

**UNIVERZITA KONŠTANTÍNA FILOZOFA V NITRE**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**POP-ART V MALIARSTVE A KOMIKS**

**Bakalárska práca**

Študijný program: Učiteľstvo akademických predmetov – etická výchova a výtvarné umenie

Školiace pracovisko: Katedra výtvarnej tvorby a výchovy PF UKF v Nitre

Školiteľ: Mgr. art. Róbert Bielik

**Nitra 2011**

**Alexander Salviany**

## ČESTNÉ VYHLÁSENIE

Čestne vyhlasujem, že bakalársku prácu som vypracoval samostatne s použitím literatúry, ktorú uvádzam v Zozname použitej literatúry.

V Nitre dňa 18. apríla 2011

.....

Alexander Salviany

## **ABSTRAKT**

SALVIANY, Alexander : Pop-art v maliarstve a komiks. Bakalárska práca. Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Filozofická fakulta. Katedra všeobecnej a aplikovanej etiky. Vedúci diplomovej práce : Mgr. art. Róbert Bielik . Nitra : Pedagogická fakulta UKF. Katedra výtvarnej tvorby a výchovy, 2011. 45 strán.

V našej práci sa venujeme umeleckému hnutiu pop-art, jeho zakladateľom a členom, komiksovej tvorbe a, napokon, prepojeniu umenia pop-art s komiksom. Poukazujeme na teoretické poznatky o pop-arte, ako aj o komikse. Všeobecne charakterizujeme ich hlavné črty, základné pojmy, históriu, využitie, spôsob tvorby a významných predstaviteľov. V kapitole o pop-arte sa osobitne venujeme americkému umelcovi, pop-artistovi, Royovi Lichtensteinovi. Zameriavame sa na jeho tvorbu, ktorá má úzke prepojenie s komiksom. Stručne opisujeme začiatok jeho kariéry, spôsoby inšpirácie a samotný štýl zobrazovania. Poukazujeme na iróniu a sarkazmus v tvorbe R. Lichtensteina, ktorá odzrkadľuje komiks. V závere vyberáme tri konkrétne umelecké diela od tohto autora, ku ktorým pridávame odborný popis spolu s vlastnou analýzou.

Kľúčové slová: Pop-art. Komiks. Maľba. Kresba. Roy Lichtenstein. Gýč. Generácia. Kultúra.

## **SUMMARY**

SALVIANY, Alexander : Pop-art in painting and comics. Bachelor thesis. Constantine the Philosopher University in Nitra. Philosophical faculty. Department of general and applied ethics. Thesis : Mgr. art. Róbert Bielik. Nitra : Philosophical faculty of UKF. Department of fine arts and education. 2011. 45 pages.

In our work we dedicate to the graphic pop art movement, its founders and members, comic book creation and, finally, the connection between pop art and comics. We point to theoretical knowledge of pop art, as well as the comics. We generally characterize their main features, basic concepts, history, uses and methods of significant leaders. We dedicate especially to american artist Roy Lichtenstein in the chapter about pop art. We focus on his work, which has close links with the comics. We briefly describe zhe beginning of his career, inpirations and ways of viewing the actual style. We point to the irony and sarcasm in the formation of R. Lichtenstein, which reflects teh comics. In conclusion, we choose three specific works of art from this author and then we add professional description along with own analysis.

Key words: Pop Art. Comics. Painting. Drawing. Roy Lichtenstein. Kitsch. Generation. Culture.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	7
<b>1 POP-ART</b> .....	9
1.1 Populárna kultúra .....	10
1.2 Masová kultúra ako inšpirácia .....	11
1.3 Vznik Pop-artu .....	12
1.4 Odmietanie Pop-artu .....	16
1.5 Rozmach Pop-artu .....	16
1.6 Najznámejší predstavitelia hnutia Pop-art .....	17
1.6.1 Americkí predstavitelia .....	18
1.6.2 Britskí predstavitelia .....	20
1.7 Roy Lichtenstein ako pop-artový umelec .....	21
<b>2 KOMIKS</b> .....	24
2.1 Charakteristické črty komiksu .....	25
2.2 História komiksu .....	26
2.2.1 Zlaté éra komiksu (1938 – 1945) .....	27
2.2.2 Kríza komiksu v päťdesiatych rokoch .....	29
2.2.3 Vek nových hrdinov (šesťdesiate a sedemdesiate roky) .....	30
2.2.4 Komiks dnes .....	31
2.3 Komiksová tvorba na Slovensku a v Čechách .....	31
2.4 Ikony česko-slovenského komiksu .....	32
<b>3 ROY LICHTENSTEIN A KOMIKS</b> .....	36
3.1 M-maybe (M – možno).....	37
3.2 Takka Takka .....	38
3.3 Žltý a zelený ťah štetcom .....	39
<b>ZÁVER</b> .....	42
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	44
<b>OBRAZOVÁ PRÍLOHA</b>	

## ÚVOD

Názory na umenie vo svete sú často premenlivé. S rýchlym napredovaním a vývojom spoločnosti sa menia aj pohľady na umelecké diela. Mnoho z toho, čo kedysi bolo zatracované, sa dnes stáva dielami géniov.

Rovnaká situácia pretrvávala aj v umení pop-artu, kedy sa množstvo kritikov vyjadrovalo na adresu tohto smeru nie príliš pozitívne. Spočiatku boli diela považované za gýč, ktorý nepodával žiadny odkaz. Pop-artové diela nevypovedajú o niečom konkrétnom, sú motivované rutinou bežného života a zobrazujú veci, ktoré v nás nevyvolávajú takmer žiadne emócie. Aj v súčasnosti možno hovoriť o gýči, ktorý však umelci tohto hnutia dokázali povýšiť na umenie. Divák dnes na diela hľadá s pátosom, pretože si, nepochybne, zaslúžia jeho obdiv.

Cieľom práce s názvom Pop-art a komiks je podať verejnosti dôkaz o tom, že revolučné umelecké hnutie a jeho produkty malo a dodnes má svoj zmysel. Dokázalo navodiť prevrat v myslení človeka, v jeho pohľade na, v tej dobe, obmedzený svet. Aj preto sme presvedčení, že pozadie tohto umeleckého smeru podáva predsa len malý odkaz.

V 1. kapitole sa venujeme umeniu pop-art. Popisujeme jeho vznik, špecifiká, hlavné črty a techniky, ktoré využíva. V práci sa venujeme krátkej histórii pop-artu v jednotlivých krajinách (Slovensko nevynímajúc) a jeho najznámejším zahraničným predstaviteľom, ktorí majú svoje miesto v pop-artovej histórii ako renomovaní umelci. Osobitnú kapitolu venujeme Royovi Lichtensteinovi, ktorý prepojil umenie pop-artu s komiksom.

V 2. kapitole zameriavame pozornosť práve na fenomén komiks, ktorý hýbe svetom dodnes. Venujeme sa charakteristikám, ktoré definujú komiks ako epický žáner pozostávajúci zo série farebných alebo čierno-bielych kresieb. Mapujeme pestrú históriu komiksu

v zahraničí i na Slovensku, súčasnú situáciu komiksu a predstavujeme dvoch významných autorov zo Slovenka a Českej republiky.

3. kapitola je zameraná na prepojenie pop-artového umenia spolu s komiksom. Podrobnejšie sa venujeme tvorbe Roya Lichtensteina, ktorá s komiksom veľmi úzko súvisí. Predstavujeme techniky jeho tvorby a práce s komiksom, časté spôsoby vyobrazovania a samotnú inšpiráciu. Využívame analytickú metódu pri rozoberaní konkrétnych troch diel. Naše tvrdenie porovnávame s tvrdeniami samotného autora a odborníkov, ktorí sa tvorbe Roya Lichtensteina venujú.

# 1 POP ART

Umenie pop-art má na svete obrovské množstvo stálych prívržencov, ktorí mu skladajú a budú skladať obdiv. Obraz z ktorého pop-art vychádza je pre diváka obyčajný a napriek tomu dokonalý. To, čo môžeme denne kúpiť v obchodoch, vidieť v hektickom spôsobe života alebo len o to zakopnúť niekde na ulici, sa vďaka pop-artu stáva umením.

Označenie pop-art vzniklo z anglického spojenia *popular art* – masové umenie. V období pop-artu boli umelci inšpirovaní najmä kultúrou veľkomesta a jej vizuálnymi prejavmi. Išlo o smer figuratívnej maľby, grafiky a sochárstva. Tento druh umenia sa presadil takmer vo všetkých výtvarných oblastiach ako sú fotografia, film, reklama či komiks. Uplatnenie našiel aj v masmédiách. Stal sa dominantným umeleckým smerom v šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia (Wikipedia.sk. Slobodná encyklopédia [online]). „*Vychádza z dadaizmu, surrealizmu a severoamerického realizmu tridsiatych rokov. Ironické provokujúce poňatie človeka uprostred modernej civilizácie, symbolizuje rozdiely medzi civilizáciou a voľnou prírodou (BRADNOVÁ, H. a kolektív, 1993, s. 856).*

Hlavné črty pop-artu:

a.) Kombinovanie rôznych techník – asambláž, fotomontáž, ready – made, koláž, ...

b.) Serigrafická technika – sieťotlač

c.) Rytmické opakovanie jedného motívu – repetícia

(Zsus.whistler.sk/dokumenty/historia\_ponovom/4\_rocnik/pop.pdf [online]).

Pop-art zobrazoval diela, ktorých vzťah súvisel s komerčnými produktami. Predstavoval akýsi výsmech „vážneho“ umenia, inšpiráciu hľadal v masovosti a reklame. Možno ho charakterizovať ako protiklad



abstraktného expresionizmu alebo ako jeho expanziu. V každom smere sa snažil umenie priblížiť obyčajnému ľudu. Toto umenie nemalo spĺňať úlohu ohúrenia diváka dielom alebo vtiahnutia do nejakého deja, ktorý sa aj tak v obraze neobjavuje, naopak, vyzdvihovalo estetickú úroveň všedných vecí a produktov dennej spotreby. Predstavitelia pop-artu nikdy nehľadeli na svoju prácu so zámerom nájsť určitý zmysel. Nepracovali s nápadom či s novou konštrukciou, najväčší význam malo samotné zobrazenie. Umenie chceli posunúť do populárnejšej, menej akademickej sféry.

Podľa Dempseyovej (2002) pop-art spočiatku u diváka nevyvolával prívetivé reakcie. Dalo by sa skôr hodnotiť, že publikum bolo viac – menej šokované. Dovtedajšie poznanie umenia totiž nieslo úplne odlišné znaky. Príval vulgárností spôsobil, že v elitnej umeleckej oblasti sa začali objavovať kontroverzné, nie veľmi lichotivé, názory. Napriek tomu, New York v tom čase predbehol Paríž, ktorý bol dovtedy považovaný za akési centrum umeleckého sveta.

V americkej kultúre sa v tomto období stala svetom neónových reklám, dobrodružstiev Supermana, populárnej Marilyn Monroe či Johna Fitzeralda Kennedyho. Umenie neskrývalo žiadne pocity, rovnako ako život bežného človeka na sklonku päťdesiatych rokov. Nebol nijakým spôsobom zložitý ani duchovne hlboký.

(Artmuseum.cz/smery\_list.php?smer\_id=90 [online]).

*„Nadšenie vyvolávané pop-artom od chvíle, kedy sa po prvýkrát skromne predstavil svet, dosiaľ neochladlo. Naopak, je stále silnejšie. Navzdory tomu, že tieto diela sú dnes vlastne len klasické a akoby vzdialené súčasným starostom, priťahujú nezmenšenou silou mladých ľudí. Umelci ako Andy Warhol sú pre nich rovnako populárnymi idolmi ako najnovšie filmové hviezdy“ (HONEFF, K., 2005, s. 7).*

## **1.1 Populárna kultúra**

Masovosť sa stala rutinou nášho života. Na každom rohu čítame reklamné plagáty, vstávame s tlačou, zaspávame s televíziou, žijeme

s internetom. Masovej kultúre venujeme denne toľko energie, že si to pomaly prestávame uvedomovať. Je takmer všade a pop-art ju považuje za jednu z najpríznačnejších zložiek.

Populárna kultúra, ktorá môže z iného hľadiska vystupovať aj ako masová, nie je výsledkom žiadnych kultúrnych tradícií ani ničoho, čo by vychádzalo z ľudu. Možno ju označiť ako produkt vtedajšej industrializácie západnej spoločnosti, ktorý ovládal vzťahy a mechanizmy v nej. Populárna kultúra, ktorá sa orientuje na predstavy a očakávania mestských konzumentov reaguje ako seizmograf na zmeny kolektívnych nálad a chovania.

Podľa Honeffa (2005) ich pôvodcami sú dizajnéri, umelci, ktorých práca spočíva v objednávkach a ktorých nápady sú podriadené požiadavkám klienta.

*„Mohli by sme ich zrovnávať s umelcami pred nástupom avantgardy ako boli príslušníci stredovekých stavbárskych spoločností alebo moderné cechy. Ich aktivita sa podobne ako u dnešných profesionálnych dizajnérov na základe deľby práce riadila želaniami klientov, takže nad konečným produktom svojej práce nemali žiadnu kontrolu“ (HONEFF, K., 2005, s. 20).*

## **1.2 Masová kultúra ako inšpirácia**

Abstraktné umenie malo vždy skalných prívržencov. To, čo bolo zobrazené formou neuchopiteľnosti malo aj svoju cenu. Možno aj práve preto umelci hnutia pop-art túžili po niečom novom. Chceli do sveta umenia vniesť niečo nevídané a obdivované zároveň. Využitie masovosti bolo pre pop art prelomové.

Umelci pop artu začali vyhľadávať inšpiráciu v niečom, čo bolo dovtedy esteticky nevyužitú. Masová kultúra sa stala vhodným adeptom, ktorý sa dal jednoducho zobraziť. Spočiatku zvykli silné zobrazenia iba ironicky citovať v kolážach či rôznych montážach. Dalo by sa povedať, že v odvetví komercie a konzumu boli odborníkmi. Snažili sa esteticky

zdokonaľovať produkty populárnej kultúry, požičovali im tak trvalú, aj keď nezaručenú hodnotu (HONEFF,K., 2005).

*„Popartoví umelci medzi seba rozdelili rozsah vizuálnej populárnej kultúry a ako náhle si vyhlásili nárok na niektorý úsek, začali tvoriť jednu variantu vedľa druhej. Lichtenstein si vybral vizuálne schémy kreslených seriálov. Warhol opustil komiksy ako náhle videl Lichtensteinové obrázky a obrátil pozornosť k emblémom na polievkových plechovkách, škatuliach s čistiacimi prostriedkami a fľašiach s nealkoholickými nápojmi. Potom prešiel k fotografickým reprodukciám filmových hviezd, havárií automobilov a lietadiel, elektrických kresiel, mafiánov a svetoznámych umeleckých diel. Oldenburg zhotovoval spotrebný tovar a potraviny – z neobvyklých materiálov a v neobvyklých veľkostiach. Wesselmann zdokonaľoval reklamné návrhy a Rosenquist maľoval provokatívne obdoby billboardov v módnych farbách bojových lietadiel, volkswageny, ženské nohy a automobily značky Ford obložené špagetami v rajčinovej omáčke“ (HONEFF,K.,2004,s. 24-25).*

Umelci si rozoberali konkrétne oblasti, formovali si slovník podľa oblasti, v ktorej sa umelecky pohybovali.

### **1.3 Vznik POP ARTU**

Tak ako každý umelecký smer, aj pop-art si prešiel rôznymi fázami svojho vývoja. Menili sa techniky a spôsoby spracovávania, kritické postrehy a námety sa časom výrazne odlišovali od prvotných momentov, kedy sa pop-art zaradil do umeleckého sveta ako takého.

Predchodcami pop-artu boli už v dvadsiatych rokoch dvadsiateho storočia umelci Charles Demuth a Stuart Davis, ktorí vo svojich vtedajších dielach využívali populárny reklamný dizajn a americké komerčné výrobky.

Geografický úspech smeru pop-art nepochádzal z Anglicka. Aj keď tu množstvo mladých vzdelancov inklinovalo k jazyku, ktorý vytvárali masmédiá či komerčný svet a bol založený londýnsky inštitút súčasného umenia (ICA – Institute of Contemporary Art), kolískou sa stala aj tak Amerika. Aj tu mladá generácia začala v rovnakom období naplňovať jazyk vizuálneho umenia žargónom ulíc. Hlavným centrom pop-artovej scény sa tak stal New York, presnejšie Manhattan (HONEFF, K., 2005).

### **Spojené štáty americké**

Umelecké vizuálne hnutie pop-art sa objavilo okolo roku 1950 v Spojených štátoch amerických. Popové predlohy ako konzumné výrobky, symboly známych osobností, reklama, pornografia, komiksy či popové témy (periférie miest, americké artefakty, americký sen a iné) neustále vznikali a uplatnenie nachádzali v celých Spojených štátoch. Jednou z najúrodnejších pôd pop artu bolo najmä Los Angeles. Tradícia v umení tu nebola hlboko zakorenená a mladí ľudia boli otvorení súčasnému zobrazovaniu umenia.

### **Veľká Británia**

V tomto období však zaznamenalo rovnaký úspech aj vo Veľkej Británii. Najväčší rozmach pop artu nastal v nasledujúcom desaťročí, hoci niektorí z jeho predstaviteľov sa tomuto druhu umenia venujú dodnes. Britský kritik umenia Lawrence Alloway bol pop-artu naklonený od jeho začiatkov. Stal sa jedným z popredných zástancov popartu ako legitímneho umeleckého smeru. Ako prvý zaviedol termín *masové populárne umenie*, z ktorého neskôr vzišiel aj názov pop-art. Alloway bol kurátorom Guggenheimovho múzea v New Yorku, a tak pomáhal presadiť termín pop-art aj v Amerike. Slovné spojenie sa niekedy medzi rokmi 1954 – 1957 postupne začalo využívať iba v spojení s výtvarným umením a nie v kontexte s populárnou kultúrou.

## **Nemecko**

Podľa Dempsyovej (2002) zo Spojených štátov amerických sa začal šíriť aj do západnej polovice rozdeleného Nemecka. Existovali tu vášniví zberatelia, ktorí s obľubou zháňali celé zbierky amerického pop artu. Galérie začali s nadšením vystavovať pop-artové umenie.

## **Francúzsko**

Počas najväčšej popularity abstraktného umenia sa pop art dostáva aj do Francúzska. V tomto období však nikto nevenoval pozornosť kreatívnym osobnostiam, ktorých úlohou bolo získať uplatnenie a uznanie od skupiny tzv. nových realistov. Neskôr začali v spoločnosti rezonovať štyri mená – Raymond Hains, Jacques de la Villeglé, Jean Tinguely a Yves Klein – ich počiatková tvorba sa stala východiskovou v ich pop artovej kariére. V roku 1960 vznikla v Paríži skupina nových realistov.

## **Taliansko**

*„Ku skupine nových realistov v Taliansku patrí aj Mimmo Rotella, objaviteľ dekoláže (technika, pri ktorej sa pod potrhanými plagátmi objavujú kúsky plagátov nalepené pod nimi). Väčšina talianskych umelcov novorealistickej tendencie využíva rozličné fotografické techniky, Michelangelo Pistoletto maľuje svoje figúry na kovovom pozadí, ktoré funguje ako zrkadlo, takže sa v jeho obrazoch stretáva na rovnakej úrovni namaľovaná figúra i odraz diváka v zrkadle. Valerio Adami vytvára naratívne diela, ktoré svojimi jednoliatymi farebnými plochami a kontúrami, zvýraznenými čiernou líniou, pripomínajú techniku comics a zároveň majú určité spoločné body so surrealizmom“ (PIJOAN, J., 2000, s. 165).*

## Slovensko

Múzeum moderného umenia Andyho Warhola v Medzilaborciach bolo otvorené začiatkom deväťdesiatych rokov. Tento projekt vznikol ako odozva a zároveň odkaz toho, že Andy Warhol mal predkov práve u nás. Celá myšlienka sa však nestretla s výraznými ohlasmi verejnosti, keďže neprišla ani v pravý čas, ani na pravé miesto.

Až dnešná spoločnosť dokáže pochopiť význam Warholových diel v ich pravom slova zmysle. Pojmy ako liberálnosť, demokracia a konzum, ktoré boli v Amerike samozrejmosťou a v rozmachu, sa k nám po páde socializmu začali v skreslenej podobe dostávať veľmi pomaly. Až teraz dokážeme pochopiť ich zmysel, vďaka ktorému môžeme pochopiť aj umenie pop-artu.

Tvorba Andyho Warhola nám dokazuje, že aj z všedných vecí denného konzumu môžeme mať estetický zážitok.

Po vojne od roku 1950 nastalo veľmi optimistické obdobie, tzv. *boom*, hromadila sa reklama a do popredia sa dostávali najmä masové výrobky. Práve tento fenomén sa snažili využiť budúci pop-artisti pri svojej práci.

V Amerike sa zrodil pop-art ako odraz tamojšieho spôsobu života. Bol označený za návrat k reprezentatívnejmu umeniu a k umeniu *hard-edge*. Umelci boli príznační silnou iróniou, ba niekedy až paródiou klasických symbolov abstraktného expresionizmu.

Vo Veľkej Británii naopak umelcov, pop artistov, považovali za akademikov, ktorí dokážu dynamicky využívať metafory populárnej kultúry ako symbol, ktorý ovplyvňuje život a zlepšuje prosperitu spoločnosti.

Pop-art sa tak stal jedným z najväčších umeleckých smerov dvadsiateho storočia. Umelecké vyobrazenie obyčajných vecí ako sú polievky v konzerve, prací prášok, fľaša sódy sa premenilo v ikonu. Skutočnosť sa premenila v progresívnu súčasť diela.

## 1.4 Odmietanie POP ARTU

V dobe, kedy pop-art začal prekvitať sa umelecká obec ocitla v bežnom stereotype. Zrejme nebolo mysliteľné, aby z niečoho tak obyčajného vzišlo čosi veľmi cenné. Uznanie v tomto období patrilo zaslúžilým abstraktným umelcom, ktorý prinášali do spoločnosti intelektuálne myslenie v podobe uvažovania nad umeleckými dielami.

Názory sa rozchádzali. Niektorí boli proti tomuto druhu umenia, iní ho vychvaľovali ako len mohli. Našli sa kritici, ktorých pop-artové umenie doslova urážalo, a preto smer automaticky odmietali. Často ho nazývali „antiumeleckým“. Americký kritik umenia, Max Kozloff, sa na adresu pop-artistov vyjadroval neprívetivo. V roku 1962 ich označil za „*nových chuligánov, ktorí iba žujú žuvačky a sú delikventi*“. Niektorí považovali pop-art za nový druh amerického regionalizmu.

*„V roku 1973 však Kozloff svoje názory prehodnotil a prehlásil, že práve táto kombinácia takých háklivých tém, ako sú zločiny, sex, jedlo a násilie, bez akéhokoľvek politického podtextu dala dielam buričský význam. Táto nestrannosť nakoniec spojila pop-art s inými umeleckými formami tej doby: s francúzskym novým románom, s novou filmovou vlnou, minimalizmom a pomaliarskou abstrakciou“* (DEMPSEYOVÁ, A., 2002, s. 220).

Spočiatku bol nazývaný novým realizmom, maľbou všedných predmetov či neodadaizmom.

## 1.5 Rozmach POP ARTU

Niet divu, že spoločnosť začala milovať tieto atypické zobrazenia. Veci, ktoré mali denne na očiach a nepripadali im ničím zvláštne sa zrazu objavovali na plagátoch. Masovosť sa začala prejavovať a ľudia, i keď možno nevedomky, jej silne podliehali. Presne tak ako to robia dodnes.

Podľa Dempsyovej (2002) pop-art sa širil pomerne rýchlo. Vďaka mnohým výstavám v galériách a múzeách sa dostal aj do ostatných častí Ameriky a Európy. V roku 1965 už ľudia poznali pojem pop-art, ktorý zahŕňal všetky aspekty populárnej mestskej kultúry. Pop ako taký existoval v dvoch významoch. Prvý bol užší a označoval samotné výtvarné umenie. Druhý, širší, sa orientoval na kultúru literatúry, popovej hudby a iných. Pop-art staval na komerčnom dizajne a komerčný dizajn, móda alebo reklama čerpali späť z neho. Tak ako sa skupina anglických a amerických umelcov, ktorých cieľom bolo upustiť od umeleckých konvencií a zároveň zaviesť nové vyvíjala, rovnako bol ich rozmach poznamenaný nedorozumeniami a nepochopením. Báli sa totiž prekročiť hranice zaužívaného trojuholníka: umelec- súkromný zberateľ- múzeum. Treba však dodať, že názory na umenie v Anglicku a v Amerike boli pomerne uvoľnenejšie.

## **1.6 Najznámejší predstavitelia hnutia POP ART**

V pop-arte existuje veľké množstvo umelcov, ktorých tvorba stojí za povšimnutie. Z Európy aj v Spojených štátov amerických by sa dalo vymenovať hneď niekoľko desiatok významných mien. Spomeňme však tie, ktoré v ušiach umeleckej obce rezonujú veľmi silno.

*„Prví umelci, ktorí vyskúšali túto možnosť, boli Jasper Johns a Robert Rauschenberg v hnutí New Dada, kde sa používali bežné predmety z okolia vo forme asambláže. Maľovalo sa na ne alebo ich spracúvali iným spôsobom. Napriek tomu, bezprostredná skutočnosť našla svoje plné uplatnenie až v pop-arte, a najmä v osobe Andyho Warhola, vrcholného protagonistu tohto vplyvného umeleckého trendu. Pop-art sa zaoberal bezprostredným okolím tak, ako to svojho času robili impresionisti, a v súlade s Duchampovým gestom pretváral produkty spoločnosti na umelecké diela. Medzi tieto produkty patria aj filmové hviezdy (Marylin Monroe), obrázky z komiksov (Roy*



*Lichtenstein) alebo každodenné predmety, ktoré používa vo svojich dielach Tom Wesselman. Umelci hnutia pop sa venovali nielen maliarstvu a sochárstvu (Claes Oldenburg), ale aj prostrediu. Odozvou tohto hnutia v Európe bola Independent Group of ICA – Institute of Contemporary Art – v Londýne, kde vynikali Richard Hamilton a David Hockney“ (KOLEKTÍV AUTOROV, 2002, s.121).*

### **1.6.1 Americkí predstavitelia**

Andy Warhol – snáď najzvučnejšie a najčastejšie používané meno v kontexte s umením POP ART. Legendou sa stal už počas svojho života. *„Bol stelesnením amerického sna o závratnej kariére umývača riadu, ktorý sa stal miliónárom. Pritom ale nikdy umývačom riadu nebol. Nie je jasné, kedy sa vlastne narodil. V literatúrach možno nájsť niekoľko údajov vzťahujúcich sa na roky 1928 – 1931. On sám tvrdil, že jeho rodný list je falzifikát“* (HONEFF, K., 2000, s. 7).

Umelecký pseudonym Andy Warhol začal používať po príchode do New Yorku – pôvodné meno znelo Andrew Warhola. Živil sa reklamnou grafikou, sám seba však považoval za umelca. Svet ho dodnes pokladá za tvorca POP ARTU, keďže priniesol do oblasti umenia nový typ, ktorý v tej dobe umelecký svet veľmi iritoval (HONEFF, K., 2000). *„Kult úspechu je putom, ktoré spája celý národ Spojených štátov amerických a Andy Warhol chcel byť jedným z jeho veľkňazov“*(HONEFF, K., 2000, s. 12). Často o sebe hovoril ako o komerčnom umelcovi, miloval filmové hviezdy a osobnosti severoamerickej literatúry. Rolu *hviezdy nového typu* stvárnil takmer dokonale. Vďaka svojim jednoduchým nápadom vstúpil do sveta umenia ako následník umeleckého génia (HONEFF, K., 2000). Dnes je za Warholove vrcholné dielo považovaná najmä celosvetovo známa konzerva polievky *Campbell's*, americký symbol – fľaša od *Coca-coly*, či slávny pop-artový portrét herečky *Marylin Monroe*.

Jasper Johns sa narodil v roku 1930 v americkej Georgii. Dodnes je považovaný za otca pop-artu. Vo svojich dielach (obrazy a sochy) často používal farby, koláže, umelú hmotu či bronz. Využíval motívy vlajok, terčov, čísiel a listov. Vytváral odliatky z bronzu, ktoré mali znázorňovať predmety dennej potreby – žiarovky, pívne plechovky. Vo svojej tvorbe sa snažil zobraziť najmä známe a ľahko dostupné symboly, čím vytváral priamy reálny umelecký svet (FELDEK, L. a kolektív, 2001).

Jasper Johns bol jedným z Američanov, ktorí už boli unavení zo subjektívneho zobrazovania expresionistov, a preto sa pokúšali o vytvorenie niečoho nového. Napriek jeho expresionistickému školeniu možno povedať, že sa zaslúžil o zrod objektívnych a lineárnych prúdov – postmaliarska abstrakcia či pop-art a minimalizmus. Najpopulárnejšie dielo tohto autora nesie názov Tri zástavy. Zobrazuje tri plátna s vzostupnou veľkosťou. Bez akýchkoľvek okolkov zobrazujú americký štátny symbol (KOLEKTÍV AUTOROV. In: *SVET UMENIA*, 2002, s.241 a s.333). Podobne ako obrazy, aj sochy tvorené rukami Johnsa vyobrazujú najmä banálne veci ako je napríklad plechovka od piva.

Známy pop-artový umelec Robert Rauschenberg vyrastal v Texase. Narodil sa v roku 1925 a svoje štúdiá zasvätil farmakológii. Až v rannej dospelosti si uvedomil svoj maliarsky talent a presedlal na umeleckejšiu sféru. Odišiel študovať na Kansas City Art Institute. O tom, že to bol správny krok svedčí fakt, že sa neskôr stal prvým víťazom známeho benátskeho Bienále. S veľkým dielom – čistým bielym plátnom s odrazom – sa preslávil už na škole. Vynikal najmä nekonvenčnými nápadi, zobrazovaním bežných používaných predmetov a svojším minimalizmom. Aj to bola cesta k pop-artu. Z mnoho úspechov Roberta Rauschenberga možno spomenúť to, že získal cenu *grammy* za obal k platni hudobnej formácie Talking Heads. Ako prvý žijúci Američan sa dostal na titulnú stranu časopisu *The Times*. Dodnes je zaradený medzi dvadsiatich piatich najvplyvnejších

umelcov dvadsiateho storočia. Počas umeleckej kariéry úzko spolupracoval s Jasperom Johnsom (OSTERWOLD, T., 2007).

### 1.6.2 Britskí predstavitelia

V roku 1922 sa v Londýne narodil ďalší z predstaviteľov pop-artovej scény Richard Hamilton. Po tom ako absolvoval technické štúdiá, navštevoval Royal Academy Schools, odkiaľ bol vylúčený, pretože učenie pedagógov neprijímal priveľmi nadšene. Po vylúčení z Akadémie začal navštevovať Slade School of Art, kde sa venoval maľbe. Neskôr začal vystavovať plagáty a rôzne letáky v Ústave pre súčasné umenie (ICA). Zaradil sa do pop-artovej scény. Po tragickej smrti svojej manželky upadol do hlbokých depresií a odcestoval do Spojených štátov amerických. Tu sa po prvýkrát stretá umením Pop-artu a tiež so svojim veľkým dadaistickým idolom- Marcelom Duchampom. V šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia sa už Hamilton priateli s množstvom *celebrít*. Navrhol veľa známych hudobných albumov a rôzne propagačné materiály. Zohral kľúčovú úlohu v odnoži britského pop-artu. Zvykol využívať rôzne symboly masmédií, populárnu kultúru či reklamné triky. V porovnaní s americkým popartom v jeho tvorbe často absentuje príznačná farebnosť, no aj napriek tomu boli jeho diela zaujímavou kombináciou vtedajších vplyvov kultúry (populárna hudba, reklamné slogany, technológie a film).

Britský umelec Sir Peter Thomas Blake pochádzal z Dartfordu. Študoval School of Art, neskôr na Royal College of Art v Londýne. Venoval sa štúdiu a výskumu umení v rôznych európskych krajinách, za ktoré získal množstvo ocenení. Vo výtvarnom umení inklinoval ku kolážam do ktorých pridával fotografie známych osobností, navrhoval plagáty, rôzne logá a obaly LP platní. Na výstave John Moore Exhibition v Liverpoole získal prvú cenu za obraz *Autoportrét s odznakmi*. V roku 1963 sa Blake odsťahoval do Los Angeles, kde sa zamestnal ako kresliar v *Sunday Times*. V roku 2002 mu bol anglickou

kráľovnou Alžbetou II. udelený titul Sir za prínos vo svete umenia. Dodnes žije a tvorí v londýnskej štvrti Chiswick.

Britský maliar a výtvarník David Hockney sa narodil v anglickom Bradforde v roku 1937. Štúdium umenia absolvoval na Bradford College of Art a neskôr tiež na Royal College of Art v Londýne. Od abstraktného umenia prešiel k umeniu pop-art, ktoré si osvojil viac než dokonale. V roku 1961 odcestoval prvýkrát do New Yorku, kde navštevoval množstvo múzeí, galérií, ale aj pofidérnych nočných klubov. Tu totiž hľadal inšpiráciu pre svoju tvorbu. Otvorene priznáva svoju homosexualitu. Stretol sa s množstvom *celebrít* hlavne vďaka pop-artovému mágovi Andymu Warholovi. Hockneyeho súkromný život bol mimoriadne búrlivý. Zaujímavým prvkom v jeho tvorbe boli tzv. *Joiners*- išlo o fotomontáže, kedy autor fotografoval jeden subjekt z viacerých uhlov a vzniknuté fotografie potom spájal do jedného celku. Týmito „kubistickými“ fotografiami bol zaujatý natoľko, že zabudol na maľovanie. V roku 2001 vydal knihu *Secret Knowledge*, v ktorej hovorí o vzniku určitých maliarskych techník a o svojich názoroch na umenie. V roku 2006 Hockney predal svoj obraz *The Splash* (Žblnk) za rekordných 2,6 milióna libier. Autor ešte stále žije a tvorí vo svojom ateliéri v Hollywood Hills ([http://artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=314](http://artmuseum.cz/umelec.php?art_id=314) [online]).

## **1. 7 Roy Lichtenstein ako pop-artový umelec**

Predstaviťa pop-artového hnutia Roya Lichtensteina pozná množstvo pop-artových fanúšikov, jeho meno však rezonuje aj vo fanúšikovskej obci komiksov. V práci ho uvádzame osobitne, a to najmä z dôvodu, že R. Lichtenstein ako jediný dokázal prepojiť svoju pop-artovú tvorbu s komiksom. Hlavne tým si získal v umelkej sfére uznanie a obdiv verejnosti.

Američan Roy Fox Lichtenstein sa narodil v New Yorku v roku 1923. Už ako malé dieťa miloval umenie, aj keď s ním nebol v priamom

styku, keďže v jeho škole sa nič podobné nevyučovalo. Často však navštevoval divadlo Apollo, kde obdivoval jazzové koncerty a maľoval hudobníkov s ich hudobnými nástrojmi popri hre. V roku 1939 začal chodiť na letné kurzy maľovania na Art Students League v New Yorku. Keďže vo svojich štúdiách chcel pokračovať v umení, odišiel na Ohio State University do Columbusu. Bol nútený štúdium prerušiť kvôli povolaniu do armády. Neskôr však školu dokončil, ba dokonca sa v nej i zamestnal ako inštruktor.

Prvá skupinová výstava, ktorej súčasťou bola aj tvorba R. Lichtensteina sa konala v roku 1949 v Chinese Gallery v New Yorku. V tom istom roku sa oženil s Isabel Wilsonovou s ktorou sa po šestnástich rokoch rozviedol. Medzitým sa presťahoval do Clevelandu, kde si privyrábal ako kresliar a aranžér výkladov v obchodoch. Jeho prvá samostatná výstava zaznamenala úspech v Carlebach Gallery v roku 1951.

Prvé popartové dielo R. Lichtensteina- litografia *Ten Dollar Bill* (Desaťdolarový účet) vzniklo v New Jersey, kde maliar pracoval ako pedagóg na Rutgers University. Neskôr začali z jeho štetca vychádzať slávne komiksové postavičky ako Káčer Donald, Mickey Mouse či Bugs Bunny.

Populárna komiksová éra R. Lichtensteina začala zhruba v roku 1960. Jeho tvorba v tomto období zaujala množstvo nadšencov, ktorí obrazy s radosťou kupovali. Galérista Leo Castelli takisto nenechal jeho diela nepovšimnuté a v roku 1962 mu usporiadal výstavu vo svojej galérii na 4 East 77th Street v New Yorku. Vystavované diela boli prijaté s veľkým obdivom a hneď počas vernisáže sa všetky exempláre predali. R. Lichtenstein bol konečne finančne zabezpečený a mohol sa vzdať práce pedagóga a začať sa naplno venovať umeniu, ktoré tak veľmi miloval ([Artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=555](http://Artmuseum.cz/umelec.php?art_id=555) [online]).

S komiksovým zobrazovaním začal už Andy Warhol, keď predviedol svoj prvý komiksový seriál *Dick Tracy*. Táto udalosť predstavovala na oboch stranách Atlantiku nový záujem o figurálnu maľbu. Dávka infatílie, ktorú prinieslo toto zobrazovanie poznačila aj Roya

Lichtensteina. Inšpiráciu hľadal práve u Warhola. Jeho cieľom však bolo dosiahnuť niečo originálnejšie. Obal zo žuvačky so seriálovým komiksom nafúkol do veľkého obrazu. Časom upustil od Warholovských tendencií. Vo zväčšených komiksových seriáloch neabsentovala klasická lichtensteinovská bublina s textom. Jeho komiksové zobrazenia sa vyznačujú jasnými tónmi žltej, červenej a modrej. Tématicky sa zameriavajú na príbeh lásky, nebezpečenstva či vzdušných súbojov. Nechýbajú čierne linky, ktoré ohraničujú figúry a ako správny popartista využíva humor a iróniu. Lichtenstein síce prinášal stereotyp, no napriek tomu, výsledok bol vždy skutočný monument. Jeho tvorba je príznačná sieťotlačou, ktorou imituje zrnenie novinového rastra.

Vyobrazenia R. Lichtensteina neboli len suchými výplodmi umelcovej fantázie. Často totiž v sebe skrývali odkaz na povojnové Spojené štáty americké. Hovorili o jeho skutočných traumách a ilúziách. Svoje umenie pokladal za akúsi iróniu kapitalizmu. Stal sa mimoriadne obľúbeným u verejného publika, stále si však zachovával svoju povestnú plachosť. Slávu umelca nikdy veľmi neprežíval. Guggenheimovo múzeum mu už v roku 1969 usporiadalo retrospektívnu výstavu a zároveň mu ponúklo vstupenku do umeleckej siene slávy dvadsiateho storočia. Lichtenstein zomrel na zápal pľúc 29. septembra 1997.

V kapitole pop-art sme sa venovali zrodu tohto štýlu umenia. Od jeho ťažkých začiatkov až po éru, kedy tento smer hýbal svetom. Takisto sme jednu podkapitolu venovali hlavným predstaviteľom, na ktorých bolo treba poukázať. Pre nás, ľudí dnešku, to bol smer historizujúci, no aj nadčasový. Teda, zistili sme, vďaka komu a čomu bol pop-art prínosom do širokého sveta umenia.

## 2 KOMIKS

„Verím, a vždy som veril, že komiks je literárna forma. Je to kombinácia dvoch najsilnejších prostriedkov komunikácie, aké máme - slov a obrázkov - čo je vysvetlením odolnosti tohto média a pokroku, aký zažíva.“

Will Eisner

„V šesťdesiatych rokoch minulého storočia sa komiks dostáva do pozornosti umelcov popartu, ktorí vo svojej tvorbe reflektujú na triviálne prejavy masovej kultúry. Komiks dozrieva, technicky sa zdokonaľuje, jeho vyjadrovacie prostriedky sa rozširujú a získava si stabilnejšiu pozíciu u dospelého čitateľa. V ostatných dvoch desaťročiach si našiel svoje miesto aj v teoretickej reflexii - skúma sa z pozícií literárnej či výtvarnej teórie, estetiky, filozofie, sociológie, psychológi“ (MIRZA, O., ŽÁČKOVÁ, N., 2007, s.6).

V kapitole Komiks zameriame pozornosť na históriu, prvky a žánre komiksu. Takisto sa budeme venovať jeho terajšej podobe a dvom hlavným predstaviteľom u nás - Slavákovi Jozefovi Danglárovi a českému autorovi Karlovi Saudkovi.

Názov komiks pochádza z anglického spojenia *comic strip*, čiže v doslovnom preklade *komický pás*. Treba však dodať, že toto označenie dnes už neplní presne svoj význam, keďže komiks nezobrazuje len vtipné (komické) obsahy. V Spojených štátoch amerických sa pre tento smer postupne presadzuje nový názov - *sequential art*, teda *sekvenčné umenie*.

Azda by niekomu mohlo pripadať nanajvýš čudné, že komiks zaraďujeme práve k výtvarnému umeniu. Je to vlastne spotrebný tovar, ktorý nás každý deň obklopuje vo forme reklamy, či už v kine, časopisoch, alebo na stránkach novín. S výtvarným umením súvisí priamo, možno viac ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať (MIRZA, O. - ŽÁČKOVÁ, N., 2007).

Komiks je často označovaný ako *deviate umenie*. Kresby alebo iné zobrazenia sú chronologicky usporiadané a často ich doprevádza text. Ich cieľom je dohromady vytvoriť príbeh. Jeden obrázok, zachycujúci jeden okamžik, nazývame v odbornej komiksovej terminológii *panel*. Hlavnou podmienkou je, že všetky panely musia byť usporiadané vedľa seba- juxtapozícia.

Komiks možno považovať za médium, v ktorom sa divák aktívne snaží pochopiť odkaz. Dalo by sa povedať, že v priestoroch medzi panelmi sa divák stáva spolutvorcom príbehu. Záleží na autorovi komiksu, aký priestor nechá divákovi na jeho vlastnú úvahu. Preto ho nemožno zrovnávať s filmom či s literatúrou. Komiks počíta s predstavivosťou a rozumovou účasťou diváka. V prežívaní pozorovaného má divák slobodu - môže sa rozhodnúť, akým tempom bude čítať, ako bude vnímané interpretovať a čomu v rozprávaní priradí priority.

Komiksová teória má aj svoju vlastnú terminológiu, ktorá sa stále vyvíja. Francúzsky odborník na komiksovú tvorbu Groensteen zadefinoval komiks nasledovne: „*Komiks nie je len ilustrovaná verzia literatúry, pretože obrázky nielen rozprávajú príbeh, ale sú tým samotným rozprávaním*“ (MIRZA, O., ŽÁČKOVÁ, N., 2007, s.6).

## 2.1 Charakteristické črty komiksu

Jednou z hlavných a najdôležitejších črt, podľa ktorej čitateľ zistí, že ide nepochybne o komiks je využívanie textu v bublinách. Vyjadruje sa tak buď priama reč, alebo len myšlienky zobrazovaného. Medzi tradičné rysy možno zaradiť aj využívanie karikatúr, čo však nemusí byť pravidlom. Autor sa často snaží zobrazovať komiks čo možno najrealistickejšie, hlavne čo sa týka kresby pozadia. Aj tieto pravidlá však majú svojich zámerných porušovateľov, ktorí radi experimentujú.

Ak má komiks rozsah tri až päť panelov, hovoríme, že ide o *strip*, čiže len krátky pás. Ak je koniec slova zakončený písmenom – x, tento fakt zväčša znamená, že ide o americký undergroundový komiks, ktorý



zaznamenal úspech v šesťdesiatych a sedemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia.

Komiks ako vizuálna narácia pracuje s vlastnými pravidlami, s vlastným jazykom. Pre sprostredkovanie ideí používa dva dôležité výrazové prostriedky – jazyk a slovo. Nemožno však tvrdiť, že komiks je len spojenie slov a obrázkov. Tak ako v každom umení, aj v komikse nachádzame presnú štruktúru, ktorej sa autor pridržiava.

Komiksová kresba používa mnohé prostriedky pre vyjadrenie – vyberá veľkosť panelov a ich priestorové rozloženie, vhodnú farbu, veľkosť medzier medzi panelmi, typy písma či tvary bublín. Všetky tieto zaužívané pravidlá však možno porušovať, a to s dôrazom na prípadnú deformáciu okraju panelu, ktorá môže vyjadriť poruchu plynutia času (MIRZA, O., ŽÁČKOVÁ, N., 2007).

## 2.2 História komiksu

Svet potrebuje hrdinov. Tam kde chýbajú fakty, vznikajú mýty a od nich sa odvíjajú príbehy. Aj takto možno označiť vznik obsahovej stránky komiksu. Korene komiksovej tvorby siahajú do Spojených štátov amerických. Na sklonku devätnásteho storočia sa objavili prvé komiksové zobrazenia v nedeľných novinových prílohách. Za priekopníka komiksu sa považuje *Yellow Kid* (žlté dieťa) Richarda F. Outcaulta. Vzniklo 16. februára 1896 vo vydavateľstve Hearst New York American. Príbehy *Yellow Kid* začali o rok neskôr vychádzať ako samostatná príloha *Sunday Journal* za päť amerických centov. Bol to zrod nového žánru, ktorý až do tridsiatych rokov využívali mnohé vydavateľstvá.

Za prvé vtipné zvieratko, ktoré vychádzalo v novinách *The Family Upstairs* sa považuje *Crazy Cat*. Komiks *Mutt and Jeff* zase dopomohol zdvihnúť náklad *Chicago American*, pretože noviny ho vydávali na pokračovanie tak, aby si mohli čitatelia vystrihovať jednotlivé okienka a skladať si svoj vlastný komiks. S tým súvisel fakt, že čitateľ si rád kúpil každý výtlačok, aby tak mohol dotvárať príbeh. Písal sa rok 1922,

kedy sa objavuje prvý špecializovaný časopis *Comics Monthly* (komiksový mesačník). V tridsiatych rokoch sa ačali komiksy hromadiť a vychádzalo ich stále viac a viac. Ľudia milovali kreslené príbehy *Tarzana*, ktorých autorom bol výtvarník Hall Foster . Rovnaký úspech zaznamenal disneyovský *Mickey Mouse*. V novembri 1931 sa v Chicago Tribune pod vplyvom vojny gangov objavujú prvé príbehy *Dicka Tracyho*, ktoré si tiež získali obrovský obdiv a srdcia čitateľov.

### **2. 2. 1 Zlatá éra komiksu (1938 – 1945)**

Keď Jerome Siegel v roku 1933 prvýkrát použil meno *Superman* vo svojom kreslenom príbehu, bola táto postava ešte zločincom a nič nenasvedčovalo tomu, že sa o malú chvíľu stane svetovým hrdinom a získa si sympatie miliónov čitateľov. Siegel z neho neskôr v spolupráci výtvarníka Jozepha Schustera vyprofiloval hrdinu, čo sa im za pár rokov mimoriadne vyplatilo. V apríli roku 1938 Siegel a Schuster predali všetky práva k svojej postave mimozemšťana so „superschopnosťami“, skrývajúceho sa za identitu mladého novinára Clarka Kenta, za stotridsať amerických dolárov spoločnosti DC (Detective Comics). Postava bola predtým odmietnutá viacerými spoločnosťami, ktoré to pravdepodobne dodnes veľmi ľutujú. *Action Comics no.1* predstavilo svetu Supermana v náklade dvestotisíc výtlačkov. Cena jedného bola v tej dobe desať centov. *Action Comics no. 7* sa neskôr už tlačil v polmiliónovom náklade.

K prvým príbehom Supermana možno dokladať nostalgický úsmev, ale pre vtedajšiu spoločnosť a jeho čitateľov to bolo niečo úplne nové. Ľudia, ktorí boli unavení svetovou hospodárskou krízou, boli v predvečer Pearl Harbouru vďační za každý kúsok inej reality, ako tej , ktorú im ponúkal život sám. Superman si rýchlo vybudoval cestičku do veľkých médií v USA a zároveň do množstva domácností.

V roku 1939 začali súbežne s komiksom Supermana vychádzať aj novinové *stripy* (krátke výseky z komiksov), ktoré boli tlačené až do roku 1966. V nich sa po prvýkrát objavili informácie o pôvode

Supermana – jeho rodná planéta Krypton, meno jeho matky Lory a jeho otca Jor-ela.

Superman vďaka svojim úspechom v *Action Comics* dostal ako prvý „superhrdina“ svoj vlastný titul. *Action Comics – Superman*. V čísle šesťnásť vydavateľa predstavili čitateľom Supermanov operačný priestor – *metropolis* – kríženec New Yorku a ďalších miest východného pobrežia USA. Úspech Supermana sa pretavil v roku 1940 dokonca aj do rádia. V tejto dobe nemal „superhrdina“ až také výnimočné schopnosti. Nedokázal ešte lietať, vedel iba vysoko skákať, nemal röntgenový ani laserový pohľad, ba dokonca ani „super sluch“. Jeho náplňou bolo lapenie podvodníkov a zločincov. Vo svojom príbehu sa pokúsil ukončiť aj druhú svetovú vojnu, keď chytil Hitlera a Stalina a priviedol ich pred medzinárodný súd v Ženeve. Za to si v Tretej ríši vyslúžil od nacistov označenie Žid.

Mnoho komiksových kresliarov a scenáristov posilnených obrovskou popularitou Supermana, neúnavne pracovalo na jeho rovnako úspešnej konkurencii. V roku 1939 sa v *Detective Comics* no.27 objavil hrdina s menom *Batman*. Navrhol ho kresliar Bob Kane, ktorý sa pri jeho zrode inšpiroval renesančnými kresbami lietajúcich strojov od ikony renesancie – Leonarda DaVinciho. Scenárista Bill Finger mu vymyslel skrytú identitu *Brucea Waynea* – aristokrata pochádzajúceho z mesta Gottem City, ktoré bolo vybudované jeho otcom. *Batman* takisto bojoval proti zlu páchanom v jeho rodisku. No naproti Supermanovi, *Batman* nedisponoval žiadnymi nadpozemskými „superschopnosťami“. Jediná vec, ktorú nedokázali jeho protivníci, bola poraziť ho.

Zlatý vek komiksu navždy zmenil svet kreslených postáv. Namiesto obyčajných ľudí nastúpili „superhrdinovia“ a „superbyťosti“, ktoré sa od základu líšili od bežnej americkej populácie. V období druhej svetovej vojny existovalo okolo štyristo postáv založených na motíve chlapíka v plášti ([Komix.kvalitne.cz/his.htm](http://Komix.kvalitne.cz/his.htm) [online]).

### 2.2.2 Kríza komiksu v päťdesiatych rokoch

Trh začal byť presýtený a vydavatelia mali čo robiť, aby sa mohli aj naďalej udržiavať v poli komiksu. Čitateľskej obci museli ponúkať stále viac, aby si ju udržali. V komikse tak vznikali stále nové žánre. Vtedajšia doba priala romantickým príbehom, rovnako ako aj westernom, ale i hororom, vzdelávacím, krimi a pornokomiksom. V roku 1954 bol ako vedľajší produkt vyhlásený *Comics Code Authority*. CCA bola štátom platená skupina kritikov, ktorá mala za úlohu odobriť alebo, naopak, odmietnuť publikovanie daného komiksu. Táto skupina kritizovala brutálnosť vtedajších komiksov a ich vplyv na psychiku a vývoj mládeže (Komix.kvalitne.cz/his.htm [online]).

Pravidlá, ktorými sa mali riadiť autori komiksov podľa CCA:

- „*Dobro v príbehu vždy musí zvíťaziť nad zlom.*
- *Slová ako horor alebo teror nemohli byť použité v názve komiksov.*
- *Príbehy lásky mali zdôrazňovať nedotknuteľnosť stavu manželského.*
- *Zakázané bolo zveličovanie akýchkoľvek partii ženského tela.*
- *Zakázané boli aj brutálne a násilné obrázky.*
- *Policajti, sudcovia a iní činitelia mali byť vždy zobrazovaní tak, aby zostala zdôraznená úcta k autorite.*
- *V komiksoch nemal byť prezentovaný žiadny pozitívny postoj k alkoholu, tabakovým výrobkom, zbraniam či výbušniam.*
- *Zákaz sa vzťahoval aj na akúkoľvek propagáciu rôznych návykových látok.*

*Aj keď dodržiavanie tohto kódu alebo pravidla bolo teoreticky dobrovoľné, pravda je, že vydavateľstvo ktoré nedodržalo Comics code nevydržalo na trhu veľmi dlho. Toto obdobie by sa dalo nazvať aj akýmsi lovom na bosorky, pretože antikomiksové hnutie zašlo mnohokrát až do takých extrémov, ako bolo verejné pálenie nevhodných komiksov“ (Kocogel.info [online]).*

O tomto období by sa dalo hovoriť ako o tmavom období komiksu, kedy zmizli obrázky, ktoré nerobili komiks nudným hlavne vďaka tomu, že znázorňovali akčné, násilné a brutálne scény s peknými obdarenými ženami. Našťastie, tento systém sa už vytratil a zostal minulosťou. Tieto nariadenia totiž značne poškodili a zničili mnoho dobrých sérií komiksov, ktoré síce vychádzali aj naďalej, ale ich obsah už nebol natoľko pútavý. A tak v mnoho postáv z *DC Comics* upadlo na úroveň kreslených rozprávok pre deti. Mnoho vydavateľov, medzi ktorými bola aj veľká spoločnosť *Eastern Colors*, skrachovalo.

### **2.2.3 Vek nových hrdinov (šesťdesiate a sedemdesiate roky)**

Komiksová kríza a rozvíjajúci sa záujem o vesmír v predchádzajúcich rokoch priniesli so sebou aj pozitíva. Rastúca popularita sci-fi literatúry na prelome päťdesiatych a šesťdesiatych rokov sa totiž odrazila aj v komiksových príbehoch. Zrazu boli plné robotov, vynálezov a vesmírnych votrelcov. Spoločnosť *Marvel Comics* začala mať problémy s predajom a jedinou možnosťou, ako to zmeniť bolo prísť opäť s niečím novým. Zamestnanci spoločnosti, Jack Kirby a Stan Lee, sa pustili do vytvorenia nových, vtedy mimoriadne netradičných, postáv. V roku 1961 sa po prvýkrát objavil príbeh *Fantastic Four (Fantastická štvorka)*. Na základe jeho úspechu bolo zrejmé, že Kirby a Lee sa vydali správnou cestou. Tvorcovia si vedeli vymedziť cieľovú skupinu, vyrábali presne to, o čo mali čitatelia záujem. Predajnosť tak začala opäť rásť. Vydavateľstvo *Marvel* sa dodnes drží na popredných priečkach medzi svetovými vydavateľstvami. Po *Fantastic Four* nasledoval úspešný *Hulk* a hneď po ňom revolučný *X-MENI*.

V roku 1963 sa objavil ďalší, absolútne nový typ postavy - *Spiderman*, príbeh obyčajného chlapíka, ktorého náhodou uštipne rádioaktívny pavúk a on tak získa neobyčajné schopnosti, ktoré postupne sám v sebe nachádza a učí sa ich využívať ([Komix.kvalitne.cz/his.htm](http://Komix.kvalitne.cz/his.htm) [online]). *Spiderman* začína chápať svoj

údel a vstupuje tak do sveta „superhrdinov“. Dnešný príbeh Spidermana, ktorý poznáme najmä z filmov je trocha drsnejší a nie je taký vláčný, ako bol dlhé roky vo vydávanej zošitovej forme. Spiderman vznikol v období, keď CCA formovalo príbehovosť komiksov, a tak bola jeho postava predurčená detskému publiku.

V roku 1964 Stan Lee oživil hrdinu druhej svetovej vojny – *Captaina Americu*. Objavil sa aj *Doctor Strange*, ktorý sa vzápätí stal symbolom psychadelických úletov hnutia *hippies*. Nasledovalo aj niekoľko čiernych hrdinov (*Black Panther*), dokonca aj príbeh pre intelektuálov – kultový *Silver Surfer*, ktorý si získal obľubu najmä u vysokoškolákov. Komiks sa stal opäť jedným z masových žánrov a začal hlbšie prenikať do masovej kultúry. Vydavatelia sa nemuseli viac obávať o straty ziskov (Kocogel.info. [online]).

#### **2.2.4 Komiks dnes**

Od osemdesiatych rokov sa spustila vlna popularity filmu aj televízie. Je viac ako isté, že mnoho filmových diel našlo inšpiráciu práve v komikse a že tento proces prebiehal aj v opačnom smere. Dnes už nám v niektorých prípadoch nie je jasné, čo vlastne bolo skôr – film alebo komiks?

Z nášho pohľadu panujú dnešnému svetu komiksu dve veľmoci. Sú nimi spoločnosti Marvel Comics a DC Comics. Tie vlastnia všetky práva na príbehy dnešných, mediálne známych komiksových hrdinov, ktoré sa v súčasnosti točia.

### **2.3 Komiksová tvorba v Čechách a na Slovensku**

Komiks na Slovensku a v Čechách nemá veľmi dlhú históriu. V počiatkoch sa Slovensko mohlo pochváliť len *stripmi* v časopisoch – *Černokňažník*, *Šidlo* či *Kocúr*. V Čechách sa uchytili samotné príbehy ako slávne *Osudy dobrého vojáka Švejka*, *Ferda Mravenec*, *Rychlé šípy* či *Svorní Gambusíni*.

Éru amerického sekvenčného umenia odštartoval český magazín CREW. Spočiatku bolo v jednom čísle uverejnených niekoľko príbehov. Neskôr, po veľkom úspechu zvolili vydavatelia inú taktiku a rozhodli sa vydávať príbehy hrdinov samostatne v jednotlivých číslach. Postupne vznikali legendy a do magazínov sa dostali *celebrity* amerického komiksu (*X-men*, *Batman*, *Spiderman*, *Lobo* či populárny kocúr *Garfield*).

Samozrejme, vydavatelia nechceli ostať len pri americkej tvorbe. Mimoriadny úspech získala aj francúzska postavička *Asterixa*, ktorá sa medzi čitateľmi stala akýmsi symbolom. Na slovenskej a českej scény spopularizovali komiksy aj rôzne *fanziny* (*fan* + *magazine* – fanúšikovské magazíny), ktorých cieľom je uverejňovať aj domácu tvorbu (POT, AARGH). Na svojich stránkach dávajú priestor aj novým autorom, čo sa dá považovať za skutočne veľké pozitívum pre komiksovú scénu oboch krajín.

Spomedzi úspešných slovenských a českých autorov komiksov možno spomenúť známeho karikaturistu, Jozefa Danglára a zakladateľa českej komiksovej školy, Karla Saudka([Cs.wikipedia.org/wiki/Komiks](https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks)).

## 2.4 Ikony česko-slovenského komiksu

Danglár skrátka musí zaujať. Je to pravý komiksový hrdina bojujúci proti nespravodlivosti a zároveň aj tvorca. Našu pozornosť si získal nielen komiksami, ale aj jeho štýlom zobrazovania. Hlavne jeho karikatúry známych osobností, pri ktorých nadobudol, nepochybne, svojský štýl – opitá karikatúra – sú dokonalým splynutím umenia pop-art a komiksu. Danglár je pre nás komiksovou ikonou a zároveň slovenským hrdinom číslo jeden.

Danglar je jedným z hrdinov Dumasovho románu *Knieža Monte Cristo*. Meno „slovenského“ Danglara je v skutočnosti volá Jozef Gertli. Narodil sa v Detve v roku 1962. V rokoch 1977-1981 študoval na Strednej umelecko-priemyselnej škole v Bratislave. Neskôr na Vysokej škole výtvarného umenia v tom istom meste pod vedením

Albína Brunovského. Dôvod prečo si vyberá práve meno Dangler, synonymum zločinca, nepoznáme. No môžeme predpokladať, že vychádzal z vtedajšej reálnej situácie a lákala ho predstava muža v maske, ktorý sa chystá podnikáť ako zlosyn na poli výtvarnom. Nabádala ho k tomu situácia na výtvarnej scéne v druhej polovici osemdesiatych rokov . Dominoval eklektizmus ako „štýl“ a slepá viera v nové technológie, ktoré spasia umelecký svet.

Situácia po novembri 1989 bola pomerne zložitá a viac-menej mäťuca. Až o niekoľko rokov sa Dangler začal stretávať s ľuďmi, ktorí žili seriálovými životmi. Nie je divu, že za krátky čas sa práve títo jeho priatelia stali figúrkami z komiksového mafiánskeho seriálu, jedného z mnohých, ktoré vzišli spod Danglerových rúk.

O Danglerovom poňatí sveta sa môžeme dozvedieť veľa práve z jeho originálnych diel. Tvorí ich totiž hneď niekoľko zaujímavých prvkov - nezameniteľný štýl, čierny humor, dokonalá kresba a obdivuhodný zmysel pre detail. Čiernym humorom prekypuje spoločenská a politická realita, avšak nevyhýba sa ani dejinám, ktoré sú pre Danglera priam veľtocom takéhoto druhu humoru. Výtvarník je v tom nevinne, pretože je profesionál, pre ktorého je politická karikatúra každodennou rutinou. Pre takéhoto umelca je cynizmus totiž nevyhnutnosťou. Tak ako sú jeho obrazy bohaté na čierny humor, sú bohaté aj na slovné hračky. Napríklad *Mickey Mouse* nie je iba chytrý myšiak, ale tiež *MICKEY MESSER* – s nožom v ruke, kráčajúc po schodoch nahor smerom k osvetlenému domu. Scéna reflektuje známy záber z filmu *Psycho* (1960) a môžeme sa domnievať, že čoskoro potečie krv – *futurum*. Obrazy sú akčné, nie momentky a nabádajú našu myseľ k zamysleniu sa nad tým, čo bolo alebo bude (OLIČ, J. , 2007).

Pre predstavenie Karla Saudka sme sa rozhodli práve z dôvodu, že jeho prínos v českej komiksovej scéne bol skutočne obdivuhodný. Zachoval si neopakovateľný štýl, a to aj napriek tomu, že jeho kariéra viedla po strastiplnej ceste. Ostal komiksovej tvorbe verný a prejavil sa



v ňom skutočný profesionál. Len málokto priniesol do českého komiksu rovnaký úžitok ako práve K. Saudek.

Najvýznamnejší český komiksový tvorca, K. Saudek sa narodil 13. mája 1935. Je dvojičkou známeho českého fotografa Jána Saudka. Ku komiksom sa dostal už v detstve. Svoj záujem upriamil na príbehy *Kocúra Felixa*, neskôr sa zaľúbil do postavičiek Walta Disneyho a dostal sa až ku kultovým americkým „superhrdinom“ ako *Captain America* či *Wild Cat*. Chvíľu na to začal produkovať vlastné komiksové príbehy. Jeho šuplík sa plnil stále novými a novými postavičkami, avšak v režime päťdesiatych a šesťdesiatych rokov nemohol na publikovanie ani len pomyslieť.

Prelom nastal v roku 1966, kedy si ho Miloš Macourek (autor rozprávkovej prózy, básnik a dramatik) prizval spolupracovať na filme *Kto chce zabít Jessie?*. K tomuto dielu Saudek výtvarne spracoval titulky a plagát. Oboje v duchu svojho obľúbeného žánru. Taktiež vytvoril k tomuto filmu niekoľko strán fiktívneho komiksu, ktorého príbeh bol o naháňačke za antigravitačnými rukavicami. Film mal veľký úspech a zároveň Saudkovi vybudoval dobré meno pre jeho štart. Začal tvoriť množstvo ilustrácií a kreslených seriálov pre mnohé noviny a časopisy. Pre komunistov bol trňom v oku, mnohokrát ho zastavili v jeho tvorbe a vďaka nim zostalo veľa jeho prác nedokončených. V tomto období sa začal živiť kreslením ilustrácií pre *Pionýrskou stesku* a dekorácií pre *Pionýrskou vlašťovku*.

Po roku 1979 zahájil kariéru *undergroundového* kresliara. Pod ochranné krídla ho vtedy tajne vzala česko-slovenská speleologická spoločnosť, vďaka ktorej sa zoznámil s množstvom kvalitných scenáristov. Z tohto obdobia pochádza „superhrdinovský“ príbeh *Arnal*, ktorý sa stal najprekladanejším českým komiksom. Po Nežnej revolúcii začali v stotisícových nákladoch vychádzať re-printy komiksov K. Saudka.

K. Saudek ako jeden z mála v Čechách (ak nie jediný), vychádzal predovšetkým z amerického komiksu. Aj napriek tomu začal pracovať na príbehoch krásnej lekárky Muriel, ktorá v Čechách nemala obdoby. Využíval v nich prvky sci-fi, politickej satiry a tiež erotiky. Príbeh kreslil ešte v komunistickom období, a preto boli oba komiksy knižne vydané až omnoho neskôr - *Muriel a andělé* (1991) a *Muriel a oranžová smrt'* (2009). Momentálne sa umelec venuje hlavne erotickým kresbám (Comics.cz/Kaja\_Saudek. [online]).

### 3 Roy Lichtenstein a komiks

R. Lichtensteina si vyberáme práve kvôli jeho prepojenosti na komiks. Bol to jediný umelec, ktorý dokázal umeleckej obci podať presvedčivé „dôkazy“ o tom, že komiks je a aj bude umením naveky. Práve preto vyberáme v tejto kapitole tri jeho veľké diela a následne ich rozoberáme.

Komiksové obrázky Roya Lichtensteina sa v dnešnej dobe predávajú za desiatky miliónov dolárov. Neskrývaný záujem o tieto vyobrazenia prejavuje dokonca množstvo Hollywoodských hviezd.

Lichtenstein sa vždy chcel odlišovať od svojich popartových kolegov, ktorí pre ich diela využívali najmä sýte farby a tak sa spočiatku venoval čierno-bielym kresbám. Až keď Andy Warhol rozvinul techniku sieťotlače, R. Lichtenstein sa pustil do kolorovania svojich diel. Inšpiráciou mu boli najmä lacné, masovo obľúbené komiksové magazíny, ktoré však v tej dobe nik nepovažoval za umenie, skôr naopak, kritikmi boli označené ako *Gýč*. Práve toho sa R. Lichtenstein chytil a práve toto bol ten prejav masového konzumu, ktorý ako pop-artový umelec povýšil na umenie.

Doménou R. Lichtensteina sa stalo zobrazovanie ženských tvárí, vo výrazných farbách, ktoré ohraničoval hrubými líniami. Z úst alebo hláv žien spravidla vychádzala bublina s výstižným textom, ktorý nám zväčša povedal niečo hlbšie. Texty boli sprievodné, skôr na pobavenie než zamyslenie. Vyobrazené ženy boli často emocionálne vyťažené, so slzami v očiach alebo so zúfalým výrazom v tvári, ktorý parodoval situáciu žien vtedajšej doby a narážal na ich prehnanú emancipáciu. Sám R. Lichtenstein vyjadril, že jeho záujem o kreslené seriály najviac stimuluje kontrast vysoko emocionálneho obrazu a „chladných“ prostriedkov zobrazenia ([Hnonline.sk/c1-49654620-vieden-provokuje-komiksami](http://Hnonline.sk/c1-49654620-vieden-provokuje-komiksami) [online]).

### 3. 1 M-maybe (M-možno)

*„V obraze M-možno smeruje atraktívna blondína svoj modrooký pohľad k nám, napriek tomu sa zdá ako by sa dívala mimo nás, pretože je príliš zaujatá vlastnými myšlienkami. Žena s hlavou spočívajúcou na ľavej ruke v bielej rukavici – tradičná vizuálna metafora pre melanchóliu – sa diví, ako prezrádza bublina (M-možno ochorel a nemôže opustiť ateliér), prečo čaká márne. Priateľ neprišiel na schôdzku“ (HONEFF, K., 2005, s. 52).*

*„Lichtenstein vždy zdôrazňoval, že esteticky zdokonaľuje vulgárnu estetiku kreslených seriálov. Jeho prvým krokom pri tvorbe obrazu bolo premietnutie originálu na plátno pomocou diaprojektoru, čím na technickej úrovni vytvoril analógiu medzi mechanickou produkciou a svetom triviálnych pocitov. Potom tvár pokryl bodkovaným vzorom – pozostatkom tlačeného originálu zbaveného funkcie prijať v umeleckom diele vlastný estetický zážitok“ (HONEFF, K. 2005, s. 52).*

V prirodzenej asociácii sa takmer u každého vyskytne pre dievčinu pochopenie. Avšak to, akým spôsobom ju maliar nakreslil nás stavia z pozície počiatočnej empatie až do zvláštnej formy pokrytectva. Môže sa totiž javiť, že vzťah medzi kresbou a pozorovateľom je tak trocha falošný. Štýl obrazu je umelý, až gýčový, touto technikou však autor akoby posúva kliše komiksu na vysokú úroveň. Práve toto dielo nám ilustruje veľa o Lichtensteinovom postoji k umeniu. Nesnaží sa zanechať v nás hlbký estetický zážitok a nič nám nenanucuje. Práve preto sa mne osobne Lichtenstein tak páči. Ponúka mi len holú pravdu o vyfintenej, blondätej dievčine (zlatokopke), na ktorú sa je priateľ „vykašlal“. Miesto toho aby si zistila, čo práve robí, kde a s kým je, má plytké a naivné úvahy o tom, že asi ochorel a nemohol jej dať vedieť. V pozadí nesmie chýbať prvok veľkomesta - mrakodrap. Obraz je farebne vyvážený a pútavý.



Obr. 1

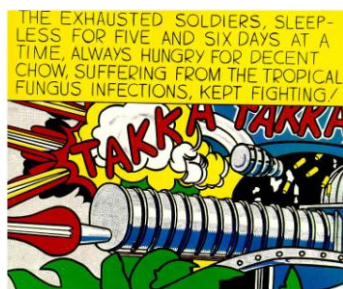
### 3.2 Takka takka

Podľa Honeffa (2005) obraz s výstižným názvom *Takka takka* možno považovať za skvelý príspevok do umeleckého hnutia pop-art. Slovné a kreslené kontrasty dodávajú dielu drsnosť, zároveň však aj silu a rušivú rozpoltenosť.

*„Desivé štekacie zvuky z hlavne guľometu v drsnej čiernej a bielej nad tmavo zelenou džungľou, zdôraznené ozvenou TAKKA TAKKA vo veľkých a krvavo červených písmenách, a nehanebne heroizovaný text (Vyčerpaní vojaci, ktorí nespali päť šesť dní za sebou, neprestávali túžiť po slušnom jedle a trpeli tropickými hubovými infekciami, ale bojovali ďalej!) na žltom podklade v hornej časti kompozície prebúdajú tridsať rokov po vzniku obrazu omnoho lepší dojem z vojnového násillia než všetky bezvýrazné obrazy, ktoré vytvorili kameramani usadení pri vojskách v skutočnej vojne“ (HONEFF, K., 2005, s. 50).*

Hneď pri pohľade možno človeka napadne, prečo je zobrazená iba zbraň. Nevidieť žiadne vojská, žiadneho strelca a ani jeho potenciálnu obeť. Odkaz na strelca podáva jedine text v hornej časti – vojak napriek všetkému bojuje ďalej a nevzdáva sa. Text má však v sebe kus irónie. Možno ho totiž považovať za plytké ospravedlňovanie násilných činov, čo je v dnešnom svete bežné. Na druhej strane sa však nikto víťazného násillia nezúčastňuje.

*Takka Takka* je pre nás dielo, ktoré už na prvý pohľad musí zaujať. Prečo? Práve vďaka drsnej vojnovjej akcii, ktorá na ňom prebieha. Nejde o obyčajnú pouličnú „strielačku“. Strieľa sa z rotačného guľometu, padajú granáty, výbuchy v okolí „počuť“ už z diaľky. Popri tom autor nezabudol na detail - prázdne nábojnice vylietavajúce z vystrieľaných guliek len podtrhávajú scénu, kedy v cvengote dopadajú na zem. Palmové listy z džungle v popredí, dopĺňajú atmosféru celého obrazu. Vďaka všetkým týmto prvkom nás R. Lichtenstein vtiahol do deja, v ktorom sa môžeme cítiť ako vojak skrytý pred prichádzajúcim nepriateľským tankom. Ibaže, na koho strane stojíme? To už nezistíme, pretože v diele autor nepoužil ani jednu postavu, aby nám napovedal.



Obr. 2

### 3.3 Žltý a zelený ťah štetcom

V každom obraze nachádza divák množstvo ťahov štetcom. V podstate ani nie je dôležité, akým spôsobom boli vytvorené, pretože to, ako budú poňaté určuje až vizuálny efekt, viditeľný po ich sčítaní dohromady. V období, kedy sa umenie stávalo viac subjektívnou a individuálnou záležitosťou, ťahy štetcom zaznamenávali pocity a nálady umelcov. Tento vývoj rozšírili expresionistické tendencie, a to častokrát až do takej roviny, že energické ťahy štetcom odhaľujú celú dušu autora (HONEFF, K., 2005).

*„V sérii obrazov Ťahy štetcom Lichtenstein vrhol na tento kult – totiž kult ťahu štetcom- ironické svetlo. Donútili ho k tomu práce*

*Jacksona Pollocka a iných umelcov. Zároveň podkopal samotnú definíciu moderného umenia, založenú na umeleckej originalite a potenciálnej jedinečnosti každého umeleckého diela. Lichtenstein izoloval ťah štetca od maliarskeho kontextu, zväčšil a zjednodušil ho pomocou projekcie a výsledok reprodukoval v štandardizovanom jazyku masovo tlačených kreslených seriálov. Obráz Žltý a zelený ťah štetcom predstavuje dva ťahy štetcom vedúce cez seba s niekoľkými striekancami farby“ (HONEFF, K., 2005, s. 54.)*

Kompozícia vyzerá možno na prvý pohľad jednoducho, ale celková štruktúra je dosť zložitá. To, čo vyzerá ako prvoplánový produkt je v skutočnosti cieľavedomá mechanizovaná práca. Obráz nachádza svoje pravé naplnenie práve v technike sieťotlače, ktorá zdôrazňuje symbol individuality.

Keďže K.Honeff vraví, že ťahy štetcom nám môžu veľa prezradiť o duši umelca, R. Lichtenstein sa nám môže javiť ako ortodoxný komiksový tvorca. Ak berieme ťahy štetca zo širšieho hľadiska ako prejav umelca, môžeme tvrdiť, že tvorca to posunul ešte hlbšie. V tomto prípade nerozoberáme techniku podania ťahov na plátno a z nich vytvorený obraz. Makro, ktorým vyťahuje iba zopár ťahov im dáva vlastnú tvár. Len ostré línie a pozitívny kontrast, sem-tam nejaká kvapka, ktorá môže značiť neúspech, nám vytvára dokonalý príbeh procesu. Dokážeme z nich vyčítať, kde priložil štetec, kadiaľ ho ťahal, kde skončil, a samozrejme, môžeme vidieť aj to, ktorý z ťahov bol prvý. Dokonalá komiksová akcia. Ide o vyvrcholenie deja, i keď je to len začiatok.



Obr. 3

V tejto kapitole sme zistili, ako sa môžeme alebo skôr mali by sme, pozeráť na komiks. Diela R. Lichtensteina nás zaujali hlavne svojou pestrou farebnosťou, no v neposlednom rade aj ich obsahom a formou. Myšlienky, zachytené formou textu v jeho obrazoch, môžu byť len letným zamyslením, no takisto môžu skrývať aj nečakanú hĺbku. To všetko môžeme zistiť, keď si spojíme slová s obrazom. Možno aj práve kvôli týmto veciam sa podarilo R. Lichtensteinovi spraviť komiks nesmrteľným.



## ZÁVER

V práci Pop-art a komiks sme pozornosť zamerali na dva svetové fenomény, ktoré mali úspech v minulosti a majú ho dodnes.

V prvej časti sme sa venovali umeleckému smeru pop-art ako takému. Čitateľovi sme poskytli náhľad do jeho počiatkov, histórie a postupného vývoja. Popísali sme vznik konkrétneho umeleckého smeru a tiež jeho „studňu inšpirácie“ – masovosť. Predstavili sme niekoľko zahraničných autorov, ktorí v tomto hnutí zastávajú dôležité postavenia. Zamerali sme sa na ich kariéru v rámci umenia pop-art, na techniky, ktoré využívali a tiež na popis zaujímavých diel. Teoreticky sme opísali umeleckú kariéru významného autora Roya Lichtensteina, čím sme následne nadviazali na komiks.

Na začiatky komiksovej tvorby, jej pestrú históriu a hlavné črty sme poukazovali v druhej časti práce. Rozoberali sme jej postupný vývin vo svete, ale aj na domácej scéne. Zaoberali sme sa najmä kultovými postavami zo svetových komiksov, pozornosť sme však venovali aj dvom domácim autorom a ich tvorbe – Slovákovi, Jozefovi Gertlimu Danglerovi a Čechovi, Karlovi Saudkovi.

Tretia časť práce bola zameraná na prepojenie komiksu s umením pop-art. Pre analýzu sme zvolili tri známe diela (M- maybe, Takka takka, Žltý a zelený ťah štetcom) autora R. Lichtensteina, ktorý sa preslávil pop-artistickým zobrazovaním komiksových *stripov*. K dielam sme priradzovali popis odborníkov. Pre doplnenie sme pridávali vlastné postrehy, ktoré tak objasňovali náš postoj ku konkrétnym obrazom.

Zámerom našej práce bolo zviditeľniť a poukázať na prepojenosť pop-artu a komiksu. Pop-art sa venoval produktom konzumu a komiks bol jedným z nich. Každú tému sme preto v úvode rozoberali zvlášť. Zistili sme, čo hýbalo pop-artovým umením a aké tradície pretrvávajú v komikse. Takisto sme načrtli dobu, kedy tieto umelecké formy

vznikali, a hlbšie sme sa ponorili do čias zrodu uvádzaných umelcov a rozobrali sme ich život.

Na základe týchto informácií dokážeme lepšie pochopiť umelecké diela v štýle popartu a komiksu, a pohnútky, ktoré viedli k ich vytvoreniu. Vznikali ako zrkadlo masovej spoločnosti, postupne sa začleňovali do sveta umenia a vytláčali tak dovedy zbožňované diela abstraktných umelcov. Už tu sa prejavila akási irónia, s ktorou toto umenie úzko spolupracuje.

V rámci tejto práce môžeme teda zhodnotiť, že umenie pop-artu, vychádzajúceho z komiksu, v niektorých prípadoch síce odzrkadľuje gýč, no vždy zanecháva určitý odkaz. Ten zväčša obsahuje silnú dávku irónie a sarkazmu, čo však k nemu neodmysliteľne patrí.

R. Lichtenstein nám podáva presvedčivý dôkaz o tom, ako sa z bežných komiksových postavičiek dá vytvoriť dokonalé pop-artové dielo, plné výsmechu, skrytých odkazov a prekvapení. Samotný fakt, že ho niekto považuje za odpad a niekto, naopak, za umelecký vrchol, dokazuje, že núti človeka zamýšľať sa. A práve to z neho robí dielo.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

BRADNOVÁ, H. A kolektív. 1993. *Encyklopedický slovník*. Praha : Encyklopedický dům ODEON. 1993, 1253 s. ISBN 80-207-0438-8

DEMPSEYOVÁ, A. 2002. *Umělecké styly, školy a hnutí, enyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha : Slovart. 2002, 304 s. ISBN 80-7209-402-5

FELDEK, E. a kolektív. 2000. *Ilustrovaná encyklopedia ľudskej vzdelanosti*. Bratislava : Readers Digest výber. 2000, 605 s. ISBN 80-88983-11-8

FOSTER, H. a kolektív. 2007. *Umění po roce 1900*. Praha : Slovart. 1973, 703 s. ISBN 978-80-7209-952-8

HOLLINGWORTHOVÁ, M. 1994. *Umenie v dejinách ľloveka*. Bratislava : Obzor, 1994. 512 s. ISBN 80-215-0277-0

HONEFF, K. 2005. *Pop Art*. Praha : Slovart. 2005. 95 s. ISBN 80-7209-662-1

HONEFF, K. 2000. *Andy Warhol*. Praha: Slovart, 2000. 95 s. ISBN 3-8228-6696-2

KOLEKTÍV AUTOROV. 2002. *Svet umenia*. Bratislava : IKAR. 2002, 383 s. ISBN 80-551-0397-6

MIRZA, O. – ŽÁČKOVÁ, N. 2007. *Komix*. Nitra : Nitrianska galéria. 2007. 45 s. ISBN 978-8085746-35-8

OLIČ, J. 2007. *Danglár*. Bratislava : Dolis. 2007. 60 s. ISBN 978-80-969693-4-0

OSTERWOLD, T. 2007. *Pop Art*. Köln : TASCHEN, 2007. 238 s. ISBN 978-3-8228-3756-6

PIJOAN, J. 1973. *Dejiny umenia 10*. Bratislava: Ikar. 1973, 368 s., 3. vydanie. ISBN 80-7118-628-7

Artmuseum. cz [online] dostupné na internete:

[www.artmuseum.cz/smery\\_list.php?smer\\_id=90](http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=90)

[http://artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=314](http://artmuseum.cz/umelec.php?art_id=314)

[http://artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=555](http://artmuseum.cz/umelec.php?art_id=555)

Comics.cz [online] dostupné na internete:

<http://www.comics.cz/clanky/profil-saudek.html>

Cs.wikipedia. org. *Slobodná encyklopedie*. [online] dostupné na internete: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>

Hnonline.sk [online] dostupné na internete:

<http://hnonline.sk/c1-49654620-vieden-provokuje-komiksami>

Kvalitne.cz [online] dostupné na internete:

<http://komix.kvalitne.cz/his.htm>

Kocogel.info [online] dostupné na internete:

<http://www.kocogel.info/>

Zsus.whistler.sk [online] dostupné na internete:

[www.zsus.whistler.sk/dokumenty/historia\\_ponovom/4\\_rocnik/pop.pdf](http://www.zsus.whistler.sk/dokumenty/historia_ponovom/4_rocnik/pop.pdf)