

# STUDIA KOMIKSU: MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY

Martin Foret – Pavel Kořínek –  
Tomáš Prokůpek – Michal Jareš (eds.)

(SK)

(SK) *edice  
studia komiksu*



Martin Foret – Pavel Kořínek –  
Tomáš Prokůpek – Michal Jareš (eds.)

STUDIA KOMIKSU:  
MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY

Olomouc 2012

**Recenzovali:**

doc. PhDr. PaedDr. Anna Zelenková, Ph.D. (SLÚ AV ČR, Praha)

doc. PhDr. Miroslav Zelinský, CSc. (FPF SLU v Opavě)

*Pracovní verze příspěvků publikovaných v této knize byly prosloveny na mezinárodním kolokviu „*Studia komiksу: možnosti a perspektivy*“, pořádaném Centrem pro kulturální, mediální a komunikační studia FF UP a Ústavem pro českou literaturu AV ČR, v. v. i., které se konalo ve dnech 26. a 27. dubna 2011 na půdě Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.*

*Papers included in this book were presented at the international colloquium “*Comics Studies: potentials and perspectives*”, which was held at the Faculty of Arts of Palacký University in Olomouc on 26th and 27th April 2011. The colloquium was jointly organised by the Centre for Cultural, Media and Communication Studies at the Faculty of Arts and the Institute of Czech Literature of the Academy of Sciences of the Czech Republic, v. v. i.*

*Kolokvium bylo uspořádáno v rámci řešení projektu GA ČR „*Komiks: dějiny – teorie*“ (GAP406/10/2306), realizovaného v letech 2010–2012 Ústavem pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofickou fakultou Univerzity Palackého v Olomouci, přímým výstupem z kterého jsou ve svazku obsažené příspěvky M. Foreta, M. Jareše, P. Kořínka a T. Prokůpka.*

*Zpracování a vydání publikace bylo umožněno díky finanční podpoře udělené roku 2012 Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy ČR v rámci Institucionálního rozvojového plánu, programu V. Excellence, Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci: Podpora mladých akademických pracovníků Filozofické fakulty Univerzity Palackého.*

## STUDIA KOMIKSU: MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY

© Martin Foret – Pavel Kořínek – Tomáš Prokůpek – Michal Jareš (eds.)

1. vydání

ISBN 978-80-244-3327-1

# OBSAH

## MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY STUDIA KOMIKSU ANEBO NA CESTĚ K (ČESKÝM) COMICS STUDIES

Úvodem .....	9
CO A JAK STUDOVAT V COMICS STUDIES .....	15
Pavel Ryška: CO STUDUJÍ COMICS STUDIES? Studium komiksu a dědictví formalistického obratu.....	17
Michal Uhl: NA CESTĚ K SÉMIOTICKÉ ANALÝZE KOMIKSU s ukázkou analýzy postkoloniálních dozvuků v komiksu Tintin v Kongu .....	37
LIMITY MÉDIA KOMIKSU .....	61
Michal Jareš: HRANICE KOMIKSU. Hledání non-sequitur.....	63
Martin Foret: NEJISTÁ MEDIALITA KOMIKSU.....	85
Ondřej Krajtl: KOMIKS A NOVÁ MÉDIA .....	97
„VEDLE“ KOMIKSU: JINÉ TRADICE .....	113
David A. Beronä: VYPRÁVĚT I DNES PŘÍBĚHY DŘEVORYTEM .....	115
Anna Křivánková: MANGA NA POČÁTKU 21. STOLETÍ .....	143

KOŘENY A PROMĚNY ČESKÉHO KOMIKSU.....	159
Dušan Mulíček: KOMIKS PŘED KOMIKSEM Tušeň bublin v českých obrázkových seriálech druhé polovině 19. století.....	161
Tomáš Prokůpek: BOJ O BUBLINU v českém a překladovém obrázkovém seriálu od 20. do počátku 40. let 20. století .....	175
Pavel Kořínek: O ČTYŘLÍSTKU S LÁSKOU Prolegomena k analýze jednoho seriálu .....	201
VYPRÁVĚNÍ V PANELECH A MEZI NIMI.....	215
Veronika Opletalová: OMEZENÝ PROSTOR JAKO VÝZVA Pseudonarativní strategie v kreslených vtipech... <td>217</td>	217
Ondřej Bláha: NÁSLEDNOST PANELŮ.....	235
Natalia Malinowska-Jany: NARACE V GRAFICKÉM ROMÁNU.....	249
APLIKOVANÉ PŘÍSTUPY KE KOMIKSU.....	267
Ondřej Tomášek: PŘEKLAD A KOMIKS.....	269
Eva Niklesová: („POVINNÁ“) ŠKOLNÍ ČETBA A/NEBO JEJÍ KOMIKSOVÉ ZTVÁRNĚNÍ? .....	285
ANKETA .....	299
„ODHODLAT SE KONEČNĚ PŘEKONAT SCOTTA MCCLOUDA“ .....	301
David A. Beronä.....	303
Wojciech Birek .....	305
Thomas M. Inge .....	309
Pascal Lefèvre .....	311
Adam Rusek.....	312
Jerzy Szyłak .....	314
PRAMENY K ČESKOSLOVENSKÉMU KOMIKSU	
PŘÍLOHA.....	317
CESTOU K PRAMENŮM...	
Ediční poznámka.....	319

Josef Ulrich: NOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ BARONA PRÁŠILA .....	323
Karel Dostál: DOBRODRUŽSTVÍ NEROZLUČNÝCH PŘÁTEL: MIMI A ČERNOCH BOMBO .....	329
anonym – Josef Kočí, Josef Ulrich: LOJZÍKA, „ŠTĚKA“ A FRÁNI DOBRODRUŽNÉ CESTOVÁNÍ .....	351
Hollmann: [O DVOU KLUČÍCH].....	373
František Voborský: PEPINA REJHOLCOVÁ .....	385
anonym: ŠIBALSTVÍ OPIČÁKA FILUTY .....	397
Emil Posledník: TATÍČEK A PEPÍČEK – AUTOMOBILISTÉ .....	417
Emil Posledník: CHROUST JOSEF .....	439
RESUMÉ .....	451
ENGLISH SUMMARIES.....	453
RESÜMEES AUF DEUTSCH .....	461
RÉSUMÉS EN FRANÇAIS .....	470
RESUMEN EN ESPAÑOL .....	479
PYCCKOE PE3IOME.....	488



# MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY STUDIA KOMIKSU

## ANEB NA CESTĚ K (ČESKÝM) COMICS STUDIES

### ÚVODEM

Zdá se, že podle všech dostupných měřítek je na tom komiks v českém prostředí lépe, než kdy byl. Tradiční bašty domácího komiksu, tedy dětské a mládežnické časopisy, na jejichž stránkách měl český komiks ve 20. století své „trvalé bydliště“, sice bud' přestaly existovat, nebo svou komiksovou složku až na výjimky výrazně utlumily, ale komiksy (překladové – a i domácí) dnes najdeme ve většině knihkupectví, kde mají obvykle vlastní polici (první to signál etablování se na „trhu“), což přestavuje významné novum posledních let. Nakladatelé pravidelně zásobují čtenáře (krom jiného i) překlady toho nejlepšího, co světový komiks v posledních dekádách přinesl, a výrazně tak aktualizují představu a povědomí českého čtenáře o tom, co komiks je, čím může být a co umí. O nových komiksech se běžně referuje ve všeobecných médiích, televizi nevyjímaje, a křečovité apologetické snahy přelomu tisíciletí, dokazující zas a znova „dospělost“ komiksu a jeho pozoru hodnot, jsou ty tam, resp. přežívají již jen na okrajích, do úmoru resuscitovány zastydlými samozvanými bojovníky, pro které boj nekončí nikdy, protože vlastně netuší, jak v míru možno žít. České komiksy vycházejí v překladech v zahraničí popřípadě tuzemští tvůrci přímo pro zahraniční trhy tvoří – a na prestižních festivalech nacházejí ocenění...

Není tedy divu, že se komiksu i v našem prostředí věnuje stále větší pozornost odborná a akademická – na univerzitách se objevují kurzy věnované komiksu, vznikají závěrečné práce na všech stupních studia (bakalářské, magisterské

i doktorské), a to v rámci nejrůznějších oborů i fakult.<sup>1</sup> Pořád se sice většina autorů ještě potýká s chronickým objevováním téhož, již dávno objeveného, stejně jako se stínem uhrančivého McCloudova úvodu *Jak rozumět komiksu*, nejprve propagovaného a z dálky zbožňovaného, nyní dostupného ve vymodeném českém překladu, stínem, který se málokdo vůbec snaží překročit. Ale i přesto najdeme, na půdě nejrůznějších oborů, sympatické pokusy o relevantní vypořádání se s „tématem komiks“.

Předkládaný svazek představuje vůbec první<sup>2</sup> domácí publikaci věnovanou teoretické a analytické reflexi komiksu. Ani prvotní „var“ z počátku devadesátych let, kdy se komiksu vlastně poprvé začala věnovat akademická pozornost,<sup>3</sup> se mimo stránky odborných časopisů a sborníků na nejrůznější téma nepromítl – a publikaci věnovanou teorii a analýze komiksu nepřinesl. Vedle překladů zahraničních popularizujících (McCloud 2008) a teoretických prací (Groensteen 2005) je tak v češtině dostupných jen několik málo dílčích příspěvků v časopisech a sbornících, často spíše publicistického než odborného charakteru. Předkládaná publikace se tedy mj. snaží zachytit onen výše popsáný kvas na českých univerzitách a naznačit možnosti a perspektivy českých *comics studies*.

Tato publikace vznikla jako vedlejší výstup při realizaci projektu GAČR *Komiks: dějiny – teorie* (GAP406/10/2306), řešeného společně pracovníky Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci a Ústavu pro českou literaturu Akademie věd České republiky. Zahrnuje studie vzniklé na základě příspěvků prezentovaných na odborném kolokviu *Studio komiksu: možnosti a perspektivy*, které v Olomouci ve dnech 26.–27. dubna 2011 uspořádali pracovníci Centra kulturálních, mediálních a komunikačních studií při FF UP a ÚČL AV ČR. Zastoupeni ve svazku jsou jak členové řešitelského týmu projektu, tak badatelé z dalších pracovišť v ČR i zahraničí. Součástí publikace je také odborná anketa, v níž se k možnostem a perspektivám studia komiksu vyjadřují představitelé konstituujícího se oboru *comics studies* ze zahraničních pracovišť.

Přítomná publikace je v klasickém slova smyslu sborníkem, naplňuje tedy formát, který již takřka vymírá přemožen jinými formami akademického publiková-

<sup>1</sup> A i všeobecná domácí média, včetně těch bulvárních, pak informovala o tom, že skotská Univerzita v Dundee otevřela v roce 2011 magisterské studium oboru „Comics studies“.

<sup>2</sup> Pomineme-li apologetický esejistický svazec *Comics* (Clair – Tichý 1967) vydaný před bezmála půlstoletím.

<sup>3</sup> Především v textech Anny Mikušákové-Zelenkové.

ní, které lépe vyhoví akademické obdobě táborového bodování dle aktuálně platné metodiky hodnocení vědeckých výstupů. Jistě by bylo lze publikaci vnějškově upravit tak, aby mohla být vydávána za módní „kolektivní monografii“, ale nepovažovali bychom to za čestné ani funkční. Svazek je poctivým sborníkem v tom smyslu, že představuje kolekci textů, jejichž pracovní verze byly prezentovány na uvedeném kolokviu, a nabízí tak řadu různých perspektiv i témat. Texty samozřejmě nebyly jen tak „sebrány“, sborník jako celek prošel redakcí, ale jakákoliv disciplinace příspěvků, které autoři dodali, probíhala především na rovině formální. Záměrem publikace není předstírat komplexní pokrytí problematiky (to nejen v českém měřítku není ani možné), ale naopak prezentovat rozličnost možných přístupů ke studiu komiksu a perspektiv jeho výzkumu v různých oborech.

Sborník tedy nabízí pestrou škálu textů s různým typem zaměření – od historizujících exkursů k jednotlivým školám, tradicím či fenoménům (jak je ve svých textech mapují David A. Beronä, Michal Jareš, Anna Křivánková či Dušan Muliček), přes interpretační vhledy na možnosti analýzy komiksového materiálu a jeho vlastností (jak je nabízejí Pavel Kořínek, Michal Uhl, Tomáš Prokůpek, Veronika Opletalová či Ondřej Bláha) a teoretizující příspěvky o problémech definičních a metodologických (jak je tematizují Pavel Ryška, Martin Foret či Natalia Malinowska-Jany) až k textům věnovaných různým „aplikovaným“ pohledům na práci s komiksem v různých oblastech (jak se jim věnují Ondřej Krajtl, Ondřej Tomášek či Eva Niklesová). Jak výše uvedené pořadí a kategorie, tak i (trochu jiné) řazení a „hnízdování“ jednotlivých textů v samotné publikaci není předstíráním nějaké pevně dané struktury – nabízí toliko jedno z možných čtení, při němž jednotlivé texty fungují jako celek, aniž by spolu však přestaly komunikovat i porůznu napříč svazkem, atď již přímo či implicitně.

Záměrem uvedeného kolokvia bylo započít domácí interdisciplinární diskusi v oblasti studia komiksu, především co do (1) možnosti teoretického popisu komiksu z pohledu různých disciplín a (2) mapování historie domácí komiksu a jeho kontakty s komiksem zahraničním. Zváni byli tedy badatelé ze všech souvisejících oborů, kteří mají k tématu komiks a možnosti jeho studia co říct. Publikace proto představuje vybrané perspektivy studií komiksu (mediologickou, sémiotickou, literárněvědnou, narratologickou, historickou, sociologickou, antropologickou, translatologickou a pedagogickou) a má snad tedy potenciál stát se počátkem domácího rozvoje bádání, která ve světovém měřítku představuje dynamicky se rozvíjející oblast humanitních a sociálních věd – viz aktuální podobně koncipované soubory britské (Smith – Duncan 2011), německé (Eder – Klar

– Reichert 2011) a americké (Heer – Worcester 2008), kterým o dekádu dříve předcházely průkopnické sborníky, vzešlé z evropské půdy (Magnussen – Christiansen 2001, Baetens 2001). Český kontext – jak šíře komiksový, tak úžejí komiksologický – je samozřejmě zcela jiný a předkládaný soubor textů nelze s uvedenými publikacemi přímo srovnávat. Přesto věříme, že jistou iniciacní roli a „pošťouchnutí“ domácích studií komiksu by naplnit mohl.

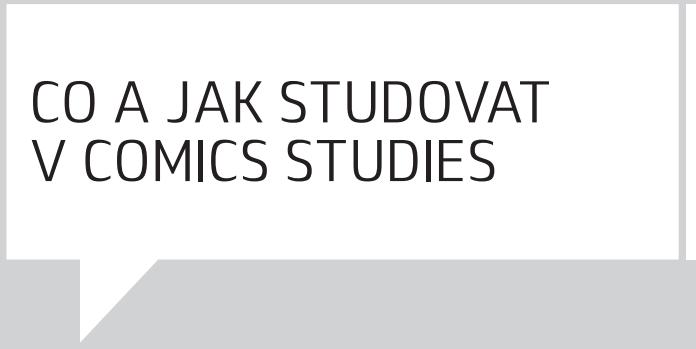
V Olomouci a v Praze

*Martin Foret a Pavel Kořínek*

## LITERATURA

- Baetens, Jan. 2001. *The graphic novel*. Louvain: Leuven University Press.
- Clair, René – Tichý, Jaroslav. 1967. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy.
- Eder, Barbara – Klar, Elisabeth – Reichert, Ramón (eds). 2011. *Theorien des Comics*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Groensteen, Thierry. 2005. *Stavba komiksu*. Brno: Host.
- Heer, Jeet – Worcester, Kent (eds). 2008. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Magnussen, Anne – Christiansen, Hans-Christian. 2001. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press.
- McCloud, Scott. 2008. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art.
- Smith, Matthew J. – Duncan, Randy (eds). 2011. *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. London: Routledge.





CO A JAK STUDOVAT  
V COMICS STUDIES



# CO STUDUJÍ COMICS STUDIES?

STUDIUM KOMIKSU A DĚDICTVÍ FORMALISTICKÉHO OBRATU

PAVEL RYŠKA

## ABSTRAKT

*V posledních dvou desetiletích se z širšího rámce kulturních studií začaly vyčleňovat comics studies jako samostatná disciplína, zdůrazňující specifický charakter zkoumaného předmětu. Podle některých protagonistů „formalistického obratu“ v diskusích nad různými podobami sekvenčních narrativ by ke klíčovým úkolům nového oboru mělo patřit určení toho, co jedinečnost komiksu jakožto média vytváří a ustavuje. Podobné návrhy předložili Jeet Heer a Kent Worcester (2009) v úvodu ke sborníku textů, zabývajících se historií a teorií komiksu (A Comics Studies Reader); vyjádřili však zároveň pochybnosti o tom, zda jde o správně položené otázky.*

*Tento text se chce k jejich skepsi připojit a vyslovit nedůvěru (na první pohled samozřejmému) předpokladu, že předmětem studia je každý komiks nebo dokonce komiks „jako takový“, jenž má jisté charakteristické rysy, které lze za všech okolností identifikovat, popsat a utřít. Text je pokusem stručně rekapitulovat obtíže, na něž naráží úsilí určit předmět studia jako konzistentní pole a operovat v předem vymezeném terénu.*

## KLÍČOVÁ SLOVA

*studia komiksu – formalistický obrat – deváté umění – sekvenční umění – definice komiksu – formální struktura komiksu*

# NA CESTĚ K SÉMIOTICKÉ ANALÝZE KOMIKSU

S UKÁZKOU ANALÝZY POSTKOLONIÁLNÍCH DOZVUKŮ V KOMIKSU TINTIN V KONGU

MICHAL UHL

## ABSTRAKT

*Text diskutuje téma (sémiotické) analýzy komiksu a představuje stručný nástin metodologie, který má sloužit jako návod pro analýzu komiksových děl. Analýza se provádí ve čtyřech základních fázích: 1. zkoumání obrazové části, 2. zkoumání textové části, 3. zkoumání celého políčka, 4. zkoumání políčka v kontextu děje. V textu jsou tematizovány další čtyři klíčové momenty, které je v zájmu prováděné analýzy vhodné respektovat: 1. definování cíle zkoumání – je apelem na selektivní redukci tématu, umožňují-li to okolnosti; 2. porozumění komiksu – je požadavkem hlouběji porozumět gramatice komiksu; 3. znalostní opora – je připomenutím, že akademická práce kromě formy musí mít i obsah, kterému analyzující rozumí; 4. informační rešerše – je doporučením seznámit se i s dalšími informacemi o komiksu, jako je osud autora či společenská nálada doby vzniku komiksu. Druhá polovina textu je věnována ukázkové analytické sondě – rozboru fragmentů jednoho z nejslavnějších evropských komiksů Tintin v Kongu z pohledu etnocentrismu a stereotypizovaného zobrazování domorodých obyvatel belgického Konga.*

## KLÍČOVÁ SLOVA

*komiks – sémiotická analýza – analýza komiksu – Tintin – Hergé – etnocentrismus – kolonialismus – rasismus – Kongo – Afrika – franko-belgický komiks*

## LIMITY MÉDIA KOMIKSU



# HRANICE KOMIKSU

HLEDÁNÍ NON-SEQUITUR

MICHAL JAREŠ

## ABSTRAKT

*Text se soustřeďuje na hledání a vymezení hranice komiksu, a to zejména ve výtvarných (často abstraktně-vizuálních) experimentech, nacházejících se například v komiksech Garryho Pantera, Melindy Gebbie, Grega Ironse, Jerryho Moriartyho, u autorů minicomixů atd. Stranou pozornosti domácích čtenářů by však neměly zůstat ani zástupci českého prostředí (např. Viktorie Rybáková pod pseudonymem Diamant Popelka). Tyto extrémní projekty splňují jistý prvek avantgardnosti – stávají se totiž pozvolna ozvláštňujícím prvkem některých mainstreamu bližších komiksů (Kabuki). Především ale vzbuzují otázky, na které se text pokusí alespoň v náznacích odpovědět: Nakolik jsou tyto nejzazší výtvarné podoby ještě srozumitelné? Vyzadují si „jiný“ způsob čtení? Kdy přestávají být komiksem a stávají se uzavřenými alby výtvarných artefaktů s tendencí být sekvenčním uměním? Jednou z otázek k řešení je pak jistě i hledání Scottem McCloudem prosazované (a zároveň zpochybňované) kategorie „non-sequitur“...*

## KLÍČOVÁ SLOVA

*abstrakce – abstraktní komiks – hranice komiksu – Scott McCloud – minicomix*

# NEJISTÁ MEDIALITA KOMIKSU

MARTIN FORET

## ABSTRAKT

Text je veden úvahou, že potíže při etablování komiksu (jak v rovině obecně sociokulturní, tak v rovině úzce teoretické/badatelské) jsou spjaty s potížemi definičními, které v posledku vycházejí z „mediální neurčenosti“, resp. „nejisté mediality“ komiksu jakožto „formy“. Text se proto zaměřuje na problematiku chápání komiksu jako svébytného média, resp. mediality komiksu (a to v rovině technologie i dispozitivu) a kritické reflexi podrobuje koncept „dvojího zrození média“ (Gaudreault – Marion) ve vztahu ke komiksů.

## KLÍČOVÁ SLOVA

komiks – médium – medialita – dvojí zrození média – kód

# KOMIKS A NOVÁ MÉDIA

ONDŘEJ KRAJTL

## ABSTRAKT

Nástup digitalizace proměnil chápání tradičních médií, kontext jejich užití i používání. Digitální komiks jakožto artefakt používá specifický jazyk nových médií, který je utvářen třemi skupinami objektivních vlastností: materiálními technologickými kvalitami hardware, nemateriálními technologickými kvalitami kódu a textuálními kvalitami (zjednodušeně hardware, software, text). Z jazyka nových médií pak vychází i jejich estetika – estetika neukončenosti, daná neukončeným prostorem, příběhem a časem.

Analýza technologických aspektů proměny komiksu v rámci nových médií je nutným výchozím předpokladem pro zkoumání navazujících změn v jednání (výzkum používání) a kontextu (prolínání s jinými médií). S odkazem na proměnu webových stránek a aplikací, označovanou jako web 2.0, lze také o digitálním komiksu takto uvažovat a nazývat jej komiksem 2.0.

## KLÍČOVÁ SLOVA

nová média – remediaci – digitální estetika – neukončenost – jazyk nových médií – principy nových médií – třídimenzionální model nových médií – komiks 2.0

## „VEDLE“ KOMIKSU: JINÉ TRADICE



# VYPRÁVĚT I DNES PŘÍBĚHY DŘEVORYTEM

DAVID A. BERONÄ

## ABSTRAKT

Text představuje několik význačných klasických dřevorytových knih, zahrnutých i do autorovy monografie Wordless Books: The Original Graphic Novels (2008), které pak konfrontuje se současnými nejzajímavějšími dřevorytovými romány, uměleckými výtvarnými knihami a bezeslovnými grafickými romány. Dřevorytové romány ve své době představovaly netradiční bezeslovné knihy, které zprostředkovávaly imaginativní a realistické příběhy pouze prostřednictvím černobílých vyobrazení. Pojem „dřevorytový román“ neodkazuje v textu jen k technice dřevorytu, ale zahrnuje v sobě širší skupinu rozličných postupů, např. dřevořez, linoryt či olovoryt. Jakkoli lze kořeny dřevorytových románů hledat v dávné historii výtvarného umění, v blokových knihách či na hracích kartách, samostatnému a svébytnému (sub)žánru daly vzniknout až počátkem 20. století.

## KLÍČOVÁ SLOVA

dřevorytové romány – bezeslovné grafické romány – výtvarné umění

# MANGA NA POČÁTKU 21. STOLETÍ

ANNA KŘIVÁNKOVÁ

## ABSTRAKT:

V představách západních médií Japonsko často figuruje jako komiksová velmoc, kde se tomuto médiu dostalo výsadního postavení a kde jeho čtenářská základna čítá miliony nadšených čtenářů všech generací. Přestože se tato představa částečně zakládá na pravdě a komiks je v Japonsku s oblibou využíván rovněž jako edukační či reklamní médium, jen málo bývá zmínována druhá strana mince – dlouhý a problematický vývoj japonského komiksu, jehož autoři a vydavatelé často čelili nejrůznějším předsudkům ze strany společnosti, či stagnace, již musí současná komiksová scéna čelit. Účinky revolučního procesu, který v průběhu druhé poloviny 20. století učinil z japonského komiksu zcela výjimečný fenomén, nyní vyprchávají a japonská komiksová scéna se v současné situaci musí vyrovnávat jak s tíživou ekonomickou situací způsobenou výrazným úbytkem čtenářů, tak s tvůrčí krizi související s přežitými schématy a relativní tvůrčí nesvobodou mainstreamových autorů.

## KLÍČOVÁ SLOVA:

manga – historie – internetové pirátství

# KOŘENY A PROMĚNY ČESKÉHO KOMIKSU



# KOMIKS PŘED KOMIKSEM

TUŠENÍ BUBLIN V ČESKÝCH OBRÁZKOVÝCH  
SERIÁLECH DRUHÉ POLOVINY 19. STOLETÍ

DUŠAN MULÍČEK

## ABSTRAKT

Obrázkové příběhy představovaly rozšířenou formu časopiseckých ilustrací a karikatur druhé poloviny 19. století. Lze je „čist“ nejen optikou moderny, která v dobové ilustraci a karikatuře viděla opoziční příběh umění 19. století k historii akademického umění, ale i skrze médium komiksu, jako proměnu komunikačního kódu obrazových příběhů. Obraz přestává s divákem komunikovat skrze literárně-symbolické významy. Poselství omezuje svou výpověď na úrovni obrazu a umožňuje tím vznik složitější struktury na úrovni celého obrázkového příběhu. Komunikační kanál je tak konci 19. století naladěn na příchod komiksu.

## KLÍČOVÁ SLOVA

obrázkový příběh – ilustrace – karikatura – druhá polovina 19. století – Josef Mánes – Mikoláš Aleš – Světozor – Šotek – Artuš Scheiner – komunikační kód

# BOJ O BUBLINU

V ČESKÉM A PŘEKLADOVÉM OBRÁZKOVÉM SERIÁLU  
OD 20. DO POČÁTKU 40. LET 20. STOLETÍ

TOMÁŠ PROKŮPEK

## ABSTRAKT

První domácí pokusy o obrázkové seriály, v nichž by byl text primárně umístěn do dialogových bublin, pocházejí z první dekády 20. století. Dlouhá desetiletí však tato progresivní forma narážela v českém prostředí na viditelný odpor, takže se jí podařilo výrazněji prosadit teprve na sklonku třicátých let. Text se na konkrétních příkladech pokouší popsat projevy tlaku, kterým byly obrázkové seriály s dialogovými bublinami vystaveny, a následně pojmenovat jeho příčiny.

## KLÍČOVÁ SLOVA

dialogové bubliny – obrázkové seriály – formální adaptace převzatých komiksů – poválečné represe vůči komiksu

# O ČTYŘLÍSTKU S LÁSKOU

## PROLEGOMENA K ANALÝZE JEDNOHO SERIÁLU

PAVEL KOŘÍNEK

### ABSTRAKT

Nedávné dvojité výročí nejdéle souvisle vycházejícího komiksového časopisu v České republice Čtyřlistek (v roce 2009 oslavil 40 let, loni pak publikoval jubilejní 500. číslo) přineslo několik publicistických textů, hrstku vzájemně ne nepodobných vzpomínkových rozhovorů s Jaroslavem Němečkem a nepovedenou výstavu v Muzeu hlavního města Prahy. Příspěvek si klade za cíl nabídnout vstupní analytické ohledání třeskoprskského fikčního univerza, navrhnout základní chronologizační členění „fenoménu Čtyřlistek“ a postulovat otázky pro případné další „čtyřlistkologické“ analýzy. „Kultovní časopis Čtyřlistek“ (jak je tento v médiích často „uměřeně“ titulován) by se po čtyřech dekadách své existence měl stát předmětem důkladné kritické analýzy, která by rozšířila a v mnohem jistě i korigovala dosavadní autorské a čtenářsko-fanouškovské uvažování o tématu. Předkládaný text by se rád stal prvním vykrocením k tomuto úkolu...

### KLÍČOVÁ SLOVA

dětský komiks – kvantitativní analýza – statistika panelů

## VYPRÁVĚNÍ V PANELECH A MEZI NIMI



# OMEZENÝ PROSTOR JAKO VÝZVA

## PSEUDONARATIVNÍ STRATEGIE V KRESLENÝCH VTIPECH

VERONIKA OPLETALOVÁ

### ANOTACE

Vyjadřovací prostor kresleného vtipu sestává z jediného obrazového pole, což znemožňuje sekvenční znázorňování děje: vizuálně prezentovaná narace je tudíž u těchto komunikátů téměř vyloučená. Text se pokouší ukázat, že kreslený vtip má vzhledem ke svému omezenému prostoru v určitých ohledech jinak strukturně uspořádané informace, než je tomu u sekvenčních médií (jako je komiks): lze zde konstatovat větší zhuštění informací, eliptičnost, dále zde ovšem lze vysledovat i určité implikace narrativních kroků, tzv. pseudonarativní strategie.

Text přináší klasifikaci kreslených vtipů s ohledem na možnosti narace a typologii pseudonarativních strategií, i zamýšlení nad hranicemi mezi jedním obrazovým polem a sekvencí obrazů.

### KLÍČOVÁ SLOVA

kreslený vtip – narace – sémiotika – inference – presupozice

# NÁSLEDNOST PANELŮ

ONDŘEJ BLÁHA

## ABSTRAKT

*Je-li komiks chápán jakožto specifická forma obrazové narace, jedním z důležitých hledisek při zkoumání jeho stavby bude uspořádání jednotlivých obrazů (panelů), jejich spojitost, návaznost a z ní vycházející schopnost přimět čtenáře hledat a nalézat mezi nimi logickou souvislost. Vnímání skupiny komiksových panelů jako nedělitelného celku, který dokáže vyprávět děj, předat informaci apod., je snad nejdůležitější a základní vlastností děl tohoto typu. Cílem textu je tematizace přechodu od jednoho panelu k druhému, zamýšlení nad jeho důležitostí z hlediska pochopení komiksové narace a případného definujícího rysu odlišujícího komiksové obrazy od jiných obrazů v juxtapozici (fotoalbum, obrazy v galerii atd.), včetně úvahy o možných typech přechodů, jejich významech a využitelnosti.*

## KLÍČOVÁ SLOVA

*komiks – obraz – panel – následnost – sekvence – Scott McCloud*

# NARACE V GRAFICKÉM ROMÁNU

NATALIA MALINOWSKA-JANY

## ABSTRAKT

Text ukazuje, že i když je komiks samostatné médium, není možné ho analyzovat zcela od-děleně od takových narrativních médií, jako jsou tradiční román či film. Dokládá, že literár-ní a filmová věda jsou vhodné také pro analýzu komiksu. V první části se text soustředí na roli vypravěče v grafickém románu a ukazuje, kde je v něm místo pro jeho komentáře. Dále se text soustředí na narrativní prostředky, pomocí kterých mohou autoři komiksů vy-právět svůj příběh, především na následující problémy: jak ukázat běh času, pohyb a rů-zné detaily v situaci, kdy je základním „nářadím“ komiksových tvůrců obraz.

## KLÍČOVÁ SLOVA

komiks – grafický román – narace – vypravěč

## APLIKOVANÉ PŘÍSTUPY KE KOMIKSU



# PŘEKLAD A KOMIKS

ONDŘEJ TOMÁŠEK

## ABSTRAKT

*V posledních letech se komiksu dostává stále více pozornosti ze strany akademické obce. Tímto fenoménem se začíná zabývat stále více vědních oborů. Jednou z mála výjimek, která dosud odmítá akceptovat komiks jako předmět hodný akademického zkoumání, je obor translatologie. Ten stále považuje překlad komiksu za subdisciplínu literárního překladu a nezabývá se jím jako samostatnou překladatelskou disciplínou. Paradoxní však je, že překlady ostatních uměleckých forem (např. básně, filmu nebo dramatu) jsou za samostatné překladatelské disciplíny pokládány. Překlad komiksu je tak popsán pouze v několika odborných článcích a případových studiích. Tento text reflekтуje tuto situaci, vymezuje překlad komiksu vůči ostatním překladatelským disciplínám a analyzuje aspekty komiksového překladu spojené s touto problematikou, které jsou názorně ukázány na příkladech z českých překladů různých komiksových děl. Zároveň je představen teoretický rámcem pro vytváření a hodnocení kvality komiksového překladu. Ten je založen na teorii literárního překladu a patřičným způsobem upraven pro potřeby překladu komiksu.*

## KLÍČOVÁ SLOVA

*komiks – překlad – univerzálie – onomatopoeie – translatologie*

# („POVINNÁ“) ŠKOLNÍ ČETBA A/NEBO JEJÍ KOMIKSOVÉ ZTVÁRNĚNÍ?

EVA NIKLEROVÁ

## ABSTRAKT

Za jeden z trendů v současném spektru komiksové produkce lze mj. považovat rozmach komiksových zpracování literárních děl pro děti a mládež, a to především děl světoznámých, která jsou nejčastěji zařazována do čitanek a která figurují mezi tituly tzv. „povinné školní četby“. Text si klade za cíl zmapovat tato nejnovejší vydaná komiksová ztvárnění, jež jsou dostupná českému čtenáři, a na základě výsledků analýzy vztahů mezi literární předlohou a její komiksovou podobou vyvodit závěry o zdařilosti daných komiksových adaptací a o možnostech jejich smysluplné implementace do jazykové výuky.

## KLÍČOVÁ SLOVA

komiks – „povinná školní četba“ – adaptace

# ANKETA



# „ODHODLAT SE KONEČNĚ PŘEKONAT SCOTTA McCLOUDA“

Domácí studia komiksu, a vlastně šíře i české myšlení o komiksu jako takové, se často cyklicky pohybují v jakémusi uzavřeném prostoru, ve kterém znova a znovu pokud ne bezmyšlenkovitě, tak minimálně bez nápadu interpretují předvídatelná téma (Co to je komiks? Je komiks brak?) za využití předvídatelného teoretického (v McCloudově případě pohříchu navíc spíše „teoretického“) aparátu. Jedním z cílů kolokvia, které stálo na počátku této publikace, bylo však nabídnout iniciační impuls k vykročení ven z tohoto kruhu, v mnohosti hlasů a diskusí jsme doufali zahleďnout nové možnosti a nové kvality českého zkoumání komiksu a příbuzných forem: možnosti, které by místo věčného omílání a otrockého aplikování McCloudových škarp a panelových přechodů představily vlastní, třeba sporný, přesto ale k přemýšlení nesporně více vybízející, a proto přínosný pohled na komiksovou materii.

Pro publikaci, která shrnuje texty vycházející z proslovených referátů, bylo proto obesláno i několik výrazných osobností světových comics studies s trojicí otázek:

- 1) *Jak byste ze své pozice hodnotil současný stav comics studies? Jsou již etablovou disciplínou, nebo stále teprve hledají své místo a kulturní a společenské uznání?*

- 2) *Které sekundární texty světové komiksové teorie, historie a kritiky považujete pro tento rozvíjející se obor za klíčové? Které publikace či studie byly zásadní pro vaše vlastní myšlení o komiksu?*
- 3) *Vidíte ve světovém myšlení o komiksu nějakou výrazně nedostatečně prozkoumanou oblast, téma podrepräsentované, opomíjené či zcela nepřítomné, na které by se měly comics studies v budoucnu zaměřit?*

Odpovědi mohou být zajímavé hned dvakrát: nabízejí totiž jak různé pohledy na formulaci klíčových metodologických problémů rodící se disciplíny, tak i svého druhu badatelský soupis „základní“ – chtělo by se říci a doufat „povinné“ – komiksologické četby.

# PRAMENY K ČESKOSLOVENSKÉMU KOMIKSU

## PŘÍLOHA



# CESTOU K PRAMENŮM...

## EDIČNÍ POZNÁMKA

Již tímto úvodním svazkem edice *Studio komiksu* zahajujeme tradici přetisků starých českých obrázkových seriálů, jejichž současný komerční potenciál je minimální, ale které přinášejí zajímavé svědectví o vývojových proměnách dané formy i o době svého vzniku. Přílohu tohoto svazku tak tvorí osmice seriálů, které jsou zajímavé především s ohledem na samotné ustavování komiksové formy v našem prostředí:

**Nové dobrodružství barona Prásila** se objevovalo ve 4.–7. čísle XXXIII. ročníku (1913–1914) čtrnáctideníku *Malý čtenář*. Cyklus, jehož výtvarníkem byl Josef Ulrich, patří k nejstarším dětským obrázkovým seriálům vydávaným na pokračování a z dobové produkce se vyděluje i propracovaností a suverenitou kresby. Námětem se ovšem od prací z daného období nijak výrazně neodlišuje – nadsazené fantaskní historie „prášilovského“ typu patřily k velmi oblíbeným.

Jednotlivé epizody cyklu **Dobrodružství nerozlučných přátel: Mimi a černoch Bombo** vycházely mezi 15. číslem I. ročníku (1925) a 14. číslem II. ročníku (1926) dětského týdeníku *Kultísek*. Ačkoli jeho kreslíř Karel Dostál ve stejné době vytvářel i komiksy pracující pouze s promluvovými bublinami, v tomto případě zůstal u formy komentovaného seriálu, pravděpodobně v návaznosti na dobovou představu, že zvláště pro děti je lépe srozumitelná. Zobrazení vztahu bílé holčičky Mimi a černého hocha Bomba dobře ilustruje dobové rasové stereotypy – počínaje chlapcovým komickým jménem, jímž byla ve třicátých a čtyřicá-

tých letech 20. století v drobných obměnách (Bimbo) vybavena většina černošských protagonistů českých obrázkových seriálů, přes groteskně nadzadené zobrazení rtů až po roli nenechavého, hloupějšího protihráče, který nakonec vždy prohrává. Totéž je ostatně do značné míry přítomno i v *Novém dobrodružství barona Prášila*.

**Lojzíka, „Štěka“ a Fráni dobrodružné cestování** bylo otiskováno v 1.–20. čísle IL. ročníku (1929–1930) *Malého čtenáře*. V historii tohoto nejstaršího a nejzavedenějšího dětského časopisu se jednalo o první pokus publikovat rozsáhlý obrázkový seriál na pokračování rozprostřený do celého ročníku (o prázdninách *Malý čtenář* nevycházel). Jméno scenáristy nebylo u cyklu uvedeno (pravděpodobně jím byl některý z redaktorů časopisu), autorství kresby prvních čtyř pokračování náleží Josefmu Kočímu, zbylé díly nakreslil Josef Ulrich.<sup>1</sup> I tento příběh dokládá zakořeněné dobové stereotypy, tentokrát v obraze romských žen kradoucích slepice.

Příběhy [**O dvou klucích**] přinášel v 1.–10. čísle L. ročníku (1930–1931) opět *Malý čtenář*. V tomto případě se konzervativní dětské periodikum poprvé odvážněji pustilo na půdu komiksu s promluvovými bublinami. Autor, jenž se podepisoval jako Hollmann, si zvolenou formu osvojoval postupně – zatímco v prvním pokračování pracoval s letteringem vyvedeným psacím písmem a ve druhém jeho tiskací písmo vypadalo ještě dosti nejistě, od třetí části už jsou texty v bublinách čitelné i přiměřeně estetické. Reakce na dobový odpor vůči „americké“ formě obrázkového seriálu se zřejmě projevila v sedmém, devátém a desátém pokračování, kde promluvy v bublinách přešly od prózy k versům, které byly obvyklé u tradičních domácích komentovaných seriálů pro děti.

Komiks **Televise paňmány Rejholtcové** vyšel ve 25. čísle VII. ročníku (1929) týdeníku *Radiojournal*. Dílo scenáristy a kreslíře Františka Voborského je zajímavé jako příklad jednoho z nejstarších příběhů s Pepinou Rejholtcovou, svého času nesmírně populární reprezentantky české popkultury, i jako domácí ukázka poměrně rané podoby čisté komiksové formy. Komentovaný seriál **Pepina**

<sup>1</sup> Helena Diesing (2011: 204–205) mylně přičítá celý seriál Josefu Kočímu a Kočího jméno uvádí i u ukázky, jež je Ulrichovým dílem (srov. Diesing, Helena. 2011. *Český komiks 1. polovina 20. století*. Praha: Verzone).

**Rejholcová radiofanynkou** pak týž autor publikoval ve 34.–44. čísle IV. ročníku (1931) *Slovíčka*, nedělní dětské přílohy *Českého slova*. Voborského zjevně fascinovaly „hromadné sdělovací prostředky“, což dokládá i jeho spolupráce s rozhlasem a později též s filmem. V případě seriálu *Pepina Rejholcová radiofanynkou* dále jistě stojí za pozornost kreslířova práce s velikostí jednotlivých panelů, kterou odvozuje od zobrazovaného děje; tento přístup nebyl na počátku 30. let v českém prostředí ještě příliš běžný.

Anonymní **Šibalství opičáka Filuty** byla otiskována v 1.–19. čísle IV. ročníku (1934–35) čtrnáctideníku *Kašpárkovy noviny* a příběh **Tatíček a Pepíček – automobilisté**, jehož autorem byl Emil Posledník, mezi 4. a 20. číslem II. ročníku (1934–35) čtrnáctideníku *Robinson*. Obě periodika patřila vydavateli Josefu Horrovi, a tak bezpochyby nebude náhoda, že se oba cykly prakticky ve stejný okamžik přeměnily z moderního komiksu v regresivní komentovaný seriál. Ačko-li ani v jednom z časopisů nezaznělo žádné vysvětlení, dá se předpokládat, že se jednalo o reakci na tlak ze strany kulturních a pedagogických autorit. Posledníkovu seriálu z *Robinsona* je pak pro zajímavost předřazeno torzo jeho série, které vyšlo v 1. a 4. čísle X. ročníku (1931) čtrnáctideníku *Motor* a představuje ranou verzi příběhu dvojice motoristů.

Další Posledníkův hrdina **Chroust Josef** se nejprve objevil v 8. čísle I. ročníku (1945–46) a poté v 1.–8. čísle II. ročníku (1946–47) čtrnáctideníku *Brouček*. Posledníkův styl nezapře jistý vliv linky Ondřeje Sekory a jeho hmyzí protagonista vzdáleně připomene brouka Pytlíka, přesto lze brát Chrousta Josefa jako doklad Posledníkova pozoruhodného kreslířského vývoje i jako jednu z připomínek faktu, že komunistický puč z února 1948 připravil český komiks o řadu výrazných autorů, kterým byla nesmyslně zakázána činnost, a neprávem tak upadli v zapomnění.

# RESUMÉ



# COMICS STUDIES: POTENTIALS AND PERSPECTIVES

Pavel Ryška: WHAT DO COMICS STUDIES STUDY?

## ABSTRACT

*In the past twenty years, comics studies have been set apart from the broader framework of cultural studies, thus emphasizing the specific qualities of the subject matter. According to some protagonists of the “formalist turn” discussing the various shapes of the sequential narratives, the key task of the new field of study should be to determine what makes the comics a unique medium and what defines it. Similar suggestions were formulated by Jeet Heer and Kent Worcester in an introduction to a volume of texts dealing with the history and theory of comics (A Comics Studies Reader, 2009), in which they expressed certain doubt whether these are the correct questions to ask.*  
*This paper would like to join them in their scepticism and express a distrust of (at the first sight self-evident) assumption that the subject matter is every comics or even comics “as such”, which possesses certain characteristic features that can be identified, described and classified under all circumstances. The paper attempts to go briefly through the difficulties challenging the effort to define the subject matter as a consistent field and to operate in a pre-defined space.*

## KEYWORDS

*comics studies – formalist turn – ninth art – sequential art – definition of comics – formal structure of comics*

Michal Uhl: TOWARDS A SEMIOTIC ANALYSIS OF COMICS  
ILLUSTRATED BY AN ANALYSIS OF POST-COLONIAL ECHOES  
IN THE COMIC TINTIN IN THE CONGO

## ABSTRACT

*This paper discusses the topic of (semiotic) analysis of the comics. It presents a brief methodology to serve as a guide for an analysis of comics. The analysis is divided into four basic stages: 1 examination of the image, 2 examination of the text, 3 examination of the box, 4 examination of the box in the context of action.*

The text also discusses four key moments which should be respected in the interest of the analysis. 1<sup>st</sup>: Defining the research objectives – a recommendation for a selective reduction of the theme, if circumstances permit. 2<sup>nd</sup>: Understanding comics – a requirement for a deeper understanding of the grammar of comics. 3<sup>rd</sup>: Knowledge base – a reminder that academic work must have, in addition to form, content that the author understands. 4<sup>th</sup>: Information retrieval – a recommendation to find additional information about the comics, such as the life of the author or the mood in the society at the time of the comics. The second half of the text is a case study – an analysis of one of Europe's most famous comic books, Tintin in the Congo. The case study is based on an analysis of ethnocentrism and of the stereotypical portrayal of indigenous inhabitants of the Belgian Congo. Four samples from the comics provide a short analytical summary.

#### KEYWORDS

comics – semiotic analysis – comics analysis – Tintin – Hergé – ethnocentrism – colonialism – racism – Congo – Africa – Franco-Belgian comics

### Michal Jareš: FRONTIERS OF COMICS SEARCHING FOR NON-SEQUITUR

#### ABSTRACT

This paper concentrates on finding and defining the boundaries of comics. It is especially in the comics (often abstract-visual) experiments, found in works of Gary Panter, Melinda Gebbie, Greg Irons, Jerry Moriarty, the authors of the mini-comix, etc. The Czech environment (such as Victoria Rybáková under the pen name Diamant Popelka) is not set aside. These extreme manifestations contain a certain "avant-garde" element – they are becoming elements of some of the comics closer to mainstream (David Mack's *Kabuki*). Above all, these forms of comics raise questions the paper is trying to outline answers to. How is this kind of ultimate art form understood? Do they require a "different" way of reading? When do they cease to be comics and become closed albums of art artefacts with a tendency of being sequential art? One issue to be address is the search for "non-sequitur" – a category promoted (and disputed) by McCloud.

#### KEYWORDS

abstraction – abstract comics – frontiers of comics – Scott McCloud – minicomix

## Martin Foret: UNCERTAIN MEDIALITY OF COMICS

### ABSTRACT

*The paper is dealing with the idea that the difficulties with establishing comics (as a socio-cultural phenomenon in general, and in a narrow theoretical/research perspective) are associated with the difficulties in definition, which are caused by the “medial blurring”, or “uncertain mediality” of comics as a “form” respectively. This paper will focus on the issue of understanding comics as a distinctive medium, or, mediality of comics (both in terms of technology and dispositif) and subjected to critical reflection of the concept of “double birth of media” (Gaudreault – Marion) in relation to comics.*

### KEYWORDS

*comics – medium – mediality – double birth of media – code*

## Ondřej Krajtl: COMICS AND NEW MEDIA

### ABSTRACT

*The arrival of digitalisation has changed the perception of traditional media, the context of their usage and the use itself. Digital comics as an artefact employs the specific language of the new media shaped by three groups of objective qualities: material technological qualities of hardware, non-material technological qualities of the code and textual qualities (in brief hardware, software, text). The aesthetics of the new media stems from their language – aesthetics of incompleteness given by infinite space, story and time.*

*Analysing technological aspects of the change of comics within the new media is an essential prerequisite in order to explore the subsequent changes in action (research of use) and context (interconnection with other media). With an allusion to the transformation of web pages and the application also called Web 2.0, digital comics can be perceived in this way as well and can be referred to as Comics 2.0.*

### KEYWORDS

*new media – remediation – digital aesthetics – unfinished – the language of new media – principles of new media – three dimensional model of new media – Comics 2.0*

## David A. Beronä: TELLING STORIES TODAY IN WOODCUTS

### ABSTRACT:

*This paper covers a short selection of a few noted historical works in this genre of wordless books from my book Wordless Books: The Original Graphic Novels, and display a selection of today's fascinating woodcut novels, artists' book, and wordless graphic novels. Woodcut novels were unconventional wordless books that told imaginative and realistic stories in black and white pictures. The term "woodcut novels" refers to the medium of not only woodcuts but wood engravings, linocuts, and leadcuts. Although woodcut novels have their roots back in the history of graphic arts, including block books and playing cards, it was not until the early twentieth century that they were conceived and published.*

### KEYWORDS

*woodcut novels – wordless graphic novels – graphic arts*

## Anna Křivánková: MANGA AT THE BEGINNING OF THE 21<sup>ST</sup> CENTURY

### ABSTRACT

*In western media, Japan is often portrayed as a country where comics enjoys a privileged position and boasts millions enthusiastic readers of all age groups. While this image is partly true and comics in Japan is often used also as an educational or advertisement medium, the other part of the story is seldom mentioned: in the past decades, manga underwent turbulent changes and often had to face prejudice and even today suffers from many ailments, including current stagnation. At present, the world of Japanese comics has to deal not only with economic hardships caused by steadily declining numbers of readers, but also with the crisis connected with a conservative approach of many mainstream magazines and relative lack of authorial freedom.*

### KEYWORDS

*manga – history – scanlations*

# Dušan Mulíček: COMICS BEFORE COMICS AN INKLING OF BUBBLES IN CZECH PICTURE SERIES IN THE SECOND HALF OF THE 19TH CENTURY

## ABSTRACT

*Picture stories were a favourite form of press illustrations and caricature in the second half of the nineteenth century. We could read them following a modernist view, which saw in period caricature and illustration an opposition story to the 19<sup>th</sup> century art; or with a comics view finding a transformation of the communication code of picture stories. The picture ceases to communicate through literary and symbolic meanings. Contents of one image message are reduced on the image level and opens room for a complex structure on the higher level of the whole picture story. The communication channel at the end of the 19<sup>th</sup> century is ready for the arrival of comics.*

## KEYWORDS

*picture story – illustration – caricature – the second half of the 19<sup>th</sup> century – Josef Mánes – Mikoláš Aleš – Světozor – Šotek – Artuš Scheiner – communication code*

# Tomáš Prokůpek: THE FIGHT OVER THE BALLOON IN CZECH AND TRANSLATED PICTURE STORIES FROM THE 20'S TO THE BEGINNING OF THE 40'S OF THE 20<sup>TH</sup> CENTURY

## ABSTRACT

*The very first Czech picture stories using speech balloons as main communication tool were created in the first decade of the 20<sup>th</sup> century. However, the new progressive form had to face strong resistance in the Czech environment so the breakthrough only came at the end of the 30's. The text tries to give concrete manifestations of the pressures the picture stories with speech balloon had to face and to describe its roots.*

## KEYWORDS

*speech balloons – picture stories – formal adaptation of translated comics – post-war repression of comics*

# Pavel Kořínek: ČTYŘLÍSTEK [THE FOUR-LEAF CLOVER]: A LOVE STORY PROLEGOMENA TO AN ANALYSIS OF ONE COMIC BOOK SERIES

## ABSTRACT

*The presented paper concentrates on the possibilities of quantitative analysis for the interpretation and/or experimental description of distinctive models of the longest running Czech comics serial: Čtyřlístek [The Four-leaf Clover]. These funny animal comics, continually produced and presented by the artist Jaroslav Němeček since 1969, represents one of the most under-analysed topics of emerging Czech comicsology. As the paper argues, this huge debt of the national comics studies should be paid off at the earliest term possible and hopes to provide an initial step towards this too-long missing task.*

## KEYWORDS

*children comics – quantitative analysis – panel statistics*

# Veronika Opletalová: LIMITED SPACE AS A CHALLENGE PSEUDO-NARRATIVE STRATEGIES IN CARTOONS

## ABSTRACT

*The expression space of a cartoon consists of a single image field, which makes sequential depiction impossible. It is almost impossible to visually present narration within these communication units. The paper attempts to show that in comparison to sequential media a cartoon has, due to limited space, in some aspects a differently structured information value: we can identify higher density of information and ellipses. Furthermore, certain implicative narrative steps can be traced, the so called pseudo-narrative strategy. The paper offers a classification of cartoons with respect to narration and the typology of pseudo-narrative strategies and it contemplates on the border between one image field and a sequence of images.*

## KEYWORDS

*cartoon – narration – semiotics – inference – presupposition*

## Ondřej Bláha: SEQUENCE OF PANELS

### ABSTRACT

*If we understand comics as a specific form of pictorial narration, one of the key aspects when looking into its composition will be the ordering of the panels, their conjunction, sequence, and the ability, stemming from this sequence, to make the reader look for and find logical connectivity between them. Perceiving comics panels as a indivisible whole which can narrate a story, hand over an information etc., is perhaps the most important and basic quality of this types of work. The goal of the paper will be to focus closer on the transition from one panel to another, brooding over its importance from the point of view of the comics narration, from the point of view of the perspective defining feature distinguishing comic panels from other pictures in juxtaposition (photo album, paintings in gallery etc.), and from the point of view of possible types of transition, its meanings and its usage.*

### KEYWORDS

*comics – picture – panel – sequence – McCloud*

## Natalia Malinowska-Jany: NARRATION IN THE GRAPHIC NOVEL

### ABSTRACT:

*The paper focuses on narration in comics in juxtaposition with the conventional novel and film. It will demonstrates that despite the comics being a medium in its own right, it cannot be perceived completely detached from the other two media, at least with regard to narration. In all of them, we can distinguish the narrator, the specific realization of time on the discourse level, and description, but the way they are presented usually differs depending on the medium. The first part of the paper focuses mainly on the narrator and its role in comics. Then, paper describes the narrative devices that are at the graphic story teller's disposal when they want to present time lapse, movement and various details. The purpose of doing that is to show the distinctive characteristics of comics as a narrative medium, but also to demonstrate that literary and film theory may be very helpful in analysing a piece of sequential art.*

### KEYWORDS

*comics – graphic novel – narration – narrator*

## Ondřej Tomášek: TRANSLATION AND COMICS

### ABSTRACT

*In the past few years, academe is paying more attention to comics. More scientific disciplines are analysing this phenomenon. One of those, who refuse to accept comics as a subject worthy of academic debate is translatology, which still considers translation of comics to be a sub-discipline of literary translation and not an independent translation discipline. The irony is that translations of other art forms (poem, movie, drama etc.) are considered to be independent translation disciplines. Translation of comics is described only in few specialized articles and case studies. This paper describes this situation, defines a translation of comics in comparison to other translation disciplines and analyses aspects of translation of comics which are demonstrated on examples from Czech translations of various comic books. The theoretical framework for creating and evaluating translations of comics is also presented. It is based on the theory of literary translation and modified appropriately to fulfil the needs of the translation of comics.*

### KEYWORDS

*comics – translation – universals – onomatopoeia – translatology*

## Eva Niklesová: "COMPULSORY" READING IN SCHOOLS AND/OR ITS COMICS RENDITION?

### ABSTRACT:

*One of the trends in contemporary spectrum of comics messages is a rise in comic adaptations of literary works for children and young readers, namely world classics, which are frequently on the curricula lists of compulsory reading. The paper's aim is to give an overview of recently published adaptations available to Czech readership and draw a conclusion based on an analysis of relations between the literary original and comics adaptation about the success rate of given comics adaptation and discuss the feasibility of implementing them into language education.*

### KEYWORDS

*comics – compulsory reading – adaptation*

# COMICS STUDIES: MÖGLICHKEITEN UND PERSPEKTIVEN

Pavel Ryška: WOMIT BESCHÄFTIGEN SICH COMICS STUDIES?  
DAS STUDIUM DER COMICS UND DAS ERBE DER FORMALISTISCHEN WENDE

## ANNOTATION

*In den letzten zwanzig Jahren haben sich die comics studies als eine selbstständige Disziplin mit einem spezifischen Objekt vom breiteren Rahmen der cultural studies abgetrennt. Nach manchen Protagonisten der „formalistischen Wende“ sollte zu den Schlüsselaufgaben eines neuen Gebiets die Bestimmung der Eigenartigkeit von Comics als Medium gehören. Ähnliche Vorschläge sind in der Sammlung der Texte über die Geschichte und Theorie von Comics von Jeet Heer und Kent Worcester zu finden (A Comics Studies Reader, 2009), die jedoch die Richtigkeit der Fragen bezweifelt haben.*

*Ich würde mich gerne dieser Skepsis anschließen und die (auf den ersten Blick ganz logische) Idee bezweifeln, dass das Untersuchungsobjekt die Comics oder sogar jeder Comic „selbst“ mit seinen typischen Eigenschaften, die jederzeit zu identifizieren und zu beschreiben sind, sein sollte. In meinem Beitrag versuche ich kurz die Probleme zu beschreiben, mit denen der Versuch, das Objekt des Studiums abzugrenzen, konfrontiert wird.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*das Studium der Comics – formalistischer Abkehr – das neunte Kunst – sekvenzionelle Kunst – die Definition der Comics – formale Struktur der Comics.*

Michal Uhl: AUF DEM WEG ZUR SEMIOTISCHEN ANALYSE  
DER COMICS  
MIT DER BEISPIELANALYSE EINES POSTKOLONIANEN AUSKLANGS  
IM COMIC TINTIN IN KONGO

## ANNOTATION

*Der Text beschäftigt sich mit dem Thema der (semiotischen) Comicanalyse und stellt eine kurze Methodologie dar, die als eine Anweisung zur Analyse der Comics dienen*

sollte. Die Analyse wird in vier Hauptteilen durchgeführt: 1. Untersuchung des Bildteiles, 2. Untersuchung des Textes, 3. Untersuchung des ganzen Panels, 4. Untersuchung des Panels im Kontext der Handlung.

Im vorliegenden Text werden noch andere vier Schlüsselmomente thematisiert, die bei der Analyse respektiert werden sollten. 1. Die Ziele der Forschung zu definieren – ein Appell an die womöglich selektive Abgrenzung des Untersuchungsobjekts – 2. Verstehen der Comics – die Forderung, die Grammatik der Comics besser zu verstehen, 3. Die Kenntnisse – eine Erinnerung daran, dass eine akademische Arbeit neben der Form auch einen Inhalt haben soll, den der Analysierende gut versteht, 4. Informationsrecherche – eine Empfehlung sich auch mit den anderen Informationen über Comics bekannt zu machen, wie z. B. mit dem Schicksal des Autors oder mit den Umständen der Entstehung des Comics. Die zweite Hälfte des Textes ist einer Fallstudie gewidmet – es handelt sich um eine Analyse eines der berühmtesten europäischen Comics *Tintin in Kongo* aus der Sicht des Ethnozentrismus und Stereotypisierung in der Abbildung der Aborigines im belgischen Kongo. Vier ausgewählte Beispiele aus dem Comic münden in eine kurze analytische Zusammenfassung.

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Comic – semiotische Analyse – Comicanalyse – Tintin – Hergé – Ethnozentrismus – Kolonialismus – Rassismus – Kongo – Afrika – frankobelgischer Comic*

## Michal Jareš: DIE GRENZE DES COMICS AUF DER SUCHE NACH NON-SEQUITUR

### ANNOTATION

Der Beitrag konzentriert sich auf die Suche nach der Grenze und Abgrenzung der Comics, vor allem in gemalten (oft abstrakt-visuellen) Experimenten, die man z. B. in den Comics von Gary Panter, Melinda Gebbie, Greg Irones, Jerry Mariarty und in den Mini-Comics finden kann. Auch das tschechische Milieu soll nicht unberücksichtigt bleiben (z. B. Viktorie Rybáková unter der Pseudonym Diamant Popelka). Diese extremen Ausdrücke weisen einige avantgardistische Züge auf – sie werden langsam zu einem besonderen Element von manchen Comics, die dem Mainstream näher stehen (*Kabuki*). Vor allem provozieren sie aber Fragen, die der Beitrag (mindestens teilweise) zu beantworten versucht. Inwieweit sind diese gemalten Formen noch verständlich? Erfordern sie eine spezifische Art des Lesens? Wann hören sie auf,

*zum Comic zu gehören, und werden zu einem beschlossenen Album von gemalten Artefakten mit der Tendenz zur sequentiellen Kunst? Eine der Fragen ist also die Suche nach der non-sequitur-Kategorie, die von McCloud durchgesetzt (und zugleich in Frage gestellt) wurde.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Abstraktion – abstrakter Comic – die Grenze der Comics – Scott McCloud – Minicomic*

## Martin Foret: ZWEIFELHAFTE MEDIALITÄT VON COMICS

### ANNOTATION

*Im Text wird die Idee geäußert, dass die Probleme bei der Etablierung von Comics (sowohl auf der soziokulturellen, als auch auf der streng theoretischen Ebene) mit Definitionsproblemen verbunden sind, die von der „zweifelhaften Medialität“ oder der „medialen Unbestimmtheit“ des Comics als „Form“ ausgehen. Deswegen fokussiert der Beitrag die Medialität des Comics (sowohl auf der Ebene der Technologie als auch auf der Ebene des Dispositivs). Der Text enthält eine kritische Reflexion des Konzepts der „doppelten Geburt des Mediums“ (Gaudreault – Marion) in Bezug auf Comics.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Comic – Medium – Medialität – doppelte Geburt des Mediums – Kode*

## Ondřej Krajtl: COMICS UND NEW MEDIA

### ANNOTATION

*Der Antritt der Digitalisierung hat das Verstehen, den Kontext und Gebrauch von traditionellen Medien verändert. Digitaler Comic als Artefakt benutzt eine spezifische Sprache von neuen Medien, die von drei Gruppen objektiver Eigenschaften konstituiert wird: von der materialen technologischen Qualität der Hardware, immateriellen technologischen Qualitäten des Kodes und von den textuellen Qualitäten (vereinfacht Hardware, Software, Text). Von der Sprache der neuen Medien geht auch ihre Ästhetik aus – die Ästhetik der Unendlichkeit zwischen Raum, Handlung und Zeit.*

*Die Analyse der technologischen Aspekte der Veränderung der Comics im Rahmen von New Media ist eine notwendige Voraussetzung für die Erforschung der Verände-*

rungen im Handeln (*Erforschung der Benutzung*) und Kontext (*Diffusion mit anderen Medien*). Im Hinblick auf die Veränderung von Webseiten und Applikationen, die als *Web 2.0* bezeichnet wird, kann man den digitalen Comic als *Comic 2.0* betrachten.

## SCHLÜSSELWÖRTER

*New Media – Remediation – digitale Ästhetik – Unendlichkeit – Sprache der Medien – Prinzipien der neuen Medien – dreidimensionales Modell der neuen Medien – Comic 2.0*

## David A. Beronä: HEUTZEITIGE HOLZSTICHGESCHICHTEN

### ANNOTATION

Der Beitrag präsentiert eine engere Auswahl von wichtigen Arbeiten aus dem Genre des Holzstichromans, dem ich mein Buch *Holzstichbücher* – die ursprünglichen grafischen Romane gewidmet habe; dies ergänze ich mit einer Auswahl von neuen Arbeiten dieses Genres, sowie auch mit dem verwandten Genre des Autorbuchs oder dem „stummen graphischen Roman“. Die Holzstichromane waren untypische „Bücher ohne Wörter“, die reale oder imaginäre Geschichten mittels der schwarzweißen grafischen Werke erzählten. Unter dem Ausdruck „Holzstichroman“ verstehen wir für diesen Zweck nicht nur klassische Holzstiche, sondern auch Holzschnitte, Linolschnitte oder Bleistiche. Obwohl die Holzstichromane ihre Wurzeln in der Geschichte der Graphik finden, einschließlich auch Blockdrücke und Spielkarten, sind sie bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts nicht entstanden und nicht publiziert worden.

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Holzstich – stumme graphische Romane – Graphik*

## Anna Křivánková: MANGA ZU BEGINN DES 21. JAHRHUNDERTS

### ANNOTATION

In den Vorstellungen der westlichen Medien figuriert Japan als eine Comic-Großmacht, wo dieses Medium eine privilegierte Stellung bekommen hat und wo seine Leserbase mehr als vier Millionen Leser von allen Generationen beträgt. Obwohl diese Vorstellung teilweise richtig ist und die Comics in Japan gern als Erziehungs- oder Werbemedien benutzt werden, wird die andere Seite nur selten erwähnt – nämlich

*die lange und problematische Entwicklung der Comics, dessen Autoren und Herausgeber verschiedenen Vorurteilen seitens der Gesellschaft widerstehen mussten, sowie der Stagnation. Die Wirkungen des revolutionären Prozesses, der in der zweiten Hälfte des 20. Jhs. aus dem Comic ein außergewöhnliches Phänomen geschaffen hat, sind jetzt aus, und die japanische Comicsszene muss heutzutage sowohl mit einer problematischen ökonomischen Situation, als auch mit der Krise kämpfen, die mit den ausgelebten Schemen und relativen Kunstrechtsfreiheit von Mainstream-Autoren zusammenhangt.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Manga – Geschichte – Internetpiraterie*

## Dušan Mulíček: COMICS VOR COMICS

**DIE ANBAHNUNG DER SPRECHBLASE IN TSCHECHISCHEN BILDERSERIEN  
DER ZWEITEN HÄLFTE DES 19. JAHRHUNDERTS**

### ANNOTATION

*Bilderserien stellten in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts eine verbreitete Form der Zeitschriftenillustration und Karikatur dar. Man kann sie nicht nur durch die Optik der Moderne ansehen, die in derzeitigen Illustrationen und Karikaturen eine Oppositionskunst zur akademischen Kunst des 19. Jahrhunderts sah, sondern man kann sie auch als eine Veränderung des Kommunikationskodes der Bildgeschichte „lesen“. Der Bild hört auf, mit dem Zuschauer durch die literarisch-symbolischen Bedeutungen zu kommunizieren. Die Botschaft beschränkt ihre Aussage auf der Ebene des Bildes und ermöglicht dadurch eine Entstehung einer komplizierten Struktur auf der Ebene der ganzen Bildgeschichte. Der Kommunikationskanal wurde so am Ende des 19. Jahrhunderts zum Antritt des Comics bereit.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Bildergeschichte – Illustration – Karikatur – zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts – Josef Mánes – Mikoláš Aleš – Světozor – Šotek – Artuš Scheiner – Kommunikationskode*

# Tomáš Prokůpek: DER KAMPF UM DIE SPRECHBLASE IN TSCHECHISCHEN BILDSERIEN UND ÜBERSETZUNGSBILDSERIEN IM VERLAUF DER 1920ER BIS ANFANG DER 1940ER JAHRE

## ANNOTATION

*Die ersten Versuche um eine Bildserie, in denen der Text primär in der Sprechblase steht, kommen in der ersten Dekade des 20. Jahrhunderts. Mehrere Jahrzehnte trifft jedoch diese Form in der tschechischen Umgebung auf Widerstand, deswegen konnte sie sich nur am Ende der 1930er Jahre durchsetzen. Der Beitrag versucht es, an konkreten Beispielen die Auswirkungen des Drucks, dem die Bildserien mit Dialogblasen ausgestellt waren, zu beschreiben.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Sprechblasen – Bildserien – formale Adaptation den übernommenen Comics – Nachkriegsrepressionen gegen Comics*

# Pavel Kořínek: ÜBER DEN „ČTYŘLÍSTEK“ MIT DER LIEBE PROLEGOMENA ZU EINER ANALYSE EINES SERIALS

## ANNOTATION

*Das neuerliche Jubiläum von Čtyřlístek, des am längstem herausgegebenen Comicjournals in der Tschechischen Republik, (2009 feierte es seine 40 Jahre, im letzten Jahr erschien die 500. Nummer) hat ein Paar publizistische Texte, ein Paar Erinnerungsinterviews mit Jaroslav Němeček und eine misslungene Ausstellung im Museum der Hauptstadt Prag mit sich gebracht. Der Beitrag hat das Ziel, eine Erforschung vom dreidimensionalen fiktiven Universum, eine Grundteilung der Chronologie von dem Čtyřlístekphänomen anzubieten und mögliche weitere Fragen für die Analyse des Čtyřlístek zu postulieren. „Die Kultzeitschrift Čtyřlístek“ (so wird sie in den Medien bezeichnet) sollte, nach vier Dekaden seiner Existenz, zum Objekt einer gründlichen kritischer Analyse werden, die das Verstehen dieses Themas von Autoren und Lesern in vielen Bezügen bestimmt korrigieren würde. Der angebotene Beitrag würde gerne zu dem ersten Schritt zu dieser Aufgabe werden.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Kindercomics – Quantitative Analyse – Panelstatistik*

# Veronika Opletalová: DER BEGRENZTE RAUM ALS HERAUSFORDERUNG PSEUDONARRATIVE STRATEGIEN IN DEN BILDWITZEN

## ANNOTATION

*Der Beitrag fokussiert die Einzelbildcartoons. Der Ausdrucksraum solcher Cartoons besteht aus einem einzigen Panel, was eine sequentielle Darstellung der Handlung unmöglich macht: Visuelle Präsentation der Narration ist bei diesen Belegen praktisch ausgeschlossen. Im Beitrag versuche ich zu zeigen, dass die Informationen im Bildwitz anders geordnet sind als bei den Sequenzmedien: Man kann hier eine größere Informationsdichte konstatieren, sowie eine elliptische Ausdrucksweise. Man kann hier aber auch Implikationen von Narrationschritten finden – sog. pseudonarrative Strategien. Der Beitrag bietet eine Klassifikation der Bildwitze im Hinblick auf die Möglichkeiten der Narration und eine Typologie der pseudonarrativen Strategien sowie Überlegungen über Grenzen zwischen dem Einzelbild und der Sequenz von mehreren Bildern/Panels.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Cartoon – Narration – Semiotik – Interferenz – Präsupposition*

# Ondřej Bláha: DIE PANELFOLGE

## ANNOTATION

*Wenn wir Comics als eine spezifische Form der Bildnarration verstehen, ist es wichtig, bei deren Erforschung die Folge der Panels in Sicht zu nehmen: ihren Zusammenhang, Anknüpfung und davon ausgehende Fähigkeit, den Leser dazu zu bewegen, den Zusammenhang zwischen den Panels sowie ihre logische Abhängigkeit zu suchen und zu finden. Das Verstehen einer Gruppe der Panels als eine Ganzheit, die eine Geschichte erzählen, eine Information übergeben usw. kann, ist die wichtigste und vielleicht auch grundlegende Eigenschaft von den Texten dieses Typs. Das Ziel dieses Beitrages ist, sich näher dem Übergang von einem Panel zu einem anderen zu widmen, ihre Rolle aus der Sicht der Verstehens der Geschichte zu beschreiben, und, wenn möglich, die Definitionseigenschaft, die den Comic von anderen Bildern in Juxtaposition (ein Fotoalbum, Bilder in einer Galerie) zu beschreiben, einschließlich auch die Überlegung über mögliche Übergangsphänomene, ihre Bedeutung und Benutzung.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Comics – Bild – Panel – Folge – Sequenz – McCloud*

## Natalia Malinowska-Jany: NARRATION IN EINEM GRAPHISCHEN ROMAN

### ANNOTATION

*Das Thema dieses Beitrags ist die Narration in einem graphischen Roman. In der Arbeit zeige ich, dass wenn der Comic auch ein selbständiges Medium ist, kann man es nicht separiert von solchen Narrativmedien (wie traditioneller Roman oder Film) analysieren. Ich beweise, dass die Literatur- und Filmtheorie auch für die Analyse des Comics passend sind. Im ersten Teil meines Beitrags konzentriere ich mich auf die Rolle des Erzählers im grafischen Roman und zeige, wo in diesem Medium Raum für seine Kommentare ist. Im weiteren Teil stehen im Zentrum meiner Analyse die Narrationsmittel, die den Comicautoren helfen, die Geschichte zu erzählen. In diesem Teil konzentriere ich mich vor allem auf folgende Probleme: wie die Temporalität, die Bewegung und verschiedene Details in der Situation, wo das grundlegende Darstellungsmittel ein Bild ist, repräsentiert werden.*

## SCHLÜSSELWÖRTER

*Comic – graphischer Roman – Narration – Erzähler*

## Ondřej Tomášek: DIE ÜBERSETZUNG UND DER COMICS

### ANNOTATION

*In der letzten Zeit freut sich der Comic einer immer größeren Aufmerksamkeit aus der Seite der akademischen Gemeinde. Für dieses Phänomen interessieren sich Wissenschaftler aus verschiedenen Bereichen. Eine Ausnahme, die den Comic immer noch als ein Objekt ablehnt, das wert ist, akademisch geforscht zu werden, stellt hier die Translatologie dar. Translatologie versteht immer noch die Übersetzung von Comics als eine Unterdisziplin der literarischen Übersetzung und beschäftigt sich mit dem Comic nicht in einer selbständigen translatologischen Disziplin. Das Paradox liegt darin, dass die Übersetzungen von anderen literarischen Formen (z. B. von Gedichten, Filmen oder Dramen) als eine selbständige translatologische Disziplin betrachtet*

werden. Die Übersetzung der Comics ist so nur in manchen Fachbeiträgen und Fallstudien beschrieben. Dieser Beitrag reflektiert diese Situation, grenzt die Übersetzung der Comics von den anderen translatologischen Disziplinen ab und analysiert die Aspekte der Comicübersetzung, die mit dieser Thematik gebunden sind. Gleichzeitig stellt er den theoretischen Rahmen für die Bewertung der Qualität der Comicübersetzung vor. Dieser basiert auf der Theorie der literarischen Übersetzung und ist für die Bedürfnisse der Comicübersetzung modifiziert.

#### SCHLÜSSELWÖRTER:

*Comic – Übersetzung – Onomatopöie – Translatologie*

### Eva Niklesová: („PFLICHT“)LEKTÜRE UND/ODER IHRE ÜBERARBEITUNG IN DIE COMICFORM

#### ANNOTATION

Als einen Trend im heutigen Comicspektrum kann man auch den Zuwachs der Zahl von comicsüberarbeitenden literarischen Werken für Kinder und Jugendliche beobachten, und das vor allem von den bekanntesten Werken, die am häufigsten in den Lesebüchern zu finden sind, und die meistens unter den Titeln der „Pflichtlektüre“ figurieren. Der Beitrag setzt sich zum Ziel, diese neuesten Werke, die dem tschechischen Leser zugänglich sind, zu beschreiben, und zwar auf der Basis der Ergebnisse der narratologischen und semiotischen Analyse der Beziehung zwischen der literarischer Vorlage und ihrer Comicadaptation, und über den Möglichkeiten ihrer sinnvollen Implementierung zur Sprachdidaktik zu informieren.

#### SCHLÜSSELWÖRTER

*Comic – „Pflichtlektüre“ – Adaptation*

# ÉTUDES SUR LA BANDE DESSINÉE: POTENTIALITÉS ET PERSPECTIVES

Pavel Ryška: COMICS STUDIES, OBJET DE LEUR ÉTUDE  
ÉTUDE DE LA BANDE DESSINÉE ET HÉRITAGE DU REVIREMENT  
FORMALISTE

## RÉSUMÉ

*Pendant les deux dernières décennies, „Comics Studies“ a commencé à se détacher du vaste cadre des études culturelles, en accentuant le caractère spécifique de la matière examinée. D'après certains protagonistes du „revirement formaliste“ et d'après leurs débats sur les différentes formes de la narration séquentielle, la nouvelle discipline devrait définir ce qui crée et établit le caractère unique de la bande dessinée. De telles propositions ont été soumises par Jeet Heer et par Kent Worcester dans l'introduction d'un recueil de textes traitant de l'histoire et de la théorie de la bande dessinée (A Comics Studies Reader, 2009); en même temps, les auteurs ont exprimé leurs doutes, quant à savoir si les questions ont été posées correctement.*

*Notre étude se rallierait volontiers à leur scepticisme et voudrait exprimer une certaine réserve à l'égard de la supposition (évidente, au premier coup d'œil) que la matière étudiée est chaque BD ou bien la BD „en tant que telle“ avec certaines caractéristiques que l'on peut, en toute circonstance, identifier, décrire et classer. L'étude tente de récapituler brièvement les difficultés auxquelles se heurte la tentative de définir la matière étudiée comme un champ consistant permettant de faire des recherches dans un champ préalablement limité.*

## MOTS CLÉS

*études de la bande dessinée – revirement formaliste – neuvième art – art séquentiel – structure formelle de la BD*

# Michal Uhl: VERS UNE ANALYSE SÉMIOTIQUE DE LA BANDE DESSINÉE AVEC LA DÉMOSTRATION DE L'ANALYSE DES RETENTISSEMENTS POSTCOLONIAUX DANS „TINTIN AU CONGO“

## RÉSUMÉ

*Notre étude a pour objet l'analyse (sémiotique) de la BD et présente une méthodologie concise qui devrait servir de mode d'emploi pour l'analyse des œuvres de BD. L'analyse est réalisée en quatre étapes fondamentales: 1. l'examen du dessin, 2. l'examen du texte, 3. l'examen du panneau comme un tout, 4. l'examen du panneau dans le contexte de l'histoire.*

*L'étude retient d'autres facteurs clés qu'il faut respecter pendant l'analyse: 1. Définition du but de l'examen – faisant appel à la réduction sélective du sujet si les circonstances la rendent possible. 2. Compréhension de la BD – demandant une connaissance approfondie de la grammaire de la BD. 3. Connaissances – Il est observé que l'œuvre académique doit se distinguer non seulement par sa forme mais aussi par son contenu avec lequel l'auteur de l'analyse doit être bien familiarisé. 4. Recherches bibliographiques – Il est recommandé de se documenter sur la BD, par exemple avec la biographie de son auteur ou avec l'état d'esprit de l'époque où la BD a été créée. La seconde moitié du texte fait une étude de cas en analysant l'une des plus fameuses BD européennes Tintin au Congo du point de vue de l'ethnocentrisme et de la représentation stéréotypée des aborigènes du Congo Belge. Quatre exemples choisis aboutissent à un bref résumé analytique.*

## MOTS CLÉS

*bande dessinée – analyse sémiotique – analyse de la BD – Tintin – Hergé – ethnocentrisme – colonialisme – racisme – Congo – Afrique – BD franco-belge*

# Michal Jareš: LIMITES DE LA BANDE DESSINÉE RECHERCHES DE NON-SEQUITUR

## RÉSUMÉ

*Notre contribution se concentre sur les recherches et sur la délimitation des frontières de la BD. Elle s'oriente surtout vers les expériences plastiques (souvent abstraites-visuelles) qui se trouvent, par exemple, dans les BD de Gary Panter, Melinda Gebbie,*

*Greg Irons, Jerry Moriarty, auteurs de mini-comix etc. Même le milieu tchèque ne reste pas de côté (cf. par exemple Viktorie Rybáková qui publie sous le pseudonyme Diamant Popelka). Ces manifestations extrêmes comportent un certain caractère d'avant-garde et deviennent peu à peu un élément rafraîchissant à l'égard de certaines BD qui s'approchent du mainstream (Kabuki). Elles soulèvent des questions auxquelles cette contribution tente d'esquisser des réponses. Dans quelle mesure, ces figures plastiques sont-elles compréhensibles? Est-ce qu'elles exigent un „autre“ mode de lecture? Quand cessent-elles d'être BD en devenant des albums fermés des artefacts plastiques avec une tendance vers l'art séquentiel? Une des questions à résoudre, c'est la recherche des catégories „non-sequitur“, imposées (et en même temps contestées) par Mc Cloud.*

#### MOTS CLÉS

*abstraction – BD abstraite – limites de la BD – Scott Mc Cloud – mini-comix*

### Martin Foret: MÉDIALITÉ INCERTAINE DE LA BANDE DESSINÉE

#### RÉSUMÉ

*Le texte examine les difficultés lors de l'introduction de la BD (de niveau sociologique et culturel général ainsi que de niveau étroitement théorique et de recherches), liées aux les difficultés de définir la BD, difficultés qui tirent leur origine de „l'indétermination médiatique“ ou de „la médialité incertaine“ de la forme de la BD. C'est pourquoi le texte s'oriente vers la problématique d'interprétation de la BD comme un média original, resp. vers la médialité de la BD (de niveau technologique ainsi de niveau de disposition) et évalue d'une manière critique l'idée de la „double naissance du média“ (Gaudreault-Marion) à l'égard de la BD.*

#### MOTS CLÉS

*bande dessinée – média – médialité – double naissance de média – code*

### Ondřej Krajtl: BANDE DESSINÉE ET NOUVEAUX MÉDIAS

#### RÉSUMÉ

*L'arrivée de la numérisation a modifié la conception traditionnelle des médias, le contexte de leur usage et leur emploi. La BD numérique emploie le langage spécifique*

*des nouveaux médias qui se distingue, objectivement, par trois caractéristiques: par la qualité technologique du matériel informatique, la qualité technique du logiciel et la qualité du texte (en bref: par le hardware, par le software et par le texte). L'esthétique de ces nouveaux médias est issue de leur propre langage: l'esthétique de l'inachèvement, déterminée par l'espace, par l'histoire et par le temps inachevés.*

*L'analyse des aspects technologiques qui modifient la BD dans le cadre des nouveaux médias est une condition initiale nécessaire pour l'examen des changements correspondants dans les activités (recherches de l'utilisation) et dans le contexte (interpénétration avec d'autres média). Vu les modifications des pages Web et de leurs applications, intitulées Web 2.0, on peut raisonner de la même façon avec la BD numérisée et l'appeler la BD 2.0.*

## MOTS CLÉS

*nouveaux médias – remédialisation – esthétique digitale – inachèvement – langage des nouveaux médias – principes des nouveaux médias – modèle tridimensionnel des nouveaux médias – BD 2.0*

## David A. Beronä: HISTOIRES ACTUELLES XYLOGRAPHIQUES

### RÉSUMÉ

*La contribution contient un choix restreint d'oeuvres du genre du roman xylographique, œuvres que j'ai traitées dans mon livre Livres xylographiques: Romans graphiques d'origines; il est complété par un choix d'œuvres contemporaines de ce genre ainsi que de genres apparentés: le livre d'auteur et „le roman graphique muet“. Les romans xylographiques constituaient des „livres sans mots“ insolites qui racontaient des histoires réalistes et imaginaires par l'intermédiaire d'œuvres graphiques en noir et blanc. À cette fin, le terme du „roman xylographique“ renferme non seulement des xylographies, mais aussi des gravures sur bois, des gravures sur linoléum et des gravures sur acier. Même si les romans xylographiques trouvent leurs racines dans l'histoire de l'art graphique, y compris avec l'impression de blocs et de cartes à jouer, ils n'ont pas pris naissance et n'ont pas été publiés avant le début du vingtième siècle.*

## MOTS CLÉS

*romans xylographiques – romans graphiques muets – art graphique*

## Anna Křivánková: LE MANGA AU DÉBUT DU 21ÈME SIÈCLE

### RÉSUMÉ

*Selon les médias occidentaux, le Japon fait autorité en matière de BD, car cette forme d'expression y jouit d'une situation privilégiée et s'appuie sur une base de consommateurs comportant plusieurs millions de lecteurs assidus de tous les âges. Bien que cette idée soit partiellement juste et qu'au Japon la BD soit souvent exploitée également comme moyen éducatif et publicitaire, on signale rarement le revers de la médaille: le développement long et difficile de la BD japonaise dont les auteurs et les éditeurs ont souvent à affronter les préjugés les plus divers de la part de la société, ainsi que la stagnation contemporaine du monde de la BD. Les effets du processus révolutionnaire qui, au cours de la deuxième moitié du 20ème siècle, avaient fait de la BD japonaise un phénomène hors pair, s'estompent peu à peu à présent: d'une part, la BD japonaise contemporaine doit s'adapter à une crise économique accablante due à une diminution notable de ses lecteurs et d'autre part à une crise créatrice des auteurs qui s'explique par l'exploitation des mêmes thèmes désuets, ainsi que par leur manque de liberté de création.*

### MOTS CLÉS

*manga – histoire – piraterie sur l'Internet*

## Dušan Mulíček: LA BANDE DESSINÉE AVANT LA BANDE DESSINÉE PRÉFIGURATIONS DE BULLES DANS LES RÉCITS EN IMAGES TCHÈQUES DE LA DEUXIÈME MOITIÉ DU 19ÈME SIÈCLE

### RÉSUMÉ

*On trouve beaucoup de récits en images, conjointement avec les illustrations et les caricatures, dans les journaux publiés dans la deuxième moitié du 19ème siècle. On peut les „lire“ non seulement du point de vue du moderne, qui considérait l'illustration et la caricature de l'époque comme une opposition envers l'art académique du 19ème siècle, mais aussi du point de vue de la BD, c'est-à-dire comme une transformation du code communicatif des récits en images. L'image cesse de communiquer avec le spectateur par l'intermédiaire de sens littéraires et symbolistes. L'énoncé se réalise seulement au niveau de l'image et facilite ainsi la naissance d'une structure plus compliquée au niveau du récit en image dans son ensemble. À la fin du 19ème siècle, le milieu de la communication est ainsi prêt à l'arrivée de la bande dessinée.*

## MOTS CLÉS

*récit en images – illustration – caricature – deuxième moitié du 19ème siècle – Josef Mánes – Mikoláš Aleš – Světozor – Šotek – Artuš Scheiner – code de communication*

# Tomáš Prokůpek: LUTTE EN FAVEUR DE LA BULLE DANS LA BANDE DESSINÉE TCHÈQUE ET LES TRADUCTIONS VENUES DE L'ÉTRANGER DEPUIS LES ANNÉES VINGT JUSQU'ÀUX ANNÉES QUARANTE DU 20ÈME SIÈCLE

## RÉSUMÉ

*En Tchécoslovaquie, les premiers essais de BD avec les dialogues placés dans des bulles remontent à la première décennie du 20ème siècle. Pendant des décennies, dans le milieu tchèque, cette formule nouvelle s'est heurtée à une opposition manifeste, aussi ne s'est-elle imposée qu'à la fin des années trente. Notre contribution essaie de décrire, au moyen d'exemples concrets, les pressions auxquelles étaient exposées ces BD avec les dialogues dans les bulles, puis d'en détecter les causes.*

## MOTS CLÉS

*dialogues dans les bulles – bandes dessinées – adaptations formelles des BD étrangères – représailles d'après-guerre contre la BD*

# Pavel Kořínek: À ČTYŘLÍSTEK [LE TRÉFLE À QUATRE-FEUILLES] WITH LOVE PROLEGOMÈNES À L'ANALYSE D'UNE SÉRIE

## RÉSUMÉ

*Le récent double anniversaire de Čtyřlístek, le plus ancien journal tchèque de BD (il a fêté, en 2009, son 40ème anniversaire et a publié, l'an dernier, son 500ème numéro) a été marqué par quelques textes de publicistes, une poignée d'entretiens commémoratifs avec Jaroslav Němeček et une exposition ratée dans le Musée de la Capitale Prague. Cette étude a pour objet la reconnaissance analytique de l'univers fictif de Třespoprský, le proposition d'une segmentation chronologique primaire du „phénomène Čtyřlístek“ et propose de nouveaux questionnements pour d'ultérieures analyses de Čtyřlístek. Après ses quatre décades d'existence, le „journal cult Čtyřlístek“ (comme il est souvent*

*présenté dans les médias) serait devenu l'objet d'une analyse critique solide laquelle élargirait et aussi corrigerait sans doute les réflexions sur le sujet, réflexions jusqu'à présent formulées par les auteurs, les lecteurs ou les passionnés. Notre contribution aiderait devenir la première étape vers ce but...*

#### MOTS CLÉS

*BD pour enfants – analyse quantitative – statistiques des panneaux*

### Veronika Opletalová: ESPACE LIMITÉ EN GUISE D'UN APPEL STRATÉGIE PSEUDO-NARRATIVE DANS LES CARTOONS

#### RÉSUMÉ

*L'espace où un cartoon peut s'exprimer renferme un seul champ d'image ce qui rend impossible de représenter une action séquentielle. Dans ce cas, une narration présentée visuellement est ici presque exclue. Le texte essaie de montrer qu'un cartoon – vu son espace limité – contient les informations dont la structure se différencie de celle des médias séquentiels. On peut constater qu'on y trouve des informations condensées, un caractère elliptique et certaines implications des pas narratifs: donc soi-disant stratégie pseudo-narrative. Le texte présente une classification des cartoons en fonction de leurs possibilités narratives et de la typologie des stratégies pseudo-narratives utilisées. Il contient également une réflexion sur les limites séparant un seul champ d'image d'une séquence d'images.*

#### MOTS CLÉS

*cartoon – narration – sémiotique – inférence – présupposition*

### Ondřej Bláha: SUCCESSION DES PANNEAUX

#### RÉSUMÉ

*Si l'on considère la BD comme une forme spécifique de la narration en images, alors un des aspects importants lors de l'examen de sa structure est l'arrangement des différentes images (panneaux), leur liaison, leur renouement; d'où provient leur faculté d'obliger le lecteur à chercher et de trouver leurs relations logiques. En effet, c'est la propriété la plus importante et la plus fondamentale de ces œuvres: à savoir de percevoir les*

*groupes de panneaux de BD comme un ensemble indivisible capable de raconter une histoire, donner une information etc. Le but de notre contribution est de traiter des thèmes de passage d'un panneau à l'autre, de réfléchir à son importance pour la compréhension de la narration, de définir, éventuellement, les caractéristiques qui distinguent les images de la BD des autres images juxtaposées (albums de photos, tableaux dans une galerie etc.) et de considérer des types possibles de passage, leurs significations et leurs utilisations.*

#### MOTS CLÉS

*bande dessinée – image – panneau – succession – séquence – McCloud*

### Natalia Malinowska-Jany: NARRATION DANS LE ROMAN GRAPHIQUE

#### RÉSUMÉ

*Le texte montre que même si la BD est un médium indépendant, on ne peut pas l'analyser séparément des autres médias narratifs comme, par exemple, le roman traditionnel ou le cinéma. Le texte démontre que la science littéraire ainsi que la science de cinématographique sont également appropriées pour l'analyse de la BD. La première partie du texte s'occupe du rôle de narrateur dans le roman graphique et montre où se trouve la place pour ses commentaires. Le texte attire aussi l'attention sur les moyens narratifs à l'aide desquels les auteurs de BD peuvent raconter leurs histoires. Le texte se concentre ici sur les problèmes suivants: comment représenter le temps, le mouvement et les différents détails dans la situation où l'on ne dispose que des images.*

#### MOTS CLÉS

*bande dessinée – roman graphique – narration – narrateur*

### Ondřej Tomášek: TRADUCTION ET BANDE DESSINÉE

#### RÉSUMÉ

*Ces dernières années, la BD a attiré de plus en plus l'attention de la communauté académique. De plus en plus de disciplines scientifiques commencent à s'occuper de ce phénomène. Une des rares exceptions, qui jusqu'à présent refuse de considérer la BD comme un sujet digne des recherches académiques, c'est la discipline de la traduction. Elle consi-*

dère la traduction de la BD comme une sous-discipline de la traduction littéraire et ne s'occupe pas d'elle en tant que discipline autonome. Les traductions des autres formes d'art (par ex. des poèmes, des films, des pièces de théâtre) sont, paradoxalement, considérées comme des disciplines de traduction autonomes. La traduction de la BD est décrite seulement dans quelques articles spécialisés et dans quelques études de cas. Notre texte réfléchit à cette situation, cerne la traduction de la BD par rapport à d'autres disciplines de traduction et analyse les aspects de la traduction de la BD liés avec cette problématique; il présente ces aspects à partir des traductions tchèques de différentes œuvres de la BD. En même temps, on présente un cadre théorique pour la création et pour l'évaluation de la qualité de la traduction BD. Il est fondé sur la théorie de la traduction littéraire et il est dûment modifié pour les besoins de la traduction de la BD.

#### MOTS CLÉS

*bande dessinée – traduction – universalité – onomatopée – discipline de traduction*

### Eva Niklesová: LECTURE SCOLAIRE („OBLIGATOIRE“) ET/OU SON HABILLAGE BÉDÉISTIQUE ?

#### RÉSUMÉ

Parmi les tendances caractérisant la BD actuelle, on trouve l'éclosion des adaptations en BD des œuvres littéraires pour les enfants et pour la jeunesse. Cela concerne surtout des œuvres d'une réputation mondiale que l'on met dans les livres de lecture et qui constituent soi-disant „la lecture scolaire obligatoire“. Le but de notre contribution est de dresser un aperçu de ces œuvres récemment publiées, œuvres accessibles au lecteur tchèque, d'analyser les rapports entre l'original littéraire et sa forme BD et d'en tirer des conséquences du point de vue de la réussite des adaptations en BD et les possibilités de les incorporer convenablement dans l'enseignement des langues.

#### MOTS CLÉS

*bande dessinée – „lecture scolaire obligatoire“ – adaptation*

# ESTUDIOS DEL CÓMIC: POTENCIAL Y PERSPECTIVAS

## Pavel Ryška: ¿QUÉ ESTUDIAN LOS COMICS STUDIES? ESTUDIOS DEL CÓMIC Y LA HERENCIA DEL GIRO FORMALISTA

### RESUMEN

*En los últimos veinte años, los comics studies se han ido separando del amplio marco de los estudios culturales como una disciplina independiente poniendo énfasis en el carácter específico del objeto de investigación. Según algunos protagonistas del “giro formalista” implicados en la discusión sobre las diversas formas de la narrativa secuencial, la tarea principal de la nueva disciplina debería ser la determinación de los factores que establecen la singularidad del cómic como medio de comunicación. Jeet Heer y Kent Worcester formularon una propuesta similar en la introducción a su antología de estudios que indagan sobre la historia y la teoría del cómic (A Comics Studies Reader, 2009); sin embargo, expresaron también cierta duda sobre el planteamiento correcto de esas preguntas. Comparto su escepticismo y considero dudoso el a primera vista evidente presupuesto de que el objeto del estudio lo constituye todo cómic o, incluso, el cómic “como tal” que reúne ciertos rasgos distintivos que se puedan identificar, describir y ordenar.*

*En este texto, trataré de recapitular brevemente las dificultades que enfrenta el intento de delimitar el objeto del estudio como un campo consistente y moverse un espacio previamente delimitado.*

### PALABRAS CLAVE

*estudios del cómic – giro formalista – novena arte – arte secuencial – definición del cómic – estructura formal del cómic.*

## Michal Uhl: CAMINO HACIA UN ANÁLISIS SEMIÓTICO DEL CÓMIC EJEMPLO DEL ANÁLISIS DE LOS ECOS POSCOLONIALES EN EL CÓMIC TINTIN EN EL CONGO

### RESUMEN

*El texto discute el tema del análisis (semiótico) del cómic y esboza una metodología que pueda servir para guiar el análisis del cómic. El análisis consta de cuatro fases básicas:*

*1. estudio de la imagen 2. estudio del texto 3. análisis individual de las viñetas 4. análisis de la viñeta en el contexto del argumento de la obra.*

*El texto describe cuatro momentos cruciales que merecen la atención a la hora de llevar a cabo el análisis. 1. Definición del objetivo del análisis –si las circunstancias lo permiten, debería restringirse el tema de la investigación 2. Comprensión del cómic –requiere una compresión más profunda de la gramática del cómic 3. Conocimiento –el trabajo académico incluye no sólo la forma, sino también el contenido que el analista comprende. 4. Búsqueda de información –se recomienda familiarizarse con el contexto del cómic como, por ejemplo, la trayectoria del autor, el ambiente social de la época de la creación de la obra. La segunda parte del texto lo constituye un estudio de caso que analiza uno de los cómics europeos más famosos Tintin en el Congo, cuyo análisis revela una representación etnocéntrica estereotipada de los indígenas en el Congo belga. Después de presentar el análisis de cuatro ejemplos del cómic, procederemos a las conclusiones finales.*

#### PALABRAS CLAVE

cómic – análisis semiótico – análisis del cómic – Tintin – Hergé – etnocentrismo – colonialismo – racismo – Congo – África – cómic franco-belga

### Michal Jareš: LÍMITES DEL CÓMIC BÚSQUEDA DE NON-SEQUITUR

#### RESUMEN

*El presente texto se centra en la exploración y la delimitación de las fronteras del cómic con una atención especial a los experimentos visuales abstractos que encontramos en los cómics de Gary Panter, Melinda Gebby, Greg Irons, Jerry Moriarty, en los autores de mini-comics, etc. Tampoco dejamos de lado el ambiente cultural checo (p.e. Viktorie Rybáková, conocida bajo seudónimo Diamant Popelka). A pesar de que estas expresiones artísticas extremas de rasgos vanguardistas van penetrando como elementos innovadores en algunos cómics más próximos al “mainstream”(Kabuki), suscitan, sobre todo, una serie de preguntas que intentaremos responder en este texto, aunque de forma incompleta. ¿Hasta qué punto son comprensibles las formas artísticas más extremas? ¿Requieren un modo distinto de lectura? ¿Cuándo dejan de ser cómics convirtiéndose en un conjunto cerrado de artefactos artísticos visuales que sólo se asemejan al arte secuencial? Una*

*de las cuestiones para indagar sería la búsqueda de la categoría “non-sequitur” propuesta (pero también puesta en duda) por McCloud.*

#### PALABRAS CLAVE

*abstracción – cómic abstracto – límites del cómic – Scott McCloud – mini-cómic*

### Martin Foret: INCIERTA MEDIALIDAD DEL CÓMIC

#### RESUMEN

*El presente texto se deja guiar por la idea de que las dificultades a la hora de establecer el cómic tanto a nivel socio-cultural general, como a nivel teórico/científico se relacionan con las dificultades de definición causadas por “la indeterminación mediática” e “incierta medialidad” del cómic como “forma de expresión”. Por ello, el presente trabajo se centra en la problemática de la comprensión del cómic como medio singular, y la medialidad del cómic (a nivel de la tecnología y el dispositivo); también se reflexionará críticamente sobre el concepto del “doble nacimiento del medio” (Gaudreault – Marion) en relación con el cómic.*

#### PALABRAS CLAVES

*cómic – medio – medialidad – doble nacimiento de los medios – código*

### Ondřej Krajtl: CÓMIC Y LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

#### RESUMEN

*La llegada de la digitalización cambió la comprensión de los medios de comunicación tradicionales, los contextos de su consumo, y su uso. El cómic digital como artefacto expresivo utiliza un lenguaje especial de los nuevos medios de comunicación conformado por tres grupos de características objetivas: cualidades materiales tecnológicas del hardware, cualidades inmateriales tecnológicas del código y las cualidades textuales (dicho de forma simplificada: hardware, software, texto). Del lenguaje de los nuevos medios de comunicación parte también su estética – estética de la infinitud que se debe a la infinitud del espacio, narración y el tiempo.*

*El análisis de los aspectos tecnológicos de las transformaciones del cómic en el marco de los nuevos medios de comunicación constituye un punto de partida indispensable*

*del estudio de las transformaciones de las conductas (estudio del uso) y de los contextos del uso. Con referencia a la evolución de las páginas web y las aplicaciones que se suele expresar como web 2.0, podremos indagar sobre el cómic de esta forma y denominarlo también como cómic 2.0.*

### PALABRAS CLAVE

*nuevos medios de comunicación – remediación – estética digital – infinitud – lenguaje de los nuevos medios de comunicación – principios de los nuevos medios de comunicación – modelo tridimensional de los nuevos medios de comunicación – cómic 2.0*

## David A. Beronä: HISTORIAS GRABADAS EN MADERA DE NUESTRA ERA

### RESUMEN

*Este trabajo presenta la selección de notables novelas grabadas en madera a las que dediqué mi libro titulado Libros grabados en madera: novelas gráficas originales y complementado con la selección de algunas obras contemporáneas de ese género o de los géneros próximos como libro de artista o novela gráfica muda. Las novelas grabadas en madera fueron libros extraordinarios “sin palabras” que narraban historias reales o imaginadas mediante obras gráficas en blanco y negro. El término “novela grabada en madera” no abarca, para el propósito de este trabajo, sólo obras grabadas en madera propiamente dichas, sino también obras de xilografía, grabados en linóleo o plomo. Aunque las novelas grabadas en madera tienen sus raíces en la historia de las artes gráficas, incluidos las impresiones en bloque y la baraja, ni aparecieron, ni se publicaron ningunos hasta los principios del s. XX.*

### PALABRAS CLAVE

*novelas grabadas en madera – novelas gráficas mudas – gráfica*

## Anna Křivánková: MANGA A PRINCIPIOS DEL SIGLO 21

### RESUMEN

*En el imaginario occidental, el Japón se considera la verdadera gran potencia del cómic cuyo público alcanza varios millones de lectores entusiasmados de todas las generaciones.*

ciones. A pesar de que esta imagen se basa parcialmente en la realidad –el cómic se ha difundido en el Japón como medio de la publicidad o se usa con fines educativos– muy pocas veces se menciona la otra cara de la moneda: un largo y problemático desarrollo del cómic japonés, cuyos autores y las casa editoriales a menudo tenían que enfrentar prejuicios de la sociedad y cierto estancamiento que atraviesa el sector del cómic. Los efectos del proceso revolucionario que convirtió el cómic japonés en un fenómeno absolutamente extraordinario se han venido esfumando y el sector del cómic japonés tiene que superar no sólo la situación económica difícil causada por la fuga de los lectores, sino también una crisis de creatividad relacionada con esquemas y formas anticuados, y relativa poca libertad creativa de los autores de la corriente principal.

#### PALABRAS CLAVE

*manga – historia – piratería en internet.*

### Dušan Mulíček: CÓMIC ANTES DEL CÓMIC INTUICIÓN DEL BOCADILLO EN NARRACIONES GRÁFICAS CHECAS DE LA SEGUNDA MITAD DEL S. XIX

#### RESUMEN

Las narraciones gráficas representaron una de las formas más difundidas de las ilustraciones y las caricaturas en las revistas de la segunda mitad del s. XIX. Se les puede entender tanto con la óptica moderna, la cual consideraba la caricatura y la ilustración como una oposición artística del s. XIX al arte académico, como con los preceptos del cómic como un cambio del código comunicativo de las narraciones gráficas. La imagen deja de comunicar con el espectador a través de significados literario-simbólicos. El mensaje se expresa solamente a través de la imagen creando de esta forma estructuras más complejas. El canal comunicativo ya estaba preparado a finales del s. XIX para la llegada del cómic.

#### PALABRAS CLAVE

*narración en imágenes – ilustración – caricatura – sekunda mitad del siglo XIX – Josef Mánes – Mikoláš Aleš – Světozor – Šotek – Artuš Scheiner – código comunicativo*

# Tomáš Prokůpek: LUCHA POR EL BOCADILLO EN LAS NARRACIONES GRÁFICAS CHECAS Y EXTRANJERAS DESDE LOS PRINCIPIOS DEL S. XX HASTA LOS AÑOS 40

## RESUMEN

*Los primeros intentos de crear narraciones gráficas checas con diálogos colocado en bocadillos se datan a la primera década del s. XX. Sin embargo, en el ámbito checo, esta forma progresista enfrentaba resistencia evidente de manera que no consiguió arraigar hasta los finales de los años 30. Este trabajo describe ejemplos concretos de las presiones a las que fueron sometidas las narraciones gráficas con diálogos en bocadillos e intenta explicar sus causas.*

## PALABRAS CLAVE

*diálogos en bocadillos – narraciones gráficas – adaptación formal de los cómics traducidos – represión en la época de posguerra contra el cómic*

# Pavel Kořínek: „ČTYŘLÍSTEK“: UNA HISTORIA DE AMOR PROLEGÓMENO DEL ANÁLISIS DE UNA SERIE

## RESUMEN

*El reciente doble aniversario de la revista de cómic checa Čtyřlístek, revista de la más larga tradición de publicación ininterrumpida en el país (en 2009 cumplió 40 años de su existencia y el año pasado, además, salió su quingentésimo número), fue acompañado por la publicación de unos cuantos artículos, un puñado de entrevistas similares con Jaroslav Němeček y una exposición poco lograda en el Museo Metropolitano de Praga. El presente texto ofrece una exploración analítica del universo ficticio, propone una cronología del fenómeno de la revista Čtyřlístek y plantea preguntas para su futuro análisis. Después de cuatro décadas de existencia, la revista debería convertirse en el objeto de un análisis crítico que ampliara y en muchos aspectos corrigiera la percepción actual del tema por los lectores de Čtyřlístek y el propio autor. El presente texto pretende dar el primer paso hacia este objetivo...*

## PALABRAS CLAVE

*cómic infantil – análisis cuantitativo – estadística de las viñetas*

## Veronika Opletalová: ESPACIO LIMITADO COMO DESAFÍO DE LA ESTRATEGIA SEUDONARRATIVA DE LOS CHISTES GRÁFICOS

### RESUMEN

*El espacio expresivo del chiste gráfico consta de una sola viñeta, lo que hace imposible plasmar secuencialmente la historia, por tanto, la presentación gráfica del desarrollo de la narración es virtualmente imposible en este tipo de textos. En el presente trabajo intentaré demostrar que el chiste gráfico, a causa del espacio limitado, estructura la información de una forma distinta en comparación con otros medios secuenciales. Entre otras estrategias, observamos la compresión de la información, elipsis e la implicación de algunas fases de la narración, la llamada estrategia seudonarrativa.*

*Al mismo tiempo, proponemos una clasificación de los chistes gráficos utilizando como criterio las modalidades narrativas y la tipología de las estrategias seudonarrativas. Al final reflexionaremos sobre los límites conceptuales entre una viñeta y una secuencia de dibujos.*

### PALABRAS CLAVE

*chiste gráfico – narración – semiótica – inferencia – presuposición*

## Ondřej Bláha: SUCESIÓN DE LAS VIÑETAS

### RESUMEN

*Entendiendo el cómic como una forma específica de la narración gráfica, uno de los aspectos más significativos del estudio de su estructura será el orden de las viñetas, su coherencia y cohesión, que incitan al lector a buscar y hallar relaciones lógicas entre ellas. La percepción de un grupo de viñetas como un todo indivisible capaz de narrar una historia o transmitir información es una cualidad básica y, a lo mejor, la más importante de este tipo de obras. El objetivo de este texto es estudiar la transición entre las viñetas –tipos de la transición, su significado y su uso–, reflexionar sobre su importancia en la comprensión del funcionamiento de la narración en el cómic, e indagar sobre los rasgos distintivos de la secuencia de viñetas frente a otro tipo de imágenes yuxtapuestas (álbum de fotografías, cuadros, etc.).*

### PALABRAS CLAVE

*cómic – imagen – panel – sucesión – secuencia – McCloud*

## Natalia Malinowska-Jany: NARRACIÓN EN LA NOVELA GRÁFICA

### RESUMEN:

*El tema del presente trabajo es la narración en la novela gráfica. Intento demostrar que a pesar de que el cómic constituye un medio independiente, no es posible analizarlo separándolo de otros medios narrativos como la novela tradicional y la película. Alego evidencias de que el estudio de la literatura y las películas se complementan. En la primera parte de este texto me concentro en el papel del narrador en la novela gráfica; en la segunda parte presto atención a los medios narrativos usados en los cómics, de los cuales estudio con más detalles los modos de representar el transcurso del tiempo, el movimiento y unos otros aspectos más tomando en cuenta que en el contexto del cómic el autor tiene a su disposición básicamente recursos gráficos.*

### PALABRAS CLAVE

cómic – novela gráfica – narración – narrador.

## Ondřej Tomášek: TRADUCCIÓN Y EL CÓMIC

### RESUMEN

*En los últimos años, el cómic atrae cada vez más atención de los estudiosos y cada vez más disciplinas lo convierten en el objeto de su estudio. Una de las excepciones es la traductología, la cual se resiste a aceptar el cómic como digno objeto de su investigación y como una subdisciplina independiente al considerarlo parte de la traducción literaria, lo que causa una paradoja, ya que la traducción de otras formas artísticas (p.e. poemas, películas u obras dramáticas) sí que figura entre las subdisciplinas de la traductología. La traducción del cómic, por tanto, aparece como tema principal de sólo unos cuantos artículos científicos y estudios de caso. El presente texto refleja esta situación y delimita la traducción del cómic como subdisciplina independiente de la traductología. Al mismo tiempo, analiza algunos aspectos de la traducción del cómic relacionados con la problemática estudiada, que documenta con ejemplos checos de las traducciones de distintos cómics. También presentamos un marco teórico de la traducción del cómic y su evaluación basados en la teoría de la traducción literaria adaptada apropiadamente para los fines de la traducción del cómic.*

### PALABRAS CLAVE

cómic – traducción – universalias – onomatopeyas – traductología

# Eva Niklesová: LECTURA („OBLIGATORIA ESCOLAR“) Y/O SU ADAPTACIÓN EN EL CÓMIC?

## RESUMEN

Una de las tendencias en el campo actual del cómic es, entre otras cosas, el auge de la adaptación de las obras literarias infantiles y juveniles, a veces mundialmente reconocidas, que encontramos muchas veces en las antologías escolares o en la lista de la lectura obligatoria escolar. El presente texto se propone a explorar las adaptaciones más recientes de dichas obras que están a disposición del lector checo. Después de llevar a cabo un análisis narratológico y semiótico de las relaciones entre la obra original y su adaptación, reflexionaremos hasta qué punto sería sensata su implementación en la enseñanza.

## PALABRAS CLAVE

cómic – „lectura obligatoria escolar“ – adaptación

# ИЗУЧЕНИЕ КОМИКСОВ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Pavel Ryška: ЧТО ИЗУЧАЮТ COMICS STUDIES?  
ИЗУЧЕНИЕ КОММИКСА И НАСЛЕДСТВО ФОРМАЛИСТИЧЕСКОГО  
ПЕРЕВОРОТА

## АБСТРАКТ

*Comics studies* выделились из более широких рамок культурологических исследований в течение последних двух десятилетий. Они стали самостоятельной дисциплиной, так как этого требовал специфический характер исследуемого или предмета. По словам некоторых протагонистов «формалистического переворота» в дискуссии по поводу разных форм секвенционных нарративов, ключевой задачей новой области исследования должно стать определение того, что создает неповторимость комикса как формы СМИ. Такие предложения высказали Жет Гир и Кент Ворчестер во введении к сборнику текстов, исследующих историю и теорию комиксов (*A Comics Studies Reader*, 2009); которые одновременно выразили сомнение в правильности высказанных вопросов.

Автор предложенного текста хочет присоединиться к данному скептическому подходу и выразить недоверие к (на первый взгляд очевидной) предпосылке, что предметом изучения является комикс или даже комикс «как таковой» с его характеристическими чертами, которые можно при любых условиях идентифицировать, определить и упорядочить. Мы пытаемся коротко повторить, с какими проблемами встречается попытка определить предмет изучения в качестве консистентного поля и работать в строго ограниченной области.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

изучение комикса – формалистический переворот – девятое искусство – секвенционное искусство – определение комикса – формальная структура комикса.

# Michal Uhl: НА ПУТИ К СЕМАНТИЧЕСКОМУ АНАЛИЗУ КОММИКСА

## ПРИМЕР АНАЛИЗА ПОСТКОЛОННИАЛЬНЫХ ТОНОВ В КОММИКСЕ ТИНТИН В КОНГО

### АБСТРАКТ

Текст направлен на тему (семиотического) анализа комикса и представляет собой краткую основу методологии, которая должна послужить руководством для анализа произведений в форме комикса. Анализа проводится в четырех ключевых фазах – 1. исследование картины как части комикса, 2. исследование текстовой части. 3. исследование целого поля. 4. исследование поля комикса в контексте действия.

Текст тематизирует и другие ключевые моменты, которые стоит принимать во внимание в целях проводимого анализа. 1. Определение цели исследования – вызывает к селективному редуцированию темы там, где это возможно, 2. понимание комикса – требование более глубокого понимания грамматики комикса, 3. фактическая поддержка – напоминание о том, что академическая работа должна, наряду с формой, иметь и содержание, в котором проводимый анализ разбирается. 4. поиск информации – предложение познакомиться с новой информацией, касающейся комикса, такой как судьба автора или общественное настроение во время возникновения комикса. Вторая половина текста занимается *case studies* – анализом одного из самых известных европейских комиксов – Тинтин в Конго с точки зрения этноцентризма и стереотипизированного отображенияaborигенов в бельгийском Конго. Четыре выбранных примера переходят в короткие аналитические выводы.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

комикс – семиотический анализ – анализ комикса – Тинтин – Герге – этноцентризм – колониализм – расизм – Конго – Африка – франкобельгийский комикс.

## Michal Jareš: ГРАНИЦЫ КОМИКСА ПОИСК НОН СЕКУИТУР

### АБСТРАКТ

*Цель статьи – найти и определить границы комикса, прежде всего в картических (часто абстрактно-визуальных) экспериментах, встречающихся, например, в произведениях Гариго Пантера, Мелинды Гебби, Грега Ирона, Йеррыго Мориантыго и у авторов мини-комиксов. Не хочется оставлять в стороне и чешскую среду (напр. Викторию Рибакову – под псевдонимом Диамант Золушка). Такие экстремные проявления характеризуются определенным моментом авангардности, постепенно становятся каким-то моментом остранения некоторых основных движений комиксов (напр. Кабуки). Прежде всего, они, однако, дают возникнуть многим вопросам, ответы на которые попробует предложить представленная статья. Насколько эти периферийные формы еще понятны? Требуется ли для них «другой» способ прочтения? Когда они перестают быть комиксами и становятся закрытыми альбомами артефактов искусства, характерных тенденцией к секвенционному искусству? Одним из возможных решений представленной проблемы является поиск категории «нон секуитур», продвигаемой (а также поставленной под вопрос) Мак Клоудом...*

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*абстракция – абстрактный комикс – границы комикса – Скотт Мак Клоуд – миникомикс*

## Martin Foret: НЕПРОЧНАЯ МЕДИАЛЬНОСТЬ КОМИКСА

### АБСТРАКТ

*В основе текста лежит мысль о том, что проблемы, связанные с этаблированием комикса (как на общем, социокультурном, так и на теоретическом / исследовательском уровне) связаны с проблемами определения, которые, в свою очередь, вызваны «медиальной неопределенностью» или, так сказать, «непрочностью» комикса как «формы». Поэтому текст сосредоточится на проблемах понимания комикса как своеобразного ме-*

*диума, resp. медиальности коммикса (включая уровень технологии и диапозитива), а также критическом осмыслении концепта «двойного происхождения медиума» (Годрольд – Марион) по отношению к коммиксу.*

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*коммикс – медиум – медиальность – двойное происхождение медиума – код*

## Ondřej Krajtl: КОММИКС И НОВЫЕ МЕДИИ

### АБСТРАКТ

*Приход дигитализации изменил понимание традиционных СМИ, контекст их использования и применения. Дигитальный коммикс как артефакт новых СМИ пользуется специфическим языком, определяемым тремя группами объективных свойств: материальными технологическими качествами оборудования, нематериальными технологическими качествами кода и текстуальными качествами (в упрощенной форме – оборудование – программное обеспечение – текст). Язык новых СМИ определяет их эстетическую форму – форму неоконченную, связанную с бесконечным пространством и временем.*

*Анализ технологических аспектов изменений коммикса в рамках новых СМИ является необходимой предпосылкой для исследования изменений в поведении (в использовании коммикса) и в контексте (связь с другими СМИ), которые ими вызваны. Ссылаясь на изменения вебсайтов и приложений, обозначенные как веб 2.0, можно говорить также о дигитальном коммиксе и назвать его коммиксом 2.0.*

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*новые СМИ – ремедиация – дигитальная эстетика – неоконченность – язык новых СМИ – принципы новых СМИ – трехразмерная модель новых СМИ – коммикс 2.0*

## David A. Beronä: СОВРЕМЕННЫЕ ИСТОРИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГРАВЮРЫ НА ДЕРЕВЕ

### АБСТРАКТ

Статья представляет собой выборку из основных работ в жанре романа в форме гравюры на дереве, который был мной исследован в моей книге «Книги в форме гравюры на дереве: исконные графические романы», которую я дополняю выборкой как из современных работ приведенного жанра, так и близких жанров авторской книги и также «немого графического романа». Романы в форме гравюры на дереве представляли собой нетипичные «книги без слов», рассказывающие реалистичные или вымышенные рассказы посредством черно-белых графических изображений. Под «романом в форме гравюры на дереве» понимается для целей представленной статьи не только классические гравюры, но также и ксилографические работы и гравюры на свиньце. Несмотря на то, что романы в форме гравюры на дереве имеют свои корни в истории графики, которая включала блоковые листы и игральные карты, до начала двадцатого века они не возникали и не были опубликованы.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

романы в гравюры на дереве – немые графические романы – графика

## Anna Křiváneková: МАНГА В НАЧАЛЕ XXI ВЕКА

### АБСТРАКТ

В представлении западных СМИ Япония часто выступает как держава комиксов, в которой указанный жанр занял ведущее место, имея читательскую базу в несколько миллионов читателей всех поколений. Несмотря на то, что такое представление отчасти соответствует реальности – в Японии на самом деле комикс используется очень часто, в том числе в качестве образовательного или рекламного средства, – надо сказать и об обратной стороне медали, о которой упоминается реже. Дело в том, что комикс в Японии имел длинную и проблематичную историю развития, его авторы и издатели часто и боролись с разного рода предрасудками со стороны общества, и на современном уровне комикс борьет-

ся со стагнацией. Революционный процесс, сделавший в течение второй половины XX века из комикса исключительный феномен, в настоящее время завершен и его воздействие на исходе. Японская сцена комиксов должна, таким образом, справиться с трудной экономической ситуацией, вызванной снижением количества читателей, и также с творческим кризисом, связанным с пережитками существующих схем и относительной несвободой творчества мейнстримовых авторов.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*манга – история – интернет-пиратство*

## Dušan Mulíček: КОМИКС ДО КОМИКСА

ПРЕДЧУВСТВИЕ ПУЗЫРЕЙ В ЧЕШСКИХ МУЛЬТИКАХ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XIX ВЕКА

## АБСТРАКТ

*Истории в форме картинок представляли собой распространенную форму иллюстраций в журналах и карикатурах второй половины XIX века. Их можно «читать» не только сквозь призму современности и модернизма, видевших в иллюстрациях и карикатурах данного времени историю оппозиции к академическому искусству XIX века, но также через медиум комикса, как изменение кода коммуникации историй в картинках. Картина перестает коммуницировать со зрителем через литературные и символические значения. Она ограничивается уровнем самой себя, чем создает возможность для возникновения более сложной структуры на уровне целой истории в картинках. Каналы коммуникации, таким образом, в конце XIX века оказались готовы к приходу комикса.*

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*история в картинках – иллюстрация – карикатура – вторая половина XIX века – Йозеф Манес – Миколаш Алеш – Светозор – Шотек – Артуш Шайннер – коммуникативный код*

# ТОМÁШ ПРОКÓРЕК: БОРЬБА ЗА ПУЗЫРЬ В ЧЕШСКОМ И ПЕРЕВОДНОМ МУЛЬТИКЕ С НАЧАЛА 20-Х ПО 40-Е ГОДЫ XX ВЕКА

## АБСТРАКТ

*Первые попытки создать мультики с текстами, расположенными перво-планово в текстовом пузыре, появились в чешской среде в первом десятилетии XX века. Долгие десятки лет эта прогрессивная форма, однако, сталкивалась в чешской среде с сильным сопротивлением, поэтому более значительные шаги при ее продвижении удалось сделать только в конце 30 годов. Статья ставит перед собой задачу описать на конкретных примерах проявление того давления, с которым сталкивались мультики с текстовыми пузырями, а также назвать их причины.*

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*диалоговый пузырь – мультик – формальная адаптация заимствованных комиксов – послевоенные репрессии по отношению к комиксам*

# Pavel Kořínek: О «ЧТЫРЖЛИСТКУ» С ЛЮБОВЬЮ ПРОЛЕГОМЕНА К АНАЛИЗУ ОДНОГО МУЛЬТИКА

## АБСТРАКТ

*Комиксовый журнал «Чтыржлистек», издаваемый в Чешской Республике, недавно отметил свой двойной юбилей самого долгоиздаваемого чешского комиксowego журнала (в 2009 году он отметил юбилей 40 лет, в прошлом году появился его юбилейный, 500 номер). Юбилей принес с собой несколько публицистических текстов, пару не похожих друг на друга мемуарных разговоров с Ярославом Немчеком и неудачную выставку в музее Чешской столицы – Праги.*

*Статья ставит перед собой задачу дать предварительную аналитическую оценку этого «фиктивного всемира», дать основы хронологического деления «феномена Чтыржлистка» и заложить основу для последующего анализа «Чтыржлистка». «Культовый журнал Чтыржлистек» (как его часто «умеренно» обозначают СМИ) после четырех десятилетий своего существования должен стать предметом последовательного критического анализа, который бы расширил, а во многих случаях также ис-*

*правил, существующие размышления о данной теме со стороны авторов и читателей-фанатов. Представленная статья хочет стать первым шагом к решению поставленной задачи...*

## Veronika Opletalová: ОГРАНИЧЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО КАК ВЫЗОВ ПСЕВДОНАРРАТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ В АНЕКДОТАХ – РИСУНКАХ

### АБСТРАКТ

*Пространство выражения анекдота-рисунка состоит из единственного поля на картинке, что делает невозможным секвенционное отражение действия: визуально отраженная наррация у таких анекдотов, таким образом, почти исключается. Цель статьи – доказать, что в анекдоте-рисунке, ввиду ограниченного пространства, информация структурируется в некотором смысле иначе, чем в других секвенционных СМИ: здесь можно констатировать сгущение информации (сильнее, чем в других коммуникатах), эллипсис, но также некоторые импликации нарративных шагов, так называемую псевдонарративную стратегию.*

*Текст предлагает классификацию анекдотов-рисунков в учетом нарративных возможностей и типологии псевдонарративных стратегий, и также размышления о границах между одним образным полем и секвенцией картинок.*

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*анекдот – рисунок – наррация – семиотика – инференция – прессуппозиция*

## Ondřej Bláha: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПАНЕЛЕЙ

### АБСТРАКТ

*Рассматривая комикс как специфическую форму наррации в картинках, мы признаем одной из самых важных точек зрения при исследовании ее структуры упорядочение отдельных картинок (панелей), их взаимосвязанность, последовательность и связанную с ними способность заставить читателя искать и находить между ними логическую связь. Рассмотре-*

ние группы комиксовых панелей как неделимого целого, который может рассказывать историю, передать информацию и т.д. – кажется, основная и важнейшая черта произведений данного типа. Цель статьи – тематизация перехода от одной панели к другой, анализ его роли с точки зрения понимания комиксовой наратории и возможной черты отграничения комиксовых картин от других картин в экспозиции (фотоальбом, картины в галлереи и других), включая мысли о возможных формах перехода, их значении и возможностях их исследования.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

комикс – графический роман – наратория – рассказчик

Natalia Malinowska-Jany: НАРАЦИЯ В ГРАФФИЧЕСКОМ РОМАНЕ

### АБСТРАКТ

Текст доказывает, что комикс нельзя рассматривать в полной сепарации от таких нарративных медиумов, как традиционный роман или фильм, несмотря на то, что он является самостоятельным. Обосновывается точка зрения, что кинематографическая наука и теория литературы являются подходящими для анализа комикса. В первой части текст сосредоточится на роли рассказчика в графическом романе и показывает места для комментариев в данной форме. Далее в центре внимания средства наратории, при помощи которых авторы комикса могут описать нужное им действие. В связи с этим текст сосредоточится на двух основных проблемах: как показать течение времени и разные детали в ситуации, где в основе наратории лежит образ.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

комикс – графический роман – наратория – рассказчик

## Ondřej Tomášek: КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ПЕРЕВОД И КОММИКС

### АБСТРАКТ

*В последнее время комикс всё чаще становится интересом в академических группах. Его феномен затрагивает все большие областей науки. Одним из немногих исключений является транслатология, которая все еще отказывается понимать комикс как субъект, достойный научного исследования. Она продолжает считать перевод комикса субдисциплиной литературного перевода, не исследуя его как самостоятельный феномен. Парадоксом является факт, что переводы других литературных форм (напр. стихов, фильма или драмы) считаются самостоятельными дисциплинами. Перевод комикса вследствие такого подхода описан только в нескольких научных статьях и case studies. В тексте представлены размышления о данной ситуации, выделяется перевод комикса как отличающаяся от перевода других произведений область, и анализируются аспекты перевода комикса, иллюстрируя их на примерах чешских переводов разных произведений данного жанра. Представлены также теоретические рамки для оценки качества перевода комикса. Данные рамки построены на теории литературного перевода и приспособлены для нужд перевода комикса.*

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

*комикс – перевод – универсалии – междометия – транслатология*

## Eva Niklesová: («ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ») ШКОЛЬНАЯ ПРОГРАММА И/ИЛИ ЕЕ КОММИКСОВОЕ ОТРАЖЕНИЕ

### АБСТРАКТ

*Одним из трендов современных комиксов можно считать и большое распространение комиксовой обработки произведений литературы для детей и молодежи, прежде всего произведений мировой литературы, чаще всего включаемых в школьные сборники и фигурирующих среди произведений «школьной программы». Статья ставит себе целью исследовать эти новейшие обработки литературных произведений, доступные чешскому читателю, и на основе результатов анализа отношений меж-*

ду литературным вариантом произведения и ее комиксовой формой сделать выводы о том, насколько такие адаптации в форме комиксов являются удачными и какие возможности их включения в процесс образования здесь появляются.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

комикс – «обязательная» школьная программа - адаптация



Ediční řada **STUDIA KOMIKSU**  
Editori řady: Martin Foret – Pavel Kořínek

Martin Foret – Pavel Kořínek – Tomáš Prokůpek – Michal Jareš (eds.)  
**STUDIA KOMIKSU: MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY**

Vydala Univerzita Palackého v Olomouci,  
Křížkovského 8, 771 47  
pro  
Centrum kulturálních, mediálních a komunikačních studií  
při Filozofické fakultě

jako 1. svazek ediční řady *Studio komiksu*.

Adresa redakce:  
Centrum kulturálních, mediálních a komunikačních studií  
Křížkovského 14, 771 47 Olomouc  
tel.: + 420 585 633 457  
mail: centrum@studia-komiksu.cz

[www.studia-komiksu.cz](http://www.studia-komiksu.cz)

Redakce a korektury: Martin Foret, Pavel Kořínek, Tomáš Prokůpek  
Příprava a redakce obrazové přílohy: Tomáš Prokůpek  
Překlady resumé: Lukáš Merz (angličtina), Petra Fojtů a Veronika Opletalová (němčina),  
Vladimír Zavadil (francouzština), Radim Zámc (španělština), Petra Fojtů (ruština)

Originální layout: Subrational Industries – Tomáš Matějíček  
Návrh obálky, úprava layoutu a sazba: OriGami – Vladimír Foret  
Tisk: Reprocentrum, a. s., Blansko

1. vydání  
Olomouc 2012

ISBN 978-80-244-3327-1

ISBN 978-80-244-3327-1

abstraktní komiks – adaptace – Afrika – analýza komiksu – Artuš Scheiner – bezeslovné grafické romány – Čtyřlistek – definice komiksu – dětský komiks – deváté umění – dialogové bubliny – digitální estetika – druhá polovina 19. století – dřevorytové romány – dvojí zrození médiu – ethnocentrismus – formalistický obrat – formální adaptace převzatých komiksu – formální struktura komiksu – franko-belgický komiks – grafický román – Hergé – historie – hranice komiksu – ilustrace – inference – internetové pirátství – jazyk nových médií – Josef Mánes – karikatura – kód – kolonialismus – komiks – komiks 2.0 – komiksový román – komunikační kód – Kongo – kreslený vtip – kvantitativní analýza – manga – medialita – médium – Mikoláš Aleš – minicomix – narace – následnost – neukončenost – nová média – obraz – obrázkové seriály – obrázkový příběh – onomatopoeie – panel – poválečné represe vůči komiksu – „povinná školní četba“ – presupozice – principy nových médií – překlad – rasismus – remediacie – Scott McCloud – sekvence – sekvenční umění – sémiotická analýza – sémiotika – statistika panelů – studia komiksu – Světozor – Šotek – Tintin – translatologie – třídimenzionální model nových médií – univerzálie – vypravěč – výtvarné umění

( SK )