

# Banální jak z komiksové bubliny

## Adjektivum „komiksový“ jako žánrová specifikace

— Pavel Kořínek<sup>1</sup> —

Po desetiletích zákazů, ideologické kritiky, trivializace a celkového přehlížení se i v českém a slovenském prostředí začíná komiksové umělecké (či méně kontroverzně mediální) formě dostávat adekvátního prostoru. Původní i překladový komiks se již, zdá se, zabydlely v domácím kulturním kontextu. Neprovázanost komiksu jako takového s nějakou konkrétní žánrovou či tematickou oblastí byla již mnohokrát přesvědčivě argumentována a – soudě dle převažujících mediálních ohlasů z posledních let – soudobé komiksové produkci a jejím vydavatelům, kritikům i čtenářům se daří ono stigma dětského obrázkového čtení o zvírátkách úspěšně rozrušovat.

Specifickým typem formální či obsahové charakterizace, ke kterému se s oblibou uchyluje kulturní kritika i publicistika obecně, je jakési jinomediální přirovnávání. Skutečný či jen domnělý hybridní charakter některých posuzovaných knih, komiksů, filmů či počítačových her vede autory recenzí a studií ke snaze o charakterizační přesněnění, k němuž

---

1 Text vznikl za podpory grantového projektu P406/10/2306 *Komiks: Dějiny – teorie* (GA ČR, 2010–2012).

s oblibou využívají adjektivního označení odvozeného z pojmenování takového „inspiračního média“. Často se tak dočítáme o divadelním filmu (např. *Dogville* Larse von Triera) či filmovém divadle (*Dogville* Larse von Triera ve Stavovském divadle), občas si zklamaný recenzent povzdychne, že je nějaký film šustivě literární či román přehnaně filmově fragmentární a stříhový. Leckdy se samozřejmě může jednat jen o okamžité, tu více, tu méně přínosné přirovnání, které autora spásně napadlo v posledních minutách před uzávěrkou, jindy – a bývá tomu tak nezřídka – zjednodušuje takové pojmenování větnou konstrukci, a tak lépe vyhovuje stále se zvyšujícím redakčním požadavkům na snižování syntaktické náročnosti u publicistických textů. Přesto ale nejsou tato mediální střetnutí zcela bez zajímavosti, vždyť nepřimo a trochu mimochodem, ale stále relativně zřetelně vypovídají o sdíleném obrazu daného média. Bezděky nás tak upozorňují na ty jeho vlastnosti, které považujeme za natolik inherentní tomuto médiu, že jejich zřetelná a příznaková afiliace přečká i odvážný přeskok jinomediální propasti.

Pravděpodobně nejčastěji takové označení upozorňuje na adaptační charakter posuzovaného, na skutečnost, že přítomné dílo vstupuje do nějakého vztahu s jinomediálním výchozím textem. Jako „herní filmy“ tak bývají označovány filmové snímky vznikající na motivy populárních počítačových her a obdobně je užíváno i adjektiva „komiksový“. V posledních letech můžeme sledovat zvýšený zájem filmového průmyslu o adaptace populárních komiksových děl. Nejčastěji se takového zpracování pro velké plátno dočkávají žánrové superhrdinské příběhy postav spadajících pod nakladatelské domy DC Comics a Marvel. Sousedství „komiksový film“ tak leckdy odkazuje právě a jen k této adaptační praxi, jak ale uvidíme dále, nejsou motivace pro takové pojmenování vždy zcela jednoznačné. Jindy je „mediálního“ adjektiva užito v odkazu k původnímu kontextu, ze kterého přejatý prvek, postava či motiv vychází. Nedávný průnik komiksu do hájemství filatelie oznamoval internetový zpravodajský server prvnízpravy.cz slovy: „První česká známka, která nebude mít v rohu cenu v korunách, ale písmeno, vyjde tento týden ve středu. Ponese komiksový motiv Fifinky ze Čtyřlístku“ (prvnízpravy.cz 2010).

Sledované označení „komiksový“ se ale vyskytuje i v kontextech, u nichž je motivace pro takové přirovnání o něco komplikovanější, a právě těmto zastřenějším výskytům se chceme dále věnovat. Pro další úvahy tak opomíjíme jednoduché odkazy k adaptačnímu původu příběhu či jeho klíčových složek a nezmiňujeme ani výskyty typu „komiksový román“, u nichž bychom sice mohli o jakési překroucené podobě

obdobného „sdíleného obrazu“ média uvažovat, ale považujeme je spíše za terminologicky nešťastné pokusy o převod progresivního anglického termínu *graphic novel*.

Jaké další motivace vedou k onomu přirovnávacímu opentlení věci adjektivem „komiksový“? Které vlastnosti sledovaného díla zavadávají důvod pro takové někdy hodnotově nepříznačné, jindy však – alespoň v očích pisatele a jeho modelových čtenářů – zřetelně degradující pojmenování? Nalezené výskyty dělíme pro potřeby dalšího výkladu do čtyř skupin, které odrážejí různé aspekty této předpokládané „komiksovosti“.

## **Komiksový, tedy formálními prostředky ke komiksu odkazující**

„Sejdeme se v komiksu,“ hlásá titulek jednoho článku z letošního červnového vydání časopisu *Marianne Bydlení* a níže v textu vysvětluje, oč se v této zkratce jedná: „Výrazně její [totiž Káči Blahutové, interiérové designérky] zásahy prospěly také předsíni. Nevábně vypadající skříň z lamina totiž přestříkala šedou barvou a zbytek odekorovala tapetou, která svým stylem připomíná komiks“ (Zeman 2010). Jak je patrné z doprovodných fotografií, stěny představované skříně byly polepeny tapetou, která formálně, členěním do panelů a akční stylizací narativní kresby odkazuje k vyjadřovacím prostředkům mainstreamového dobrodružného komiksu.

Do této první, relativně nejméně problematické kategorie předpokládaných „adjektivních motivací“ tak spadají ty výskyty, u nichž lze důvody pro použití adjektiva „komiksový“ vysvětlovat záměrnou snahou autorů posuzovaného díla o přiblížení se komiksovým postupům a jeho formálním aspektům.

Sem by tak bylo možné přiřadit adaptační pokusy, které se kromě přejímky vlastního vyprávění pokoušejí i o transdukcii příznakových formálních rysů výchozí umělecké formy. Jako komiksové divadlo (či divadelní komiks) bývají označována představení, která při své adaptaci komiksových předloh využívají i předpokládané, vágně vymezené formální „komiksovosti“ – soudě dle občasných pokusů o vysvětlení se jedná především o fragmentárnost, jež snad má upomínat na komiksové členění do panelů, zaměření na rychlý dialog, sekvenčnost, důraz na ruchové zvukové efekty a popřípadě výraznější výtvarnou stylizaci. Obdobnými předpoklady ohledně „komiksovosti“ bylo ostatně zřejmé

vedeno i pojmenování „rozhlasový komiks“, jímž označil svou rozhlasovou adaptaci románu *Roger Krowiak* Miroslav Zelinský.

Riziko takového označování samozřejmě spočívá v hrozícím zapouzdření se do nepřesných a matoucích stereotypů, které celé komiksové umělecké formě přisuzují inventář prostředků, jež možná nejsou ani tak podmíněny médii, ale spíše jen výchozím žánrem. V popisu divadelní adaptace Weissova románu *Dům o tisíci patrech*, absolventského představení studentů pražské DAMU z roku 2003, se tak dočteme: „Příběh se pohybuje na pomezí snu a reality, což autorům inscenace dovoluje experimentovat s formou. Inscenace je výrazně vizuálně stylizovaná a využívá princip komiksu, který umožňuje nahlížet realitu z různých perspektiv. Herecká akce na jevišti je prostřídána kresleným komiksem promítaným na projekční plátna. Z komiksově[ho] principu vychází také herecká stylizace podpořená výraznými kostýmy a maskami“ (Divadlo Disk 2003). Výrazné kostýmy a masky ale jistě nepředstavují mediálně příznakový aspekt komiksu jako takového, mnohem spíše odkazují jen k jedné z jeho žánrových fazet, totiž ke komiksu superhrdinskému. Pokud tedy neodkazují už přímo k běžnému prostředku divadla jako takového...

## Komiksový, totiž *superhrdinský*

Filmový trhák letních měsíců roku 2008, superhrdinská komedie *Hancock* s Willem Smithem v hlavní roli, nabídl svým divákům zábavný a nekomplikovaný příběh o nesympatickém antihrdinovi, jehož nadpřirozené schopnosti, kterými jako jediný člověk na světě disponuje, rozhodně nenutí vykonávat dobro. „Komiksový cynik Hancock baví, než se polepší,“ soudila o filmu Mirka Spáčilová na internetovém zpravodajském serveru iDNES (Spáčilová 2008). Adjektivum komiksový se v reakcích na film vyskytovalo snad ve všech svých možných pádových a rodových variantách, většinou se ale vytrácela skutečnost, že Hancock s komiksem jako takovým mnoho společného nemá. Filmu nepředcházela žádná jinomediální předloha, není adaptací nějakého superhrdinského komiksového sešitu, ale vznikl podle původního scénáře Vincenta Ngo a Vince Gilligana.

Historici superhrdinského žánru jako Peter Coogan (Coogan 2006) či Richard Reynolds (Reynolds 1994) nacházejí předobrazy moderních hrdinů v mytologických příbězích o osudech Herkula či Persea, mezi Supermanovy a Phantomovy předky zařazují Robina Hooda i Červeného bedrníka. Superhrdinové moderního stříhu se začali objeovat

v komiksových sešitech v třicátých letech 20. století. V průběhu následujících dekád pronikla tato úspěšná žánrová formule do dalších médií: nejprve opatrně prozkoumala terén prostřednictvím adaptací (rozhlasové hry o Supermanovi, televizní seriál *Batman*), aby se později od své rodné mediální hroudy osamostatnila a oprostila úplně.

Příběhy o superhrdinech, o všech těch dobro vykonávajících odvážných mužích (ale i ženách, občas i ženách) ve svítivých trikotech a hrdě navrch nošeném spodním prádle, jistě představují pro komiks žánrovou formuli až erbovní: ostatně superhrdinská vyprávění bývají považována za jediný skutečně původní, z komiksu vzešlý žánr populární kultury. Ne-sporný komiksový původ superhrdinské žánrové kategorie ale často zavádí ke zjednodušujícímu uvažování, v němž superhrdinské = komiksové.

V prvních měsících letošního roku vysílal Český rozhlas na pokračování dramatisaci knihy *Pérák* (2008) Petra Stančíka. Vysílací program zval posluchače k „vlasteneckému rozhlasovému komiksu“, ačkoli adaptovanou předlohou seriálu byl prozaický text, který protektorátní legendu o muži s péry na nohou a nenávisť k nacistům v srdci překládal do moderně vyleštěné formy žánrového pastiše. Pérák je sice takovým českým superhrdinou, oděným do trikotu z hověziny, opravdu to ale postačuje jako důvod pro to, hovořit o komiksu?

## Komiksový, tj. kreslený či animovaný

Animované filmy společnosti Pixar patří tradičně mezi celosvětově nejúspěšnější rodinné snímky a *Úžasňákovi* z roku 2004 v tom nebyli výjimkou. Také o této dobrodružné komedii platí, co už jsme sledovali u *Hancocka* – i zde kritika skloňovala adjektivum komiksový s obzvláštním morfologickým gustem, a přitom ani zde nepředcházela filmu žádná komiksová předloha. Motivaci pro označení „komiksové“ ovšem můžeme v případě *Úžasňákových* hledat i jinde než pouze ve využití odkazů k superhrdinskému žánru.

Komiks coby vizuální narativní žánr tradičně pracuje se specificky pojednanou kresbou, mezi jejíž klíčové charakteristiky zařazuje vlivný komiksový teoretik Scott McCloud karikaturní zjednodušení předního vizuálního plánu komiksu. „Prostřednictvím tradičního realismu může komiksový výtvarník zobrazovat svět vnějška [...] a za pomoci karikatury zase svět uvnitř,“ (McCloud 2008: 41) prohlašuje ve své klíčové práci *Jak rozumět komiksu* (1993). A je to snad právě tato karikaturní vlastnost komiksu, co občas způsobuje nepřesné mísení pojmů

komiksový a (karikaturně) kreslený. Místo o animované kapele Gorillaz se tak neustále (a to i ústy jejich protagonistů) dočítáme o „komiksové“ skupině, u počítačových her, jejichž grafické zpracování neakcentuje realistické ztvárnění, ale naopak volí karikaturní zkratku, proto recenze mluví o „komiksové grafice“.

Specifickými doklady tohoto trendu, který karikaturnost a vizuální zkratku, rozvolněnou perspektivu a specifickou barevnost starého mainstreamového komiksu s jeho obrazovým rastrem a nepřesnými soutisky považuje za dominantní příznaky komiksovosti, jsou texty výtvarné kritiky. Slavná Lichtensteinova plátna jako *Whaam!* (1963) či *M-Maybe* (1965) dala spolu s Warholovými přepracováními Gouldova *Dicka Tracyho* (1960) či *Supermana* (1961) vzniknout dodnes běžné, leckdy však nadměrně a nepřesně využívané poučce o „komiksovosti“ pop-artu a směřů z něj vycházejících. Koonsovy výpůjčky charakterů a postav z klasického komiksového stripu *Popeye* (2002–2008) ale nijak neodůvodňují označování děl tohoto nejvýraznějšího západního pop-artisty dneška coby „komiksových“. Takashi Murakami, úspěšný japonský výtvarník, designér a autor vlivného uměleckého manifestu *Superflat* (2001), pak bývá stejným způsobem prohlašován za „komiksového“ umělce, jakkoli jeho tvorba přímo adresně odkazuje k tradici japonského anime a související merchandisingové produkce.

## **Komiksový = komický, ztřeštěný. Možná trochu banální až brakový**

Poslední skupinu sledovaných „komiksových“ charakteristik tvoří obsáhlý a rozmanitý korpus nejrůznějších vyjádření, v nichž adjektivum „komiksový“ zastupuje výrazy jako komický, humorný či ztřeštěný. Taková „lidová synonymie“ výrazů komický a komiksový může snad být motivována i nepřesným překladem tradičního amerického označení pro komiksové seriály: *comic strips*.

Částečně souvisejících, povětšinou už ale zřetelně hodnotících příznaků pak adjektivum „komiksový“ nabývá v těch textech, které sledovaným pojmem označují jistou nedostatečnou propracovanost, povrchnost či banalitu. V recenzi Marka Čecha na *Hanebné pancharty* (2009) Quentina Tarantina tak čteme, že „scénárista a režisér v jedné osobě s lehkostí sobě vlastní proplétá skutečné osoby s těmi smyšlenými a vytváří lehce stravitelný historický eintopf, postavený na takřka komiksové zápletce“ (Čech 2009). Ani přisuzovaná plochost nemusí

být vždy vnímána jako nedostatek, jak dokládá text z katalogu letošního 45. ročníku Mezinárodního filmového festivalu Karlovy Vary, představující nesoutěžní sekci Pocta Juraji Herzovi následovně: „Postavy Herzových filmů bývají labilní, vykolejené, trpící různými příznaky hluboké existenciální krize. Někdy to režisér učiní zjevným na první pohled a postavy mají pohádkový či takřka komiksový ráz (*Kulhavý ďábel, Morgiana, Panna a netvor, Straka v hrsti, Pasáž, T.M.A.*), jindy se ale uchyluje k propracovaným psychologickým studiím a jejich ztvárnění svěřuje známým a zkušeným hercům“ (Škapová 2010).

Nedávná výstava *Umění šachu* v pražském centru DOX představila i herní soupravu mladého amerického umělce Matthewa Ronaye. Těžko říct, co autorům doprovodného textu připadalo komiksového na šachové sadě odkazující k pochutinám (figurky jako dílky pizzy či sladké košíčky cupcakes), venkovním piknikům (košík jako pouzdro na figurky) a plastovým kuchyňským ubrusům (šachovnice). Připojená popis-ka přesto prohlašovala, že: „figurky jsou odlité z bronzu a potom ručně malované, přičemž styl se jednoduchostí blíží komiksu“ (Umění šachu 2010). Sledované přirovnání už v takových případech zcela pozbývá své charakterizační funkce a stává se jen vyprázdněným slovem, stylovou vějíčkou, která text naoko zdobí, ve skutečnosti k němu však nic nového nepřidává. Podobně lze ostatně vnímat i text Petry Hanákové, který na krátké ploše několika řádků kombinuje hned několik stereotypních klíšé spjatých s „komiksovostí“: „Komiksová vizualita Almodóvarových filmů, ich neraz zdanlivo banálne dialógy ,ako z komiksovej bubliny‘ či dôraz na makrozväčšeniny štruktúr zas možno pripomenie ,komiksovitosť‘, výraznú farebnosť a grafický štrukturalizmus obrazov Roya Lichtensteina. Estetickú ,genealogickú‘ väzbu na komiks koniec-koncov potvrdzuje i minulosť Pedra Almodóvara“ (Hanáková 2004).

Komiksová umělecká forma v posledních desetiletích přesvědčivě dokazuje, že je schopna přenášet jakékoli, třeba i ty nejzávažnější obsahy, a v publicistických i odborných textech myšlení o komiksu se onen dřívější předpoklad nízkosti a brakovosti objevuje stále vzácněji. V průběhu předcházejících dvou dekád otiskly české a slovenské deníky a časopisy ohromující množství komiksových apologetik, které stále znovu a do úmoru halasně vyvolávaly do světa schopnost komiksu naplňovat i ty nejpřísnější umělecké požadavky. I jen letmý a omezený pohled do obecného povědomí o vlastnostech formy, jak se odráží ve sledovaném užívání charakterizačního adjektiva „komiksový“, ale dokládá, že životnost některých „komiksových“ stereotypů je mnohem dlouhodobější, než by se optimistovi mohlo na první pohled zdát.

## **Prameny**

ČECH, Marek

2009 „Hanebný pancharti: recenze filmu“, 29. 8., <http://avmania.zive.cz/Titulni-strana/Hanebnny-pancharti-recenze-filmu/sc-21-a-1863/default.aspx> [přístup 31. 10. 2010]

DIVADLO DISK

2003 „Jan Weiss: Dům o tisíci patrech“, <http://www.divadlodisk.cz/dum/pres.html> [přístup 31. 10. 2010]

HANÁKOVÁ, Petra

2004 „Pedro Almodóvar“, *Film. sk.*, č. 7–8, též [http://www.filmsk.sk/show\\_article.php?id=2128&movie=&archive=1](http://www.filmsk.sk/show_article.php?id=2128&movie=&archive=1) [přístup 31. 10. 2010]

PRVNÍZPRÁVY.CZ

2010 „Česká pošta mění známky, smazala na nich ceny“, 26. 4., <http://www.prvnizpravy.cz/zpravy/z-domova/ceska-posta-meni-znamky-smazala-na-nich-ceny> [přístup 31. 10. 2010]

SPÁČILOVÁ, Mirka

2008 „Komiksový cynik Hancock baví, než se polepší“, 1. 7., [http://kultura.idnes.cz/komiksovy-cynik-hancock-bavi-nez-se-polepsi-feg-/filmvideo.asp?c=A080630\\_172016\\_filmvideo\\_jaz](http://kultura.idnes.cz/komiksovy-cynik-hancock-bavi-nez-se-polepsi-feg-/filmvideo.asp?c=A080630_172016_filmvideo_jaz) [přístup 31. 10. 2010]

ŠKAPOVÁ, Zdena

2010 „Pocta Juraji Herzovi. Zneklidňující výpovědi o skrytých dějinách“, <http://www.kviff.com/cz/filmy/programove-sekce-2010/151-pocta-juraji-herzovi> [přístup 31. 10. 2010]

UMĚNÍ ŠACHU

2010 [informační popis k exponátu Matthewa Ronaye na výstavě *Umění šachu*, probíhající v Centru současného umění DOX, 1. 4. 2010 – 28. 6. 2010]

ZEMAN, Rostislav

2010 „Sejdeme se v komiksu“, 23. 6., [http://bydleni.marianne.cz/clanek/1403/sejdeme\\_se\\_v\\_komiksu.html](http://bydleni.marianne.cz/clanek/1403/sejdeme_se_v_komiksu.html) [přístup 31. 10. 2010]



## Literatura

COOGAN, Peter

2006 *Superhero. The Secret Origin of Genre* (Austin: MonkeyBrain Books)

McCLOUD, Scott

2008 *Jak rozumět komiksu*, přel. Richard Podaný (Praha: BB art) [1993]

REYNOLDS, Richard

1994 *Super Heroes. A Modern Mythology* (Jackson: University Press of Mississippi)

### **Banal as a speech bubble – the adjective “comics” as genre specification**

The terminological confusion that is still present when considering the nature of comics (is it a genre, perhaps even literary a form or a medium?) is reflected in the usage of the adjective “komiksový” (comics, the adjectival form which in Czech refers specifically to comics) in texts of various media. This description is commonly used as a characterization that usually refers to specific formal, genre-based or subject-based similarities. However, in most cases this adjectival notation only revives genre stereotypes, or non-systematically marks the source medium of adapted material. Do “comics radio shows”, “theatre comics” or “comics movies” exist? As the article argues, the most common reasons for labelling other-media texts as comics are: 1. formal proximity of the media involved, 2. the superhero genre, 3. animation or cartoon technique, 4. humour, dottiness, sometimes even the perceived qualitative inadequacy of the text under review.

### **Keywords**

comics, genre stereotypes, adaptation, word usage analysis