



Anotace příspěvků přihlášených na vědecké kolokvium s mezinárodní účastí

STUDIA KOMIKSU: MOŽNOSTI A PERSPEKTIVY

Olomouc, 26.-27. 4. 2011

1. BLOK – Studia komiksu či komiksologie?

MgA. Pavel RYŠKA, Ph.D.

Co studují comics studies?

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 diskuzích nad různými podobami sekvencních narativů, by ke klíčovému úkolům nového oboru mělo patřit určení toho, co jedinečnost komiksu jakožto média vytvoří a ustavuje. Podobné návrhy předložili Jeet Heer a Kent Worcester v úvodu ke sborníku textů, zabývajících se historií a teorií komiksu (A Comics Studies Reader, 2009); vyjádřili však zároveň pochybnosti o tom, zda jde o správně položené otázky. Rád bych se k jejich skepsi připojil a vyslovil 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 utřídit. Ve svém příspěvku se pokusím stručně rekapitulovat obtíže, na něž naráží úsilí určit předmět studia jako konzistentní pole a operovat v předem vymezeném terénu.

Mgr. Krzysztof SKRZYPCZYK (MKiDN, Polska)

Comicsology, that is comic art in research and theory (in the perspective of Comicsology Symposium)

The theme of proposed paper has features of a monographic approach, showing the accomplishments of Polish authors writing about comic art and presenting a new phenomenon in the area of Polish academic studies – the comicsology, that is a pro-scientific reflection on comics and everything connected to it. The contents of the presentation directly correspond with the author's past analyses and activities in the field of comicsology, at the same time trying to form the bases of the issue which concerns the creation of formal frames and organizational fundamentals of the theory of „the funniest of all arts“.

The paper presents the most important goals of comicsology and Comicsology Symposium, but also describes the hitherto results and achievements. In the context of creating academic bases for theoretical reflection on comics, the role and meaning of this initiative for the competitive promotion of comics in Poland is also presented herein.



Mgr. Michal UHL (FSV UK, Praha)

Sociologická a antropologická perspektiva v komiksových studiích

Studium komiksu je v českém prostředí v začátcích. Pro pochopení komiksu nejen jako žánru, ale i kulturního fenoménu je bezpodmínečně klíčový interdisciplinární přístup. Jedním z relevantních oborů, který má ke studiu komiksů co říci, je bezesporu sociologie. Organizované kolokvium lze chápat jako základní stavební kámen nového ještě nekonstituovaného oboru „komiksových studií“. Příspěvek se jedná vyjádří k potřebnosti a relevanci samotného studia komiksu, resp. „komiksových studií“, a jednak se bude věnovat možnostem teoretického zkoumání komiksu z pohledu sociologie a antropologie. Ve druhé části příspěvku budou prezentována i základní data o čtenosti komiksu v ČR, která byla porížena v rámci kvantitativního šetření.

2. BLOK – Komiks a/jako (pop)kultura

PhDr. Zuzana SLUŠNÁ, Ph.D. (FiF UK v Bratislave, Slovensko)

Komiks, pop-kultúra, pop-kozmopolitizmus: kultúra participácie a spoluzdieľania

V súčasnej kultúre môžeme artefakty populárnej kultúry, medzi nimi aj komiks, vnímať ako výstižné synekdochy. Súčasná pop-kultúra sa stáva v čoraz väčšej miere kolektívnou záležitosťou a „konzumovanie“ pop-kultúrnych komodít vyžaduje množstvo nových kompetencií, stratégií ako aj príležitostí. Časť pop-kultúrnych artefaktov je špecifická zložitým a komplexným semiotickým univerzom, ktoré sa spolupodieľa na transformácii viacerých mechanizmov a procesov súvisiacich s faktom, že „význam“ pop-kultúrnych komodít prestáva byť výlučne privátnym a subjektívnym vlastníctvom. Cieľom príspevku je diskutovať o stratégiách a praktikách kreatívnej participácie vo svete, kde sú obrazy, obsahy a informácie vytvárané tak, aby mohli byť kolektívne zdieľateľné.

Mgr. Natalia MALINOWSKA-JANY (Uniwersytet Śląski w Katowicach, Polska)

The Graphic Novel as a Narrative

Mila Bongco, the author of Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books poses a thesis that comics should be perceived as a separate kind of art governed by its own rules; however, as I will prove in this paper, it is not that different and free from any connections to literature (especially the novel and short story) or film, because all three are narrative media, and as such they show certain features in common. The main purpose of this presentation will be to present the narrative techniques employed by graphic story tellers. I will begin with the characterization of narrative and the discussion of the intricacies connected with the definitions of the main concepts that it entails. Then, I will pursue the presentation of the features of narration in comics showing its connection to the devices applied in conventional novels or cinema. Since this is a vast area for discussion, I will restrict myself only to three aspects of a narrative: the narrator, time and description.



Mgr. Anna KŘIVÁNKOVÁ (FF UK, Praha)

Manga na počátku 21. století

V představách západních čtenářů Japonsko často figuruje jako komiksová velmoc, kde se tomuto médiu dostalo výsadního postavení a 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 zmiňována druhá strana mince – dlouhý a problematický vývoj japonského komiksu, jehož autoři a vydavatelé často čelili nejrůznějším předsudkům ze strany společnosti, či stagnace, jíž 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 tvůrčí krizi související s přežitými schémata a relativní tvůrčí nesvobodou mainstreamových autorů.

3. BLOK – Hranice a okraje

David A. BERONĀ (Plymouth State University, USA)

Telling Stories Today in Woodcuts

The woodcut is recognized as one of the earliest methods of reproducing images and an important historical factor in the development of public education, literacy, and entertainment. Early in the twentieth century, a distinct form of storytelling evolved from the woodcut called the “novel in pictures,” and later referred to as the woodcut novel, a term used to include the medium of not only woodcuts but wood engravings, linocuts and leadcuts. These wordless books were highly imaginative and realistic stories for adults told in black-and-white pictures. Although they had a short-lived popularity, woodcut novels played an important role in the development of comic art, particularly the contemporary graphic novel with its focus on adult themes. In the last two decades, a growing appreciation of the graphic novel and a renewed interest in relief printing has increased interest in the woodcut novel by contemporary artists. I examine the social, personal, and literary themes in works by Palle Nielsen, Ken Currie, Olivier Deprez, Stefan Berg, Marta Chudolinska, Megan Speers, George A. Walker, Sam Motherwell, Neil Bousfield, and Harry Sternberg with a distinct use of linocuts and wood engravings that create a distinct assortment of wordless graphic novels.

In my analysis of these wordless graphic novels, I apply tools of pictorial examination clarified by Molly Bang (Picture This: How Pictures Work) and Ann Marie Seward Barry (Visual Intelligence: Perception, Image, and Manipulation in Visual Communication) and selective elements from other sources that I have found helpful like “panel-to-panel” transitions by Scott McCloud in Understanding Comics; “narrative time” as described by Ann Miller in Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Studies; and elements of “composition encoding” by Randy Duncan and Matthew Smith in The Power of Comics:



History, Form, and Culture. To conclude, I evaluate the effectiveness of wordless storytelling from a traditional display – one block per page – to more diverse and experimental page layouts.

Mgr. **Michal JAREŠ** (ÚČL AV ČR, Praha)

Hranice komiksu. Hledání non sequitur

Příspěvek se soustředí na hledání a vymezení hranice komiksu. A to zejména ve výtvarných (často abstraktně-vizuální) experimentech, nacházejících se například v komiksech Garyho Pantera, Melindy Gebbie, Grega Ironse, Jerryho Moriartyho, u autorů mini-comixů atd. Stranou by nemělo zůstat ani české prostředí (např. Viktorie Rybáková pod pseudonymem Diamant Popelka). Tyto extrémní projevy splňují jistý prvek avantgardnosti – stávají se totiž pozvolna ozvlášťujícím prokem některých mainstreamu bližších komiksů (Kabuki). Především však vzbuzují spíše otázky, na které se příspěvek pokusí alespoň nastínit odpovědi. Nakolik jsou tyto nejzazší výtvarné podoby ještě srozumitelné? Vyžadují 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 hledání McCloudem prosazované (a zároveň zpochybňované) kategorie „non-sequitur“...

Mgr. **Martin FORET** (FF UP, Olomouc)

Nejistá medialita komiksu

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



4. BLOK – Za železnou oponou

Matko VLADANOVIĆ (Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Hrvatska)

Voice of the Other. Comic-book discourse during post-World War II Croatia

Being a part of the communist state in Cold War era, Croatian cultural practices developed under the influence of rapid change of state-ideology, from supporters of Stalin's Russia, to opening its borders to Western cultural discourse. During the post-World War II period, Croatian comics existed in at least three discourses. Being an anti-establishment import from the West, transforming into tolerated but inconsequential, reductivistic pulp-product, and finally emerging as a self-referential, post-modern challenge on the possibilities of the medium and its power of representation. What I intend to show in this paper is the process of evolution of comic-book discourse (it's emergence as an art form, and existence as an counter-culture in the Theodore Adorno sense) and how it relates to the dominant ideology of the State. Primary source for this paper are magazines and newspapers published from 1945-1989.

ThMgr. **Rostislav MATULÍK**

Pokračování příště

Príspevek je pokusem zhodnotit „časový“ faktor při vnímání tzv. kultovních komiksů v 60., 70. a 80. letech minulého století, tedy výhradně v období komunismu. Ucelené komiksové příběhy na trhu téměř neexistovaly, vše bylo na pokračování a hlavně na dlouho. Čtenáři navíc neměli v hlavách rušné nádraží jako dnes, a po osamělých kolejkách přijížděly vlakové soupravy jediných příběhů celý rok nebo i dva. Jaká byla interakce mezi pomalým vnímáním a rychlým dospíváním dětských čtenářů? Zdá se, že komiks se ohříval na téměř neviditelném namodralém plameni času (jakémsi „ohničku“). Príspevek by měl dokázat, že imprinting byl mimořádně silný až iracionální (mohlo by jít také o první pokus zhodnotit či aspoň diskutovat nostalgickou vlnu „Velkých knih“, která se vzedmula před deseti lety). Sledované období skončilo se změnou režimu, kdy silně zafoukalo, svíce vesele zaplápolala na obou koncích a brzy shořela (jako kometa).

Mgr. **Pavel KOŘÍNEK** (ÚČL AV ČR, Praha)

O Čtyřlístku s láskou. Prolegomena k analýze jednoho seriálu

Nedávné dvojité výročí nejděle souvisle vycházejícího komiksového časopisu v České republice Čtyřlístek (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. Príspevek si klade za cíl nabídnout vstupní analytické ohledání třeskoprského fikčního univerza, navrhnout základní chronologizační členění „fenoménu Čtyřlístek“ a postulovat otázky pro případné další „čtyřlístkologické“ analýzy. „Kultovní časopis Čtyřlístek“ by se po čtyřech dekádách své existence měl stát předmětem důkladné kritické analýzy, která by rozšířila a v mnohém jistě i korigovala dosavadní autorské a čtenářsko-fanouškovské uvažování o tématu. A proponovaný příspěvek by se rád stal prvním vykročením k tomuto úkolu...



5. BLOK – V zajetí žánru: yaoi, porno, western

Mgr. Bc. **Marta SVOBODOVÁ** (FSV UK, Praha – SOÚ AV ČR, Praha)

Láska chlapců – koho a proč láká japonská komiksová podoba romantického vztahu mezi muži v českém prostředí?

Podle současných výzkumů představují komiksové časopisy jeden z možných zdrojů profilování vlastní genderové a sexuální identity, utvoření názorů o romantických a sexuálních vztazích mezi japonskou mládeží. Od 90. let minulého století se s masovým úspěchem převapivě i mimo Japonsko setkává specifická forma shonen-ai, popisující erotický vztah mezi dvěma muži, která je ale možná paradoxně určena především dospívajícím dívkám. V současné době dorazila v překladu i k českým čtenářkám v podobě populárního komiksu *Gravitation*. Příspěvek se bude věnovat postojům čtenářek k genderovým rolím, názorům na zobrazované podoby lásky a hodnotám, které v tomto typu komiksu vnímají. Proč je podobný typ komiksu, který se zdá být vzhledem k tomu, komu je určen, „nepatřičný“ (láska homosexuálních mužů, kulturně odlišné prostředí Japonska), pro adolescentní čtenářky atraktivní?

doc. PhDr. **Miroslav ZELINSKÝ**, CSc. (FU OU, Ostrava)

Estetika pornokomiksu

Příspěvek je věnován průzkumu zdánlivě nemožného, tedy identifikace přítomnosti estetické funkce jako nástroje rehabilitace vybraných děl žánru pornokomiksu. V tomto smyslu představuje kreslený pornokomiks ve srovnání s „hraným“ jistou výjimku. V příspěvku bude učiněn pokus postulovat hierarchii (nakresleného) hříchu, protože se zdá, že neplatí přímá úměra – tedy, čím více obnaženého, tím více jsme ve sféře neřesti. Narativní struktura funguje především jako nositel žánrového stereotypu, ale může z estetického hlediska přinášet i hodnotové aktualizace. „Cover verze“ a adaptace kanonických děl jsou pak specifickým žánrem fungujícím na principu ozvláštnění. Závěr příspěvku bude věnován pokusu definovat hodnotová dilemata žánru.

Mgr. **Michal KOTÍK** (FSV UK, Praha)

Reflexe moderního komiksu v současných filmových westernech

I když trend převádění komiksových příběhů na filmové plátno není nijak zvlášť nový, v souvislosti s moderní redefinicí tohoto žánru vzniklo několik zajímavých filmových adaptací westernového komiksu, které svým osobitým způsobem obohatily i tak tradiční filmový žánr, jakým western bezesporu je. Příspěvek je pokusem srovnáním originálních westernových komiksů s jejich filmovými adaptacemi poukázat na to, jakým způsobem komiks narušuje - ale také obohacuje - klasickou estetiku, schémata a postupy vyprávění filmového westernu, nejen ve smyslu obsahu, ale i z hlediska formy.



6. BLOK – Prostor v komiksu

Mgr. Jiří KRATOCHVÍL (FF MU, Brno)

Spaciotopický systém v Saudkových grafických novelách o dívce Muriel

Příspěvek zjišťuje, jakým způsobem Kája Saudek zapojením základních proků spaciotopického systému (panel, bublina, dvoustrany, stránková sazba) ovlivňuje narativ v komiksech Muriel a anděl a Muriel a oranžová smrt. Obě grafické novely jsou v textu podrobeny analýze opírající se zejména o teoretickou práci Thierry Groensteena. Těžiště příspěvku tvoří popis základních spaciotopických proků a jejich užití Saudkem ke zvýšení napětí a akce v příběhu a různorodému vypointování vybraných scén. Na základě popsaných proků představuje text Káju Saudka jako vyzrálého kreslíře užívajícího v době vzniku novel nejmodernějších komiksových technik.

Mgr. Ondřej BLÁHA (FF MU, Brno)

Následnost panelů

Pokud chápeme komiks jakožto specifickou formu obrazové narace, jedním z důležitých hledisek při zkoumání jeho stavby je 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 příspěvku je bližší zaměření na přechod od jednoho panelu k druhému, zamyšlení 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.

Mgr. Ondřej KRAJTL (FF MU, Brno)

Prostor v komiksu a kořeny nových médií

Nová média, která se v posledních letech těší velkému badatelskému zájmu, převzala a rozvíjí řadu vizuálních sémantických prostředků komiksu. Lze pozorovat úzký vztah a vzájemné ovlivnění mezi komiksem a digitálními technologiemi, které proměnily tradiční vizualitu. Jedna z nejzajímavějších a nejdůležitějších proměn, kterými komiks novým médiím přispěl, se týká perspektivy zobrazení a estetiky prostoru. Nejde jenom o pojetí prostoru v komiksu samotném, který často pracuje např. s nelineárním zobrazením perspektivy, ale i o strukturní změny. Vizuální jazyk komiksu předchází fungování hypertextových médií a práce s grafickým rozhraním počítačů vychází ze zkušeností se "čtením" komiksu. Stránka komiksových políček je tak v otázce zobrazování informací v prostoru pro nová média důležitější než filmové plátno či televizní obrazovka.



7. BLOK – Od obrázkového vtipu ke komiksu

Mgr. Veronika OPLETALOVÁ (FF UP, Olomouc)

Omezený prostor jako výzva:

Pseudonarativní strategie v kreslených vtipcích

Zatímco komiks lze obecně považovat za narativní žánr (přičemž i komiksový strip obsahuje primitivní narativní sekvence), zůstává kreslený vtip „uvězněn“ v jediném statickém obrazovém poli. O narativitě jako takové zde nemůže být řeč, poněvadž statický charakter obrazového pole a priori neumožňuje linearitu celku a tedy znemožňuje výskyt narativní ikoničnosti, tj. stavu, kdy posloupnost znázorněných událostí ikonicky zrcadlí posloupnost událostí skutečných či fiktivních. Kreslené vtipy tak mohou obsahovat jen narativní fragmenty (obsažené ve verbálním textu, který ovšem jen zřídka přesahuje větnou hranici); specifikem těchto komunikátů jsou ovšem nejruznější pseudonarativní strategie, na které se příspěvek soustředí, jako je např. implikace širšího časoprostorového rámce skrze verbální či obrazovou složku.

Mgr. Dušan MULÍČEK

Komiks před komiksem.

Tušení bublin v českých obrázkových seriálech 2. poloviny 19. století

Příspěvek je zaměřen na narativní a formální komiksové prvky v karikatuře a ilustraci druhé poloviny 19. století v českém periodickém tisku, kreslených denících a knihách hospodských společností. Pokusí se tematizovat obrázkovou sekvenci jako formu vizuální komunikace rané masové (populární) kultury 19. století. Východiskem příspěvku budou především Quidova cesta do Mnichova, Mánesovy kreslené cestopisy, obrázkové příběhy ve Světozoru a v satirickém časopise Šotek.

Ing. Arch. Tomáš PROKÚPEK (FF UP, Olomouc)

Boj o bublinu (v českém obrázkovém seriálu od 20. do poloviny 40. let 20. století)

Je obecně známým faktem, že po roce 1948 byly komiksy označeny za typický produkt úpadkové americké kultury a ocitly se v nemilosti komunistického režimu. V důsledku toho z českého prostředí na řadu let vymizela progresivnější podoba obrazových seriálů užívající dialogové bubliny. Nepřehlédnutelný tlak, který nepřál seriálové formě pracující s bublinami, zde ovšem existoval od počátku 20. století fakticky až do konce 30. let. Příspěvek se na konkrétních příkladech pokusí popsat projevy tohoto tlaku a také pojmenovat jeho příčiny.



8. BLOK – Ve škole, v překladu a v tvorbě

Mgr. Eva NIKLESOVÁ (PF JU, České Budějovice)

(„Povinná“) školní četba a/nebo její komiksová ztvárnění? (naratologická a sémiotická analýza současných komiksových transformací děl literatury pro děti a mládež)

Za jeden z trendů v současném spektru komiksových sdělení lze mj. považovat rozmach komiksových zpracování literárních děl pro děti a mládež, a to především děl světově známých, která jsou nejčastěji zařazována do čítanek a která figurují mezi tituly tzv. „povinné školní četby“. Příspěvek si klade za cíl zmapovat tato nejnověji vydaná komiksová ztvárnění, jež jsou dostupná českému čtenáři, a na základě výsledků naratologické a sémiotické 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.

Mgr. Steven SCHWARTZHOFF (FF UP, Olomouc)

Comics as a Tool in the EFL Classroom: Teaching Idioms and American Culture

Idiomatic expressions are one of the most difficult areas of language for the non-native speaker of English to master and an essential skill needed to pass from the intermediate to advanced level. With their combination of visual and verbal input, comics and cartoons present an ideal way to introduce idiomatic expressions to learners. The long-running and successful strip The Far Side by Gary Larson makes particular use of idiomatic expressions as a comedic device revealing the underlying meaning of such language features. This text explores ways of using The Far Side with intermediate and advanced learners of English to encourage retention and linguistic creativity.

Mgr. Ondřej TOMÁŠEK

Překlad a komiks

Příspěvek definuje komiks jako samostatné médium, na které není možné plně aplikovat překladové postupy používané v literárním překladu či v překladu filmových titulků. Vymezuje tedy tyto tři typy překladu a poukazuje na rozdíly a podobnosti mezi nimi. V rámci překladových studií jsou rovněž zkoumány možnosti a omezující faktory plynoucí z jedinečnosti komiksového média. Příspěvek rovněž dělí text vyskytující se v komiksu do podkategorií v závislosti na jeho funkci. Představí možné postupy uplatnitelné při překladu komiksu a jejich použití demonstuje na praktických ukázkách z publikovaných překladů.

Mgr. Radek MALÝ, Ph.D. (FF UP, Olomouc)

Aktuální autorská zkušenost s tvorbou „scénáře komiksu“

Příspěvek se pokusí popsat dosud živou, nečekanou a neplánovanou zkušenost autora nepoznamenaného komiksem, který je postaven před úkol napsat scénář komiksu o dvou opicích uprchlých z olomoucké ZOO.



VEŘEJNÁ PŘEDNÁŠKA

David A. BERONĀ (Plymouth State University, USA)

The Woodcut Novel: A Tribute to the Art of Storytelling

Riva Castlemanová ve své knize A Century of Artists Books (Století autorských uměleckých knih) svůj centrální a titulární pojem definuje jako „práce umělců, jejichž obraznost, místo aby byla odrážena textem, promlouvá skrze výtoarný jazyk, jenž sám o sobě nabízí více významů, než by bylo lze postihnout slovy.“

Na počátku 20. století se ze dřevorytů vyvinula pozoruhodná vyprávěcí forma nazývaná „román v obrazech“, pro kterou se později ujal pojem dřevorytový román. Pod toto označení dnes přiřazujeme i sekvenci narativní práce vyvedené jinými technikami, např. dřevořezem či linorytem. Tyto knihy beze slov nabídky nápadité realistické příběhy pro dospělé a vyprávěly je výhradně prostřednictvím černobílých obrazů. V průběhu 20. a 30. let se dřevorytovému románu věnovala celá řada autorů, mezi nimi např. Frans Masereel (Belgie), Lynd Ward (Spojené státy americké) či Helena Bochořáková-Dittrichová (Československo). Jejich práce se výrazně zaměřovaly na sociální témata související s rozmachem industriální společnosti, tematizovaly ztrátu lidské důstojnosti za časů ekonomické krize a dotazovaly se po stavu lidství v období mezi dvěma světovými konflikty. Rané dřevorytové romány dodnes neztratily na své působivosti a aktuálnosti a nadále podtrhují důležitost vizuální narace pro naši kulturu. Přestože neměla doba popularity dřevorytových románů dlouhého trvání, sehrály zásadní roli při definování možných přístupů k formě „autorských uměleckých knih“ a ovlivnily i vývoj komiksu, zejména pak jeho moderní variety „graphic novel“ (grafický román) s jejím zaměřením na dospělá témata.

Přednáška se zaměří na vztahy mezi moderními dřevorytovými romány a autorskými knihami, obsáhne práce současných autorů, jako jsou Jules Remedios Faye, Barbara Henry, Chris Stern, Ken Currie, Rebecca Anne Blissell, Brendon Deacy, Babette Katz, Harry Stenberg či George A. Walker, které shrne jak z hlediska obsahového, tak co do využitých produkčních postupů. V návaznosti na to pak bude věnována pozornost tematickým a jiným vztahům mezi dřevorytovými romány a moderními graphic novels Palle Nielsena, Oliviera Depreze, Erica Drookera, Stefana Berga, Marty Chudolinské, Megan Speers, Sama Motherwella či Neila Bousfielda.