AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média (8204 R, T, V)

Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DIGITÁLNÍ KOMIKS

Žofie Zajíčková

Vedoucí práce: Libor Pixa

Oponent práce: Jiří Kubíček

Datum obhajoby: 16. 9. 2016

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, television and photographic art and new media (8204 R, T, V)

Animation department

BACHELOR PROJECT

DIGITAL COMIC

Žofie Zajíčková

Thesis supervisor: Libor Pixa

Thesis reader: Jiří Kubíček

The date of presentation and defence: 16. 9. 2016

Akademic degree: BcA.

Praha, 2016

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Digitální komiks

vypracoval(a) 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.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Abstrakt

Cílem této práce je přiblížit prostředí digitálního komiksu a podívat se jaké výrazové prostředky toto nové médium používá, jaké jsou jeho specifické kvality. Práce by měla osvětlit, co si pod pojmem digitální komiks můžeme představit. Nastínit možnou problematiku kolem komiksů, které byly převedeny do digitální formy až po jejich uvedení jakožto klasických komiksů v knižní podobě. Poté se snažím analyzovat několik děl, která byla navrhnuta přímo pro digitální prostředí. Nakonec tato díla porovnávám s klasickými komiksy a snažím se najít, co je pro ně specifické. Také hledám odpověď na otázku, na jakých základech stojí ty digitální komiksy, které neztratily charakteristiky svého původního komiksového média a současně byly schopny absorbovat média nová.

Abstract

The aim of this work is to give some insight into the enviroment of digital comic and look at what kind of language is this new medium using, what is it´s specific quality. The work should put some light on what we can imagine when we say „Digital comic", scatch out some possible issues around comics that had been transferd into digital form after they were released like a classical comicbooks. After that I am trying to analyse few works that had been designed specificly for the digital enviroment. At the end I am comparing these works to the classical comicbooks and trying to find out what makes them specific. I´m also finding an answer to the question what are the basis of these digital comics that didn´t lost characteristics of their original comic medium and at the same time were able to absorbed some new media.

Obsah

1. Úvod …… 8

2. Digitální komiks – vymezení pojmu …….. 9

3. Komiks převedený do digitálního prostředí ……. 10

4. Komiks vytvořený pro digitální prostředí …… 13

    4.1 These Memories Won't Last a princip nekonečného pozadí ……. 13
    4.2 Ascent from Akeron a udržení původní kompozice jednotlivých panelů …… 15
    4.3 Our Toyota was fantastic a princip animovaných smyček…… 20
    4.4 Moder polaxis a rozšířená realita…….. 21

5. Je to ještě komiks? ……. 23

6. Závěr …… 25

1. Úvod

V posledních několika letech můžeme, a to nejen v tramvajích, pozorovat jak moc si lidé oblíbily nová elektronická zařízení typu chytrých telefonů. Není divu, že řada médií včetně komiksu začala hledat svou cestu do digitální podoby.

Měla jsem to štěstí, že jsem během své stáže ve studiu Submarine v Amsterdamu narazila na díla, která v současnosti řadím pod název digitální komiks. Při jejich sledování jsem se neubránila jisté radosti, neboť pro mne osobně to bylo po dlouhé době něco, v čem jsem spatřovala jistou živost a potenciál k dalšímu vývoji. Při hledání bližších informací o tomto médiu jsem se dozvěděla, že se jedná o nové médium jenom poměrně. Byla vyzkoušena již řada různých přístupů a nedá se říct, že by všechny byly přijaty fanouškovskou základnou komiksů kladně.

Nekladu si za cíl důkladně zmapovat vývoj digitálního komiksu, spíše hledám odpověď na otázku, co je specifické právě pro ty digitální komiksy, které považuji za kvalitní. Zda se dá definovat nějaký obecný princip těmto dílům společný.

Konkrétní digitální komiksy uvedené v této práci jsem se snažila vybrat nejen na základě svého subjektivního názoru, co je kvalitní. Kritérii pro mě bylo i to, zda je k daným dílům snadný přístup na internetu a zda každé z nich dostatečně reprezentuje jeden určitý přístup či technologii, kterou můžeme pozorovat i u dalších děl.

Digitální komiks je široký pojem. V první části se ho budu snažit lépe specifikovat a přiblížit tak prostředí, ze kterého vychází. V další části nastíním problematiku vycházející z digitalizování děl, která byla původně určena pro tisk, hlavně na příkladu takzvaných „Motin comics". V hlavní části představím několik digitálních komiksů, která byla již od počátku navrhovaná přímo pro digitální prostředí a s tím uvedu několik základních přístupů, které můžeme v tvorbě digitálního komiksu pozorovat. Zamyslím se nad otázkou, zda si uchovali specifika charakteristická pro komiks a jakým způsobem do sebe absorbovali další média. Na závěr se pomocí srovnání jednotlivých rozborů pokusím pojmenovat charakteristický znak těmto komiksům společný.

Jelikož se jedná o téma, které není ještě příliš zpracované, budu se často odkazovat na nejrůznější internetové zdroje. Vycházím také z prací některých teoretiků jako Scott McCloud či Erik Loyer. Pro získání referenčních obrázků jsem někdy využívala metodu print screen, abych lépe zachytila vhodný okamžik, který jsem chtěla ukázat. Zejména pokud se jednalo o díla, která nejsou statická ale odehrávají se v čase.

2. Digitální komiks - Vymezení pojmu

Po digitalizaci komiksů začala celá řada tendencí, nejen ohledně toho, jak komiks v digitálním prostředí zobrazovat, přetvářet a formovat, ale i jak ho pojmenovat. Můžeme se setkat s pojmy jako „cybercomic", „enhanced comic", „motion comic" a další. V současnosti můžeme situaci kolem digitálních komiksů popsat jako organicky a samovolně rostoucí prostředí. Díla vznikají, ještě ale nejsou moc popsána a rozřazena. Přesto již můžeme najít tendence snažící se dát tomuto novému médiu sjednocující terminologii. Vznikl například „Manifest digitálního komiksu"[1], ten se mimo jiné zmiňuje právě o problematice terminologie. K nesourodosti názvů označujících stejné věci se vyjadřuje ve čtvrtém bodě takto:

„To, co mají všechny tyto názvy společného, ať už zahrnují animaci, hudbu, mluvené slovo, rozvětvené dějové linie anebo všechno najednou, je to, že jsou konzumovány digitálně." [2]

A současně vybízí:

„Nazývejme digitální komiks digitálním komiksem"[3]

Pokud tento návrh přijmeme, můžeme si pod pojmem digitální komiks představit toto: Digitální komiks zahrnuje všechny formy komiksu převedeného do digitální podoby či v digitálním a pro digitální prostředí rovnou vytvořené, a přes digitální média konzumované. Můžeme sem zahrnout vše od statických komiksů na internetu, které jsou jinak totožné s komiksy tištěnými, až po interaktivní projekty, jejichž charakter hraničí s počítačovými hrami.

Pro účely této práce jsem přistoupila na tuto definici komiksu, protože zahrnuje nejrůznější přístupy, které můžeme v rámci práce s komiksovým médiem v digitálním prostředí pozorovat.

Je ovšem potřeba zmínit, že pod pojmem digitální komiks najdeme na internetu i vysvětlení, že se jedná o komiksy, které jsou kompletně vytvořené na počítači. Tato definice se zaměřuje spíše na způsob vytvoření komiksu.

[1] V originále „Digital comics manifesto", k přečtení na http://screendiver.com/digital-comics-manifesto/, v současnosti ho podepsalo 15 lidí

[2] Ezra Claytan Daniels, Digital comic manifesto [online]. [cit. 20.8.2016]. Přístup z: http://screendiver.com/digital-comics-manifesto/ (přeloženo z anglického originálu)

[3] Ezra Claytan Daniels, Digital comic manifesto [online]. [cit. 20.8.2016]. Přístup z: http://screendiver.com/digital-comics-manifesto/ (přeloženo z anglického originálu)

3. Komiks převedený do digitálního prostředí

K méně oblíbeným či minimálně diskutovaným digitálním komiksům patří takzvané „Motion comics", česky bychom mohli říct komiksy v pohybu. Většinou bývají definovány jako kombinace komiksových knih, animace a zvuku.

Jeden z nejznámějších příkladů, je zpracování známého komiksu Watchmen od Alana Moora a Davea Gibbonse. V roce 2008 Warner Bros uvedlo na trh produkt s názvem Watchmen: the complete motion comic[4], který představuje jakousi adaptaci původního komiksového díla, která nejvíc ze všeho připomíná krátké animované filmy.

Jsou zde použity původní obrázky i text, celkově ale forma přechází spíše do filmové podoby. Jakožto konzumenti zde nejsme tolik v roli čtenářů, stáváme se spíše diváky. Původní kresby jsou rozpohybovány pomocí jednoduché animace a kamerových pohybů a efektů. Text se objevuje v původní podobě, současně je ale také čten nahlas jako voiceover. V pozadí hraje hudba.

Sekvence panelů z původního komiksu Watchmen

Na tomto obrázku, který zachycuje jeden moment z motion comic adaptace původního díla, můžeme vidět, jakým způsobem nakládá s jednotlivými panely komiksu. Slévá je do jednoho v podstatě filmového záběru.

KC Carlson ve své recenzi[5] vystihuje názor, pomocí kterého velká část fanoušků zdůvodňuje nelibost, kterou k této adaptaci cítí. Totiž že tento motion comic

[4] Řada těchto videí je snadno dostupná na You Tube

[5] KC Carlsson. Watchmen: The Complete motion comic [online]. Publ. 1. 3. 2009, [cit. 21.8.2016]. Přístup z: http://comicsworthreading.com/2009/03/01/watchmen-the-complete-motion-comic/

možné chápat jako verzi pro pohodlné lidi, kteří nejsou ochotni doopravdy číst, raději si to nechají celé odehrát a odvyprávět.

Tuto myšlenku bychom mohli rozšířit v kontextu McLuhannovy teorie studených a chladných médií, které jsou popisovány takto:

„Chladným médiem nazýváme to médium, které obsahuje málo dat (informací), je tzv. nízkodefiniční. To znamená, že posluchač či uživatel se musí podílet ve vysoké míře na doplnění. Například to může být karikatura, ve které se objevuje málo vizuálních dat nebo telefonování a řeč nebo i televize (nezaměňovat s filmem, to je horké médium). Dále pak seminář, rozhovor a jiné.[6]

Horké médium je opak média chladného. Horké médium je tzv. vysokodefiniční, což je stav naplněnosti informacemi a daty. Z toho vyplývá, že je pro ně charakteristická nízká úroveň participace (posluchač či uživatel nemusí toto médium tak doplňovat jako v případě chladných médií). Dalším znakem horkých médií je to, že jsou extenzí pouze jediného smyslu. Jako příklad může být uvedena fotografie (na rozdíl od karikatury fotografie až „přetéká" informacemi), rozhlas, kniha, film, přednáška a jiné.[7]"

Z tohoto úhlu pohledu byla divákům Watchmen: The complete motion comic v porovnání s původním dílem přidána celá řada informací navíc. Hudba, pohyb, komentář, který navíc dubluje text. Divák má mnohem více vjemů ke sledování. Nemůže číst obraz tak, jak byl původně zamýšlen, neurčuje si množství času, které pohledem na obrázek stráví a nemá možnost domýšlet si, jaké jsou časové úseky mezi jednotlivými panely. To vytváří hodně odlišnou situaci. Za normálních okolností je pro komiks charakteristická právě tato možnost aktivně si domýšlet. V již zmiňovaném Digital comic manifestu se můžeme ve čtvrtém bodě dočíst:

„To, co dělá komiks sídlící mezi prózou a filmem jedinečným, je čtenářova kontrola nad prvky času."[8]

Dalibor dudek tento princip popsal takto:

„Specifickým místem komiksu je mezera, určitý prostor pro nádech, kde se odehrává přesně to, co čtenář chce. Zde si v duchu promítá chybějící obrazy, nechává působit vlastní imaginaci a stává se tak spolutvůrcem dílka.[9]"

Původní komiks se zde jeví jako chladné médium, které umožňuje prostřednictvím oddělenosti jednotlivých panelů diváka aktivně zapojit. Motion Comic je potom médium více horké, protože je informačně velmi zaplněné.

[6] Katarína Baánová. Marshall McLuhan a nová média. Masarykova Univerzita, 2009, 38 s. Dostupné také z: https://is.muni.cz/th/231710/ff_b/Katka_bakalarka_final.pdf

[7] Katarína Baánová. Marshall McLuhan a nová média. Masarykova Univerzita, 2009, 38 s. Dostupné také z: https://is.muni.cz/th/231710/ff_b/Katka_bakalarka_final.pdf

[8] Ezra Claytan Daniels. Digital comic manifesto [online]. [cit. 20.8.2016]. Přístup z: http://screendiver.com/digital-comics-manifesto/ (přeloženo z anglického originálu)

[9] Dalibor Dudek. Mediální výchova – školní časopisy [online]. Publ. 24. 9. 2010, [cit. 21.8.2016]. Přístup z: http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1

Zde se nabízí diskuze, do jaké míry se tedy ještě jedná o komiks, pokud komiks převedeme do formátu, kde se odehrává čas. Zda to například nepůsobí spíše jako levně udělaná animace z recyklátů.

Dalším příkladem, jak může digitalizace komiksu vypadat, popisuje Erik Loyer ve svém textu k jedné z jeho přednášek zhruba takto: Pro účely zobrazení komiksové stránky na malém displeji telefonu lze komiks rozdělit na jednotlivé panely s tím, že divák vidí na displeji vždy jen jeden panel, jedno okno komiksu, které postupně posouvá a dostává se tak v příběhu dopředu. Vzniká tedy jakási divákem řízená slideshow[10]. Původně navržená „časová mapa" komiksu se přestává fungovat.[11]

Tímto způsobem tedy kontrolujeme, jak dlouho se na který obrázek díváme, zároveň ale můžeme ztratit původní prostorovou souvztažnost mezi jednotlivými panely. Těžko rozlišíme, který panel byl původně menší a který větší, který byl níž a který výš. Ztrácí se původní prostorové vztahy mezi jednotlivými panely. Pokud by byl například některý panel vůči ostatním velikostně dominantní, před digitalizací bychom mu dávali automaticky větší důležitost. Pokud tato informace o velikosti chybí, tento význam se ztrácí.

Na těchto dvou příkladech jsem chtěla ukázat, že digitalizace komiksu nese riziko ztráty vlastnosti, která je pro komiks specifická, tj. ztráta prázdných nezaplněných míst mezi panely, která zaručují aktivní spoluúčast čtenáře. Vytržení panelů z jejich původní prostorové kompozice zase čtenáře připravuje o informace plynoucí ze vztahů mezi jednotlivými panely.

[10] Tento způsob čtení komiksů slouží např. platforma zvaná Comixology

[11] Eric Loyer. Space Into Game, Time Into Book: What Comics and Screens Do Together (2/17) [online]. Publ. 17. 6. 2014, [cit. 22.8.2016]. Přístup z: http://scalar.usc.edu/works/timeframing/shredding-the-temporal-map?path=space-into-game-time-into-book

4. Komixy tvořené pro digitální prostředí

V této části uvedu několik konkrétních příkladů digitálních komiksů, které byly tvořeny již s ohledem na možnosti digitálních médií. Snažila jsem se, aby každý příklad prezentoval nějakou specifickou technologii či přístup. Mým cílem je tímto způsobem představit několik základních přístupů k digitálnímu komiksu obecně.

4.1 These Memories Won't Last a princip nekonečného pozadí

Tento komiks[12] od australského umělce Stuarta Campbella (s uměleckým jménem „SUTU") je osobním příběhem autora o jeho dědečkovi, který vlivem demence ztrácí paměť. Téma paměti je hlavním motivem celého příběhu.[13]

Autor zde využívá, tak jako mnoho jiných tvůrců digitálních komiksů, princip takzvaného nekonečného pozadí. Scott Mccloud ve svém článku popisuje nekonečné pozadí jako způsob dívání se na displej spíše jako na okno, za kterým se může něco odehrávat, než jako na plátno.[14]

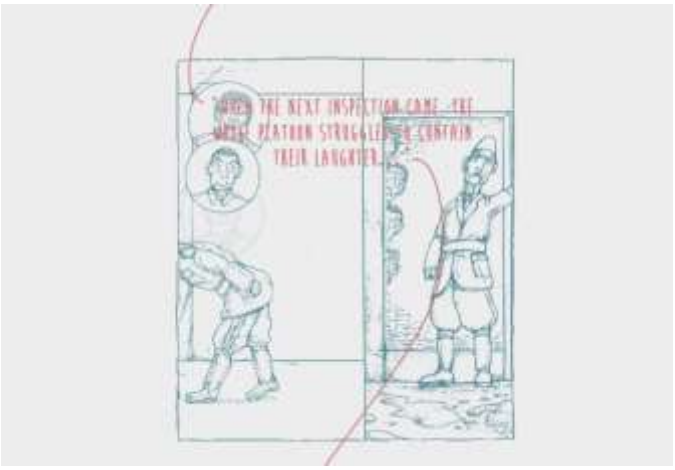
Když pak při čtení takového díla potáhneme po displeji myší, nebo prstem, vlastně srolujeme dolů, nebo nahoru, iluzorně tak posouváme libovolně dlouhé plátno, které se nachází „za oknem". Například pokud by displej simuloval pohled z vlaku, prstem můžeme posouvat celou ubíhající krajinu. Plátno nemusí být jen horizontální, ale jak připomíná ve své knize Scott Mccloud taky vertikální, koncipované do tvarů schodů, či jakkoliv jinak.[15]

V díle These Memories Won't Last je použita kombinace vertikálního a horizontálního pozadí. V jednu chvíli sledujeme komiks z pohledu vnuka, který popisuje svého dědu. V takovém případě automaticky posouváme pomyslné pozadí po vertikální rovině. Jednotlivé panely jsou spojeny nakresleným lanem, které jakoby zobrazuje pomyslnou nit vzpomínek.

[12] Do češtiny můžeme přeložit jako „Tyto vzpomínky nevydrží"
[13] K vidění na http://memories.sutueatsflies.com/
[14] Scott McCloud. The Inffinite Canavas) [online]. Publ. ?. 2. 2009, [cit. 23.8.2016]. Přístup z: http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/
[15] Scott Mccloud. *Reinventing comics*. New York, NY: Perennial, 2000. Strana 223. ISBN 0-06-095350-0.

ukázka z komiksu Memories Won't Last´, kde vidíme jeden z panelů komiksu, který je součástí vertikálního pozadí

V některých momentech se dědeček rozvypráví o svých vzpomínkách. V takovém případě se jakožto čtenáři v rámci pohybu po vertikální ose zastavíme a příběh se začne v rámci jednoho panelu prostřednictvím pohybu po ose horizontální.



Na tomto obrázku je ukázán panel, kde dochází k přechodu mezi horizontálním a vertikálním plátnem. V tento moment je čtenářům znemožněno posouvat se tak jako před tím po vertikální ose. V tuto chvíli se příběh odehrává ve směru vertikálním, zleva doprava, jako bychom očima jeli po dlouhém plátně komiksu.

Jakmile je tato vzpomínka odvyprávěna, opět se začneme jako diváci posouvat po ose vertikální. Jako čtenáři používáme k posouvání obrazu, tedy pohybování se v příběhu, stále jeden a týž pohyb téhož směru. Nemusíme si tedy domýšlet a hledat, kam v kterou chvíli ubírat pozornost při sledování příběhu, komiks nás vede sám.

Tento digitální komiks je navrhován hlavně pro displeje chytrých telefonů. Prostorové uspořádání jednotlivých panelů využívá jiné principy, než tištěný

komiks. Všechny panely jsou navrhované v téměř stejné velikosti, tak aby se dobře vešly na displej telefonu. O ztrátě dynamiky mezi panely, které by třeba mohly být jinak veliké, tedy nemůže být řeč. Zároveň se zde ale takovýto druh dynamiky ani nenachází. Vzájemné vztahy jednotlivých panelů na základě umístění v prostoru vznikají spíše působením rozdílnosti vertikálního a horizontálního uspořádání pomyslných nekonečných pláten. Vyprávění vnuka po ose vertikální se vlastně celou dobu kříží s vyprávěním dědečka, které probíhá po ose horizontální, obě linie se tedy na několika místech vzájemně dotýkají.

Zajímavým prvkem v These Memories Won't Last je použití interaktivity pro podpoření tématu ztráty paměti. Při čtení tohoto komiksu můžeme sem tam zahlédnout jemnou mlhu, která nepatrně zahaluje obraz. Ve chvíli, kdy si vzpomeneme, že bychom se chtěli podívat v příběhu zpátky a ujasnit si, jak to bylo, narazíme. Panely, které si divák již přečetl, se ztrácí v mlze a nelze si je znovu přečíst. Nekompromisně zmizí, stejně tak jako mizí vzpomínky hlavní postavy. To je pro čtenáře neobvyklá situace. Jedna věc je něco si přečíst a do nějaké míry být schopen se do postavy vžít. Tento komiks ale zprostředkovává prožitek. Nabízí, sice symbolickou, ale zkušenost, která koresponduje s hlavním tématem příběhu. Možnost interaktivity zde přispěla k budování příběhu svou vlastní specifickou cestou.

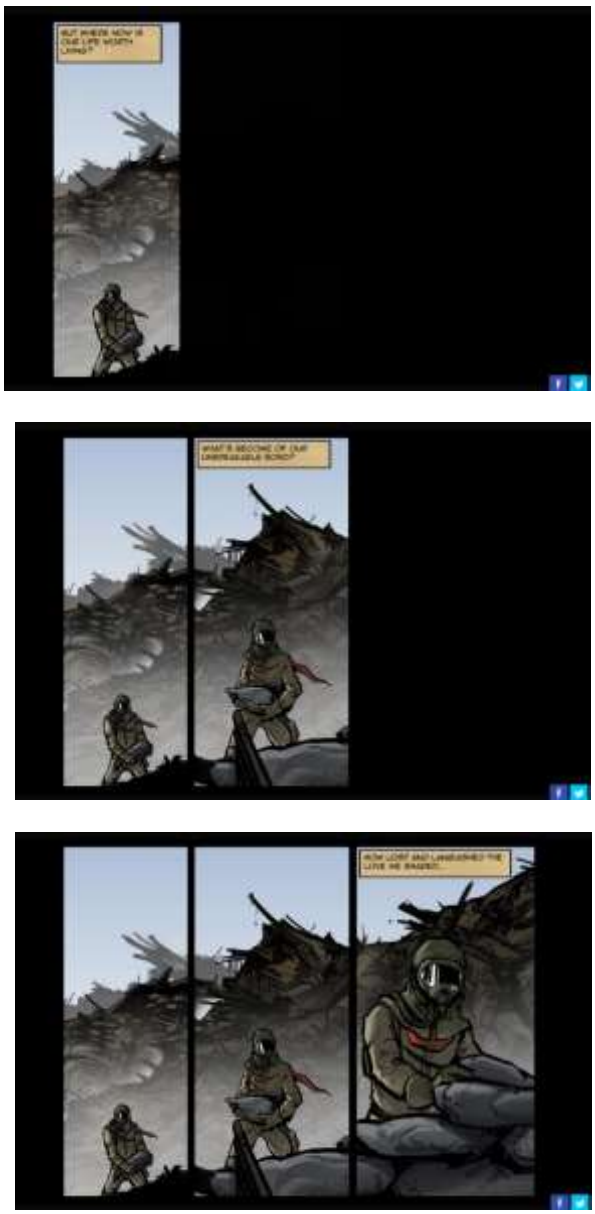
Co se týče zvuku, je zde použito několik atmosférických podkresů které vyjadřují náladu daných situací. Opakují se ve smyčkách, mohou tedy znít libovolně dlouho, mění se v souvislosti s tím, kde se v příběhu jakožto čtenář nacházíme.

4.2 Ascent from Akeron a udržení původní kompozice jednotlivých panelů

Tento postapokalyptický sci-fi komiks[16] je dílem Williama Mahera a Gustava Garcia. Vypráví příběh o rebelujících mladých lidech, kteří se rozhodnou vzepřít se systému, ve kterém vyrostli.

I u tohoto příkladu má čtenář v rukou, jak dlouho se bude na který panel dívat. Posouvání se v příběhu vpřed, jakési listování, probíhá opět pomocí rolování. V tomto případě se při rolování většinou neposouváme pomocí „nekonečného pozadí", spíše necháváme objevit nové panely, které před tím nebyly k vidění. Co jeden rolovací pohyb, to obvykle jeden nový panel k vidění. Není to ale tak, že by na displeji byl vidět vždy jen jeden z nich. Většinou se jedná o soustavu několika panelů najednou, které se nám postupně vyjevují do finální kompozice, kterou můžeme přirovnat k jedné scéně či jedné stránce.

[16] Do češtiny možno přeložit jako „Útěk z Akeronu", Prologue a první část k vidění na http://ascentfromakeron.com/



Ukázka z komiksu Ascent from Akeron. Zde můžeme vidět, jak se postupě přidávají jednotlivé panely.

Co se týče prostorového uspořádání panelů, má tento komiks tedy stejné kvality jako komiks tištěný. Objevují se zde ale i nápady, které by u tištěného komiksu nešlo zrealizovat stejným způsobem. Například jeden a ten samý panel může být použít ve dvou různých kompozicích (které připomínají stránky), aniž by se opakoval, protože se v souladu s principem nekonečného plátna jednoduše přesune na jiný konec stránky. Takovýto panel pak tedy zákonitě navazuje více prostorových vztahů s panely kolem sebe, než kdyby byl jen v jedné kompozici.

Přesunutí panelu na jinou část obrazovky v souladu s principem nekonečného poadí.

Čtenářova možnost domýšlet si, co se děje mezi jednotlivými panely, se zde příliš neliší od komiksu tištěného. V některých chvílích se ale například, zřejmě pro podpoření akčnosti dané scény, některý panel objeví výrazně rychleji než panely jiné. Tím se trochu zasahuje do svobodné volby určit si v čtenářově hlavě, jak dlouho časový přechod mezi jednotlivými panely trval. Také je na několika místech přidána animace. Obrazy v jednotlivých panelech se většinou pohybují právě v tu chvíli, kdy se nově objeví na scéně. Jako by podporovaly hladkost přechodu z jednoho panelu do druhého. Další animace se zde nachází většinou v rámci jednoho panelu, kde mívají spíše atmosférickou funkci než narativně vyprávěcí. Subjektivní vnímání času při čtení tohoto komiksu určitě ovlivňuje podkresová hudba, která se v průběhu příběhu mění v souvislosti se zobrazovaným tématem. Například v epizodě jedna, v momentě kdy jedna z hlavních postav v úvodní scéně utíká po střechách domu, začne znít akční hudba.

Tyto tendence možná můžeme popsat jako převádění do časové linie, podobně jako u výše zmiňované adaptace Watchmen, v tomto případě je to ale mnohem jemnější a v mnohem menší míře, takže to čtenáře nepřehlcuje. Navíc čtenář má vždy možnost se rozhodnout, po jak dlouhé době se podívá na další panel.

Animace je také na některých místech využita k upoutání pozornosti čtenáře, například v Prologu při prvním pohledu na deník, který později hraje důležitou roli. Jeho listy jsou to jediné, co se v tu chvíli pohybuje, také slyšíme šustit stránky. Tento způsob využití animace, kdy pohyb přirozeně přiláká čtenářovu

pozornost, má potenciál být plnohodnotnou součástí vyprávění. Animace tak v tuto chvíli nepůsobí jako přidaný ornament nebo jako prvek podporující atmosféru (jako třeba déšť). Přijde mi to jako vhodná alternativa k detailu.

Zaměření divákovi pozornosti na zobrazovaný deník mimo jiné pomocí ojedinělé animace

Další zajímavý moment nastává, když se čas v příběhu neodehrává jen chronologicky, postupně od prvního panelu přes panely následující, ale v několika panelech souběžně. V úvodní, již zmiňované scéně první epizody například vidíme panel, který zobrazuje velký celek pohledu na město a potom také pohled bližší, kde jedna z hlavních postav utíká přes střechy domů. S objevováním nových panelů zobrazujících útěk se postupně mění i panel zobrazující město. Tou změnou je přidávání textu, který se postupně objevuje, naznačuje rozhovory lidí ve městě. Oba výjevy také spojuje padání deště, které se odehrává v obou výjevech současně a stejně rychle. Je to něco, jako když ve filmu vidíme současně tutéž scénu natočenu z různých úhlů pohledu.

Panel, který se objevil první, tedy horizontální pohled na město se mění i poté, co se objevují panely prostorově po něm následující.

Na tento princip poukázala hojně odkazované dílo Yvese Bigerela alias Balaka s názvem About digital comic.[17] Jedná se o krátkou prezentaci podobnou komiksu, kde demonstruje některé postupů, jež je možné při práci s digitálním komiksem využít.

Komiks má poměrně bohaté využití zvuku a hudby. Komentář zde neuslyšíme, informace předatelné slovem jsou jenom v podobě textu. V pozadí vždy slyšíme zvukovou atmosféru nebo hudbu, která není příliš ilustrativní, takže dobře dokresluje kýženou atmosféru. Občas je nějaký pohyb zvýrazněn i přidaným zvukem, tak jako výše popsaný deník, není to ale pravidlem, takže když už tato situace nastane, je to opravdu zdůraznění. Ve větší části prologu slyšíme také dech hlavního hrdiny, který má hlavu v helmě. Pokud by tam tento zvuk nebyl, čtenář by měl prostor si domyslet něco jiného. Nejspíš by o tom ale neměl důvod přemýšlet. Neklidný dech uvnitř helmy se dá těžko popsat a pokud to uděláme, nevyvolá to ve čtenáři stejnou emoci, jako když dech skutečně uslyší. Zvuk dechu v tomto případě žádnou informaci nedubluje, spíše přidává.

[17] Yvese Bigerel. About digital comic [online]. Publ. 2009, [cit. 23.8.2016]. Přístup z http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969

4.3 Our Toyota was fantastic a princip animovaných smyček

Tento komiks[18] je od australského autora komiksů zvaného Boulet. Poeticky zobrazuje vzpomínku na to, jak autor jako dítě jezdíval v noci na zadním sedadle auta.

Je celá složená z animovaných obrázků ve formátu GIF, tedy obrázků, jejichž animace se repetitivně opakuje. Co panel, to jeden „GIF". Panely zobrazují výjevy, které můžeme vidět, když sedíme v jedoucím autě. Ubíhající krajinu, ubíhající světelné lampy, Světlo dopadající na předměty v autě a tak podobně. Animace ve formátu GIF se odehrává ve smyčkách, neustále se opakuje. Jistým způsobem to například na panelu, který zobrazuje výhled z okna, vypadá, jako by byl použit princip nekonečného s krajinou, která je monotónní. Světlo v autě odrážené z pouličních lamp se ale také odehrává „do nekonečna", a to díky smyčce.

Všechny tyto GIF animace mají pulzující charakter, který je umocněný i pulzací textu. Jednak zobrazují rytmus dopadajícího světla a jednak evokují drncání auta.

Vizuálně je komiks rozdělen do několika segmentů (každý z nich obsahuje několik panelů), které se vizuálně liší a jdou časově po sobě. V první části se stmívá, v jiné se vjede do tunelu se specifickým osvětlením, v další se díváme dovnitř auta atp.

Obrázek z komiksu Our Toyota was fantastic, zobrazuje rozdíl mezi jednotlivými segmenty panelu.

[18] Do češtiny možno přeložit jako „ Naše Toyota byla fantastická", k vidění na http://english.bouletcorp.com/2013/10/08/our-toyota-was-fantastic/

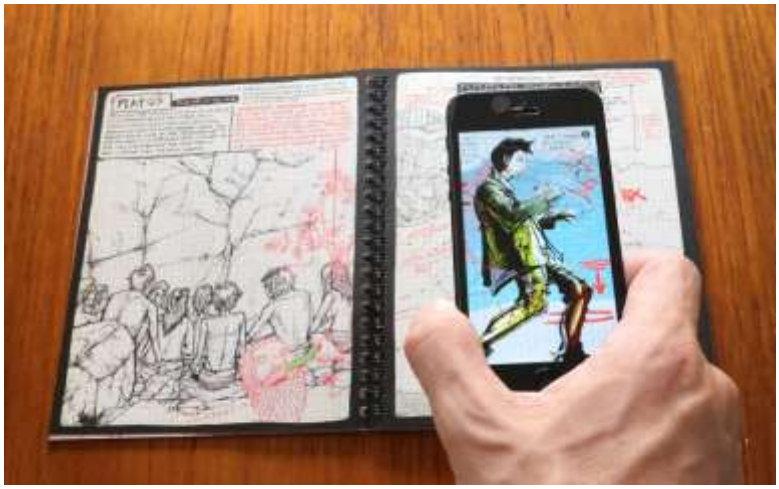
Tyto segmenty na sebe klasicky navazují, tak jak to známe např. z tištěného komiksu. Panely v jednotlivých segmentech jsou ale spolu propojeny jiným způsobem.

Jednotlivé panely v každém segmentu jsou čteny přirozeně jeden po druhém. Animace dopadajícího světla a drncání auta ale zahrnuje vždy celý segment současně. Jak naznačuje ve svém článku Synchronization in our Toyota was fantastic Eric Loyer[19], nabízí se otázky, zda se díváme na stejnou věc z několika úhlů pohledu ve stejném čase (namísto toho, že bychom se dívali postupně na jeden úhel kamery, a pak na další a další).

Hudba ani zvuky se v tomto komiksu neobjevují, nepřehlédnutelná repetitivnost ale nabízí rytmus, který se objevuje v celém díle a sjednocuje ho.

4.4 Modern Polaxis a rozšířená realita

Toto další dílo Australského autora Stuarta Campbella je komiks s rozšířenou realitou, v originále (Augmented Reality comic book). Jedná se o tištěný komiks, který se dá zakoupit jako fyzický předmět. S pomocí tabletu či chytrého telefonu potom čtenář aktivuje aplikaci, která mu umožní dívat se na komiks přes tablet, a vidět tak na displeji nové obrazové a zvukové informace, které vytištěný komiks sám o sobě neobsahuje. Současně je vidět i fyzický sešit a to, co je v něm napsáno.



Ukázka z komiksu Modern Polaxis

[19] Eric Loyer. Synchronization in our Toyota was fantastic [online]. Publ. 2014, [cit. 23.8.2016]. Přístup z http://scalar.usc.edu/works/timeframing/our-toyota-was-fantastic

Obrázek ilustruje princip rozšířené reality (v angličtině Augmented reality)

Hlavním hrdinou je mladý muž, který je paranoidní a je přesvědčen o tom, že náš svět je vícerozměrný. Knížka je psaná formou jeho osobního deníku, který zachycuje jeho každodenní život. Pomocí tabletu pak ve vrstvě rozšířené reality můžeme vidět jeho paranoidní představy a domněnky.

Ty jsou ve virtuálním prostředí jakoby přilepené na vytištěný obraz. Barevně jsou mnohem zářivější a bohatší, je zde také animace, vždy ve smyčkách, jednoduššího charakteru. Působí jako takový doplněk. Každý výjev má také svou zvukovou stopu.

Vztah mezi tištěným obrázkem a jeho zobrazením v rozšířené realitě je zajímavý tím, že nemají mezi sebou prostor pro časovou mezeru. Co se děje na displeji je opravdu rozšířením vytištěného obrázku. Jedná se o jinou vrstvu téhož. O jiný pohled na stejnou věc. Nemůžeme zde tedy hovořit o nějaké prostorové souvztažnosti v tom smyslu, že by se význam jednoho vázal na pozici a velikost toho druhého. Jsou vlastně dohromady jedním celkem, který má dvě části, z nichž jedna je vidět jen za určitých okolností.

Čtenář má také možnost se oddělit od přidaných hodnot poskytovaných rozšířenou realitou, jako jsou zvuk a animace, a věnovat se čtení komiksu v jeho klasické podobě. Přidaná další média tedy nenarušují integritu komiksu jako takového.

Je to ještě komiks?

Srovnání uvedených příkladů digitálních komiksů z hlediska jejich schopnosti udržet si komiksový charakter a nerozplynout se v jiném médiu. Za specifičnost komiksu zde považuji jeho schopnost vytvářet časové mezery mezi jednotlivými obrazovými panely, které musí čtenář aktivně doplnit.

These memories want last forever

Jednotlivé panely jsou přímo navrhovány do digitálního prostředí tak, aby seděly do kompozic dvou „nekonečných pozadí", jednoho vertikálního a několika horizontálních. Panely ve vertikálním směru jsou od sebe dál, jakoby navázané na lanko, panely v horizontálním směru jsou spíše takové malé komiksy, které fungují samy o sobě. Přechody mezi jednotlivými panely umožňují čtenáři dostatek prostoru pro vlastní doplnění a ustálení myšlenek. Přechody mezi vertikální a horizontální rovinou jsou někdy skoro filmového charakteru, kde například pomocí prolínačky přecházíme z minulosti do současnosti.

Ascent from Akeron

Přechody mezi jednotlivými panely jsou velmi podobné jako u tištěného komiksu. Na obrazovce vidíme vždy sekvenci panelů, která vypadá jako stránka z komiksového sešitu. Vše je ale obohaceno interaktivní prvky, kdy se panely objevují s nějakým charakteristickým pohybem, je zde hudba, zvuky a animace. Přesto tím není médium zahlceno. Informace se nedublují, animace i zvuky jsou použity jenom někde. I když můžeme tento komiks podle McLuhanovy teorie horkých a chladných médií definovat v porovnání s tištěným médiem jako více horké, je zde však stále hodně prázdného prostoru pro čtenáře.

Our Toyota was fantastic

V tomto případě se jedná o poetičtější komiks, kde narativní linie příběhu nehraje velkou roli. Rozdělení komiksových polí je klasické. Dílo je rozšířeno o animaci smyček, která dodává další rozměr ve vnímání času v komiksu. Má potenciál donutit diváka přemýšlet o souvislostech mezi jednotlivými panely, mnohem více, než kdyby byl komiks statický i když většina čtenářů se pravděpodobně spíše ráda nechá unést poetikou zpracování.

Modern polaxis

Tento komiks funguje doslova jako knížka sám o sobě. Rozšíření reality pomocí displeje dodá komiksu hloubku a smysl příběhu.

Všechna tato díla můžeme označit jako digitální komiksy, které neztratily základní princip, který je charakteristický pro komiks tištěný. V čem se tedy tyto digitální komiksy odlišují od adaptace Watchmen, která v tomto ohledu selhala?

Předně, watchmen sebrala čtenáři možnost kontroly nad tím, kdy se bude moci na který komiks dívat. Tomu se uvedeným komiksům podařilo vyhnout. Jakým

způsobem toho ale autoři dosáhli, aniž by se vzdali přidávání dalších médií jako je zvuk, hudba a animace, a současně nesklouzli k tomu, že by komiks roztrhali na jednotlivé panely, které by se prezentovali jako slideshow?

Závěr

Domnívám se, že lze vypozorovat jednu tendenci, podle které se tyto komiksy řídí. Vytvořily jakousi „stavební podjednotku" mezi komiksem jako celkem a panelem jako základním prvkem. Tuto stavební podjednotku nazývám slovy dílčí celek.

U díla **Memories wont last forever** si myslím, že za dílčí celky můžeme považovat několik nekonečných pozadí, které se vzájemně na některých místech protínají. Vertikální nekonečné pozadí obsahuje hlavní linii příběhu, horizontální obsahují dílčí vzpomínky dědečka. Tam, kde se protínají, se uplatňují interaktivní prvky komiksu, jako přechod do jiné dějové linie. Efekt zamlžení se uplatňuje na všechny dílčí celky i jednotlivé panely současně.

U komiksu **Ascent from Akeron** považuju za dílčí celek každé uskupení panelů na displeji, protože každé takovéto uskupení má charakter stránky z tištěného komiksu, jednotlivá pole tak mohou mít vlastnosti pro komiks charakteristické. Na takovýto dílčí celek je možno uplatnit momenty, kde se děj odehrává jak na každém novém panelu, tak souběžně na panelu již minulém (stále však ještě viditelném).

V **Toyota was fantastic** podle mě každý dílčí celek zahrnuje ty panely, u kterých si můžeme myslet, že se odehrávají současně. Jeden takový dílčí celek bude například obsahovat všechny panely, které zobrazují auto v tunelu. Animace zasahuje na všechny panely souběžně a ve stejném rytmu. Za předpokladu, že chceme použít animaci tak jak je, musíme použít dílčí celky, abychom se abychom se mohli dostat z bodu A, kdy se stmívá, do bodu B, kdy dojedou domů.

V **Modern Polaxis** je dílčím celkem každá stránka fyzického komiksu, na tu pak lze aplikovat možnosti plynoucí z „rozšířené reality".

Výše uvedené komiksy si ponechali panel jako základní stavební prvek, ten shlukli podle určitých individuálních pravidel toho kterého komiksu do dílčích celků. Tyto celky teprve až potom použili jako stavební jednotku, na kterou aplikovali interaktivitu nebo další média jako hudbu či animaci. Tím ho samozřejmě aplikovali i na jednotlivé panely. Pod zákrytem takových dílčích celků je možné nechat panely volně dýchat s jejich přirozenou schopností ponechat na čtenáři, jaký časový úsek si v přechodu od jednoho k druhému domyslí. Zároveň jsou tyto dílčí celky natolik svébytné, že jsou schopny pojmout další média.

Tuto moji domněnku jsem v práci uplatnila jen na ty digitální komiksy, které jsem sama vybrala. Snažila jsem se vybrat co nejreprezentativnější zástupce různých přístupů k digitálnímu komiksu, je ale možné, že bych to nebyla schopná uplatnit na nějaké další.

Vycházela jsem spíše ze svého pozorování než z teoretických základů, a to hlavně z důvodu, že téma ještě není teoretický zpracované v nějaké obsáhlejší míře. je možné, jsem opomenula nějaký obecně uznávaný fakt, na který jsem během studia podkladů pro tvorbu práce nenarazila.

Myslím, že moje závěrečná domněnka by mohla posloužit alespoň jako inspirace pro případné tvůrce digitálních komiksů.