

Komplementární vztah verbality a vizuality: důkaz originální syntézy v komiksu Craiga Thompsona *Pod dekou*

ALENA KLIMEŠOVÁ

V současné době zaznamenáváme zvyšující se přítomnost vizuálních zobrazení v našem životě, a to především, ale nejen díky moderním technologiím. Zatímco dříve byla zkoumána pouze v uzavřeném rámci dějin umění, nyní se prosazuje snaha vnímat obraz komplexněji a jeho schopnosti neomezovat pouze na „umění znázornit“. Toto „ikonografické houstnutí“ (DANEŠ 1995: 174) nebo také „příklon k obraznosti“ (HORSTKOTTE – LEONHARD 2006: 1) bývá často zdůvodňováno bezprostřednější srozumitelností obrazového materiálu ve srovnání s verbálním sdělením (FILIPOVÁ 2008: 239). Stále žádanější obrazová forma je spojována rovněž s využitím populárnějšího, zábavnějšího přístupu. S touto problematikou souvisí i stoupající zájem o složitý vztah verbality a vizuality.

„Nová doba“ se ale slova nezříká. Jde spíše o překonávání hranic přesně definovaného „médiu“, které je nahrazováno „sadou různorodostí a otevřeností“, kde mediální střety jsou hierarchicky výše a rodí se z nich významy nové (SVATOŇOVÁ 2008: 25). S výraznou vizualizací informací a transformacemi stávajících struktur ve struktury „nové“ souvisí také tzv. „deváté umění“ – komiks, médium, jehož boj o místo mezi filmem, literaturou a výtvarným uměním nebyl lehký. Vzhledem ke způsobu kombinování postupů výtvarného umění (obrázků), literatury (textů) a filmu (stříhu a jiných technických způsobů filmové skladby) bývá někdy označován jako „hybridní forma, kombinující obrazové a verbální znaky“ (POSPISZYL 2008: 136), jedná se ale především o zcela jedinečný, nedělitelný a plnohodnotný výrazový prostředek.

Následující příspěvek se tedy zaměřuje na vztahy mezi verbální a vizuální složkou komiksu a prostřednictvím analýzy „ilustrovaného románu“ Craiga Thompsona *Pod dekou* (*Blankets*, 2003) se pokouší nastínit funkčnost a vzájemnou syntézu obrazu a textu. Volba tohoto titulu je podmíněna jeho rozsahem a s tím související obrazovou a jazykovou různorodostí příkladů, což nám dovoluje ukázat mnohá specifika.

Komiks – jak ho vidíme

Z terminologického hlediska je definice komiksu stále ještě roztržštěná, přesto jsou již překonány charakteristiky typu „vizuální anekdoty, připomínající svým způsobem filmovou grotesku, jejímž základem je optický nápad, gag, završený pointou jako vlastním vyvrcholením akce“ (DVOŘÁK

1969: 153), a to vzhledem k jeho dnešním rozmanitým podobám zahrnujícím formy „literárnější“ a poetičtější.

Obecně bývá komiks chápán jako propojení obrazu a textu, kde určující je zákon „ikonické soudržnosti“ (GROENSTEEN 2005: 31), jejíž podstatou je mimo jiné sekvenčnost. Funkční je ale i bez přítomnosti verbální složky, což je důležité pro uvědomění si nadřazenosti obrazu nad textem. Podle Groensteena je význačnější postavení přisouzeno obrazu právě proto, „že – až na řídké výjimky – zaujímá v komiksu větší prostor, než je prostor vyhrazený písmu. Jeho převaha uvnitř systému vyplývá z toho, že se skrze něj produkuje smysl“ (IBID.: 20). Smysl předestřených obrazů čtenář vnímá v závislosti na prostupování několika rovin tvorby významu. Zde máme na mysli *rovinu jednoho panelu*, který pokládáme za základní jednotku komiksu, tedy to, co je zobrazeno v jednom rámečku (rámeček chápeme jako pracovní pojem pro uzávěr oblasti obrazové a jí náležející textové, neboť se setkáváme i s panely, které nejsou odděleny od ostatních grafickou linkou). Síť rámečků pak předepisuje režim četby. Další rovinou je *rovina syntagmatu*, již tvoří propojení minimálně tří panelů – toho, který právě čteme, jemu předcházejícího a následujícího. Jen díky těmto „obrazovým návaznostem“, tedy okolním panelům, si můžeme ověřovat sémantické vztahy (IBID.), které jsou zároveň zdrojem subjektivní interpretace díla. Jinak řečeno, to, jak chápeme smysl vyprávění v komiksu, je závislé i na naší vlastní interpretaci. Tato aktivní spolupráce čtenáře, kdy je ponořen do fikčního světa, je nutná pro plynulost čtení. Přestáváme vnímat přerušování obrazu předěly a tyto „zdánlivé významové propasti“ „čteme“ bezděčně – jeví se jako vyplněné. Podle Groensteena se „překonávání rámečků [...] stává mechanickou a velmi nevědomou operací, zamaskovanou zaujetím (pohlcením) ve virtuálním světě, které vyprávění vyžaduje“ (IBID.: 23).

Pokud budeme brát v úvahu pouze ty komiksy, kde jsou přítomné obě složky (obraz i text), pak je nutné si uvědomit, že jednu od druhé není možné oddělit. Komiks nelze předčítat druhé osobě, aniž by viděla obrazové provedení. Mohli bychom sice převádět viděné do verbálního popisu, ale v tom případě bychom se ochuzovali nejen o estetický požitek z kreseb, ale také by se jednalo o příliš subjektivní interpretaci, která by mohla „zobrazené“ informace zkreslit. Již volba malby, kresby a techniky vůbec (například linoryt, kresba tuší atp.) totiž může mít „rovněž interpretační důsledky“ (DANEŠ 1999: 438). Obraz zprostředkovává více požitků než pouhou „dějovou linii“. Nemusíme nutně podléhat jen vedení zápletky, neboť „v kresbě (a tím spíše, jde-li o fixní obraz) *mnoho ‚objektů‘ nebo detailů může vyvolávat zájem, vzbuzovat radost, dodávat dílu diskrétní ladění*“ (GROENSTEEN 2005: 141, zvýraznila A. K.) atd. Mimo jiné mohou být tyto detaily nosnou informací, podstatnou pro další vývoj příběhu nebo pro pochopení souvislostí.

Tuto „nepostradatelnost“ detailu si ukážeme názorně. V Thompsonově komiksu se dozvídáme, že hlavní hrdina Craig a jeho mladší bratr ještě jako děti spávali v podkrovním pokoji. Pokud zlobili, zavřel otec mladšího Phila za trest do „kumbálku“, místnosti bez světla a tepelné izolace. Na straně 18¹ se Craig zpovídá, že tehdy měl do kumbálku otec zavřít spíše jeho, protože byl „starší brácha na baterky“, ale – a tento moment je podstatný – v nebezpečných situacích „nezvládal svou roli ochránce“. V posledním panelu na archu, neboli na stránce, vidíme Phila, jak s NĚKÝM odchází. Indicie k domněnce, že se jedná o muže, nám poskytuje pouze naše konvenční představa o maskulinních proporcích. Explicitně je verbálně vyjádřen pouze fakt o „nebezpečných situacích“. Důležitější je vnímání obrazu, jehož interpretace může být nyní mnohoznačná. Detailem, který nám po několika stranách naznačí, o jaké nebezpečí se jednalo, jsou kalhoty se značkou Lee. Opětne se s nimi setkáváme (tentokrát je zobrazena celá postava) na straně 31. Z verbálního sdělení se dovídáme, že se jedná o „kluka na hlídání“ a k ještě bližšímu osvětlení situace se dostaneme na stranách 291–293, kde se nám ozřejmuje, že oba bratři byli tímto mužem zneužíváni.

Jak jsme si právě ověřili, vnímání samotné verbální složky nám může zastrít i důležitá fakta. Odhalení je umožněno mimo jiné vícevektorovým čtením – jedním ze specifík komiksu. Na rozdíl od filmu sledovaného v kině nebo v televizi se můžeme na stránkách libovolně vracet k některým motivům a komiks takovéto čtení předpokládá. Standardně si ho sice prohlížíme zleva doprava jako při četbě knihy, ale díky obrazovému materiálu nemůže být „vektORIZACE v konstruování smyslu jednoznačná“ (GROENSTEEN 2005: 199). Smysl je ztvárněn a determinován předcházejícím i následujícím aspektem. Funkčnost „komiksového obrazu“ tak podle Groensteena vyplývá ze skutečnosti, že je obraz *vypověditelný*, *popsatelný*, což jsme výše nastínili rozбором jednoho detailu, a zároveň *interpretovatelný*, přičemž – „popis a interpretace umožňují obrazu reprodukovat jeho skutečné sémantické (a v tomto případě i emoční) bohatství, jehož redukce na lingvistickou výpověď odpovídající jeho bezprostřednímu narativnímu ‚sdělení‘ automaticky směřuje k jeho zatemnění“ (IBID.: 147).

Výpověď, kterou rekonstruujeme z „*vypověditelného*“ v obraze, se často dotýká „pouze“ narativního procesu. Kdybychom si to chtěli ukázat na konkrétním příkladu, můžeme zůstat u zmiňovaného obrazu na straně 31. Pokud budeme druhou část tohoto celostránkového panelu konvertovat například do výpovědi „Phila odvádí kluk na hlídání a Craig jen hledí“, pak se dozvídáme, co se děje na jednom panelu. Přitom toto verbální převedení ani zdaleka nevyčerpává veškeré vizuální informace, například kde se scéna odehrává nebo jak jsou všichni oblečení? Tyto a mnoho dalších otázek nám zodpoví obraz. Zde již hovoříme o „*popsatelnosti*“ vizuální složky,

¹ Tato a další citace podle vydání z r. 2005.

kteřá odhaluje další okolnosti, a mnohé panely jsou přímo předurčeny a vybízejí k tomuto způsobu čtení. Všimáme si kulis, barevného provedení, tvarů atd. Stupeň „popsatelnosti“ je závislý na stylu provedení, který je každému kreslíři vlastní. Neobvyklou a neznámou záležitostí není ani záměrná heterogenita stylu u jednoho autora. U Thompsona tak vidíme přechod mezi kresbou provázející hlavní linii vyprávění a kresbou, která odlišuje vsuvky v podobě biblických příběhů, jež si Craig čte nebo vybavuje ve své mysli. Výjevy z Bible se více přibližují realistické kresbě – rozdílností si můžeme všimnout například v rysech obličejů na stranách 198 a 199. Různorodost provedení graduje na dvoustraně 546 a 547. Biblické citáty z knihy Kazatel se od předchozího grafického kódu liší svou snad až „dekadentností“, střídající se vzápětí s kresbou vídanou v dětských knihách.

Groensteen dále hovoří o obtížnosti popsat obraz v jeho dvou rozměrech (ikonickém a grafickém), „tedy ozřejmit současně zobrazovanou scénu i organizovaný a citlivý celek materiálních stop, jež tuto scénu vytvářejí“ (GROENSTEEN 2005: 152). Navíc „popsat s minimálním upřesněním čáru nebo grafický systém toho či onoho umělce, to předpokládá schopnosti, jež ani zdaleka nemohou být sdíleny jednomyslně“ (IBID.).

Obraz v komiksu, respektive obrazy jsou také „*interpretovatelné*“, tzn. pohlížíme na ně jako na vzájemně propojenou síť. Nesmíme opomenout sociohistorickou (kulturně-kolektivní), ale také individuální paměť čtenáře, který může disponovat informacemi o kreslíři, jeho další tvorbě atd. a na základě těchto znalostí, zkušeností nabývá jeho pohled na dílo jiných rozměrů. V našem případě to může být znalost Thompsonova životního příběhu ve spojení s vědomím, že se jedná o autobiografický komiks (IBID.).

Jak se projevuje slovo?

Slovo, respektive text (v širokém slova smyslu) je v komiksu eliminován, „zhuštěn“, a to ve prospěch obrazové stránky. Vedle tohoto bezesporu pravdivého tvrzení je nutné zmínit existenci komiksů, v nichž slovo stojí na postu vyšším a jeho silná, až dominantní pozice je určující pro pochopení významu (vyprávění). Nepostradatelnost obrazu je samozřejmá, avšak nutná je i verbální opora, neboť jinak se obraz jeví jako významově polysémní. Slovo se stává neoddělitelným. (Samozřejmě myšleno v komplexnosti díla, nikoliv v jeho dílčích částech.) V jakém poměru k sobě tyto složky jsou, by mohlo být úkolem dalších konkrétních analýz. Důležitým poznatkem zůstává fakt, že jedna složka bez druhé nemůže fungovat „správným“ způsobem.

Pokud jsme výše mluvili o tom, co je schopna vyjádřit obrazová část komiksu, je nutné se ve stejném duchu zmínit i o složce verbální. Obraz sice „skutečně vyjadřuje ve vizuálních

termínech vše, co se dá: postavy, kulisy, předměty, posouzení atmosféry, výrazy, gesta, činy“ (GROENSTEEN 2005: 155), ale co nemůže „přetlumočit“, jsou slovní výměny a myšlenky, které je schopen, groensteenovsky řečeno, „jen citovat“. Promluvy jsou tedy přítomny „pouze“ graficky a tento grafický záznam písma hraje v komiksovém médiu podstatnou roli. Každé písmo vnímáme zrakem stejně jako obraz. Klasické tištěné písmo ale může mnohdy působit strnule. Komiksoví autoři si vytvářejí svůj vlastní rukopis a toto individualizované písmo je nositelem dalších mimojazykových jevů, které závisejí na jeho provedení. Jeho tvar, velikost a další prvky se snaží ikonicky přiblížit akustickému otisku – a tak malá písmena mohou evokovat šepot, roztřesená strach, velká hněv atd. Písmo se dokáže přizpůsobovat situaci. Text může být svým provedením významně zabarven – pohybem a gestem ruky, typografií, psacím materiálem nebo poznámkovým blokem. Nezůstává tak pouze „nositelem sdělení“ (SVATOŇOVÁ 2008: 23), ale zároveň nabývá formu „vizuálního ornamentu“ (IBID.). Nesnažíme se jej přísně chápat jako konvenčně symbolické. Nasvědčuje tomu také oproštění komiksu od sazby – ve většině případů je psáno ručně.²

Názorným příkladem je poslední panel na straně 12. Otec vtrne do pokoje, kde se Craig s Philem perou, a křičí na ně: „Co se to tu děje!“ Na straně 82 v druhém panelu pak můžeme vidět upozornění „Říkal jsem TICHŮ!“, kterým chce dozor na církevním táboře zjednat klid v pokoji. Zde se jakoby akustickému zvýšení hlasu přizpůsobuje velikost písma.

Verbální složce komiksu Groensteen přiznává sedm různých funkcí: *realistickou*, funkci *dramatizace*, *rytmu*, *ukotvení*, *relé*, *švu* a *produkce*, přičemž poslední čtyři shrnuje pod název *informativní funkce verbální* (GROENSTEEN 2005: 162).

Začneme u funkce *realistické*, která bývá často opomíjena. Tak jako spolu lidé v životě prostě mluví (ale mnohdy také mlčí), stejně tak se verbálně projevují postavy v komiksu. V tom spočívá „otisk reálnosti“. Jako příklad nám poslouží stránka 90 *Pod dekou*. Craig se seznamuje na zimním církevním táboře se svou první láskou, a jak sami dobře víme, v reálné komunikaci nastávají určité situace, kdy chceme navázat kontakt, avšak nemáme co říct nebo nás nic nenapadá. V druhém panelu chybí jakákoliv verbální výpověď, ta ale v této chvíli není ani nutná. Výmluvná jsou gesta nervozity obou postav (nebot' obraz na rozdíl od slova zprostředkovává i neverbální komunikaci – proxemiku, haptiku atd.). Autoři komiksů se také různě přiklánějí buď k inventáři psaného projevu, kdy užívají hojně například závorek, pomlček, zkratek, interpunkčních znamének (u Thompsona například u biblických citátů na straně 546), nebo naopak spíše k projevu mluvenému, který má být blíže reálné komunikaci. Zde se setkáváme

² Podrobněji se touto problematikou zabýval např. Will Eisner (EISNER 1985).

s nekompletními frázemi, hovorovými výrazy atd. U Thompsona nemůžeme říci, že by některá z těchto složek markantním způsobem převažovala.

Funkce *ukotvení a relé* Groensteen zmiňuje na základě funkcí lingvistického diskurzu ve vztahu k diskurzu ikonickému podle Rolanda Barthesa. Funkce *ukotvení* je nápomocna při interpretaci obrazu, který vnímáme jako polysémní. Díky ní si můžeme lépe vybrat mezi různými označovanými (signifié) obrazu. Na straně 230 se soustředíme na panel uprostřed: Craig zde mává na Rainu a jejího bratra Bena. Kdyby ovšem v bublině nebyl uveden pozdrav „Brýtro“, mohli bychom obraz interpretovat také například jako Craigův odchod, respektive pozdrav na rozloučenou. Výpověď je nápomocna ukotvení v situaci příchodu. V mnohých případech je ale tato funkce vykonávána již ikonickou sekvencí – sekvencí obrazů, což je patrné, pokud vezmeme na vědomí celý arch (stranu). Vidíme, že Craig neodchází, nýbrž zůstává v místnosti.

Funkce *relé* je založena na komplementaritě obrazu a textu. Verbálno zde doplňuje informace, které jsou obsaženy v obraze. Opět zůstaneme u stejného archu, tentokrát se ale zaměříme na první dva panely: vidíme, že Ben něco vypráví Raině. Bez přítomného textu bychom si pravděpodobně těžko domýšleli, co jí chce Ben sdělit. Roland Barthes míní, že funkce *relé*, nebo také *promluva-relé*, je v komiksu, fotorománu nebo filmu velmi důležitá, neboť „skutečně posouvá děj, disponujíc ve sledu diskursů významy, které se v obraze nevyskytují (BARTHES: 1964: 157).

Pro kohezní návaznost „někdy beznadějně oddělené vizuální roviny“ (PEETERS 1991: 158) slouží funkce *švu*. Propojuje obrazy a pomáhá čtenáři přesouvat se v rámci časových a prostorových mezí. Peeters, který tuto funkci rozpoznal, ji přisuzuje samotným recitativům (*voice over*), tedy textu náležejícímu explicitnímu vyprávěči, který doplňuje či popisuje okolnosti. Nicméně se nejedná o nic více než zvláštní případ funkce *relé*.

S narativním časem souvisí funkce *produkční*, kdy verbální výpověď, nejčastěji s časovým určením typu „o hodinu později“ nebo „mezitím“ atd., napomáhá v časové orientaci a rozlišení, zda se jedná o narativní prolepsí či analepsí. Tyto přechody se ale netýkají pouze času, zaznamenáváme je i v prostoru. V obou případech ale produkční funkci může zastávat obraz i bez verbální opory. V časové rovině to může být kontrastní zobrazení, například den/noc, v prostorové pak tuto funkci zastávají i samotné kulisy, například přechod z interiéru do exteriéru apod. Přechody vyjádřené verbálně (konkrétně v Thompsonově komiksu) nás přesouvají i během delších časových úseků (strana 453 – *Té noci* –, strana 455 – *Příští noci* –, strana 456 – *a ještě další noci* –, strana 458 – *a v zimě* –apod.). O přechodu z jednoho ročního období do druhého se zde explicitně nehovoří, situaci vyvozujeme z vyjádření na straně 449: „Když jsme se jednou

s bráškou vraceli *ze školy* domů“ –, které nám dovoluje vyloučit léto, a na následující straně si můžeme povšimnout detailu spadajícího listí na střeše auta.

Předposlední je funkce *rytmická*, která určuje tempo, nebo chceme-li, trvání narativní sekvence. Text může být rozfázován do více panelů, více bublin, což čtenář zpravidla vnímá jako zpomalené čtení – více se zaměřujeme na jednu situaci a analyzujeme ji. Naopak jednomu panelu a jedné situaci může být věnováno více replik, což vede ke kompresi mající za následek pocit zrychlení děje. Zde musíme opět upozornit, že nejde jen o text, který se podílí na rytmu čtení, ale je to také od něj neoddelitelný obraz. Především velikost, tvar, rozložení, počet panelů, struktura multirámce (multirámeček je systém více panelů; může to být strip = 3 panely vedle sebe, arch = strana skládající se z více stripů, dvoustránka atd.). Rytmus také ovlivňuje již výše zmíněná distribuce dialogických pasáží a recitativů. Potom i jedna situace, rozčleněná do více panelů, které mohou mít pro větší efekt i menší rozměry, působí dynamičtěji. Ukážeme si to na příkladu. Na straně 455, kterou jsme již pozorovali ve spojení s funkcí produkční, je vyobrazena situace, kdy chlapci dostali každý svůj pokoj a volají jeden na druhého. Pocit rychlejšího čtení nám může dodávat střídavý záběr pohlížející na obličej v menších panelech. A protože zde není pro oko „nic nového“, čtenář přeletí stránku „pouze“ pro zjištění výměny replik. Tempo se zrychluje. Naopak zpomalení díky rozdělení textu můžeme zaznamenat v úplném závěru příběhu (strany 581 až 582). Craig se prochází v čerstvě napadaném sněhu a přemýšlí o stopách, které za sebou zanechává, a o tom, jak jsou pomíjivé – a padá čerstvý sníh, což se dozvídáme na straně následující. Zde nám utkvělý moment prodlužuje nejen mnohoznačnost výpovědi, ale také tři tečky, které napojují dva archy, jež nejsou postaveny hned vedle sebe na dvoustranu, ale čtenář musí stranu obrátit. Abychom tuto funkci shrnuli, povězte, že rytmus je dán nejen tím, jak je verbální text či obraz rozfázován, důležité je také to, na co se zaměří čtenář, zda ho zajímá dějová linie, zda se okem zastaví a zkoumá význam detailu nebo se nechá pohltit estetikou zobrazovaného.

Poslední funkce, funkce *dramatizace*, spočívá v dodání patetičnosti dané scéně. V této chvíli ji můžeme spojit s posledním uvedeným příkladem. Do značné míry je to rovněž záležitost subjektivní interpretace.

Závěr

Při pokusu oddělit verbální a vizuální část komiksu a analyzovat je samostatně jsme došli ke zjištění, že taková snaha není v úplnosti realizovatelná. Téměř ve všech případech můžeme podmiňovat obraz textem a opačně. Proto i přes vědomí, že vizuální stránka je v komiksu ta nepostradatelná, neboť komiks bez obrazu by ani nebyl komiksem, můžeme říci, že zde dochází

k úplné syntéze obrazu a textu (vyjma komiksů beze slov, tzv. němých komiksů). Toto nové spojení disponuje svou vlastní originalitou a kvalitou, která je dále nedělitelná. Komiks pak musíme nejen „číst“, ale zároveň ho stejnou měrou i „pozorovat“.

PRAMENY

THOMPSON, Craig

2005 [2003] *Pod dekou*, přel. Richard Podaný (Praha: BB/Art)

LITERATURA

DANEŠ, František

1995 „Text a jeho ilustrace“, *Slovo a slovesnost* 50, č. 56, s. 174–188

DVOŘÁK, Jan

1969 „Zmatený svět comics“, *Zlatý máj* 12, č. 13, s. 153–155

EISNER, Will

1985 *Comics & Sequential Art* (Tamarac: Poorhouse Press 1985)

FILIPOVÁ, Marta

2008 „Vizuální studia: obsahy, východiska, metody“, in Foret, Martin – Lapčík, Marek – Orság, Petr (eds.): *Média dnes – reflexe mediality, médií a mediálních obsahů* (Olomouc: Univerzita Palackého), s. 237–245

GROENSTEEN, Thierry

2005 [1999] *Stavba komiksu*, přel. Barbora Antonová (Brno: Host)

HORSTKOTTE, Silke – LEONHARD, Karin (eds.)

2006 *Lesen ist wie sehen. Intermediale Zkrate in Bild und Text* (Köln: Böhlau Verlag)

POSPISZYL, Tomáš

2007 „Vzpouora mozků“, in Filipová, Marta – Rampley, Matthew (eds.): *Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace* (Brno: Barrister & Principal – Masarykova univerzita), s. 135–154

SVATOŇOVÁ, Kateřina

2008 „Staronová intermediaální umění: obrazy a slova“, *Host do školy* 3 (volná příloha časopisu *Host*), č. 3, s. 22–27

Complementary Relation of the Verbal and the Visual: Evidence of an Original Synthesis in Craig Thompson's Comics *Blankets*

The text focuses on the interconnection between the iconic and the verbal in comics conceived of as an autonomous media. Comics is defined here as a media based on the complementary relation between its iconic (images, pictures) and verbal (textual) component. Attention is paid to particular tools and techniques of comics, such as comic fonts. The principles of representation in comics are exemplified by Craig Thompson's comic novel *Blankets*.