rorschach hrál. Vztah Rorschacha k Veidtovi tak vyplývá nejen explicitně z jejich rozhovoru, ale je metonymicky vyjádřen i figurkou, jež spočívá zohýbána v krajně nepřírozené pozici.

<sup>79</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>80</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

## SYMBOL



81

Zmíněná rekvizita má z hlediska stylistických forem též funkci *symbolu*. „Dáváme-li pojmu, začleněnému do dramatické akce, nový, širší, přenesený význam, aniž jej konfrontujeme s druhým pojmem, jde o symbol.“<sup>82</sup>

<sup>81</sup> Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (CREW, BB/art 2005)

<sup>82</sup> Jerzy Płażewski: Filmová řeč (ORBIS 1967)

### 3.1. ZÁVĚR

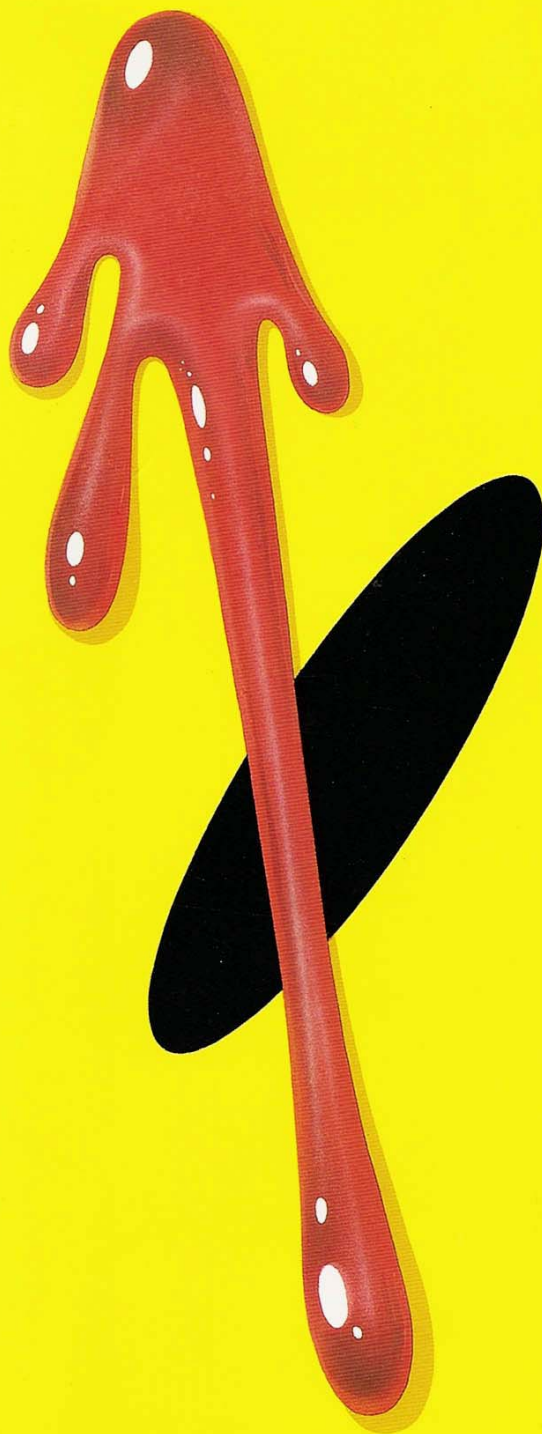
Závěrem bych rád poukázal na prakticko-ekonomický aspekt komiksu (nejen) v kontextu studia na FAMU. Studenti kateder scenáristiky a dramaturgie, animované tvorby, režie, produkce a dost možná i dokumentární tvorby, či jiných kateder mohou mít vize, jež jsou v podmínkách českého filmu nerealizovatelné. Uvedeme hypotetický příklad studenta scenáristiky, který naturelem tíhne k žánru sci-fi. Pokud by napsal scénář z prostředí mezigalaktických válek, čelí rozhodnutí buď zcela rezignovat na jeho realizaci, nebo značně slevit z původních představ. Důvodem je přirozeně rozpočet. Výprava a trikové scény, od jejichž kvality by se odvíjelo i vyznění scénáře, však v komiksu nejsou podmíněny finančně, nýbrž zručností výtvarníka. Z toho plyne, že komiks rozkrývá možnosti realizace technicky či finančně náročných projektů, které navíc nejsou vázány na žádný z běžných formátů. Zatímco ve filmu je standardem buď krátký film nebo až celovečerní metráž, u komiksu žádný takto stanovený rozsah díla neexistuje.

Tím bych však opět nerad evokoval myšlenku, že komiks je pouze levnější nápodoba filmu. Scénáristická látka v komiksovém médiu většinou nabere vlastní směr. Neboť vizuální souvztažnosti jednotlivých panelů v kompozici stránky podněcují k velice specifické formě uvažování a určují tak ráz vyprávění. To činí z komiksu zcela jedinečné médium.

## 3.2. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

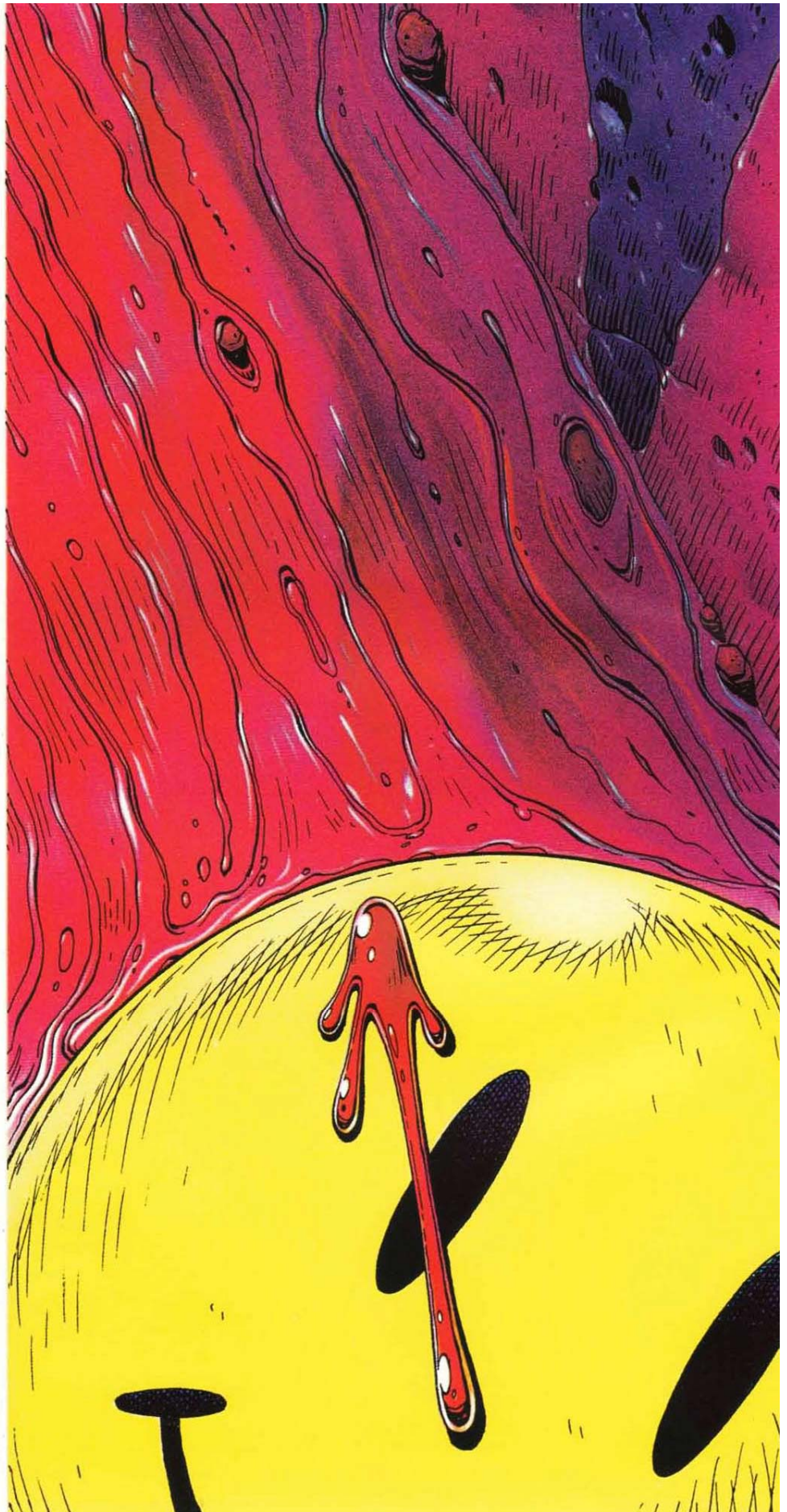
WATCHMEN

ALAN MOORE  
DAVE GIBBONS



STRÁŽCI

# KAPITOLA







RORSCHACHŮV DENÍK.  
12. ŘÍJNA 1985.

DNES RÁNO ZDECHLY PES  
V ULIČCE, PŘES VYHRZELÉ  
BRICHO OTISKY PNEUMATIK.  
TOHLE MĚSTO SE MĚ BOJÍ.  
VIDĚL JSEM JEHO  
PRAVOU TVÁŘ.



ULICE JSOU PRODLOUŽENÍM  
STOK A STOKY JSOU PLNÉ  
KRVE, A KDYŽ SE KANÁLY  
KONEČNĚ POTÁHNOU  
STRUPEM, VŠECHNA  
HAVĚT SE UTOPI.



VEŠKERÁ NAHROMADĚNÁ  
ŠPÍNA SEXU A VRAŽD JIM  
VYPĚNÍ KOLEM PASU  
A VŠECHNY KURVY A POLITICI  
VZHLÉDNOU VZHŮRU  
A ROZKŘIKNOU SE:  
„ZACHRAŇTE NÁS!“...

...A JÁ SE  
PODÍVÁM DOLŮ  
A ZAŠEPTÁM:  
„NE.“



VŠICHNI MĚLI NA  
VYBRANOU. MOHLI KRÁČET  
VE ŠLÉPĚJÍCH DOBRÝCH LIDÍ,  
JAKO BYLI MŮJ OTEC  
NEBO PREZIDENT  
TRUMAN.

SLUŠNÝCH LIDÍ,  
KTERÍ VĚŘILI NA  
KAŽDODENNÍ  
PRÁCI ZA KAŽDO-  
DENNÍ MZDU.



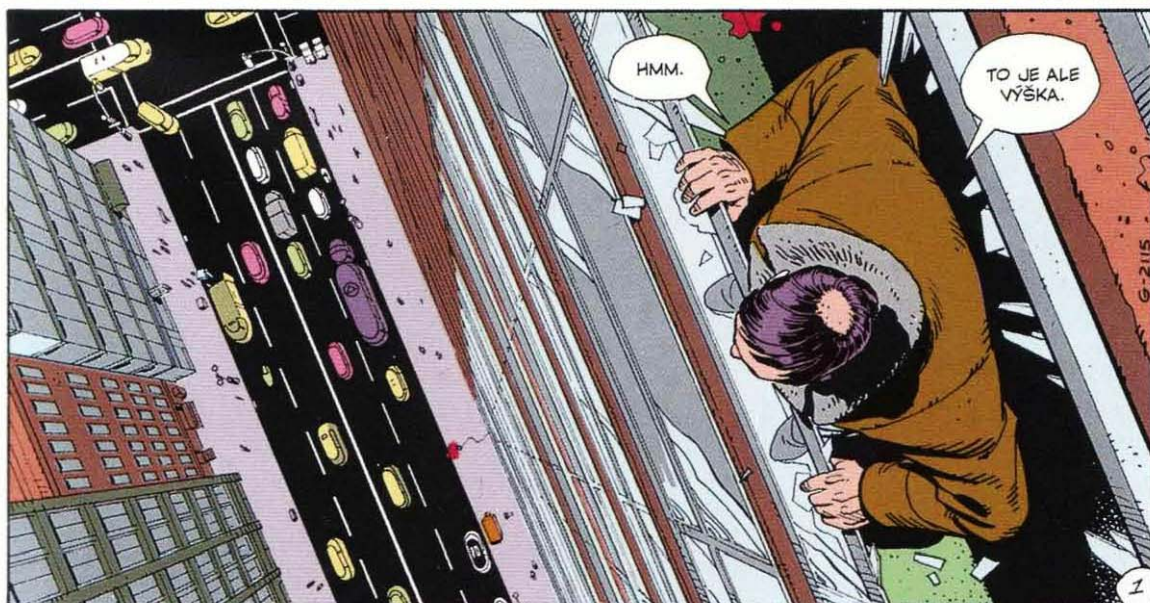
NAMÍSTO TOHO SE VYDALI  
ZA TRUSEM CHLÍPNÍKŮ  
A KOMUNISTŮ. ŽE TAHLE  
CESTA VEDE K PROPASTI,  
SI UVĚDOMILI AŽ  
PŘÍLIŠ POZDĚ.

NERÍKEJTE  
MI, ŽE  
NEMĚLI NA  
VYBRANOU.



TEĎ CELÝ SVĚT STOJÍ  
NA OKRAJI A DÍVÁ SE DO  
PEKLA SAMOTNÉHO,  
VŠICHNI TI LEVIČÁCI  
A INTELEKTUÁLOVÉ  
A DEMAGOGOVÉ...

...A NAJEDNOU  
NIKOHO  
NENAPADÁ,  
CO K TOMU  
ŘÍCT.



HMM.

TO JE ALE  
VÝŠKA.



JOJO, CHUDÁK. VÍŠ, VŽDYCKY MĚ NAPADÁ... MYSLÍŠ, ŽE ČLOVĚK ZTRATÍ VĚDOMÍ, JEŠTĚ NEŽ NARAZÍ NA CHODNÍK?

UPŘÍMNĚ ŘEČENO, TAK MOC TO VĚDĚT NEMUSÍM.

CO SE TU PODLE TEBE STALO?



VYPADÁ TO, ŽE TU NĚKDO VYRAZIL DVEŘE.

K TOMU BY BUĎTO BYLI POTŘEBA DVA MUŽI, NEBO JEDEN PORÁDNĚ SJETEJ CHLAP, PROTOŽE TY DVEŘE BYLY ZAVŘENÝ NA ŘETĚZ.



"...COŽ ZNAMENÁ, ŽE KDYŽ K TOMU DOŠLO, NÁJEMNÍK BYL DOMA."



HMM, VIDĚL JSEM JEHO MRTVOLU A VYPADAL DOST NABUŠENĚ, ABY SE DOKÁZAL UBRÁNIT SÁM. NA CHLÁPKA V JEHO VĚKU BYL V ÚŽASNÝ FORMĚ.

KDYŽ POMINĚME, ŽE BYL MRTVÝ...



"CHCI ŘÍCT, ŽE TENHLE CHLÁPEK, TEN BLAKE, TEN NÁJEMNÍK... MĚL SVALY JAKO VZPĚRAČ."

"TEN BY SE URČITĚ NEDAL BEZ BOJE."



MNO, VYPADÁ TO, ŽE PROHRÁL. MOŽNÁ JICH BYLO VÍC A PROSTĚ HO PŘEMOHLI.

MOŽNÁ. VÍME O NĚM, ŽE LÉTA PRACOVAL V ZÁMORÍ V DIPLOMATICKÝCH SLUŽBÁCH...



"SAMÝ NÓBL BYDLENÍ NA STÁTNI ÚTRATY. TŘEBA PROSTĚ ZMĚKL."



NA TÝHLE FOTOGRAFI NEVYPADÁ MOC MĚKKEJ. TO BY MĚ ZAJÍMALO, JAK ASI PŘÍŠEL K TÝ JIZVĚ...

HELE! VŽDYŤ ON SI NA TÝHLE FOTCE TŘESE RUKOU S VICEPREZIDENTEM FORDEM!



"NO JASNĚ, MÁŠ PRAVDU! POSLYŠ, ČISTĚ MEZI NÁMI, MYSLÍM, ŽE TOHO MŮŽEME Z OKRUHU PODEZŘELÝCH VYLOUČIT."

"TOHLE PROSTĚ NENÍ JEHO STYL."



BYLO BY TO K SMÍCHU, KDYBYCHOM MĚLI NĚJAKÝ SKUTEČNÝ STOPY.

CO TO TU VLASTNĚ MÁME? ZMIZELO NĚCO PENEZ, ALE BĚŽNÁ VLOUPAČKA TO NENÍ ANI OMYLEM...



"NA TOHOHLE CHLAPA MUSEL MIT NĚKDO VÁŽNĚ SPADENO."



TAK JAK SE TREBA DOSTAL Z OKNA?

MOŽNÁ ZAKOPL A SPADL NA NĚJ.

ZAPOMEŇ NA TO. TOHLE JE TVRZENÝ SKLO. TO SE NĚROZBIJE, ANI KDYŽ NA NĚJ SPADNE TAKOVÝ PORÍZEK!



"PODLE MĚ BY TĚ JÍM MUSELI PROHODIT."



NO, JESTLI TENHLE EDWARD BLAKE BYL TAK UDEĹANÝ, JAK ŘIKÁŠ, PAK BY HO JEDEN CHLAP ANI NEZVEDL, TAKŽE TU MLUVÍME O DVOU ÚTOČNÍCÍCH.

TAK KAM TO BUDE?

EHM, DO PŘÍZEMÍ, PROSÍM.



"PŘÍZEMÍ? HNEO TAM BUDEM."



HELE, NEODPOVĚDĚLS MI NA OTÁZKU – JE TO VLOUPÁNÍ, ANEBU BUDEM HLEDAT JINÝ MOTIV?

TAKY TO MOHLA BÝT VLOUPÁČKA... TŘEBA PÁR CHOCHOLOUSŮ SJETÝCH NA KT-28 NEBO METHAQUALONU...



"VÍŠ, JAK TO CHODÍ... V TAKHLE VELKÝM MĚSTĚ SE DĚJE SPOUSTA ŠILĚNÝCH VĚCÍ."

"VŠICHNI NEPOTŘEBUJOU MOTIV."



TAKŽE TY TU TVRDÍŠ...

TVRDÍM, ŽE NEMÁ SMYSL MOC TO ROZVÍROVAT. POKUD NECHĚM, ABY SE O TO ZAČALI ZAJÍMAT MASKOVANÍ MSTITELÉ A PLETLI SE NÁM POD NOHY.

JASNĚ, DĚLAT NA TOM DISKRÉTNĚ. ALE NA VEŘEJNOSTI...



"...A CO KDOBYCHOM TO NECHALI SPADNOUT POD STŮL?"



NEVIM. MYSLÍM, ŽE TYHLE SAMOZVANÝ STRÁŽCE ZÁKONA BERĚŠ MOC VÁŽNĚ. OD TĚ DOBY, CO V ROCE '77 ODHLASOVALI KEENŮV ZÁKON, ZŮSTALI AKTIVNÍ JENOM TI VLÁDNÍ CVOCI.

A TI SE NEVMĚŠUJÍ.

NA TY KAŠLU, ALE CO RORSCHACH?



"RORSCHACH DO PENZE NIKDY NEODEŠEL, I KDYŽ ON A JEHO KÁMOŠI UPADLI V NEMILOST."

"RORSCHACH POŘÁD BĚHÁ NA SVOBODĚ."



JE ŠILĚNĚJŠÍ NEŽ HADOVO POKPAŽDÍ A POLICIE HO HLEDÁ KVŮLI DVĚMA VRAŽDÁM.

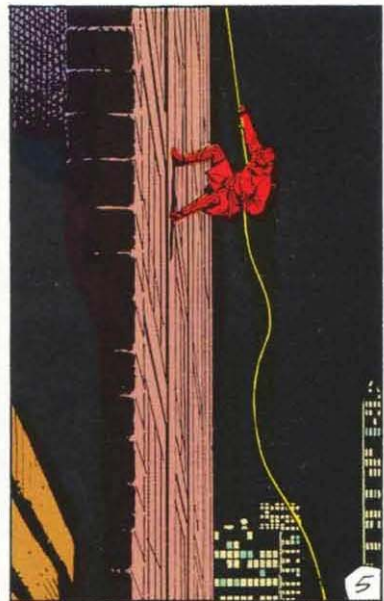
TAHLE VRAŽDA, TO JE JEŠTĚ POHODIČKA. JEŠTLI SE DO TOHO VLOŽÍ ON, BUDEME SE PO PROEL BRODIT MRTVOLAMI.

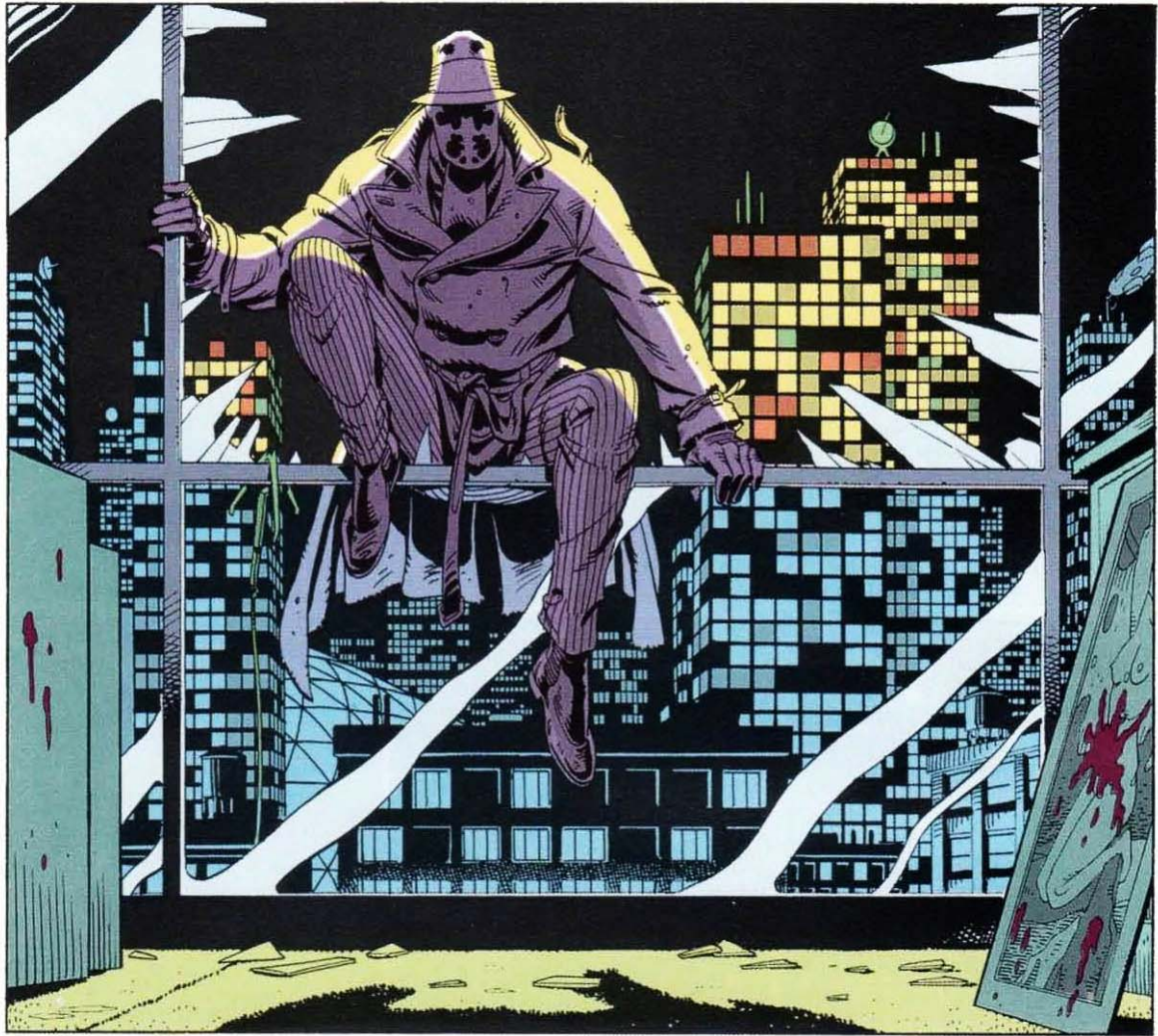
CO SE DĚJE?



EHM, NIC... JEN MĚ OBEŠLA ZIMA.

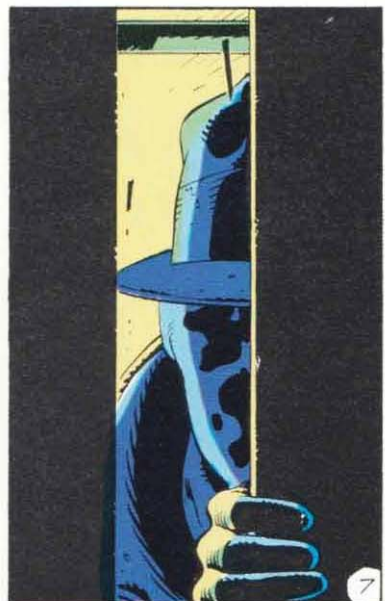
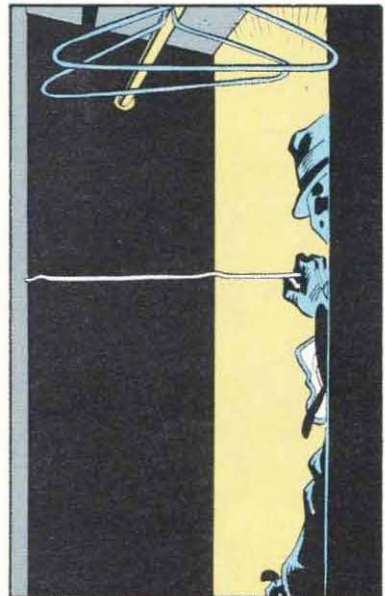
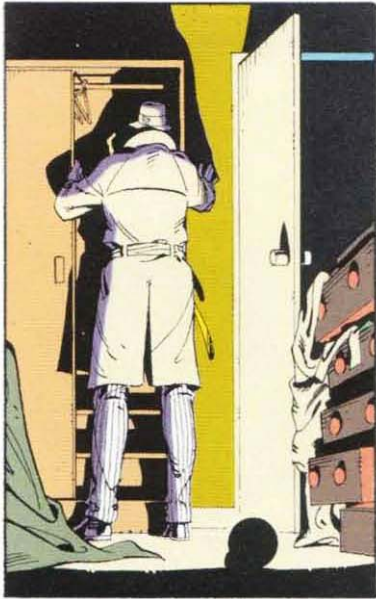
NĚCO NA MĚ LEZE.

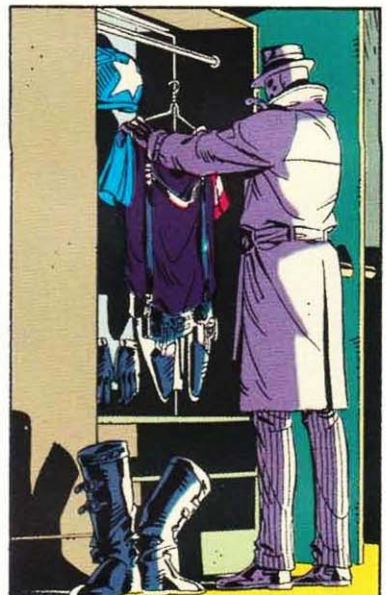
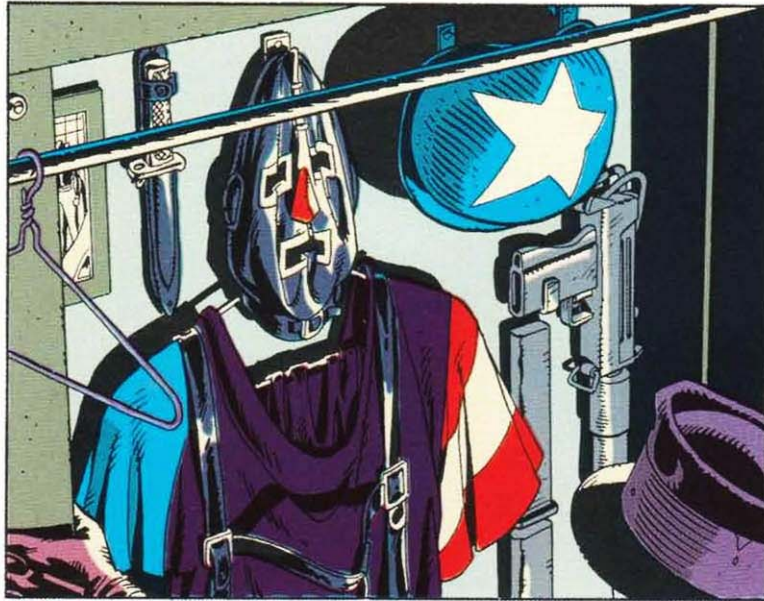




## AGENTI A SUPERMANI S PŮLNOCÍ...











TAKŽE JSEM BYL V SUPERMARKETU KOUPIŤ PSÍ ŽRÁDLO TADY PRO STARÉHO FANTOMA A NA KŘIŽOVATCE MEZI REGÁLY BUM! NARAZÍM DO LEBKOUNA!

VZPOMÍNÁŠ SI NA NĚJ?



TUŠÍM, ŽE JSEM TĚ ZASLECHL, JAK SE O NĚM ZMINUJES.

NO, VE ČTYŘICÁTÝCH LÉTECH JSEM HO SNAD DESETKRÁT POSLAL ZA KATR, ALE ON SE NAPRAVIL A DAL SE NA VÍRU. OŽENIL SE, MÁ DVĚ DĚTI...

VYMĚNILI JSME SI ADRESY. SYMPATÁK.



MNO, HOLLISI, POSLYŠ... UŽ JE SKORO PŮLNOC. MĚL BYCH JÍT.

JASNĚ, JAK JSEM MLUVIL O STARÝCH ZÁLEŽITOSTECH, ÚPLNĚ JSEM ZTRATIL POJEM O ČASE.

MUSEL JSEM TĚ K SMRTI NUDIT.



DOBŘE VÍŠ, ŽE TO TAK NEBYLO. TAHLE SOBOTNÍ POSEZENÍ U PIVA MĚ VŽDYCKY VZPRUŽÍ.

JASNĚ, MY VYSLOUŽILCI MUSÍME DRŽET SPOLU.

JEN TOHLE TÍPNU A JDU S TEBOU.



VÍŠ, BYLA TO HROZNÁ HANBA, ŽE VÁS MLADÍKY V '77 DALI DO STARÉHO ŽELEZA. BYL JSI LEPŠÍ SŮVA NEŽ JÁ.

HOLLISI, OBA VÍME, ŽE TO JE KRÁVOVINA, ALE STEJNĚ DÍKY.



HELE, POZOR NA JAZYK! TENHLE LEVÝ HÁK POSLAL KDYSI K ZEMI KAPITÁNA OSU, PAMATUJES?

JAK BYCH NA TO MOHL ZAPOMENOUT? DÍK ZA DALŠÍ SKVĚLÝ VEČER, HOLLISI. DÁVEJ NA SEBE POZOR.



TY TAKY, DANNY.

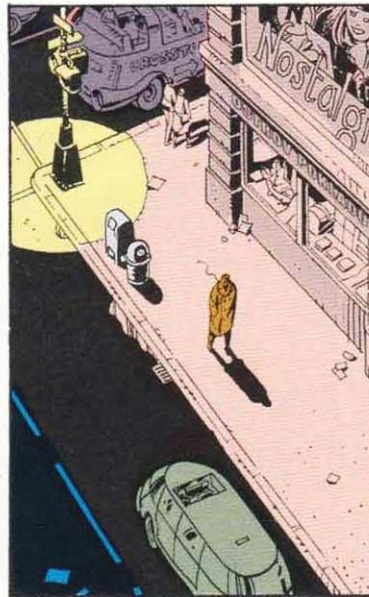
PÁNBŮH TĚ OPATRUJ.



VŘENO

SPRAVÍME!

OBZVLÁŠTĚ VETERÁNY





EHM... TEDA, NE! PŘIROZENĚ MI TO NEVADÍ...

MNO... A NECHTĚL BYS, ABYCH TI JE TREBA OHRÁL?

NEJÍ TREBA. TAKHLE JSOU TAKY DOBRÝ



TAKŽE, EHM... DLOUHO USME SE NEVIDĚLI.

JAK SE DAŘÍ?



DAŘÍ SE MI VYHÝBAT LAPÁKU. ZATÍM.

PODÍVEJ SE NA TOHLE.



HMM... CO TO JE?

TAHLE SKVRNKA JE OD RAJČATOVÉ OMÁČKY NEBO...?



PŘESNĚ TAK. LIDSKÁ RAUSKÁ. HA HA.

JE MRTVÝ.

TEN ODZNAK PATŘIL KOMEDIANTOVI. KREV TAKY.



MRTVÝ? COŽE, MLUVÍŠ O KOMEDIANTOVI?

VYŠETROVAL JSEM BĚŽNOU VRAŽDU. OBĚŤ SE JMENOVALA EDWARD BLAKE. V BLAKOVĚ ŠATNĚ JSEM NAŠEL JSEM NAŠEL KOSTÝM. PODLE VŠEHO ŠLO O KOMEDIANTA.

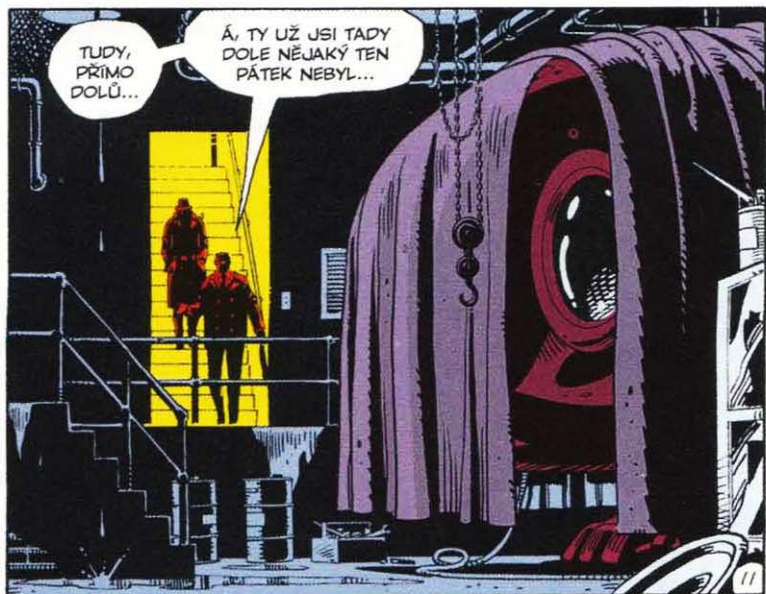
NĚKDO HO VYHODIL Z OKNA.



NĚKDO...?

EHM, POSLYŠ, MOŽNÁ BYCHOM SI O TOM MOHLI PROMLUVIT DOLE V DÍLNĚ. TADY SE CÍTÍM TAK TROCHU NA RÁNĚ.

TAM TAKY MŮŽEŠ ODEJÍT SKRYTÝM TAJNÝM VCHODEM. TEDA, AŽ BUDEŠ NA ODCHODU...



TUDY, PŘÍMO DOLŮ...

Á, TY UŽ JSI TADY DOLE NĚJAKÝ TEN PÁTEK NEBYL...



TY TAKY NE SPOUSTA PRACHU.

NO, VIŠ, ZNÁŠ TO. NĚKDY SI SEM PŘIJDU NA CHVILKU POSEDĚT, ALE OD ODCHODU DO SUPERHRDINSKÉHO DŮCHODU TO NĚJAK NEMÁ VEJŠKU.

POSLOUCHEJ, K TOMU KOMEDIANTOVI...



NEBYLA TO TŘEBA JEN OBYČEJNÁ VLOUPAČKA? MOŽNÁ ŽE VRAH NEVĚDĚL, KDO JE BLAKE ZAČ...

JAKO ŽE OBYČEJNÝ ZLODĚJ ZABIL KOMEDIANTA?

BLBOST.



HMM. TO ASI NEVYPADÁ MOC PRAVDĚPODOBĚ.

SLYŠEL JSEM, ŽE OD ROKU '77 PRACOVAL PRO VLÁDU, PŘIPRAVOVAL PUČE V MARXISTICKÝCH REPUBLIKÁCH V LATINSKÉ AMERICE...

TŘEBA TO BYLA POLITICKÁ VRAŽDA?



MOŽNÁ.

NEBO MOŽNÁ NĚKDO LIKVIDUJE HRDINY V KOSTÝMECH.

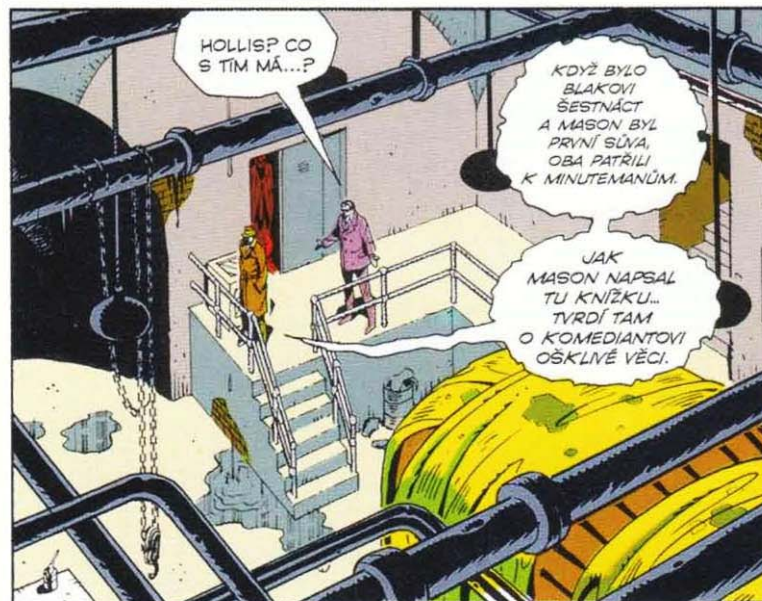
EHM, NENÍ TO TROCHU PARANOIDNÍ?



TO SE O MNĚ TĚD ŘÍKÁP ŽE JSEM PARANOIDNÍ?

KOMEDIANT BYL AKTIVNÍ ČTYŘICET LET. ZA TU DOBU SI ČLOVĚK NADĚLA SPOUSTU NEPŘÁTEL.

JAK SE DARÍ TVĚMU PŘÍTELI HOLLISI MASONOVI?



HOLLIS? CO S TÍM MÁ...?

KDYŽ BYLO BLAKOVI ŠESTNÁCT A MASON BYL PRVNÍ SŮVA, OBA PATŘILI K MINUTEMANŮM.

JAK MASON NAPSAL TU KNÍŽKU... TVRDÍ TAM O KOMEDIANTOVI OŠKLIVÉ VĚCI.

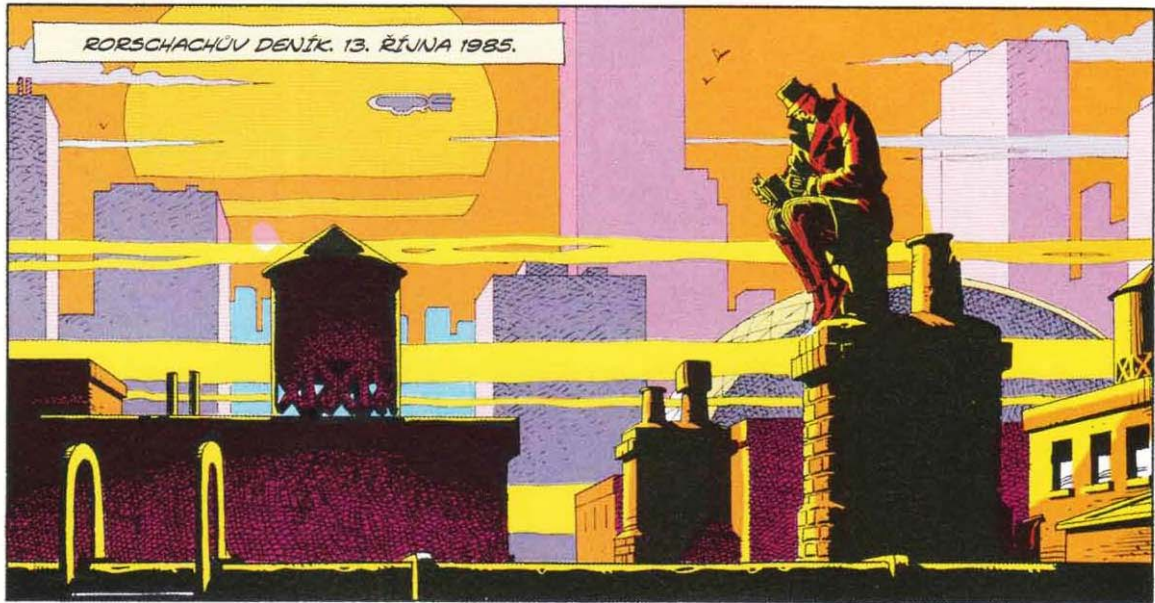


RORSCHACHU, NELÍBÍ SE MI, CO TU NAZNAČUJEŠ. HOLLIS JE STAREJ CHLAP. JESTLI HO CHCEŠ JÍT DĚSIT...

NIC NENAZNAČUJU.

TO BYL JENOM POSTŘEH.









H-HELE! HELE, JÁ TÍM NIC NEMYSLEL...

JÁ, EHM, NEJSEM V NEW YORKU MOC DLOUHO A...



...JÁ, EHM...

HELE, CO...?



ÁÁÁÁÁ



PRÁVĚ JSEM TOMUTO PÁNOVI ZLOMIL MALÍČEK.

KDO ZABIL EDWARDA BLAKAP

ÁCH... ÚCHCH...



Í Í Í Á Á Á Á

...A UKAZO-VÁČEK.

KDO ZABIL EDWARDA BLAKAP



PROSÍM...

PROSÍM, MY TO NEVÍME...

ACH BOŽE, ČEČE, NECHTE HO BEJT...



PRVNÍ NÁVŠTĚVA NEBYLA K NIČEMU. NIKDO NIC NEVĚDĚL. TROCHU MĚ TO DEPRIMUJE.

TOHLE MĚSTO UMÍRÁ NA VZTEKLINU. ŽE BYCH SE ZMOHL JEN NA TO, SETŘÍT MU NAHODILE TROCHU PĚNY ZE ŘTŮ?

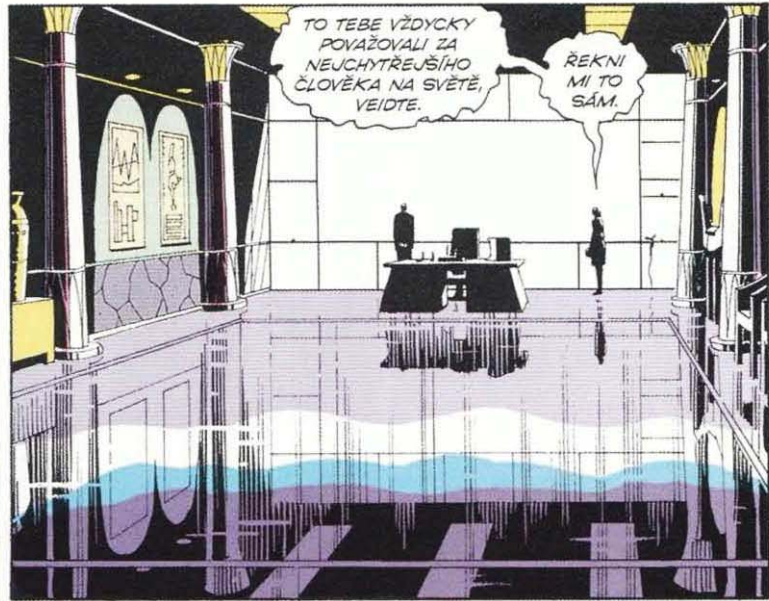
HMMM.



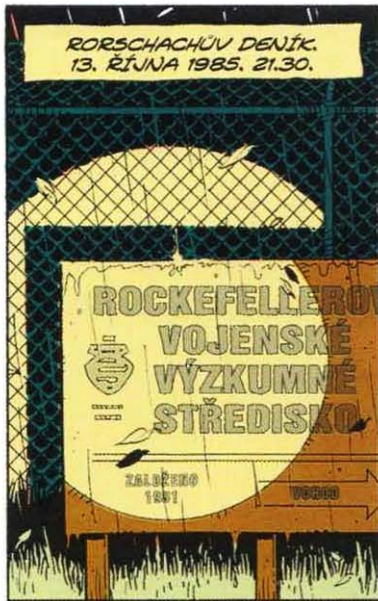
NIKDY NEZOUFEJ. NIKDY SE NEVZDAVEJ.

NECHÁM TY LIDSKÉ ŠVÁBY, ABY SE DÁL BAVILI O HEROINU A DĚTSKÉM PORNU. MÁM JEDNÁNÍ JINDE, S LEPŠÍMI LIDMI...









RORSCHACHŮV DENÍK.  
13. ŘÍJNA 1985. 21.30.

ROCKEFELLEROVO  
VOJENSKÉ  
VÝZKUMNÉ  
STŘEDISKO

ZALOŽENO  
1947



PO SCHŮZCE S VEIDTEM MI  
ZŮSTALA PACHUŤ V ÚSTECH.  
JE TO ZHÝČKANÝ DEKADENT.  
ZRAŽUJE I SVÉ HRANÉ  
MĚLKÉ LEVIČÁČKÉ  
PŘESVĚDČENÍ.

ŽE BY BYL  
HOMOSEXUÁL?  
TOMU SE  
JEŠTĚ  
PODÍVÁM NA  
ZOUBEK.



DREIBERG, TOTĚŽ  
V BLEDEMODRÉM.  
OCHABLÝ ZKRACHOVANEC,  
CO SĚDÍ A SKUHŘÁ VE  
SVĚM SUTERÉNU.

PROČ NÁS  
ZBÝVÁ TAK  
MÁLO  
AKTIVNÍCH,  
FYZICKY  
I PSYCHICKY  
ZDRAVÝCH?



PRVNÍ  
SÚVA VEDE  
AUTO-  
SERVIS.

PRVNÍ HEDVÁBNÝ  
PŘÍZRAK JE ODULA  
STÁRNOUČÍ KURVA  
LMÍRAJÍCÍ  
V KALIFORNSKÉM  
DOMOVĚ  
DŮCHODCŮ.

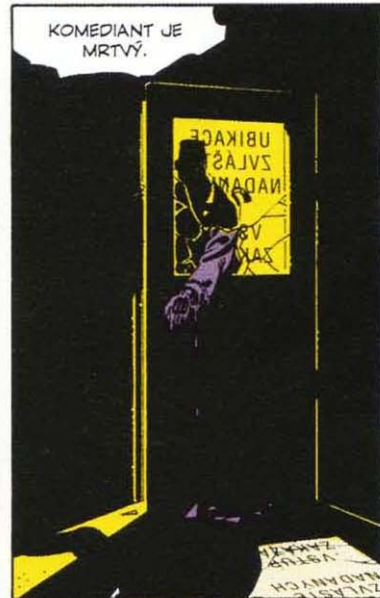
KAPITÁN  
METROPOLIS  
PŘIŠEL O HLAVU  
PŘI BOURAČCE  
V ROCE '74.



LIŠAJ  
JE VE  
CVOKHAUZU  
V MAINE.

ZOSTUZENÁ  
SILUETA ODEŠLA  
DO PENZE A ZA  
ŠEST TÝDNŮ JI  
ZAVRAŽDIL  
BEZVÝZNAMNÝ  
PROTIVNÍK  
BAŽÍCÍ PO  
POMSTĚ.

DOLAROVÝHO  
BILLA  
ZASTŘELILI.  
SOUDCE V  
KAPÍ JE  
NEZVĚSTNÝ  
OD ROKU  
'55.



KOMEDIANT JE  
MRTVÝ.



NA SEZNAMU  
ZBÝVAJÍ JEN DVĚ  
JMÉNA.

OBA BYDLÍ  
V SOUKROMÝCH  
UBIKACÍCH  
ROCKEFELLERO-  
VA VOJENSKÉHO  
VÝZKUMNÉHO  
CENTRA.

ZAJDU  
ZA NIMI.



ZAJDU ŘÍCT  
NEZNIČITELNĚMU  
MUŽI, ŽE SE HO NĚKDO  
CHVSTÁ ZABÍT.



DOBŘÍ VEČER,  
RORSCHACHU.



DOBŘÍ VEČER,  
DOKTORE  
MANHATTANE.



CO TU DĚLÁŠ,  
RORSCHACHU?  
TOHLE JE  
VLÁDNÍ ZÁKLADNA  
A TEBE STIHÁ  
POLICIE.

ECH.

DOBŘÍ  
VEČER,  
SLEČNO  
JUPITEROVÁ.



JMENUJI SE  
JUSPECZYKOVÁ.  
PSEUDONYM  
"JUPITEROVÁ" SI  
ZVOLILA MOJE  
MATKA, PROTOŽE  
NECHTĚLA, ABY SE  
NĚKDO DOZVĚDĚL,  
ŽE JE POLKA.

NEODPOVĚDĚL  
JSI NA MOU  
OTÁZKU.



OMLOUVÁM  
SE.

PŘIŠEL  
JSEM VÁS  
OBA VAROVAT.  
MÁM ŠPATNÉ  
ZPRÁVY.

KOMEDIANT  
JE MRTEV.



ANO. VZHLEDEM K TOMU, ŽE ON A JÁ JSME JEDINÍ PARANORMÁLNÍ OPERATIVCI VE VLÁDNÍCH SLUŽBÁCH, BYL JSEM O TOM INFORMOVÁN V SOBOTU RÁNO.

POKUD VÍM, CIA V TĚTO ZÁLEŽITOSTI PODEZŘIVÁ LIBYJCE.



JÁ MÁM NA TO VLASTNÍ TEORIE.

JAK VIDNO, BLAKOVA SMRT TI MOC VRÁSKY NEDĚLÁ.



ŽIVÉ TĚLO A MRTVOLA OBSAHUJÍ STEJNÝ POČET ČÁSTIC.

STRUKTURÁLNĚ VZATO MEZI OBEMA STAVY NENÍ ŽÁDNÝ ZUŠTĚLÝ ROZDÍL.

ŽIVOT A SMRT JSOU NEMĚRITELNĚ ABSTRAKCE. PROČ BYCH SI MĚL DĚLAT VRÁSKY?



ENNK.



KAŽDOPÁDNĚ LEPŠÍMU ČLOVĚKU SE TO NEMOHOLO STÁT.

BLAKE BYL HAUZL. BYL TO NETVOR. VÍŠ, ŽE SE POKUSIL ZNÁSILNIT MOU MATKU, KOYŽ JEŠTĚ BYLI MINUTEMANI?



EHM.

TAKŽE TY STOJÍŠ ZA OBVINĚNÍMI, KTERÁ PROTI BLAKOVI VZNESL V TĚ KNIZE HOLLIS MASON?



TO, CO SE V MASONOVĚ KNIZE "POD KÁPI" TVRDÍ, SE TAKY STALO. BŮH VÍ, ŽE SVOU MATKU NIJAK ZVLÁŠT NEODDIVUJU, ALE NĚKTERÉ VĚCI BY SE NEMĚLY STÁT NIKOMU.

PROČ MYSLÍŠ, ŽE BLAKE MASONA NIKDY NEZAŽALOVAL?



ŠKRUP ŠKRUP

NEJSEM TU OD TOHO, ABYCH SPEKULOVAL O MORÁLNÍCH POKLESCÍCH MUŽŮ, KTERÍ ZEMŘELI VE SLUŽBÁCH SVĚ ZEMĚ. PŘISEL JSEM VÁS VAROVAT.

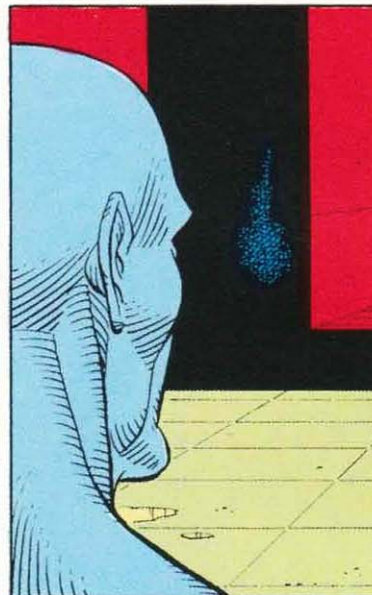
MORÁLNÍCH POKLESCÍCH?



ZNÁSILNĚNÍ JE MORÁLNÍ POKLESEK? VÍŠ, ŽE JÍ ZLÁMAL ŽEBRA? VÍŠ, ŽE JÍ SKORO UŠKRTIL?

JONE, VYHOĎ TOHO HNUSÁKA ODSUD.

21





JE PRYČ.

JSI PORÁD ROZČILENÁ?



JO. JÁ PROSTĚ RORSCHACHA NEMÁM RÁDA. JE ZVRHLEJ.

NEMŮŽU VYSTÁT TEN JEHO PACH, MONOTÓNNI HLAS A TAK DÁL.

ČIM DŘÍV HO POLICIE ŠOUPNE DO VĚZENÍ, TIM LÍP.



JONE?

ANO, LAURIE?



JEN MĚ NAPADLO, ŽE MUSÍM BÝT DOST PODRÁŽDĚNÁ, KDYŽ SE NECHÁM VYPROVOKOVAT TAKOVÝM ČERVEM.

NĚKDY SI TU PŘIPADÁM JAKO V KURNÍKU. MOŽNÁ BY MI PROSPĚL JEDEN VEČER VE MĚSTĚ.



MIMOCHODEM, RORSCHACH SE ZMÍNIL O DANU DREIBERGOVI. TOHO JSME NEVIDĚLI UŽ LÉTA.

MOŽNÁ BYCH MU MOHLA ZAVOLAT A POZVAT HO NA VEČERÍ.

TEĎA POKUD TI TO NEBUDE VADIT.



JISTĚŽE NE.

TO JE FASCINUJÍCÍ.

ŠEL BYCH S TEBOU, ALE MYSLÍM, ŽE UŽ MI MOC NEZBÝVÁ K NALEZENÍ GLUINA – A KDYBYCHOM HO DOSTALI DO BESTIÁŘE, ZCELA BY TO POTVRDILLO SUPERSYMETRICKOU TEORII.

ZAVOLÁM DANOVÍ.



AHOJ DANE. TADY LAURIE. LAURIE JUSPECYKOVÁ. MÁM SE DOBRĚ. A CO TY?

SKVĚLE. POSLOUČEJ, ZROVNA MĚ NAPADLO, ŽE JSME SE UŽ STRAŠNĚ DLOUHO NEVIDĚLI A ŽE BYCHOM MOHLI NĚKDY ZAJÍT NA VEČERÍ.

NO A CO TAKHLE DNESKA VEČER? U RAFAELA V PŮL DESÁTĚ?



TO JE SUPER.

JON? JO, JASNĚ, JON JE VE SKVĚLÉ FORMĚ.

TAK ZATÍM, DANE.

ČAU.



V PÁTEK VEČER ZEMŘEL V NEW YORKU KOMEDIANT.



NĚKDO HO VYHODIL Z OKNA, A KDYŽ DOPADL NA CHODNÍK, HLAVA SE MU ZARAZILA AŽ V ŽALUDKU.



VŠEM JE TO JEDNO.

VŠEM JE TO JEDNO - JEN MNĚ NE.



MAJÍ PRAVDU? JE TO MARNÉ?

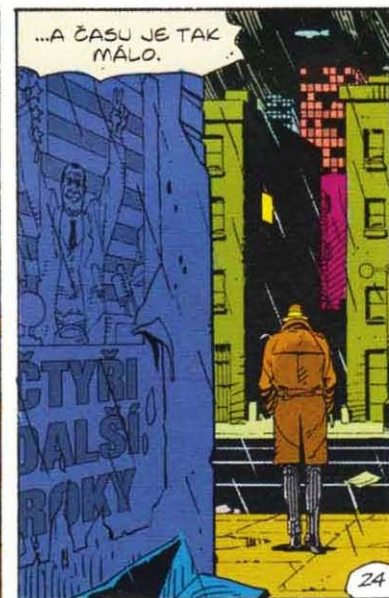
BRZY VYPUKNE VÁLKA. MILIÓNŮ LEHNOU POPELEM. MILIÓNŮ SKOŠÍ NEMOCI A UTRPENÍ.

PROČ NA TĚ JEDNĚ SMRTI. OPROTI TOLIKA JINÝM ZALEŽÍ?



PROTOŽE JE DOBRŮ A JE ZLO, A ZLO MUSÍ BÝT POTRESTÁNO. ANI TVÁŘI V TVÁŘ SOUDNĚMU DNI SE, TĚHLE ZASADĚ NEZPRONEVĚŘIM.

JENŽE TĚCH, CO SI ZASLOUŽÍ ODPLATU, JE TOLIK...



...A ČASU JE TAK MÁLO.







Agenti a supermani s půlnocí se honí a seberou každého, kdo by snad věděl víc než oni.

– Bob Dylan



### 3.3. POUŽITÉ PRAMENY A LITERATURA

Alan Moore, Dave Gibbons: Strážci (Watchmen DC Comics 1986 česky; CREW, BB/art 2005)

Jerzy Płażewski: Filmová řeč (Język filmu Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe 1961 česky; ORBIS 1967)

David Bordwell, Kristin Thompsonová: Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu (Film Art: An Introduction McGraw-Hill 2010, česky; NAMU 2011)

The Mindscape of Alan Moore (r. Dez Vylenz, 2003) uváděné citace jsou vlastním překladem anglického originálu

Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace (AMU Praha 2004)

Will Eisner: Comics & Sequential Art (Poorhouse press 1985)

Chris Ware: Jimmy Corrigan (Jimmy Corrigan Pantheon Graphic Novels 2000, česky; BB/art 2004)

Scott McCloud: Jak rozumět komiksu (Understanding Comics 1993, česky; BB/art 2008)

Jaroslav Boček: Kapitoly o filmu (ORBIS 1968) převzato z knihy Jiřího Kubíčka: Úvod do estetiky animace

J. P. Chartier, R. P. Desplanques: Derrière l'écran (Spes 1950) převzato z knihy Jerzy Płażewského: Filmová řeč

Bolesław Lewicki: Percepcyjne uwarunkowanie estetyki filmu (Kwartalnik Filmowy 1953) převzato z knihy Jerzy Płażewského: Filmová řeč