

## Komiks ako znakový systém (Vybrané kompozičné aspekty semiotiky komiksu)

Peter Karpinský

Inštitút slovakistiky a mediálnych štúdií, Filozofická fakulta, Prešovská univerzita v Prešove  
peter.karpinsky@unipo.sk

**Kľúčové slová:** komiks, semiotika, kompozícia, Kája Saudek, znak

**Key words:** comics, semiotics, composition, Kája Saudek, sign

1 Komiksový teoretik Scott McCloud sa vo svojom diele *Jak rozumieť komiksu* pokúša vysvetliť znakovú povahu komiksu, svoje úvahy však vzťahuje len na obrazovú stránku daného pikto-verbálneho textu. Venuje sa teda len vizuálnej ikonografii, resp. obrazovým ikonám, pričom ikonu/ikon pre potreby svojej práce zjednodušene vysvetľuje ako: „jakékoli zobrazení, které má znázorňovat osobu, místo, věc nebo myšlenku.“ (McCloud, 2008, s. 27). Ikony sa následne podľa jeho koncepcie môžu deliť na tri základné typy: 1. symboly<sup>1</sup> ako poddruh ikon: „jsou to zobrazení, jež zastupují jisté představy, myšlenky a filosofie.“; 2. znaky:<sup>2</sup> „Pak tu máme ikony jazyka, vědy a komunikace. To jsou ikony praktického světa.“; 3. obrazy:<sup>3</sup> „A konečně jsou tu ikony, kterým říkáme obrázky. Jsou totiž určeny k tomu, aby se skutečně podobaly svým předobrazům.“ (McCloud, 2008, s. 27). Podľa autora sa obrazové ikony ďalej klasifikujú aj na základe stupňa imitácie, napodobňovania reality, t. j. od „fotografického“ zachytenia zobrazovanej entity/reality až po zobrazenie vykazujúce pomerne vysokú mieru abstrakcie, zachovávajúc však základné znaky spájajúce obraz a zobrazovaný jav.<sup>4</sup> Semiotická klasifikácia Scotta McClouda a jej následná aplikácia na vizuálnu podobu komiksu z hľadiska jeho synchronného i diachrónneho chápania sa síce snaží charakterizovať obrazovú časť (vizuálnu zložku) pikto-verbálneho textu, no zároveň nevystihuje celkový znakový charakter komiksu a nemožno ju teda en bloc aplikovať na jazyk komiksu. Zároveň si pri výklade McCloudovej koncepcie treba uvedomiť, že kapitola,<sup>5</sup> v ktorej sa autor venuje semiotike komiksu, predstavuje len exkurz do problematiky, pričom McCloud s niektorými pojmami narába pomerne „voľne“ a nie v úplnom súlade s vymedzením týchto pojmov napr. u Peircea či Lotmana.

Aby sme sa vyhli jednostrannému pohľadu na semiotiku komiksu, t. j. pohľadu vzťahujúceho sa len na jeho piktografickú zložku, ako sa to stalo v prípade McClouda, budeme komiks s ohľadom na kódovanie naratívu chápať ako ucelený/komplexný systém (znak), ktorý je zároveň štruktúrovaným systémom vzájomne prepojených parciálnych znakov zabezpečujúcich jeho fungovanie, pričom jedným zo špecifik komiksu je prepojenie verbálnej a piktografickej zložky, teda dvoch osobitných a čiastočne odlišných znakových systémov, ktoré vzájomne kooperujú. Takéto prepojenie sa však môže odrážať na odlišnom prístupe k chápaniu znakovkej podstaty komiksu (t. j. odlišné dekódovanie piktografického a verbálneho znaku).

<sup>1</sup> Do tejto kategórie McCloud zaraďuje napríklad reklamné značky, symboly rôznych hnutí, prúdov, náboženstiev (kresťanský kríž, Dávidovu hviezdu, jin-jang, hákový kríž a pod.).

<sup>2</sup> V tejto kategórii sa podľa autora nachádzajú grafémy, ale aj matematické a hudobné znaky.

<sup>3</sup> Táto kategória obsahuje obrázky vizuálne imitujúce realitu.

<sup>4</sup> Napr. v prípade emotikonov, ktoré abstraktne a zjednodušene znázorňujú výrazy ľudskej tváre, sú to oči a ústa.

<sup>5</sup> Zároveň celá kniha nemá striktno vedecký, ale skôr vedecko-popularizačný charakter.

**1.1** Pri všeobecných úvahách o znaku či znakovej povahe môžeme vychádzať z viacerých koncepcií chápania znaku. Ferdinand de Saussure v diele *Kurs obecné lingvistiky* vymedzuje znak takto: „Jazykovým znakom je tedy psychická jednotka o dvoch stránkach (...) POJEM ↔ AKUSTICKÝ OBRAZ. Oba tyto prvky jsou úzce spjaty a jeden vyvoláva druhý. (...) Znakem nazývame kombinaci pojmu a akustického obrazu, avšak v běžném úzu tento termín obecně označuje akustický obraz sám (...)“ (Saussure, 1996, s. 97).<sup>6</sup>

Oproti tomu Jurij M. Lotman v diele *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky* chápe znak či znakový systém komplexnejšie a nevzťahuje ho len na verbálny prejav. Naopak, jazyk (prostriedok komunikácie) vníma ako komplexný, usporiadaný, komunikačný (slúži na odovzdávanie informácií) znakový systém, pričom jazyk, podľa neho, zabezpečuje výmenu, uchovávanie a zhromažďovanie informácií v kolektíve, ktorý ho používa. V rámci jazyka funguje znak, ktorý je podľa autora „materiálne vyjadrená náhrada predmetov, javov, pojmov v procese výmeny informácií v kolektíve. Základným príznakom znaku je teda schopnosť realizovať funkciu nahrádzania.“ (Lotman, 2008, s. 8).

Lotman zároveň uvažuje o dvoch typoch znaku, o konvenčnom (slovo) a ikonickom (obraz). Pričom ikonický znak sa vyznačuje vyššou zrozumiteľnosťou, hoci aj tu musíme brať do úvahy znalosť kódu (napr. kultúrny kód) a schematizáciu znaku (Lotman, 2008).

Podľa Charlesa Sandersa Peircea za znak možno pokladať čokoľvek, čo vytvára vzťah medzi znakom (v užšom zmysle), objektom, interpretantom a interpretom. Pričom znak (v užšom zmysle) je niečo, čo stojí pre niekoho v istom ohľade za niečo iné. Nič nie je znakom, pokiaľ nie je ako znak interpretované, teda znak jestvuje len vo vedomí interpreta, ktorý spomínaný vzťah navodzuje. Znak je jednak determinovaný objektom a jednak determinuje ideu v mysli interpreta, výsledkom tejto determinácie je interpretant (Černý – Holeš, 2004).

**1.2** V našej štúdií sa pokúsime aplikovať viaceré prístupy chápania znaku na jazyk komiksu a ako zjednocujúci prístup pre základné vymedzenie znaku budeme akceptovať spojenie koncepcie Sv. Augustína a Ch. S. Peircea: „1. Znak (signum, signans) je něco, za čím se skrývá něco jiného (signatum, referent, věc), a 2. existuje někdo, kdo si takový vztah uvědomuje.“ (Černý – Holeš, 2004, s. 16).

Ako sme už naznačili, komiks (verbálno-piktografický text) vnímame ako komplexný znakový systém, ktorý je však zložený z parciálnych znakov. Z toho dôvodu by sme sa mohli pokúsiť o jeho semiotickú analýzu na dvoch úrovniach: A. komplexnej a B. parciálnej:

(A) Komiks vnímame ako ucelený, komplexný komunikát, ktorý má svoj jednotný (jednotiaci) obsah a viac-menej záväznú štruktúru a kompozíciu, ktorá podlieha juxtapozičnému usporiadaniu, ale aj autorskému zámeru. Komiks ako ucelený systém de facto predstavuje spomínaný jednotný, celostný znak,<sup>7</sup> resp. superznak<sup>8</sup> zastupujúci, prípadne

<sup>6</sup> Podľa Martina Švantnera (2014) často dochádza k dezinterpretácii Saussurovho chápania znaku, keďže autor vzťahoval svoju teóriu znaku len na lingvistiku a uvažuje striktnie iba o jazykovom znaku a nie o znaku všeobecnom. Z nášho hľadiska však jazyk nemusíme vnímať rigidne len ako verbálnu sústavu osobitných znakových jednotiek, ktorá slúži ako nástroj vyjadrovania, dorozumievania a ukladania poznatkov v istom spoločenstve, ale stotožňujúc sa s Lotmanom (2008) chápeme jazyk univerzálnejšie. Z toho dôvodu sa nazdávame, že daná teória je aplikovateľná i na iné typy „jazykov“, teda i na jazyk komiksu.

<sup>7</sup> Komiks chápeme ako znak, v rámci ktorého môžeme vymedziť obsahovú i formálnu zložku, pričom ako signifikant vnímame grafickú podobu, grafické stvárnenie naratívu a signifikát samotnú fabulu komiksu. Zjednodušené sa jednota obsahu a formy komiksu často označujú ako spojenie/kooperácia/syntéza literatúry a výtvarného umenia.

<sup>8</sup> Tibor Žilka, v nadväznosti na Lotmanovu prácu *Struktura chudožestvennogo teksta* (1970), charakterizuje umelecký text ako superznak, ktorý je výsledkom špecifického zobrazovania reality a určujú ho tieto vlastnosti: „1. je zafixovaný jazykový prejav a slúži na uchovanie v ňom obsiahnutých informácií; 2. je nerozčlenený (celostný) signál, ktorý je rámcovaný začiatkom a koncom; 3. tvorí osobitnú štruktúru, lebo v ňom obsiahnuté

referujúci na skutočnú/fiktívnu udalosť. Verbálno-piktografická narácia sa stáva znakom udalosti, s ktorou ju spája istá podobnosť, zároveň však berieme do úvahy, že v prípade referovania na realitu „nejde o otrockú, bezmyšlienkovitú kópiu života, ale o jeho aktívnu rekonštrukciu, v ktorej zhody a rozdiely tvoria jednotný, intenzívny – časovo dramatický – proces poznania života“ (Lotman, 2008, s. 11).

(B) Komiks je zložený z viacerých parciálnych (často typovo odlišných) znakov, ktoré však nejstávajú ako oddelené, samostatné javy, ale vytvárajú medzi sebou organizované systémy, tvoriac tak naratívnu jednotu. Komiks teda predstavuje štruktúrovaný systém parciálnych znakov zabezpečujúcich jeho fungovanie, t. j. možnosť dekódovania obsahu (lokučnej) a funkcie (ilokučnej zložky) recipientom. Jedným zo špecifik komiksu (pikto-verbálneho textu) je spomínané prepojenie verbálnej a piktografickej zložky, teda dvoch osobitných a čiastočne odlišných znakových systémov, pri ktorých dochádza k rozdielnemu vnímaniu znaku na úrovni lineárnej a simultánnej, prípadne z hľadiska semiotického princípu v opozícii ikonicko-symbolické a arbitrárne.

2 V našej štúdiu sa zameriame predovšetkým na znakovosť komiksu vyplývajúcu z komplexnej zástupnej funkcie vo vzťahu komiks – reálna/fiktívna udalosť. Komiks vo vedomí recipienta teda (podobne ako iné naratívne texty) zastupuje udalosť, ktorá sa stala alebo by sa potenciálne (za istých, aj fantastických, podmienok) mohla stať, komiks de facto vytvára istú ilúziu reality.<sup>9</sup> Udalosť, ktorá je transformovaná do formy naratívu, komiks zobrazuje (zachytáva) pomocou následnosti a zámerného usporiadania obrazových polí.<sup>10</sup> Toto usporiadanie predstavuje kompozíciu/štruktúru komiksu, ktorá je podmienená jednak zámerom (ilokúciou) výpovede, ale aj istými konvenčnými zásadami recepcie komiksu. Práve tieto konvenčné zásady sa v rámci jazyka komiksu transformujú do podoby kompozičného znaku.

Niektoré typy kompozičného znaku vyskytujúce sa v komikse sa pokúsime demonštrovať na pikto-verbálnom texte Káju Saudka<sup>11</sup> *Tieň na hranici času*,<sup>12</sup> ktorý v roku 1971 vychádzal na stránkach *Technických novín*. Napriek tomu, že vybraný komiks je svojou formou mierne atypický, nepredstavuje klasický, tzv. celostránkový komiks, ale realizovaný je ako komiksový strip skladajúci sa z dvoch riadkov, autor svojim originálnym a tvorivým prístupom ku kompozícii komiksu poskytuje dostatok príkladov na analyzovanú problematiku vybraných aspektov kompozičnej semiotiky komiksového textu.

---

jazykové a tematické prvky sú usporiadané a hierarchizované podľa istých princípov.“ (Žilka, 2011, s. 355–356). Podobne aj my komiksový text vnímame ako istý typ superznaku.

<sup>9</sup> „Umenie však nezobrazuje svet s meravou automatickosťou zrkadla, ale tým, že premieňa obrazy sveta na znaky, nasycuje svet významami.“ (Lotman, 2008, s. 23).

<sup>10</sup> Spomínaný Scott McCloud definuje komiks práve na základe usporiadanie a vzťahu jednotlivých obrazových polí, teda ako juxtapozičné kresby a iné zobrazovania usporiadané v zámerných sekvenciách, vytvorených na prenos informácií a/alebo na vytvorenie estetického dojmu u čitateľa (McCloud, 2008).

<sup>11</sup> Kája Saudek, vlastným menom Karel Saudek (1935 – 2015), bol významný český maliar a komiksový kresliar.

<sup>12</sup> Kája Saudek sa v dôsledku normalizácie v 70. rokoch 20. storočia pokúša ako profesionálny maliar komiksov presadiť v mimopražskom prostredí a svoje diela začína publikovať v periodiku *Technické noviny. Týždenník o vede a technike*. V roku 1971 tu začína vychádzať autorský komiks *Tieň na hranici času*. Ako uvádza Tomáš Prokúpek (2018), námet tohto komiksu je do istej miery osobný – hlavnými postavami sú dvojčatá Káj a Jáj (mená odkazujú k autorovi komiksu Karlovi – Kájovi a jeho bratovi Janovi). „Děj pak pracuje s motivy žánrové literatury propojenými se symbolickou zápletkou, v níž zabijácký robotický agent A01 reprezentuje chladně racionální mužský princip a půvabné ‚dievča D‘ lze vykládat jako ztělesnění lásky a krásy.“ (Prokúpek, 2018, strany nečíslované). Samotný príbeh sa odohráva na stanici starej, zabudnutej bočnej železničnej trate, kde nacisti počas vojny ukryli akúsi tajnú zbraň. Protagonisti, Káj a Jáj, synovia strážcu trate, sa rozhodnú odhaliť tajomstvo nacistického úkrytu, v čom sa im však snaží zabrániť agent A01 a dievča D. Napokon sa k ukrytej zbrani dostanú a náhodou sa im ju podarí zničiť.

**2.1** Ako najmenšiu kompozičnú jednotku komiksu<sup>13</sup> môžeme vymedziť obrazové pole (záber),<sup>14</sup> ktorý istým, zjednodušeným spôsobom odkazuje či zastupuje obraz „mimojazykového“ sveta, no zároveň nejde o zachytenie celej skutočnosti, ale len o jej časť. Výsek z reality sa tak stáva metaforickým, prípadne metonymickým znakom. Obrazové pole v sebe koncentruje znak priestoru a času. Najvýraznejšie sa v prípade komiksového obrazového poľa využíva synekdochické zobrazenie časti zastupujúcej celok. Aj v prípade, že obrazové pole zachytáva celok, široký pohľad na krajiny, ako napr. posledný obrázok v 32. pokračovaní analyzovaného komiksu,<sup>15</sup> stále nedokáže zachytiť, sprostredkovať úplnú „realitu“ a stáva sa len jej znakom, ktorý výberom zobrazených javov (upriamením pozornosti na ne) ponúka aj istý význam.<sup>16</sup> Výraznejšia synekdocha sa objavuje v obrazových poliach zachytávajúcich detail osoby, veci, miesta. Napríklad v spomínanom 32. pokračovaní komiksu *Tieň na hranici času* sa v poslednom obrazovom poli prvého riadka nachádza detail zaslzených očí, ktorý recipienta metonymicky neinformuje len o tom, že daná postava plače, ale sprostredkúva aj pocit smútku. Obrazové pole sa tu dostáva do dvojitého (ba možno až trojitého) znakového vzťahu:

a) Nakreslené oči, aj keď s istou dávkou abstrakcie, pripomínajú a v komikse zastupujú skutočné ľudské orgány zraku – denotujú objekt na základe rysov, ktoré sú podobné rysom objektu.

b) Na základe vlastnej skúsenosti vieme, že slzy najčastejšie vyvolávajú pocit smútku a nešťastia – fungujú tu isté faktické alebo príčinné súvislosti.

c) Slza sa aj konvencionalizovane stáva symbolom smútku, podobne ako sa srdce stáva symbolom lásky<sup>17</sup> – uplatňujú sa všeobecne prijaté pravidlá.

Už sme naznačili, že kompozičný znak, ktorý predstavuje obrazové pole (okrem spomínanej priestorovej metaforickej či metonymickej funkcie), v sebe koncentruje aj zástupnú funkciu času a pohybu v priestore, štvorrozmerný svet je transformovaný do dvojrozmerného, statického zobrazenia.

**2.2** Vnímanie plynutia času a pohybu v priestore sú v komikse podmienené naším (euro-americkým) konvenčným ľavo-pravým vnímaním lineárneho textu.

V rámci jedného obrazového poľa môže byť koncentrovaný časový úsek, dlhší než je samotná recepcia obrázku, no recipient si aj vďaka ovládaniu konvencie spôsobu „čítania“ komiksového textu túto disproporciu uvedomuje. Zhustenie času a zároveň následné recepčné dešifrovanie časovej postupnosti (recipient vie, že dej zachytený na obrázku sa nerealizoval v tom istom momente) je najmarkantnejšie pri zobrazení dialógu.<sup>18</sup>

<sup>13</sup> O kompozícii komiksu pozri napr. Karpinský, 2014.

<sup>14</sup> V prípade komiksovej výpovede by však najmenšia jednotka, ako nositeľ naratívu, mala byť sekvencia obrazových polí.

<sup>15</sup> Na prvom pláne obrazového poľa vidno oboch bratov a dievča D kľáčiacich na drezine, ako sa vezú po železničnej trati do diaľky. V druhom pláne sa nachádza lúka a les, ktoré trať obklopujú, a v treťom pláne sú zobrazené hory (pravdepodobne Tatry), krajina pod nimi a obloha s dúhou (obrázok 1).

<sup>16</sup> „Znaky nemôžu nemať význam, musia obsahovať informáciu.“ (Lotman, 2008, s. 23).

<sup>17</sup> Podľa Václava Hájeka: „Slzy existujú různé: slzy bolesti a radosti, slzy vychýlení z emocionální rovnováhy. Slzy pak představují indexový znak psychické změny a dynamiky, důkaz vnitřního pohybu (kapku vnitřní bouře), ale mohou též tvořit šperk na tváři cituplné ženy (tak je fotografoval Man Ray). Třeba na tváři Mater Dolorosy září slzy podobným leskem jako nebeský Jeruzalém svatého Jana; nejsou tedy symbolem jen bolesti, ale též vítězství (nad smrtí). Skrže tyto slzy pohlížíme do budoucnosti; tváře Panny slzy krásí. Možná jsou slzy na její tváři jiné než na líci Máří Magdalény, možná představují borduru mezi minulostí a budoucností...“ (Hájek, 2014).

<sup>18</sup> O dialógu pozri napr. Mistrík, 1980, s. 3–12.

Veľmi zjednodušene môžeme o dialógu tvrdiť, že „jde o komunikáciu dvou alebo viacerými účastníkmi, ktorí sa striedajú v pronášení svojich replík“ (Hoffmannová, 2017), pričom repliky sa striedajú počas plynutia času (odstup medzi jednotlivými replikami môže byť veľmi krátky, nasledujú okamžite po sebe, ale môžu byť realizované aj s dlhším časovým odstupom). Krátky či dlhší časový odstup medzi replikami nevnímame v komikse v rámci jedného obrazového poľa na úrovni časovej,<sup>19</sup> ale priestorovej. V deviatom pokračovaní komiksu *Tieň na hranici času* sa na prvom obrázku prvého riadka realizuje rozhovor medzi chlapcami-dvojčatami a dievčaťom D (obrázok 2).

CHLAPEC\_1: *Dobrý deň! Ako vám to ide?*

DIEVČA: *Nejde! Aspoň motor nebeží tak, ako by mal...*

CHLAPEC\_1: *Azda nie vinou benzínu? Čo ste tankovali?*

DIEVČA: *Už ani neviem...*

(Saudek, 2018, strany nečíslované).<sup>20</sup>

Dialóg skladajúci sa zo štyroch replík je situovaný do jedného obrazového poľa, ktoré zachytáva dievča sediace v aute a chlapcov skláňajúcich sa nad karosériu automobilu. Mohlo by sa teda zdať, že repliky boli realizované v tej istej chvíli, v jednom okamihu, ktorý je vizuálne stvárnený na obrázku. Recipient však z vlastnej skúsenosti vie, že takto dialóg nemôže (resp. by nemal) prebehnúť a že čas zobrazenia nie je totožný so „skutočným“ časom, v akom by dialóg v reálnom svete prebehol. Ako sme naznačili, plynutie času je tu substituované „pohybom v priestore“. Jednotlivé repliky sú od seba oddelené hranicami textových bublín a usporiadané sú smerom zľava doprava, zhora nadol (prvá replika sa nachádza vpravo hore, posledná vľavo dole). Tento ľavo-pravý priestorový posun čítania replík imituje plynutie času.<sup>21</sup> Priestor tu teda nahrádza čas, priestor sa stáva znakom času. Vnímanie plynutia času transformované do statického obrázka je znázornené pomocou zmieňovanej konvencie<sup>22</sup> recipovania lineárneho textu.

Ľavo-pravá orientácia plynutia času je využitá aj v radení obrázkov v rámci komiksového riadka. Ak McCloud (2008) tvrdí, že komiks tvoria juxtapozičné kresby a iné zobrazenia usporiadané v zámerných sekvenciách, potom daná juxtapoziícia vyplýva práve z konvencie, ktorá nám určuje radenie i postupnosť „čítania“ obrazových polí. Toto radenie, resp. vytváranie zámerných sekvencií podlieha istej záväznej syntaktickej štruktúre. Akékoľvek porušenie následnosti musí byť recipientovi oznámené, napr. priestorovým shifterom,<sup>23</sup> v opačnom prípade dochádza k nepochopeniu naratívu, komunikačnému šumu, časovo-priestorovej nedôslednosti, narušeniu kontinuity.

<sup>19</sup> Prirodzene, že v komikse môže byť dialóg rozložený aj do viacerých obrazových polí, tým sa časový odstup medzi replikami zachytáva na úrovni recepčného času i priestoru.

<sup>20</sup> Zároveň v rámci toho istého obrázka „vidíme“ myšlienku CHLAPECA\_2: *MBW 4000! // 250 koní!* (Saudek, 2018, strany nečíslované). Pričom slovo kôň je substituované schematizovaným obrázkom koňa.

<sup>21</sup> Podobne ako vnímame plynutie lineárneho textu zľava doprava, takto sme zvyknutí vnímať aj plynutie času. Napr. časová os znázorňuje minulosť vľavo a budúcnosť vpravo.

<sup>22</sup> V iných kultúrach môže byť táto recepcia z nášho pohľadu obrátená.

<sup>23</sup> Saudek v analyzovanom komikse v prípade atypickej kompozície (prelínanie obrázkov, rôzne veľkosti obrazových polí a pod.) používa šípku ako priestorovo-časový shifter, ktorý pomáha recipientovi v orientácii v čase a priestore zobrazenej narácie. Pomenovanie „shifter“ používame ako širší a výstižnejší pojem oproti pomenovaniu „posúvač“ či značka posúvajúca recipienta v čase a priestore. Martin Foret chápe časopriestorové shiftery ako tú časť verbálnej zložky komiksu, ktorá napr. upozorňuje recipienta „na časový posun ‚po púl hodine‘, prípadne priestorovo oddelené časovo synchronizované dejy (‚zatím...‘)“ (Foret, 2015, s. 157). V našom ponímaní však ako shiftery označujeme aj značky (napr. šípky), ktoré recipienta „posúvajú“ nielen v naračnom čase a priestore, ale aj v čase a priestore narácie, t. j. riadia spôsob recepcie komiksového textu (napr. obrázok 3).

Zaujímavé je, že v komikse, podobne ako plynutie času, aj pohyb v priestore vnímame na úrovni zľava doprava. V obrazových poliach, ako metonymických znakoch reality, väčšinou chápeme pohyb postáv smerom doprava ako príchod (niekam, teda nielen do obrazového poľa, ale aj do „snímaného“ priestoru) a doľava ako odchod z vymedzeného priestoru. Smer doprava signalizuje pohyb dopredu, doľava je návrat.

V analyzovanom komikse chlapci vezú sa na drezine a snažia sa odhaliť tajomstvo nacistického úkrytu smerujú takmer pravidelne zľava doprava (→), teda zhodne so smerom recepcie textu. Naopak, po neúspešnej akcii tlačia drezinu späť, sprava doľava (←). V desiatom pokračovaní komiksu chlapcov navštevuje dievča D, a pokým jej dvojčatá opravujú auto, dievča sa rozhodne, že si prezrie okolie: „Prejdem sa sama... Hoci tamto!“ (Saudek, 2018, strany nečíslované). Vykročí vľavo, no keď zbadá, že sa chlapci nepozerajú, rozbehne sa doprava. Aj v tom prípade je pravá strana miesto, kam pôvodne smerovali chlapci na drezine, dievča teda beží „dopredu“ k cieľu, pre ktorý sem prišla (obrázok 3).

V prípade horizontálnej kompozície komiksu<sup>24</sup> sa smer „čítania“ zľava doprava transformuje do konvenčného znaku zastupujúceho čas a priestor. Daný znak však môže fungovať len vďaka tomu, že ho tvorca komiksu i recipient poznajú a akceptujú. Lavo-pravé čítanie simuluje a zastupuje plynutie naratívu v čase i priestore.

**2.3** Iný typ znázornenia priestoru si môžeme všimnúť pri vertikálnej kompozícii komiksu.<sup>25</sup> Vertikálne usporiadanie obrázkov na strane totiž môže evokovať pohyb postáv, ale aj pohyb optiky pozorovateľa smerom zhora nadol alebo naopak, napríklad zostup do hĺbky bane, pád, výstup na horu a pod. Napriek tomu, že komiksová strana poskytuje tvorcovi i recipientovi len dvojdimenzionálny priestor, samotný komiks musí vo svojom zobrazení imitovať aj tretí rozmer.<sup>26</sup> Práve kompozícia jednotlivých obrazových polí môže recipientovi poskytnúť napr. ilúziu hĺbky. Vertikálna štruktúra sa tu stáva znakom priestorovej vertikality.

V prípade analyzovaného komiksu je takáto kompozícia využitá predovšetkým pri zobrazení hľadaného nacistického úkrytu, ktorý sa nachádza v hlbkej priepasti. Autor ilúziu hĺbky vytvára použitím jedného väčšieho obrazového panelu, ktorý je umiestnený cez dva riadky, teda cez celú publikačnú plochu (napr. prvý obrázok v pokračovaní č. 15 – obrázok 4), upozorňujúc tak, že zobrazený vertikálny priestor nie je identický s priestorom horizontálnym. Z hľadiska vnímania orientácie tohto vertikálneho priestoru horná časť obrázka logicky predstavuje vyššie situovaný priestor, spodná časť obrázka imituje hĺbku zobrazeného priestoru. Zoskok pádom (pokračovanie komiksu č. 29) alebo pád do priepasti (pokračovanie č. 30) sú na stránke znázornené tiež pohybom orientovaným smerom zhora nadol (↓). Hore a dole v dvojdimenzionálnom zobrazení sa stáva metaforou, znakom výšky a hĺbky trojdimenzionálneho priestoru. Aby pri páde do priepasti okrem priestorovej orientácie zhora-dole bola vytvorená aj spomínaná ilúzia plynutia času a pohybu, autor kombinuje vertikálnu i horizontálnu kompozíciu obrázkov (pokračovanie č. 30 – obrázok 5). V piatich za sebou nasledujúcich obrázkoch (horizontálna kompozícia), ktoré však zaberajú priestor dvoch riadkov (vertikálna kompozícia) v opozícii k štandardnej jednoriadkovej kompozícii Saudek segmentuje pád objektu<sup>27</sup> do hĺbky, čím opäť vytvára spomínanú ilúziu

<sup>24</sup> Horizontálna kompozícia predstavuje usporiadanie obrazových polí len do riadka.

<sup>25</sup> Vertikálna kompozícia je usporiadanie obrazových polí v rámci celej strany komiksu, ktorá tvorí nerozdeliteľný, homogénny komplex. Autor buduje stránku tak, aby ako jednoliaty celok už pri prvom, zbežnom pohľade prinášala istú informáciu (často signalizuje alebo predikuje napr. atmosféru príbehu).

<sup>26</sup> Prírodzene, že ilúzia trojdimenzionálneho priestoru v rámci jedného obrazového poľa býva vytvorená aj pomocou perspektívy, teda optického javu, ktorý spôsobuje, že sa vzdialené objekty javia zdanlivo menšie ako objekty blízke.

<sup>27</sup> V každom obrazovom poli je objekt v rámci orientácie zhora nadol zobrazený o čosi nižšie.

pohybu v čase i priestore.<sup>28</sup> V Saudkových kresbách zobrazujúcich pád/zoskok či, naopak, vzostup môže byť spomínaná orientácia zhora nadol (↓) alebo zdola nahor (↑) naznačená a posilnená i priestorovými shiftermi (šípkami), výpoveďou postavy v textovej bubline,<sup>29</sup> prípadne i umiestnením/orientáciou sprievodného textu (t. j. verbálnej zložky komiksu, v tomto prípade výrazov imitujúcich zvuk).<sup>30</sup> Na rozdiel od bežného, nepríznakového ľavo-právneho horizontálneho usporiadania grafém v komentároch alebo replikách postáv sú v týchto obrázkoch, upozorňujúcich na vertikálnu orientáciu zobrazenej udalosti, aj grafémy onomatopojí usporiadané zhora nadol. Ide predovšetkým o „zvuky“ sprevádzajúce pád *Ka-Lup!*, *Zum!* alebo vzostup plošiny *Schupp!* (Saudek, 2018, strany nečíslované). V tomto prípade sa na vytvorení ilúzie trojrozmerného priestoru a pohybu v ňom okrem kompozičného znaku spolupodieľajú aj iné parciálne znaky, ktoré sú súčasťou jazyka komiksu.

3 Ako sme v úvode naznačili, semiotika komiksu je najčastejšie vnímaná na úrovni výtvarného zobrazenia (obraz ako znak), v našej štúdiu sme sa však pokúsili aspoň čiastočne naznačiť, že komiks ako pikto-verbálny útvar predstavuje zo semiotického hľadiska oveľa komplikovanejší a komplexnejší fenomén.

Pri analýze komiksu Káju Saudka *Tieň na hranici času* sme sa sústredili predovšetkým na jednu časť jazyka komiksu, t. j. na jeho kompozičnú zložku, ktorú z hľadiska znakovosti (teda jej zástupnej funkcie) vnímame ako istý typ indexu a symbolu<sup>31</sup> vychádzajúc z logických, časových alebo príčinnno-následkových vzťahov (juxtapozície) obrazových polí. Spomínané radenie obrázkov/obrazových polí a z toho vyplývajúce vzťahy medzi nimi sú na jednej strane podmienené konvencionalizovanou ľavo-pravou recepciou lineárneho textu, ale na druhej strane toto kompozičné radenie (horizontálne i vertikálne) môže prinášať istú semiotickú informáciu. Ukazuje sa, že vďaka znakovosti (kompozičnému znaku) dokáže komiks v statickom a dvojrozmernom pikto-verbálnom útvere vyjadriť plynutie času a pohyb v priestore a zároveň dokáže takýmto spôsobom evokovať samotný trojrozmerný priestor.

Naša štúdiá predstavuje len náčrt skúmanej problematiky i možnej semiotickej interpretácie komiksu. Uvedomujeme si, že by bol potrebný hlbší a rozsiahlejší výskum, aby sme semiotickú povahu komiksu opísali detailnejšie a komplexnejšie, napr. aj z hľadiska samotnej kooperácie verbálnej a piktografickej zložky či spomínaných parciálnych znakov, ktoré sa spolupodieľajú na tvorbe jazyka komiksu.

## Literatúra:

- ČERNÝ, J. – HOLEŠ, J. (2004): *Sémiotika*. Praha: Portál.  
 FORET, M. (2015): Slová? Slova! SLOVA! In: P. Kořínek – M. Foret – M. Jareš (eds.): *V panelech a bublinách*. Praha, s. 143–157.  
 HÁJEK, V. (2014): Kapka a slza. In: *Designreader*. 17. 11. 2014. [Cit. 2019-29-09.] Dostupné na internete: <<https://designreader.org/kapka-a-slza/>>  
 HOFFMANNOVÁ, J. (2017): Dialog. In: P. Karlík – M. Nekula – J. Pleskalová (eds.): *CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny*. [Cit. 2019-29-09.] Dostupné na internete: <<https://www.czechency.org/slovník/DIALOG>>

<sup>28</sup> Scéna pádu je pre príbeh kľúčová, pretože agent A01 pri zoskoku z lietadla nedopadne na zem, ale vletí do priepasti ústiacej v nacistickom úkryte. Počas pádu sa snaží stlačiť spúšťač „antilátky“, a zničiť tak nacistickú zbraň hromadného ničenia. Zbraň sa mu síce podarí deaktivovať, ale sám pri tom zahynie.

<sup>29</sup> Zoskok agenta A01 je sprevádzaný replikou: „*Klesám! Klesám. Nebude to priveľmi neskoro?*“ (Saudek, 2018, strany nečíslované) a šípkou smerujúcou zhora nadol.

<sup>30</sup> Martin Foret v publikácii *V panelech a bublinách* vymedzuje štyri typy verbálnych výpovedí: „1. repliky postáv, 2. výpoveď vyprávčie a časopriestorové shiftery, 3. vyjádrení zvuku, 4. zobrazené texty“ (Foret, 2015, s. 154).

<sup>31</sup> V prípade obrazovej zložky komiksu je dominantnejší ikonický znak.

- KARPINSKÝ, P. (2014): *Poetika komiksu v texte a kontexte*. Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove.
- LOTMAN, J. M. (2008): *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Bratislava: Slovenský filmový ústav.
- MCCLLOUD, S. (2008): *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/Art.
- MISTRÍK, J. (1980): Dialóg. In: *Slovenská reč*, 45/1, s. 3–12.
- PROKŮPEK, T. (2018): Made in Czechoslovakia. In: *Saudek. Technické noviny 1971 – 1977*. Praha: Plus, strany nečíslované.
- SAUDEK, K. (2018): Tieň na hranici času. In: *Saudek. Technické noviny 1971 – 1977*. Praha: Plus, strany nečíslované.
- SAUSSURE, F. (2007): *Kurs obecné lingvistiky*. Praha: Academia.
- ŠVANTNER, M. (2014): O jedné bouři v čajovém hrnku: Ch. S. Peirce, U. Eco a sémiotická metafyzika objektů. In: *Filozofia*, 69/1, s. 63–76.
- ŽILKA, T. (2011): *Vademecum poetiky*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa.

## Summary

### Comics as a sign system (Selected compositional aspects of semiotics of comics)

This paper challenges the prevailing approach to semiotics of comics that only deals with visual representation. Instead, it suggests that comics, as a picto-verbal art form, presents a far more complicated and complex problem from the point of view of semiotics. In the analysis of K. Saudek's *Tieň na hranici času* (Shadow on the Border of Time), the paper focuses mainly on one aspect of the language of comics – on its compositional component, which, from the point of view of its semioticity (that is its substitutive function), is understood as a certain type of index and symbol, drawing on logical, temporal or cause-and-effect relations affecting the ordering of picture panels, but also on the convention of reading linear texts from left to right. In the static, two-dimensional picto-verbal art form, this compositional component is claimed to stand for time and movement in space, but also for the three-dimensional space itself.

*Príspevok vznikol v rámci riešenia grantového projektu VEGA 1/0095/18 Umelecká hodnota, trivialita, brak a gýč v literárnej, výtvarnej a hudobnej tvorbe pre deti a mládež.*

### Obrázky:



Obrázok 1 (Saudek, 2018, strany nečíslované)





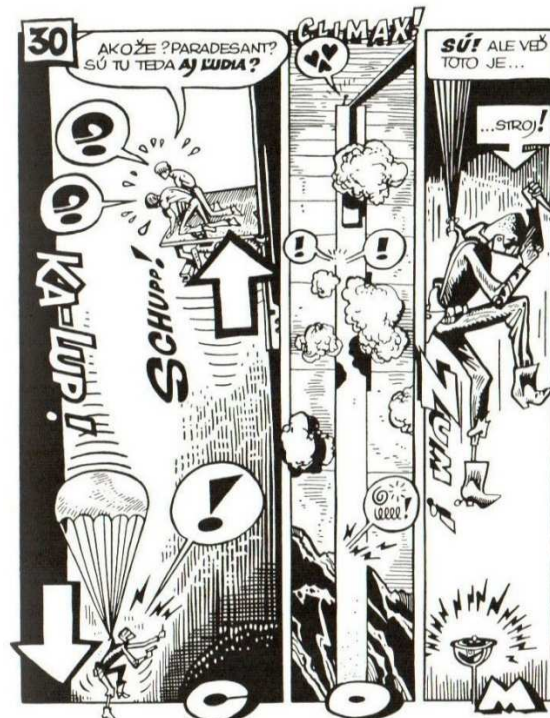
Obrázok 2 (Saudek, 2018, strany nečíslované)



Obrázok 3 (Saudek, 2018, strany nečíslované)



Obrázok 4 (Saudek, 2018, strany nečíslované)



Obrázok 5 (Saudek, 2018, strany nečíslované)