Filozofická fakulta Univerzity Palackého

Katedra žurnalistiky

Komika a komiks

Bakalářská diplomová práce

Pavel Juráš

Vedoucí práce: Mgr. Martin FORET

Olomouc 2012

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedených pramenů a literatury. Práce má 88 840 znaků.

V Olomouci dne 15. května 2010

……

Pavel Juráš

Na tomto místě bych velmi rád poděkoval vedoucímu práce Mgr. Martinu Foretovi za jeho trpělivost, rady, podněty a připomínky.

ANOTACE

Práce *Komika a komiks* je jednou z prvních, které se zabývají tématikou komiky či humoru a jejich produkce v komiksovém médiu. Vychází z předpokladu, že komiks adaptuje různé druhy humorných technik, funkcí a konfigurací. Disponuje přitom specifickým modem práce s humorem, spočívajícím především v komplementaritě jeho vizuální a jazykové složky. Po nutném nadefinování esenciálních pojmů a teorie komiky i komiksu se práce věnuje právě představení svébytných forem komiky, která je vybranému vzorku komiksových stripů a útržků vlastní.

KLÍČOVÁ SLOVA

Komika, komiks, comics, humor, smích, sekvenční umění, cartoon, inkongruence

ANNOTATION

The thesis Comic and comics is one of the first of its kind to deal with the production of comic or humour in comics medium. It is based on the assumption that comics adapts various kinds of humorus techniques, functions and configurations. It also disposes a specific modus of humor operation, that lies mainly in the complementarity of its visual and lingual components. After the essential defining of crucial terms and theories of comic and comics, the thesis focuses on introduction of specific forms of comic very own to the selected sample of comic strips and excerpts.

KEY WORDS

Comic, comics, humour, laughter, sequential art, cartoon, incongruity

OBSAH

1. Úvod …… 6

2. Komika, humor a smích..... 8
    2.1. Teorie příčin a funkcí komiky..... 11
        2.1.1. Teorie superiority…….. 12
        2.1.2. Teorie relaxace …… 13
        2.1.3. Teorie inkongruence …… 13
    2.2. Konfigurace komiky 14
    2.3. Strukturující rysy komiky..... 15
    2.4. Podmínky komiky 16
    2.5. Kategorizace komiky 18
        2.5.1. Tématická komika..... 19
        2.5.2. Jazyková komika..... 20
    2.6. Techniky a figury komiky..... 21
    2.7. Mechanika komického..... 22

3. Komiks ……..... 24
    3.1. Komiks a jeho komponenty.....26
    3.2. Fungování komiksu 27
        3.2.1. Narace ……... 27
        3.2.2. Sémiotika komiksu..... 30

4. Komika v komiksu ……..... 33
    4.1. Komplementarita…..... 34
    4.1. Specifika komiksové komiky..... 36
    4.1. Příklady …..... 41

5. Závěr ……..... 50

Seznam literatury.....52

MOTTO:

Touha psát o směšném je důkazem, že smysl pro humor jsme již definitivně ztratili.

George Bernard Shaw

1. Úvod

Komiks a komika. Jak sám jazyk prozrazuje, oba ústřední předměty zkoumání této práce patrně mají něco společného. Jejich etymologie nás zavádí k latinskému „comicus“ a řeckému „komikos“, odkazujícím ke komičnu, radovánkám, veselí. Slovo komiks, respektive comics, je pak zkrácenou formou sousloví „comic strip“, tedy jakýsi komický, humorný pásek. A skutečně, první moderní komiksové stripy, které se začaly objevovat v novinách z přelomu minulého století, měly za úkol čtenáře především pobavit a mnohdy odlehčit, často i ironizovat aktuální dění, jež si braly na paškál. Tématika komiksu se od té doby rozvinula se stejnou bohatostí jako u ostatních médií, ale komiks, tedy hlavně komiksový strip, na orientaci k produkování komického a pobavení svých čtenářů nikdy zcela nezanevřel.

Je neoddiskutovatelné, že komika i komiks si zaslouží plnou akademickou pozornost. Humor je jednou z univerzálních vlastností člověka, jeho výsostným specifikem. Komiks je médiem par excellance, médiem masové obliby a dosahu. O to více je zarážející, jak málo zřetele bylo dosud věnováno zkoumání obou zmíněných. V našich končinách není komiksový diskurz ještě stále rovnocenným předmětem akademického zájmu. Podrobné studium humoru zde taktéž není příliš etablované. I přes význam komiky a komiksu zůstává erudovaných prací, které by se detailně zabývaly interakcí a specifikami interakce humoru coby intence a komiksu coby zprostředkovatele této intence nejen v Českém prostředí zoufale málo.
Tato práce si klade za cíl poukázat právě na osobitý styl a způsob, jakým komiks pracuje s humorem a na mechanismy, kterých užívá pro vytváření efektu komična. Přitom se nutně, implicite zabírá i otázkou, zda komiksové médium disponuje svébytnými prostředky humoru, které nelze stejně dobře aplikovat v jiných médiích. Z logiky zadání a rozsahu bakalářské práce bude obsah strukturován tak, aby bylo vymezeno to nejnutnější a zmíněno to nejzajímavější.

V první kapitole bude definován humor a komika stejně jako všechny příbuzné pojmy. Náhledy na komično a jeho zdroje u rozličných myslitelů budou zasazeny do přehledu současných makroteorií komiky. Pomocí ucelených prací o komice z pera teoretiků humoru - Vladimíra Boreckého, Bohuslava Brouka, Johna Morreala, Jana Orlického či Jiřiny Gejgušové bude dále pozornost zaměřena na konstituující faktory humoru. Opomenut nesmí zůstat ani exkurz do technik a figur komična. Druhá kapitola se již bude věnovat komiksu samotnému. Ve snaze o definici základních specifik média bude užito především tří přelomových děl komiksové teorie – Stavby komiksu Thierryho Groensteena a Teorie komiksu Scotta McClouda. Kontextualizovat a doplňovat předkládané teze budu i pomocí česky dosud nevydaných pojednání Comics & Sequential Art Willa Eisnera a The Language of comics Maria Saraceniho.

Třetí, poslední kapitola již bude věnována aplikaci teoretického uchopení humoru na vybrané příklady komiksů, které se profilují jasnou humoristickou intencí. Výběrový vzorek je záměrně široký, aby byl v co možná největší možné míře poskytnut prostor rozličným druhům humoru, rozličným způsobům konstrukce komična a rozličným způsobům narace ke komickému směřujícím. Proto budou užity příklady z amerických i tuzemských komiksů, krátké stripy i rozsáhlejší komiksové multirámce. Vybranými ilustrativními exempláři jsou například komiksy Zelený Raoul, Redmeat, Calvin & Hobbes, Dilbert, Garfield, Jack B. Quick, Jimmy Corrigan a další.

2. KOMIKA, HUMOR A SMÍCH

Komika, humor a smích provázejí člověka dějinami coby jeho výsostné atributy, jako integrální součást zkušenosti, se kterou se jedinec vztahuje k ne vždy snesitelnému světu. Schopnost produkovat směšné za účelem navození pobavení je zmiňována již v hinduistických Védách. Humor můžeme v současném lidském společenství označit dokonce jako určitou sociální hodnotu.[1] Mít smysl pro humor je vnímáno jako jednoznačné pozitivum - tento významný status přitom nelze přičítat pouze přirozené afinitě smíchu.[2] Komično je mnohdy často považováno za cosi nezachytitelného, něco, co se pod tíhou analytického pohledu vědce-teoretika vytrácí a uniká tak jakýmkoliv pokusům o poznání a uchopení. Zatímco význam humoru, smíchu a komiky je v kultuře vcelku dostatečně rozpoznáván, znalost příslušných teorií komična je již záležitostí veskrze okrajovou.

To vše navzdory skutečnosti, že od dob Platónových a Aristotelových celá řada velkých filozofů a myslitelů považovala za zásadní se k otázce komického vyjádřit. Immanuel Kant, Georg Friedrich Hegel, Charles Baudelaire, Charles Darwin, Jean Paul Richter, Henri Bergsson, Sigmund Freud a mnoho dalších přispělo svými úvahami do diskurzu o komičnu a smíchu.[3] Budeme-li se však chtít k teoretickému bádání o podstatě komiky připojit, narazíme hned zpočátku na problém. Tím je nejednotné názvosloví. Terminologické systémy různých výzkumů se totiž ne vždy dobře překrývají.

Sporné je zejména používání pojmu **humor**, ten je možno chápat v užším nebo širším smyslu. Historizující nomenklatura užívá termínu humor pro popis schopnosti dobrosrdečně pobavit nebo přimět k smíchu. V tomto ohledu se jedná pouze o jeden z elementů komiky, denotující povznesený vztah k rozpornostem života. Takto humor zhruba definuje i Ivana Gejgušová: „*Humor je vnímán jako reakce na takové zjištěné nedostatky, které nepovažujeme za zásadní, neohrožují jedince či lidskou pospolitost, jsou odpustitelné, jsou často jen projevem drobného odchýlení od uznávané, respektované normy (...), která se týká hlavně*

[1] Lingvista Dell Hymes ve své knize Reinventing Anthropologyz roku 1972 neváhá zařadit schopnost vtipkovat mezi základní komunikační dovednosti.
[2] Fakt, že člověk nedokáže polechtat sám sebe a že i k evokaci skutečného smíchu většinou potřebuje druhého dále naznačuje, že smíchový projev je řízen společenskými popudy.
[3] Řada filizofů se topikou komična nezabývala vůbec. Někteří, jako Platón, Aristoteles, René Descartes či Baruch Spinoza se problematice smíchu a komiky věnovali okrajově, avšak nepřiřazovali jí roli něčeho zásadního v koncepci člověka a světa. Myslitelé jako Arthur Schopenhauer, Thomas Hobbes, Jean Paul Richter, Theodor Lipps, Michail Bachtin, Henri Bergsson a Sigmund Freud pak komičnu a příbuzným jevům věnovali rozsáhlejší systematické studium, neboť je považovali za signifikantní a důležité při strukturování lidské zkušenosti.

vnějších nebo vnitřních kvalit člověka.“[4] Humor je schopností člověka vidět ve věcech jejich komickou stránku. Josef Václav Bečka se o něm dále rozvádí: „*Prostředkem humoru není tedy komika sama, nýbrž komický výklad nebo pojetí věci.*“ A dodává: „*Nepokládáme za projev humoru úmyslná komická gesta, komickou mimiku nebo chování; projev humoru má vždy základ v myšlence, je to úmyslná myšlenková komika.*“[5] Jeho výrazovým prostředkem může být řeč stejně tak, jako kresba. Humor je zde chápán jako distingovanější forma komiky, která přes určitou přípravnou fázi směřuje k neočekávanému závěru, ve kterém leží jádro humoru – jeho pointa. Platí však, že v tomto terminologickém systému je humor spíše soucitným, nápravným a laskavým, v kontrastu vůči dalším formám komiky, kupříkladu satiře.

Orlický naopak hodlá užívat termínu humor v širším smyslu tak, jak mu rozumí i většina laiků a v tradici Höffdinga a a Lewese v něm vidí v podstatě jakoukoliv zrealizovanou formu záměrného komična: “*Lze tedy humorem nazvat vlastnost, která je společným jmenovatelem všech komických výtvorů.*“[6] Na tomto posunu je vidět přebírání významové normy z anglofonního prostředí. Angličtina se v tomto ohledu liší od němčiny (a češtiny)[7], neboť dnes takřka výhradně nečiní zásadního rozdílu mezi komikou a humorem a používá termínu „humour“ jako zastřešujícího a nadřazeného pojmu pro veškeré komično[8]. Slova humor se přitom coby výrazu pro směšné až do 17 století neužívalo. Ve své původní latinské formě byl humor fyziologickým výrazem pro tělesnou šťávu.

Při uvažování o humoru a komice je logické zmínit i jeho častý průvodní prvek – **smích.** Smích jako fyziologická reakce na komické (tzv. komický smích) je vlastní jen člověku. I některá zvířata se dokáží smát, smějí-li se však například lidoopi, jedná se o smích radostný, nemající příčinu v komičnu. Ani lidský smích ovšem nemusí nutně mít komickou příčinu – lze jej vyprovokovat i prostřednictvím lechtání či intoxikace. Znovunabytí bezpečí po vystavení se ohrožení taktéž u lidí vede k uvolnění a smíchu. Filozofie smíchu se tedy ne vždy musí zaobírat všemi jeho formami, soustřeďuje se pouze na fenomén smíchu komického. Komika zase nemusí vždy zákonitě ústit ve smích, proto při jejím vymezování označil lingvista Jan Mukařovský smích za „*symptom, nikoli specifický znak.*“[9] Z tohoto

[4] GEJGUŠOVÁ, I. *Úvod ke studiu literární komiky*. Ostrava: Repronis, 2003. s. 5.
[5] BEČKA, J. V. Komika a humor v jazyce. *Naše řeč*, 1946, roč. 30, č. 6-7, s. 111.
[6] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 118.
[7] Ironicky trvalo právě německé jazykové oblasti přijetí termínu humor nejdéle. Jako estetickou kategorii zavádí humor do němčiny až Hegel.
[8] Tento terminologický systém je signifikantní zejména pro současné anglo-americké autory a pojmu humor užívá synonymně k pojmu komiky (a nahrazuje jej) coby zastřešující termín pro všechny záměrné komické jevy bez výjimky.
[9] *Ottův slovník naučný nové doby*. Díl 3. sv.1. Praha, J. Otto, 1934, s. 661.

důvodu je vztah komiky a smíchu ambivalentní. Jinou významovou nuanci vykazuje vztah mezi termíny *směšno* a *komično*. Obecně je směšné spíše formou morálního soudu a komické formou soudu estetického, avšak významy se často posouvají a ve spoustě případů překrývají. Smích tedy lze chápat jako doprovodný fyziologický aspekt pocitu komična, ovšem pouze jedná-li se o smích komický, který se navíc v zásadě nemusí dostavovat vždy.

Přes předchozí vymezování humoru a smíchu se konečně dostávám k zásadnímu rámcovému termínu komična. Co je tedy vůbec míněno pojmem **komika**[10]? Instinktivně tušíme, že se jedná o jakousi vlastnost entit, která v člověku vzbuzuje komický pocit. To ovšem zavání kruhovou definicí. Ivana Gejgušová se v Úvodu ke studiu literární komiky snaží určit základní objektivní předpoklad vzniku komiky takto: „*Komika vzniká jako výsledek srovnání dvou základních veličin: ideálního, očekávaného, pozitivně hodnoceného stavu, který je považován za žádoucí, a reálného stavu, který se může ideálu maximálně přiblížit, ale nenaplňuje ho.*“[11] Francouzský filozof Henri Bergson je specifičtější co se týče určování zdroje pocitu komična. Tvrdí, že komika je vymezená pouze lidem a objektům, ke kterým se lidé vztahují. V souladu se svou filosofií vitalismu pak Bergson přisuzuje původ komického určité strnulosti, která se brání přirozené dynamičnosti života. Podmínka komična bytostně spjatého s člověkem je něco, na čem se i přes různé názorové diference všichni teoretikové shodují.

Dlouhou dobu se vedly spory o zdroj komiky i v otázce, zda se komično jako kvalita, jako esence vyskytuje spíše v objektu nebo v subjektu. Existence komického pocitu, „komický proces“, sídlí v lidské psychice. Objekty samy o sobě nejsou nadány komičnem, avšak fungují jako zdroje komických podnětů. Něco jiného je však přirozené členění na komično objektivní a subjektivní – objektivně komické věci nevyžadují závislost na mysli, subjektivní komično je některou z forem komiky, například anekdota, protože vzniklo v něčí hlavě. Užitečné je taktéž rozlišovat mezi komičnem spontánním (bezděčným) a záměrným – kritériem je zde přítomnost/nepřítomnost komické intence toho, kdo komično působí.

Jak vidno, zachycení obdobně nenázorného pojmu představuje mnohá úskalí, neboť komplexnost povahy komična zkrátka neumožňuje podání jednotné, srozumitelné a přitom vyčerpávající definice. Konečně je totiž komično taktéž určitý pocit, a tento pocit není

[10] Místy v této práci užívám termínů „směšné“, „komické“ či „humorné“ jako zaměnitelných v pasážích, kde je jejich kontextuální použití významově zhruba synonymní, jedná se pouze o prostředek stylové variace. Výrazy komika, komické a komično nikdo z relevantních českých autorů významově neodlišuje, i já jich užívám coby synonym.

[11] GEJGUŠOVÁ, I. *Úvod ke studiu literární komiky.* Ostrava: Repronis, 2003. s. 3.

intersubjektivně přenosný – stejně jako celou škálu dalších lidských pocitů jej nelze sdílet. Snad i právě proto zažíváme určité obtíže při popisování komična. Lze se nicméně pokusit o předmětné vymezení určitých základních atributů komiky, představení nejvýznamnějších teorií a bližší nastínění jejích mechanismů stejně jako stručné nadefinování základních nuancí v konfiguracích komiky. Právě těmto vymezením budou sloužit následující části kapitoly, ve kterých se však omezuji pouze na ty aspekty komična (a všeho, co k němu přináleží), které jsou ve shodě s cíli práce relevantní pro aplikování na komiku komiksovou.

2.1 Teorie příčin a funkcí komiky

Pátráme-li po příčinách komiky, pak je na místě rozlišovat příčiny primární (vnitřní) a sekundární (vnější) příčiny. Tomu odpovídá i diference mezi přístupy restitutivními a reduktivními[12]. Akademické zkoumání komiky dnes mezi reduktivními výklady rozpoznává několik hlavních teorií, z nichž nejvýznamnější jsou zejména tři makroteorie, které přidělují humoru určitou roli či spíše funkci a které na následujících řádcích vymezím[13]. Jedná se o teorii relaxace, teorii superiority a především teorii inkongruence. Poslední jmenované bude věnována hlavní pozornost, a to proto, že se nejlépe hodí k deskripci fungování komična u kresleného humoru a komiksu. Teorie relaxace a teorie superiority popisují pocity, které člověk zakouší při zažívání komična a smíchu, nejsou však zcela vyhovující snaze o zachycení většiny podmínek, za nichž je možné hovořit o komičnu. Vývody teorie inkongruence jsou značně obšírné, avšak poměrně detailně popisují základní stavební rysy pocitu pobavení a hlavně struktury, v rámci nichž se u objektů (ať už jsou jimi psané vtipy nebo komiksové stripy) komika etabluje.

2.1.1 Teorie superiority

Teorie superiority vyjadřuje přesvědčení, že člověk je pobaven tím, co shledává lehce opovržlivým a nikterak nebezpečným. Baví se, směje se, neboť se cítí nadřazený objektu komiky. Tento náhled zastával kromě řeckých filozofů například Thomas Hobbes. Henri Bergson vidí ve smíchu nápravný společenský mechanismus, identifikující komično

[12] viz: BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000, s. 45 - 46.
[13] Je důležité poznamenat, že tyto teorie nestojí ve vztahu vzájemné exkluze, a teoretikové jako Bergson či Freud často zmiňují více než jednu příčinu komična.

především tam, kde je tok života nepřirozeně mechanizován.[14] Ve své vyhrocené verzi teorie superiority tvrdí, že podstatou komiky je zisk převahy nad druhým člověkem. Takto chápaná komika je pak hostilní povahy, objekt komična zesměšňuje. V tomto ohledu pak teorie superiority (Superiority theory) špatně vysvětluje zejména subtilnější a distingovanější vrstvy humoru. „*V našem pohledu postihuje superiorita a inferiorita pouze ironický aspekt komiky, někdy bývá součástí postoje k naivitě, ale u humoru a absurdity ztrácí svůj význam.*“[15]

2.1.2 Teorie relaxace

„*Splývá buď s různými formami zdůrazňujícími svobodu, či s koncepcí přebytečné energie, nebo je polarizována mezi přepjetí a uvolnění.*“[16] Teorie relaxace (Relief theory) připisuje komičnu funkci uvolňování napětí, kdy smích je zdravým katalyzátorem psychické tenze. Jako taková se tedy soustřeďuje především na fyziologický a psychosomatický aspekt komična a smíchu. Zakladatel psychoanalýzy Sigmund Freud bývá řazen k proponentům teorie relaxace. Freud nazíral fenomény vtipu a smíchu jako nepřímé formy exprese nevědomí, a proto nacházel mnoho paralel mezi mechanikou vtipu a mechanikou snovou.[17]

2.1.3 Teorie inkongruence

Inkongruence znamená nesoulad, nesourodost. Podle této teorie vychází komické ze spojení něčeho nepatřičného. Teorie Inkongruence (Incongruity theory) hledá zdroj komična v posunu řádů z jednoho do druhého, přitom je tento posun, respektive jeho rozpoznání, člověku příjemné, neboť cítí pobavení nad překvapivou, nenadálou juxtapozicí[18] konceptů. Za jednoho z původců teorie komična coby inkongruence je považován Imannuel Kant, který ve svém spise Kritika soudnosti píše, že „*komično je očekávání rozplynuvší se v nic.*“[19]

Schopenhauer v reakci na něj tvrdí, že pointa vtipu neústí v jednoduché nic. Spíše se dostáváme někam, kam jsme se nečekali dostat, avšak příběh tím nepostrádá vyústění.[20]

---

[14] Borecký přiřazuje Bergsona teorii superiority, Gajgůšková inkongruence. Faktem je, že ve svých esejistických pojednáních zmiňuje Bergson obojí, vlastní definici komična se co nejvíce vyhýbá.
[15] BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000, s. 45.
[16] ibid., s. 46.
[17] Obdobně jako v případě Bergsona, i Freud, ač řazen pod makroteorii relaxace, ve svém spisu Vtip a jeho vztah k nevědomí rozumněl a uznával jako nutný předpoklad funkce komična ve vtipu i inkongruenci.
[18] Juxtapozice, tedy paralelní vystavení dvou rovin za účelem srovnávání, je jedním z klíčových elementů komiksu jako média, jak uvidíme v další kapitole.
[19] viz: KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*. Vyd. 1. Praha, 1975. část I, oddíl 1, 54.
[20] MORREAL, J. *Taking Laughter seriously.* Albany (New York): State University of New York Press, 1983. s. 17.

Schopenhauerova verze teorie inkongruence podporovala jeho tezi o existenci tenze mezi intuitivní percepcí věcí konkrétních a abstraktními kategoriemi.[21]

Komično se tedy udává tam, kde je rozpoznána neshoda mezi pojmem a reálným objektem, kde dojde k nenaplnění určitého očekávání. Jinak řečeno, dochází ke kontradikci mezi očekáváním a skutečností, a právě proto, že samotné komično nevychází z inkongruence samotné, ale z jejího rozpoznání, hovoří se občas přesněji o teorii inkongruence-rozřešení (incongruity-resolution). Dle Boreckého tato teorie „*vidí podstatu komiky v nesourodosti prvků, které ji vytvářejí. Bývá též charakterizována jako teorie ambivalence, kontrastu, konfliktu aj.*“[22] Lidé pociťují komično a smějí se věcem, které jsou pro ně překvapivé, věcem, které narušují zaběhnutý vzorec. Toto narušení však nesmí být tak intenzivní, aby se mohlo zdát ohrožujícím, čili se nesmí normě příliš vzdálit. Zároveň se však musí normě vzdalovat dostatečně na to, aby bylo schopno vzbudit pozornost. Roli vypořádání se s inkongruencí lze poté spatřovat v objevování nové perspektivy a v pocitu satisfakce z tohoto poznání vyplývajícího.

Lingvista Victor Raskin zpřesňuje zaměření makroteorií tím, že teorii relaxace vymezuje jako psychodramatickou (zaměřenou na emocionální oblast), teorii superiority zařazuje do behaviorálního pole (prostředek socializace) a teorii inkongruence přiřazuje status kognitivní teorie (náležící do pole poznávacích procesů).[23] S makroteoriemi komiky se nadále hojně pracuje, jejich přístupy se rozvíjejí, zapojují se náhledy z různých odvětví výzkumu, realizují se empirická zkoumání. Tak dochází i k rozpracování teorií, které se soustřeďují na určitý výsek komické percepce: Detekce chybného úsudku či Clarkovské rozpoznávání struktur, které jsou určitou variací teorie inkongruence. Rozpoznávání vzorců coby popis komického mechanismu těží i z teorie relaxace a má nemalou explanační sílu: podle Edwarda de Bono je spojeno s šetřením mentální energie a libým pocitem, který tento stav provází. Tento přístup se zdá elegantně vysvětlovat, proč mají vtipy a kreslené vtipy často opakující se strukturu a proč jsou silně stereotypizované. Smysl pro humor je v různých odvětvích vědy nazírán například i jako obranný mechanismus či nástroj sexuálního výběru. Kybernetik Marvin Minsky rozvíjí Freudův model relaxace a přiřazuje vtipu význam při navykání našich kognitivních kapacit na nonsens. Raskin a jeho kolega Salvatore Attardo vypracovali Obecnou teorie verbálního humoru (General theory of verbal humor), pomocí níž lze modelovat výskyt inkongruence v sémantickém celku na příkladech verbálního humoru.

[21] SCHOPENHAUER, Arthur. *Svět jako vůle a představa*. Praha, 1911, s. 67.
[22] BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000, s. 46.
[23] ibid.

Signifikantní výsledky přináší i zapojení empirie. Například výstupy Holmese a Warry z roku 2001 při zkoumání humoru syntetizují kritickou analýzu diskurzu a kvantitativní analýzy. Predikce utvářených modelů je podle Attarda kvalitní a koresponduje s daty.[24]

2.2 Konfigurace komiky

Formální a obsahové rysy komiky se obměňují v různých nuancích, avšak Borecký rozlišuje základní invariantní polohy komiky: jsou jimi čtyři konfigurace komična podle odlišného zabarvení, či podle způsobu, jakým se staví ke komickému: *naivita, ironie, humor* a *absurdita*. Tyto figury jsou do jisté míry přejaté od dánského protestantského filozofa Sørena Kierkegaarda a symbolizují posun na škále subjektivního vyladění komiky a míry její ofenzívnosti. Přitom tendují spíše k směšování, v čisté formě se vyskytují málokdy. Naivita je komičnem, jehož si subjekt není vědom, ironie již představuje subtilní formu výsměchu nepřímou cestou. Humor pak vyjadřuje schopnost učinit předmětem výsměchu sebe sama. Absurdita se adaptuje na nonsensuální povahu komiky, přibližuje se zpátky naivní pozici, ovšem tentokráte plně vědomé.[25]

Naivita - Prostoduchá důvěřivost, jež nějakým způsobem narušuje normy či předpisy. Je dětinskostí tam, kde se dětinskost nečeká, má v sobě jistý stupeň nevinnosti a prostoty. Naivita patří k bezděčným formám komiky – jedinec netuší, že je směšný. Coby projev jisté prostoduchosti vede například ke komice banality, také ale (stejně jako absurdita) k nonsensu.

Ironie - Je forma komiky, která obrací estetický postoj v etický. Pronáší soud tím, že říká opak toho, co ve skutečnosti míní. Je velmi blízká východisku superiority, neboť ironizující zde zaujímá sebejisté postavení nad ironizovaným. Ironii dle Boreckého „*Chápeme jako naladění k výsměchu druhým, spojené s pocity převahy a nadřazenosti, kterým chybí sebereflexe.*“[26] Ironie může v konkrétních aplikacích nabývat různých forem - ironického postoje k postavám a příběhu či ironie osudu.

Humor - humoristické vyladění obrací předmět ironie k subjektu a stává se tak jakousi sebeironií, kterou jiní teoretikové řadí pod ironii jako jednu z jejích forem. V souladu s rázem humoru vymezeným dříve (humor v užším smyslu) je přítomen spíše blahosklonný komický postoj, původce komiky prochází sebereflexí. John Morreal o vztahu makroteorie superiority

[24] ATTARDO, S. The pragmatics of humor. *Journal of Pragmatics*, 2003, vol. 35, s. 1287 - 1294.
[25] BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000, s. 171 - 172.
[26] BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. Praha, Triton 2005, s. 157.

s humornou konfigurací píše, že „*dochází k disociaci já, které se směje od toho já, kterému se smějeme*“ a spolu s Rappem dodává: „*pocit nadřazenosti je stále přítomen i pokud se zrovna smějete sobě, předmětem výsměchu je představa sama sebe v určité nesnázi.*“[27]

Absurdita - vybočuje z klasického chápání reality popřením rozumu. Rušením logických jistot participuje absurdní vyladění na celkovém nerozumu světa. Právě proto absurdní komika hojně adoptuje techniku nonsensu. „*V absurdní komice ustupuje subjekt ze všech nároků na individuální výjimečnost. Absurdita nás tak vrací k výchozí pozici naivity, avšak s tím rozdílem, že si je vědoma své účasti na komice světa.*“[28]

2.3 Strukturující rysy komiky

Vladimír Borecký aplikuje Finkovo vymezení strukturujících rysů hry na komiku, která má se hrou mnoho společného. Tyto charakteristiky umožňují rozpoznávat určitý modus vivendi komického naladění - tedy možnosti, které se na komice podílejí a spoluvytvářejí ji. Podle Boreckého jimi jsou:

Smysl komiky – Komika má smysl. Tento zdánlivě banální vývod umožňuje ke komice „*přistupovat hermeneuticky v rovině porozumění*“.[29] Ocitáme se přitom v batesonovském paradoxu, neboť smysl komiky až příliš často spočívá v nesmyslu.

Reduplikace – zdvojování vyvolává komický efekt, zakládá se na bipolárních inkongruentních opozicích, které působí přepjatě a nepřirozeně. Nesourodost těchto dvou prvků tvoří základ latentního konfliktu.

Společenský kontext – je jedním z nezbytných rysů komična, neboť to se vztahuje k reálným sociálním vazbám a utváří tak referenční rámec komiky. Zahrnuje v sobě nutnou hierarchii relevance a hierarchii sociálně-kulturních vztahů, pomocí níž je manifestována polarizace superiority a inferiority.

Svoboda – dosažení pociťované svobody, zejména svobody od každodennosti a strnulosti, je průvodním jevem komiky. Jedná se o reflex nevázané veselosti a osvobozující reakci, docenitelnou zejména v oblasti terapeuticky relaxačních účinků komiky.

[27] MORREAL, J. *Taking Laughter seriously.* Albany (New York): State University of New York Press, 1983, s. 8.
[28] BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000, s. 172.
[29] BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. Praha, Triton 2005, s. 155.

Náhoda – důležitou podmínkou komiky (nikoliv jejím nutným zdrojem) je náhodnost a překvapivost, protože každé komično se s opakováním vytrácí, intenzita komického pocitu k totožnému podnětu postupně upadá.

Ludismus – hravost, kterou komika opouští vážnou sféru, je důležitým prvkem pro akceptování inkongruence. Právě ludistická hravost je důvodem, proč nesourodost okamžitě neodmítáme jako nesmyslnou, neadekvátní či neužitečnou, a naopak na ní participujeme a nacházíme v ní uspokojení.

Pokleslost – další rys komiky, který se negativně vymezuje vůči vážnosti. Pokleslost nikoliv v pejorativním smyslu degraduje akceptované společenské regule a normy. Je významně zastoupena především v karnevalové kultuře.

Svět komiky – imaginární dimenze analogická světu hry. Spojný bod strukturujících prvků komického, funguje jako spojená nádoba komiky světa, vůči světu vážnosti funguje jako určitý ventil.

2.4 Podmínky komiky

Za zajímavé (a s ohledem na cíle práce i užitečné) považuji v návaznosti na Boreckého definice příčin a rysů komiky nastínit i určité podmínky, které u člověka kladně působí na vznik komického pocitu. Jejich výčet najdeme v Orlického knize Záhady komična. Ve zcela elementární, psychosomatické rovině jsou primárně vymezeny podmínky působící na subjekt - jde o podmínky *tělesné*, *psychické*, *povahové* a *sociální* – tedy od dobrého zdravotního stavu, přes optimální duševní naladění, psychických vlastností či smyslu pro humor až k povaze mentality příslušné sociální skupiny. Orlický[30] nadále určuje i okolnosti, které se již přímo dotýkají objektu komična. Počáteční pětici tvoří podmínky do jisté míry nezbytné, ostatní jsou spíše pro komiku příznivé. Jsou jimi:

Přístupnost – zjednodušeně řečeno, komika musí být adekvátní tomu, kdo ji vnímá. Bude-li na subjektivní vkus člověka příliš nízká, příliš vulgární a lascivní či naopak příliš sofistikovaná, nerozveselí jej.

Konkrétnost – komika musí tematizovat objekty, v abstraktní rovině se o komice těžko dá hovořit. Příliš obecné věci se taktéž míjejí komickým účinkem, a i zdánlivě nekonkrétní komické repliky bývají ve skutečnosti výrazně konkretizovány situací.

[30] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 58 - 72.

Novost - v souladu s rysem nahodilosti a figurou obměny je zásadním předpokladem fakt, že komické musí překvapovat. Jednou rozkrytá a dešifrovaná inkongruence nebaví natolik silně podruhé, natož po několikáté.[31]

Souměřitelnost - makroteorie superiority předpokládá určitý pocit nadřazenosti smějícího se nad komickým. Dalo by se předpokládat, že čím více poroste tato nesouměrnost, tím větší bude komický efekt. Není tomu tak. Pokud jsou rozdíly příliš markantní, komický pocit se nedostavuje. Můžeme se cítit pobaveni naším vrstevníkem, který určitou činnost nezvládá zdaleka tak dobře jako my a působí u ní nemotorně, těžko se ale z toho samého důvodu budeme smát batoleti. Orlický dodává: „*A tak je to i v oblasti intelektuální a mravní. Jakmile překročí postava na scéně určitou hranici slabosti, bezvýznamnosti, duševní ubohosti, nízkosti nebo nevkusu apod., nepůsobí už komicky...*“[32]

Přijatelnost – případnost humoru v aktuálním kontextu. Jinak dobrý a dobře podaný vtip nás nerozesměje, bude-li nám vyprávěn na pohřbu. Ilustrovat se dá i niterné naladění na komiku – stěží nás pobaví sebelepší satira, mířená na objekty a přesvědčení, kterých si považujeme.

Provokativnost - pocit, že si zesměšněný výsměch nějakým způsobem (s ohledem na své nesympatické stránky) zasluhuje, že se člověku komické příkoří děje oprávněně. Málokterá postava si totiž může nárokovat zcela bezvýhradné sympatie. Postava, které se udává komická nesnáz, si o ni často do jisté míry koledovala. Podle Bergsona za tím stojí přirozená lidská domýšlivost: „*Úplná studie illuse domýšlivosti a směšnosti, která jí jde v zápětí, objasnila by jedinečným světlem theorii smíchu.*“[33]

Důstojnost – přímá korelace míry komického efektu podle statutu osoby, které se udává. Ta jejím následkem ztrácí na své důstojnosti. Opět by se dalo spekulovat o přirozené dispozici člověka ke škodolibosti, když sleduje nesnáz těch, kteří nějak vynikají.

Zdvojený smích – dvojnásobný či několikanásobný smích těží z intenzifikace směšného krátce po sobě následujícími podněty.

Kladná příměs – komično může být posíleno přítomností dalšího pozitivního faktoru či tendence. „*Kladnou příměsí komična rozumíme jakýkoliv kladný (libý) pocit, který může splynout s komickým pocitem a spolu s ním vyvolat zesílení smíchu.*“[34]

Zvýšené napětí – napínavost zvyšuje následnou komičnost, neboť přímo úměrná velikosti napětí je i míra uvolnění.

---

[31] Právě proto klidně ušetříme námahu člověku, jenž nám vypraví vtip, který již známe.
[32] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 64.
[33] BERGSON, H. *Komika charakteru. sv. 8*. Praha: Knihovna Rozhledů, 1916, s. 39.
[34] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 68.

Klamavost – v jednotě s principem novosti přináší původní klam, utváření falešného zdání, přidanou hodnotu, neboť intenzifikuje komický pocit z následného rozřešení.

Přirozenost – prvky komické repliky musí být do jisté míry věrohodné. Právě míra určité, alespoň zdánlivé přirozenosti odlišuje absurdní komiku od holé absurdity.

Sympatičnost vypravěče – pociťování sympatií se zprostředkovatelem komična nám umožňuje smát se jeho legraci. Musíme se totiž v rovnici komiky postavit na jeho stranu, abychom přijali jeho názor na vysmívané a mohli na tomto výsměchu participovat.

Hodnotnost – umělecká forma expresí komiky získává trvalejší ceny, pokud vyjadřuje jisté estetické či morální hodnoty.

2.5 Kategorizace komiky

Již v úvodu kapitoly byla vykreslena povaha sepětí komična a člověka. Přemýšlíme-li nad otázkou, jak konkrétně se komika jedince manifestuje navenek, musíme dospět k určitému koncovému počtu možností a tím pádem i koncovému počtu kategorií. Tyto kategorie jsou nejvyššími celky, pod něž se dá subsumovat konkrétní komický projev, ať už jde o výraz, promluvu či nápad. Henri Bergson ve svém esejistickém díle Smích[35] rozlišuje tři základní komické kategorie – v druhé kapitole pojednává o komice *slovní* a *situační* a ve třetí pak o komice *charakterové*. Orlický pro větší zpřehlednění dělí komično na kategorie *vzhledu*, *jednání*, *myšlenky*, *slova*, *situace* a *charakteru*. Kategorie charakteru je spíše rámcová, neboť se neprojevuje přímo, ale prostřednictvím jiných kategorií – nezřídka právě tyto projevy konstituují u jedince mnohovrstevnaté niterné uspořádání, jež Bergson rozumí charakterem. Gejgušová rozděluje pomocí jiného, spíše literárně-vědního klíče komiku na *jazykovou* a *tématickou* – distinkce je aplikována podle toho, zda je komické sdělení utvářeno formou nebo obsahem. Komika jazyková (v užším smyslu) je u ostatních dvou autorů zmíněna jako komika slovní a pod kategorii komiky tématické spadají ostatní typy komiky.

[35] BERGSON, H. *Smích*. Praha: Naše vojsko, 2012. 189 s.

2.5.1 Tématická komika

Komika charakteru

Charakter určitého člověka poznáváme nepřímo skrze jeho specifické projevy. Většinou se charakter, či lépe komický charakter, vyjevuje v souvztažnosti k převládajícím normám, konvencím, názorům a mravům. Komický charakter se pak právě vůči těmto společenským danostem vyjevuje jako mimořádně nepružný. Tato nepružnost přitom není zároveň morálně hodnotícím kritériem – může být jak dobrá, tak špatná. Smích ostatních, který je této nepružnosti odměnou, je určitým regulačním společenským mechanismem, má funkci nápravnou. Komika charakteru je rekonstruována z jeho průvodních jevů, a vjem konkrétního charakteru jedince je utvářen ad hoc následnou generalizací, neboť „*komické pozorování instinktivně generalisuje*“[36] Tím dochází k určitému typizování, které má potenciál komický efekt zesilovat. Bergson uvádí i arbitrární podmínky, při nichž je lidský charakter s to vzbuzovat komický pocit, potažmo je jimi tento pocit intenzifikován. Kromě zmíněného automatismu a roztržité nespolečenskosti je podle Bergsona nutné, aby charakterová vlastnost, která komiku zapříčiňuje, byla druhým zřejmá, ale svému nositeli nepoznaná.

Komika vzhledu, jednání a myšlenky

Ve shodě s Bergsonem lze přičítat komično vzhledu všem viditelným atributům člověka a také věcem, které k tomuto člověku mají vztah. Komika vzhledu je primárně vcelku lehce detekovatelná, ale obtížněji zdůvodnitelná. Vztahuje se k postavě, vlastní úpravě či oblečení, k částem těla a obličeje, převážně pak mimice. Komika jednání zahrnuje takřka jakoukoliv externí aktivitu, konání a činnosti. Komično myšlenky vzniká údivem nad nerozumem mentálních procesů, myšlenkové strnulosti a neohrabanosti.

Komika situace

Není volní, v komické situaci se postava vždy ocitá. Samotné objekty nejsou či nemusí být a priori komické – takovými je činí až okolnosti, ve kterých se nacházejí. Signifikantními postupy situační komiky jsou opakování, inverze, a vzájemná spojitost událostí.

[36] BERGSON, H. *Komika charakteru. sv. 8*. Praha: Knihovna Rozhledů, 1916, s. 40.

2.5.2 Jazyková komika

Taxonomii jazykové komiky je věnováno několik specializovaných odborných prací, z nichž nejznámějšími jsou patrně Jazyková komika Bohuslava Brouka a Repetitorium jazykové komiky Ladislava Dvorského. Jazykovou komikou rozumíme takový způsob produkování komična, jehož prostředkem je sám jazyk. V tomto ohledu je pak třeba zásadní distinkce komiky, která je jazykem pouze vyjadřována a komiky, která je jazykem přímo utvářena. Právě druhý typ lze považovat za jazykovou komiku v užším smyslu slova, která je ze své podstaty špatně přeložitelná do jazyků cizích. Brouk dělí jazykovou komiku na proslovitelnou a písemnou (záznamovou). Pokud jde o vlastní komično, způsob mediace na něj může a nemusí mít vliv, ovšem přesto existují komická specifika jak proslovitelné, tak záznamové formy, která se při přenosu vytrácejí. Protože primárním smyslem této práce je orientace na komiku v komiksu, budu se nadále soustředit pouze na záznamovou, písemnou formu jazykové komiky.

Co se týče schopnosti jazykové komiky vzbuzovat pobavení, pak lze říci, že většinou spočívá její humorné jádro především v jejím obsahu, vyskytují se však i případy, kdy „*obsah nemusí na komiku, která plyne ze způsobu jeho vyjádření, působit a může být vzhledem ke komické působivosti proslovitelného jazykového projevu indiferentní, což opačně o formě zásadně nelze říci*.“[37] Brouk tudíž rozlišuje tři typy jazykově komických projevů podle toho, do jaké míry jsou obsah a forma na sobě závislé při produkci komického efektu – tedy buď nezávislé, závislé, nebo zčásti závislé. Nejčastěji však v rovnici výsledného humorného stimulu komičnost jedné složky intenzifikuje druhá složka, přitom každá z nich má vlastní komickou intenci. Jedná se o tzv. smíšené typy: „*komické z části nezávisle i závisle na zvláštní povaze výrazových prostředků, budeme považovat jen ty projevy, v nichž je nejen obsah, nýbrž i způsob jeho podání sám o sobě okázale, frapantně komický.*“[38]

Ladislav Dvorský nepovažuje diferenci mezi jazykovou a situační komikou za tak zásadní, jak se obecně chápe. Mnohdy prý autor postupuje *„s úmyslem dosáhnout komického efektu bez pomoci jazyka i s pomocí jazyka v zásadě podle týchž principů, třebaže jinými výrazovými prostředky.*“[39] Škála těchto prostředků, pomocí nichž se jazyková komika realizuje, je široká jako jazyk sám. Variuje s ustáleními různých vrstev jazyka, ať už jde o lexikum, syntax nebo stylistiku. Pro utváření specifického komického efektu užívá (často záměrně nepřístojně) slov hovorových, knižních, odborných, zastaralých, eufemismů,

[37] BROUK, B. *Jazyková komika*. Praha: Václav Petr, 1941, s. 15.
[38] ibid., s. 14.
[39] DVORSKÝ, L. *Repetitorium jazykové komiky*. Brno: Novinář, 1984, s. 11.

dysfemismů i vulgarismů. Často implicitně sděluje charakterové rysy postavy komicky příznakovou volbou jejich jména. Využívá homonym i metafor, aktualizovaných frazeologismů i hrátek s větnou konstrukcí. Obecně platí, že jazyková komika často nabourává jazykovou konvenci, neboť právě inkongruence skrytá v neotřelém nakládání s řečí má potenciál budit komický účinek.

2.6 Techniky a figury komiky

Techniky komična jsou procesy a postupy, kterými je utvářen, záměrně či samovolně, komický efekt. Tyto techniky se uplatňují právě pomocí určitých příslušných figur. Zatímco celkový počet těchto figur je nezměřitelný, rozeznáváme mezi nimi devět základních, invariantních. Ty většinou pracují ve vzájemné součinnosti, někdy se však jedná i o čisté formy. Jejich univerzálnost by se pravděpodobně dala odvozovat jednak z toho, že jsou nejčastěji užívanými komickými technikami ve filmu, divadle i literatuře, ale také proto, že je pod různými názvy dešifrovala většina teoretiků, zabývajících se způsoby vzniku komiky. Dle klasifikace Orlického to jsou:

Nesmysl - nemusí být vždy komický, avšak často a významně se na komice podílí. Jako nesmysl či nonsens označujeme jev, který postrádá koherentní, konzistentní, logický význam. Nonsens je vlastní hlavně absurditě, setkáváme se s ním však i u jiných konfigurací. Technika nesmyslu má velmi blízko k technice chyby, avšak obě jsou považovány za samostatný, specifický druh. Distinkce mezi nimi se týká především proporce, ať už jsou jimi konkrétní tvary nebo abstraktní významová náplň.

Chyba - Skýtá nezměrný komický potenciál a proto je také jednou z nejrozšířenějších technik komična nezáměrného, ale i toho, které je záměrné a často je jako nezáměrné maskováno. Příznačná je určitá nepřiměřenost, poměřovaná s ohledem na dané okolnosti. Realizuje se ve vadné řeči stejně jako v chybném jednání nebo úsudku. V jazykové komice se figur chyby hojně užívá. Bere na sebe řadu nejrůznějších forem záměrného komolení, dvojsmyslů, práce s frázemi a kvazinovotvary.

Obměna - spočívá v proměnách známého, které, viděno v novém a aktualizovaném světle, působí komicky. Často má tato variace podobu protikladu, jakési teze-antiteze. Orlický

o obměně ústy Bergsona říká, že je coby komický prvek hojně vytěžována, neboť se „*často profesionální vtipálkové pokoušejí převracet věty a zkoumat, zda mají i tak smysl.*“[40]

Opakování - Opakování ve smyslu napodobení je technikou, která je v určitém ohledu antagonistická obměně, neboť komično produkuje právě skrze snahu o autentické napodobení. Jedná se o druh jakési komické odvety, který adoptuje způsoby toho, jenž se má stát cílem komiky.

Narážka – často je prostředkem satirické a ironické formy humoru. Hrubější formy komična užívají narážky a výsměch ad persona. Tématické pole je široké, narážky jsou aplikovány všude, od konkrétních společenských nešvarů po lidskou sexualitu.

Nesnáz - Nesnáze mohou být povahy tělesné, mohou však být způsobeny i společenskými tlaky. „*Technika nesnáze má velice široké pole působnosti. Komično kterékoliv kategorie vždy někomu způsobuje nesnáz tím, že ho zesměšňuje.*“[41]

Konflikt - I konflikt může být komicky fermentativní, jde-li o konflikt v racionálním rámci. „*Konflikt je obsažen v každém útočném aktu počínaje fyzickým útokem a konče slovním napadením, např. pomluvou, neuctivou přezdívkou nebo nadávkou.*“[42] Komický efekt je produkován právě přítomností konfliktu dvou aktérů, pokud je tento konflikt systematický, účinnost se zvyšuje.

Náhoda - Nad specifickým zřetězením kauzality se můžeme podivovat a někdy nás může i pobavit. Jak již bylo zmíněno u podmínek komična v Bergsonově chápání, je náhoda komická tehdy, pokud se přímo či nepřímo vztahuje k člověku.

Rozpor - Nadrámcový abstraktní princip, který zásadně souvisí s inkongruentní povahou komična a přesahuje v určitém smyslu do všech technik a oblastí komiky. Myslitelé zabývající se komikou definovali celou škálu rozporů, mimo jiné rozpor ideálního versus skutečného, antecedentu versus konsekventu, deviace versus normy, formy versus obsahu a tak dále.

2.7 Mechanika komického

Opravdu mistrně provedená komika je zpravidla pečlivě promyšlená a rafinovaně konstruovaná. Rytmus, nastavení, uspořádání, načasování, to vše jsou faktory, které při stavbě

[40] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 107.
[41] ibid., s. 107.
[42] ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003, s. 130.

humorné promluvy mají zásadní vliv na míru její kvality. Podle typu média se následně liší styl, jakým se s nimi nakládá a pracuje. Komika má totiž svou komplikovanou interní mechaniku, kterou lze ne vždy teoreticky uchopit. Alespoň přibližný náhled do principů jejího fungování nám může poskytnout určitá dekonstrukce mechaniky vtipu (neboť ten je jednou z nejelementárnějších forem záměrné komiky) se zřetelem na aplikování postulátů teorie inkongruence-rozřešení.

Obecně se má za to, že účinný vtip je definován tím, že maximalizuje komický efekt za použití minimálních jazykových nákladů (co nejmenšího počtu zbytečných slov). Jeho efektivita je také založena na způsobu jeho vystavění. Vtip nejdřív evokuje směřování k jednomu schématu - navozuje prvotní rámec a smysl, aby jej následně zkreslil v jiné schéma. Recipient vtipu rozpoznává toto schéma v určité fázi a v další fázi rozpoznává inherentní konflikt mezi oběma a reinterpretuje své původní očekávání (rozřešení nesourodosti, viz Incongruity-resolution theory), což mu přináší libé potěšení (viz Teorie relaxace) manifestované pocitem komična, případně smíchem.[43] Konflikt dvou exponovaných rámců se často udává na společné bázi jednoho prvku, který je mnohoznačný, a právě jeho pečlivě skrývaná nejednoznačnost je podstatou inkongruentního v komické situaci. Nikoliv nepatrná část každodenní promluvy skýtá ve skutečnosti možnosti mnohoznačného výkladu, avšak kontext řeči ji napevno zakotvuje ve významech zamýšlených. Vtip je naopak konstruován právě coby nejednoznačnost vysoce účelová, s intencí do poslední chvíle zamlčet kontext, který dvojsmysl prozrazuje. Záměrná komika tudíž často pracuje s načasováním této odhalující pointy s cílem maximalizovat komický efekt. Humor založený na figurách nesmyslu taktéž obsahuje určitou nečekanou pointu, avšak této inkongruenci již ze samotné povahy nonsensu nenásleduje adekvátní rozřešení – bývá totiž buď jen částečné, nebo žádné, v některých případech dokonce produkuje inkongruence další.[44]

[43] RUCH, W. The perception of humor. In A. KASZNIAK (Ed.), *Emotion, qualia, and consciousness*, 2001, Tokyo: Word Scientific Publisher. p. 410 - 425.
[44] ibid.

3. KOMIKS

Snaha o nalézání obecně platné definice komiksu nás staví patrně do ještě složitější pozice, než když se pokoušíme vymezit komiku. Přeci jen je však ono „Deváté umění“ (le neuvième art) méně abstraktní entitou než pomysl komična, navíc je asi jen málo lidí, kteří by neměli vůbec žádné povědomí o tom, co to komiks je (jakkoli tyto představy často bývají nelichotivé a neúměrně zjednodušující). Vyčerpávající, obecně platná definice komiksu, na které by se laická či akademická obec neměly problém shodnout, dosud podána nebyla. Proto snad bude příhodné na následujících řádcích nastínit definiční atributy komiksu v rozličných pohledech jeho předních teoretiků. V této kapitole se kromě toho budu věnovat i předkládání uceleného pohledu na komiks a jeho konstitutivní prvky, na jeho formátovou specifičnost a způsob narace. Opět platí, že vzhledem k logickým limitům bakalářské práce bude podán pouze nejnutnější přehled teorie a výčet pojmů, jenž jsou nějakým způsobem relevantní pro zkoumání interakce dvou hlavních témat práce - komiky a komiksu. Výčty přehledové povahy v první a druhé kapitole následně umožní lepší vhled do stěžejní tematiky kapitoly třetí – dešifrování komiky v komiksových dílech.

O komiksu jako předmětu studia by se dalo říci, že taktéž, tak jako je tomu u komiky, neoplývá přebytkem odborného zájmu, ačkoliv je v současné době situace přeci jen lepší než bývala. Na to, že komiks jako umělecká forma je na světě již přes sto let a těší se vcelku nezanedbatelné popularitě, začalo se mu filozofické a kritické reflexe dostávat teprve vcelku nedávno. Obtěžkán negativními konotacemi, je komiks často považován v horším případě za infantilní literaturu, zábavu podivínů či nástroj propagandy. I v odborné sféře je často nazírán jako sub-literární žánr, ovšem ve skutečnosti je spíše vhodné jej označit za uměleckou formu, potažmo svébytné médium per se. Komiks totiž svou povahou, založenou na interakci textové a vizuální složky, vytváří distinktivní ontologickou strukturu, která je odlišná od všech ostatních tradičních uměleckých forem.[45]

Právě tato jedinečnost mu otevírá obrovskou škálu výrazových možností, díky kterým pak právě Scott McCloud může sebejistě prohlašovat, že „*potenciál komiksu je bez hranic a úžasný.*“[46] McCloud se ve své metakomiksové knize Jak rozumět komiksu zabývá mimo jiné právě sepjetím a modem spolupráce dvou kódů (vizuálního a textového). Specifičnost formy

[45] WARTENBERG, T. Wordy pictures: Theorizing the relationship between image and text in comics. In: MESKIN, A., R. COOK a W. ELLIS.*The Art of Comics*: *A Philosophical Approach*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012, s. 87-105. 1st. ed. ISBN 978-1-4443-3464-7.
[46] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 3.

komiksové narace dekonstruuje belgický teoretik Thierry Groensteen ve svém díle Stavba komiksu. Obě zmíněné publikace mi poslouží k základnímu teoretickému uchopení, které předkládám v této kapitole, přitom z důvodu maximální přehlednosti přebírám právě Groensteenovo členění na mikro a makrosémiotické konstitutivní prvky komiksu.

Etymologie pojmu **komiks** nás zavádí na přelom 18. a 19. století, kdy se v denním tisku anglofonního prostředí začaly objevovat první denní kreslené stripy s humorným vyzněním. Právě to byly jedny z prvních masově tištěných forem moderního komiksu (záměrně píši moderního, neboť celá škála akademiků považuje za jakési komiksové protoformy i umělecké artefakty středověku a starověku). Říkalo se jim comic strips (jinak také „funnies") a zkrácený plurální název *comics* coby terminologické označení si tato svébytná umělecká forma udržela dodnes přesto, že spousta komiksové produkce již nemá humornou povahu.

Co tedy ve skutečnosti je komiks? Will Eisner, jeden z největších klasiků oboru, jej ve svém díle Comics & Sequential art definoval jako *sekvenční umění.*[47] Pozdržel se tak jakéhokoliv normativního vymezování obsahu díla, jeho stylu či žánru. Scott McCloud toto jednoduché vymezení rozšiřuje a zpřesňuje - podle něj je komiks „*záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického požitku.*"[48] Touto definicí se McCloud očividně pokusil o vyčerpávající vymezení, ovšem stanovením podmínky sekvenčnosti jsou z definienda pojmu komiks vyloučeny jednopolíčkové kreslené vtipy (tzv. cartoons), které přitom někteří pod zastřešující pojem komiks řadí také. McCloud o nich říká: „*takové jednotlivé panely můžeme označit jako „komiksové kresby", protože přece jen část svého vizuálního slovníku čerpají z komiksu*", avšak dodává: „*jenomže z jednoho kusu prostě sekvenci neuděláte,*"[49] a očividně tím míní právě absenci sekvenčnosti coby prostředku juxtapozice, která je taktéž častou definiční podmínkou komiksové formy. Konečně Thierry Groensteen odmítá definiční redukcionismus, neboť rozmanitost komiksových forem je tak rozsáhlá, že svázat komiks jednotnou substanciální definicí je takřka nemožné. Sám tudíž prohlašuje komiks nepříliš konkrétně za „*narativní druh s vizuální dominantou.*"[50, 51] Podle něj komiks není jen prostým střetem textuality a obrazové ikoničnosti. Vizuální kód hraje prim, a to z toho důvodu, že komiksová

[47] EISNER, W. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2001.
[48] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008, s. 9.
[49] ibid., s. 20.
[50] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 24.
[51] Uvážíme-li, že existuje řada komiksů cele bez textové složky, avšak komiks bez obrázků je mnohem hůře představitelný, nebude patrně problém dát Groensteenovi za pravdu.

narace se udává předně a hlavně prostřednictvím obrazu. Převaha nad textovou složkou tedy spočívá ve faktu, že právě prostřednictvím obrazů (kterým přiřazuje podmínku tzv. ikonické soudržnosti) se v komiksu dle Groensteena produkuje smysl.

3.1 Komiks a jeho komponenty

Dříve, než přejdu k vysvětlování toho, jak komiks funguje, je třeba podniknout popisný exkurz a ve stručnosti vymezit, z čeho se skládá. Platí, že pozornost bude věnována spíše prvkům, které mají zásadní význam v konstituci komiksu, potažmo jsou relevantní při explanaci strukturování komického efektu.[52] V části své knihy věnované terminologii podává Thierry Groensteen přehledný popis prvků, které se nějak podílejí na stavbě a funkčnosti komiksu. Právě z tohoto přehledu pojmy vybírám a seřazuji od základních, věcných po ty komplexní a nevěcné.

Panel jako zcela elementární jednotka v komiksové terminologii značí většinou ohraničený prostor, ve kterém jsou situovány jednotlivé obrazy, komponenty vyprávění. Uzuálně se také užívá názvu políčko, Groensteen v souladu s frankofonní komiksovou tradicí pro tuto základní referenční jednotku konstituce prostoru, která fázuje tok komiksu, aplikuje termín viněta. Panel je tedy jakousi primární celistvou výsečí, partikulí členění narace. Většinou je zasazen v *rámu*, který má nejčastěji podobu prostého, nezdobeného rovnoběžníku, avšak i způsob provedení rámu je individuální a podléhá autorské intenci. Rám vymezuje panely, rytmizuje naraci a předepisuje režim čtení. *Bublinou* se pak rozumí obláček prostoru užívaný k zaznamenávání promluvy postav. Ocásek bubliny určuje, které postavě promluva přináleží. *Recitativ* je text, který není přímou dějovou promluvou, nachází se v separátním okénku (rámečku) v rámci panelu a popisuje okolnosti jeho děje z pozice vypravěče. *Mezera* je zpravidla prázdný prostor mezi jednotlivými ohraničenými panely, označovaný také jako žlábek či meziikonický prostor, v našem prostředí se můžeme setkat i s familiérním termínem škarpa. *Strip* je horizontální pás panelů, sled tvořící izolovaný strukturální výsek narace. Může fungovat jako samostatná jednotka (v takovém případě jej tvoří zpravidla tři až čtyři panely), a v podobě klasických novinových stripů (comic strips) jí také je. Právě povaha jeho uceleného prostorového umístění na stránce determinuje inklinaci autorů nakládat v rozmezí stripu s významem. V rozsáhlejších komiksových celcích o svou

[52] Vynechávám proto explanaci technicky formálních pojmů jako arch, album, stránka, multirámec atd.

významotvornou autonomii přichází. *Sekvence* je jednotným místem nebo dějem uzavřený celek vyprávění. „*Samotná sekvence se dá konvertovat na nějakou syntetickou výpověď, která přináší explicitní a uspokojivý globální smysl.*“[53] Dle Groensteena je totiž sekvence *„sled obrazů, jejichž syntagmatické zřetězení je určeno narativním plánem.*“[54]

Postava. Alespoň implicitní přítomnost nejméně jedné stálé postavy hraje v komiksu důležitou roli. Není nutnou podmínkou, avšak je běžnou praxí. Celková narace se většinou, jak tomu bývá i u mnoha literárních žánrů, kolem ústřední postavy komiksu organizuje. O *Rytmu* četby Groensteen říká, že je „*určen velikostí, tvarem a rozložením vinět, strukturou multirámců a distribucí dialogických pasáží (bublin) i narativních textů (recitativů).*“[55] Rytmická funkce je tedy determinována rámečky panelů, přitom čtenář na této funkci narozdíl od filmového diváka aktivně participuje. *Inscenace* je organizací rozličných parametrů obrazu s ohledem na čitelnost, dešifrovatelnost výpovědi. *Vektorizací* je míněno multivektorové členění celku komiksu, směr vnímání, který je (alespoň v západním světě) zafixován směrem zleva doprava, avšak opět narozdíl od filmu komiks umožňuje nerespektování režimu čtení a nahodilé přecházení mezi panely tam a zpět. *Ikonická soudržnost* je Groensteenův sémiotický pojem, kterým je míněna pluralita komiskových obrázků, které spolu přitom korelují, jsou součástí určitého sledu a ustavují tak vlastní provázanost, podstatu vzájemných vztahů, jenž má pro komiks význam kritéria ustavujícího řádu.

3.2 Fungování komiksu

3.2.1 Narace

Při definování funkčního rámce komiksu je vhodné začít od předpokladu, že jde o statickou vizuální formu, nejčastěji kreslenou. Tento zdánlivě triviální poznatek slouží jako dobrý odrazový bod, neboť má zcela zásadní implikace pro formu i obsah média. Předně, neboť je počitek mediován prostřednictvím jediného smyslu, musí vizuální statický obraz nějakým způsobem zachytit všechny aspekty narace. Iluze plynutí času i iluze plynutí akce, spletitá síť textuálních vztahů, aluzí a návaznosti replik, vše se v komiksu odehrává prostřednictvím kódu a udává se větší či menší měrou pomocí zamlčování. K odkrývání a

[53] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 198.
[54] ibid.
[55] ibid.

dokreslování neviditelných fragmentů komiksového světa pak dochází samotným čtenářem. Tuto bytostnou vlastnost komiksového média popisuje Groensteen následovně: „*Nejenže nehybné a mlčenlivé obrázky nemají tutéž iluzionistickou sílu obrázků filmových, ale jejich spojení, jež ani zdaleka nevytváří kontinuum napodobující skutečnost, nabízí čtenáři pouze vyprávění zpřetrhané mezerami, které vypadají téměř jako významové propasti. Avšak vybízí-li toto dvojí zamlčování vskutku k „rekonstrukci na straně diváka", vyprávění „určené k rekonstrukci" je stejně tak přichystáno v obrázcích a šíří se složitou hrou sekvenčnosti.*"[56] Za fundamentální považuje funkci mezery neboli žlábku mezi jednotlivými panely (vinětami) Mario Saraceni, přičemž mezerou (žlábkem) nemíní nutně mezeru fyzickou jako spíš mezeru konceptuální:

„Každý panel je oddělen od ostatních prázdným místem zvaným žlábek. Žlábek je velmi důležitým elementem, neboť je prostorem, který pojímá vše, co se udává mezi panely. To znamená, že čtenář je nucen odtušit chybějící části, aby mohl rekonstruovat plynutí příběhu. Žlábek je podobný prostoru oddělujícímu dvě věty: vždy je zde určité množství informací, které celkovému vyprávění chybí. Čtenáři si je musí obstarat sami. Vlastní šířka žlábku přitom není moc důležitá, záleží spíš na rozdělení panelů. Někteří autoři komiksů například preferují kreslení panelů, které k sobě těsně přiléhají a mezi kterými není žádné prázdné místo."[57]

Fragmentární a útržkovitý charakter formální stavby komiksu je překlenut právě onou aktivní participací čtenáře-diváka, který svým vědomým ponořením se do fikce doplňuje přetržitou povahu celkové výpovědi. Prostřednictvím tohoto dotváření kontinuity pak čtenář může překonávat mezery v naraci a přitom se cítit součástí konzistentního celku. K popisu kognitivního jevu, při němž dochází k vnímání (dokreslování) celkového tam, kde pozorujeme pouze část, používá Scott McCloud výrazu *Ucelení* (Closure). Tento induktivní proces je nezbytnou součástí lidské zkušenosti. Používáme jej neustále a autoři a umělci jej ve svých dílech záměrně využívají na všechny způsoby. McCloud tuto „tajnou dohodu" mezi tvůrcem a publikem popisuje následovně: *Spoluúčast je ohromná síla v jakémkoliv médiu.*

---

[56] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 23.

[57] „Each panel is separated form the others by a blank space called the gutter. The gutter is a very important element, since it is the space containing all that happens between the panels. This means that the reader has to guess the missing elements in order to reconstruct the flow of the story. The gutter is similar to the space that divides one sentence from the next: there is always a certain amount of information that is missing from the narrative and the readers have to provide it for themselves.
The actual width of the gutter is not very important, what counts is the division itself between the panels. Some authors of comics, for example, prefer to draw panels adjacent to one another, with no blank space between them." Srov. SARACENI, Mario. *The Language of Comics.* London: Routledge, 2003, str. 9.

Filmařům už dávno došlo, jak velevýznamné je nechat u diváka rozehrát představivost. Jenomže zatímco film divákovu představivost používá jen k občasným efektům, komiks se na ni musí spoléhat podstatně častěji!“[58]

Přechod mezi jednotlivými panely, ergo povaha dokreslování děje na straně příjemce, může být realizován různě, většinou v souladu s autorskou intencí zesiluje či přímo tvoří určitý efekt. Scott McCloud stran procesu ucelování mezi jednotlivými sekvenčními obrázky říká: „*Když vytvoříme sekvenci dvou či více obrázků, propůjčíme jim tím společnou převažující totožnost a přinutíme čtenáře, aby je bral jako celek. Ať už byly na začátku seberozdílnější, nyní patří k jedinému organismu.*“[59] Typů tohoto významového přechodu mezi jednotlivými panely, tedy těžišť ucelení, může být podle McClouda šest: 1) *Přechod od chvíle ke chvíli* – nevyžaduje výraznější ucelování, děj se mezi panely posunuje v rámci okamžiků. 2) *Přechody od akce k akci* – postava je zachycena v různých stádiích jedné aktivity. 3) *Přechod od předmětu na předmět* – v rámci jednotné myšlenky či scény se přechod uskutečňuje mezi různými objekty, což už vyžaduje výraznější míru ucelení. 4) *Přechod od scény ke scéně* již čtenáře-diváka výraznějším způsobem přenáší dějem buď v čase nebo prostoru. 5) *Přechod od aspektu k aspektu* dokáže originálním způsobem stimulovat pocit účasti fragmentárním záznamem výsečí situace. 6) *Nonsensuální přechod*, který přechází mezi jednotlivými panely bez zjevné zákonitosti.[60]

Thierry Groensteen tvrdí, že pokud jde o naraci, pak se nejzásadnější kontextuální vztahy vytvářejí mezi vinětami,[61] avšak mezerám jako meziikonickému prostoru nepřikládá přílišnou důležitost, mluví dokonce o „fetišizaci mezery“. Tvrdí: „*Společný výskyt vinět uvnitř multirámce, jejich simultánní působení v očích čtenáře a také viditelnost intervalů mezi vinětami, tedy týchž míst, v nichž se uskutečňuje jejich symbolické spojování (...) způsobuje, že přirozeně tíhneme k tomu, že vyprávění připisujeme na účet sekvence.*“[62]

Komiks jako vizuální celek oplývající vlastní narativitou se zakládá především na již dříve zmiňované juxtapozici – díky ní můžeme kupříkladu vnímat celistvý soubor panelů v jejich vzájemném vztahu, nikoliv jen coby jednotlivé úseky, a aplikovat tak vektorizaci právě na fixní panely. Je to juxtapozice, co je inherentní funkcí komiksové narace (tzv. juxtapozičně-vizuální narace), a z čeho čtenář dešifruje následnost. Zde narážíme na základní formální rys komiksu a od něho odvislý účinek. Komiks je determinován i statickou povahou

[58] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 69.
[59] ibid., s. 73.
[60] ibid., s. 70 - 72.
[61] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 135.
[62] ibid., s. 129.

své formy – obdobně jako u knih může čtenář-divák libovolně měnit tok svého čtení a jeho rytmus, může se vracet, přeskakovat, dlouho se věnovat detailu. Rozdíl proti animovanému filmu tudíž spočívá v povaze juxtapozice, v módu nakládání s rytmem a čtenářské autonomii: „*sekvence u animace probíhá v čase, nejde o prostorovou juxtapozici jako u komiksu. (...) Takže v komiksu hraje prostor právě tu roli, kterou u filmu hraje čas!*“[63]
Na jiném místě vysvětluje Groensteen, že řetězení obrazů tvoří spojení nikoli nepodobná spojením jazykovým. V obdobných paralelách se vyjadřuje i Saraceni, když říká: „*Jazyk komiksu je velmi podobný jazyku, který denně užíváme.*“[64]

Groensteen dále tvrdí, že smysl se čtenáři postupně vyjevuje s tím, jak prochází rovinami tvorby významu. Tyto roviny jsou tři: rovina viněty (panelu), jejíž obraz může a nemusí mít vnitřní narativitu, rovina syntagmatická, kterou tvoří viněta právě čtená, viněta přečtená (minulá) a viněta následující (která bude přečtena). Třetí rovinou je rovina sekvence, ohraničená jednotou děje či místa. V této souvislosti hovoří Groensteen o artrologii, která zkoumá komiksový obraz jako znak a zaměřuje se především na vzájemnou relaci a souvztažnost jednotlivých obrázků coby prvků v komiksovém rámci a nadrámci: „*obraz je interpretovatelný v tom smyslu, nakolik je v sekvenčním vyprávění, jako je vyprávění komiksové, schopen přiblížit se k ostatním obrazům, nacházejícím se před ním i za ním v toku vyprávění. Zde vstupujeme do hájemství obecné artrologie (...) Na této úrovni musí být komiks chápán jako jakási síť, která každé vinětě umožní udržovat na dálku privilegované vztahy s jakoukoli jinou.*“[65]

3.2.2 Sémiotika komiksu

Komiksy naznačují pohyb, ačkoliv jsou dokonale statické, naznačují zvuk a přitom mlčí. Otevřeme-li typický komiksový časopis, pak bude s největší pravděpodobností plný obrázkových panelů a bublin s textem. Tyto dvě rozličné složky, obrazová (sled ikonicky soudržných obrázků) a verbální (příslušný text v bublinách), spolu musí interagovat, nést naraci a význam. Každá z nich má přitom vlastní specifika a vlastní způsob přenášení tohoto významu. Aby se mohlo striktně vizuální médium vyjádřit, musí poskytovat určitý kód pro znaky, které obsahuje, a tento kód musí být čtenářům známý a srozumitelný, musí mluvit jednotným jazykem, musí být konvencionalizovaný. Adekvátnímu pochopení komiksu přitom často brání právě zaměňování formy a obsahu - komiks bývá nazírán pro komplementaritu

[63] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 7.
[64] „The language of comics has many similarities with the language we use every day.“ srov: SARACENI, Mario. *The Language of Comics.* London: Routledge, 2003, str. 5.
[65] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

obrazové a textové složky jako médium hybridní povahy. Thomas Wartenberg interakční funkci vizuálních a lingvistických kódů popisuje jako „*unikátní kombinaci obrazu a textu, jenž konstituuje to, co nazývám obrazo-textovým komplexem charakteristickým pro komiks coby uměleckou formu. (...) Zásadní vlastností obrazo-textového komplexu je vzájemná interakce každého z elementů při utváření světa komiksového příběhu...*“[66] Alain Ray údajně nachází na komiksu to podstatné právě v „*organizovaném prostoru, který fixluje mezi oběma dimenzemi média a percepční sugescí světa.*“[67]

Obrazová složka

Pozice vizuální složky v komiksu je velmi specifická už tím, že komiksový obraz je v drtivé většině případů kreslený. Film a fotografie v nás inherentně vyvolávají dojem, že to, co vidíme, je to, co skutečně je. Nárokují si určitou pravdivostní hodnotu, status důkazu. Komiksová kresba je naopak výtvarnou zkratkou, záměrně nabývající různých podob na škále mezi ikony a symboly (ve smyslu Piercovské sémiologie) – míra realističnosti vyobrazení je vždy vysoce individuálním rukopisem autora. Jako taková sebou nutně nese i potenciál emoční exprese, a McCloud jde až tak daleko, že ji přisuzuje i základním vizuálním prvkům komiksu: „*po pravdě řečeno, nemá expresivní potenciál jakákoli linka? (...) I ty nejnevýraznější linky a čáry na světě si nemohou pomoct a nějak subjekt charakterizují.*“[68] Právě s ohledem na tuto expresivní nosnost je obrazových komponent v komiksu bezprecedentně užíváno k budování významu – v panelech jsou mimobublinovým textem zaznamenává zvuky (citoslovce či onomatopoia), různých prvků a barev se užívá i coby symbolů emočního vyladění – některé ukazatele citů a afektů mají vizuální základ a jsou okamžitě čitelné čtenářem, opět na základě znalosti konvencionalizovaného kódu. Komiks tak slovy McClouda nahromadil vcelku působivou zásobu snadno ropoznatelných symbolů.“[69] Groensteen k tomu dodává: „*Vzhledem k literárnímu vyprávění obraz skutečně tlumočí a vyjadřuje ve vizuálních termínech vše, co se dá: postavy, kulisy, předměty, posouzení atmosféry, výrazy, gesta, činy. Popravdě všechno kromě slovních výměn (a myšlenek), jež není schopen přetlumočit a může je jen citovat.*“[70]

[66] „the unique combination of images and text that constitute what I have called the image-text complex characteristic of comics as an art form. (...) The crucial feature of the comic image-text complex is the mutual interaction of each element in creating the story-world of the comic...“ Srov. WARTENBERG, T. Wordy pictures: Theorizing the relationship between image and text in comics. In: MESKIN, A., R. COOK a W. ELLIS. *The Art of Comics*: *A Philosophical Approach*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012, s. 87 - 105.
[67] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 25.
[68] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 125.
[69] ibid., s. 131.
[70] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 155.

Podle McClouda je status obrazové percepce v mnoha ohledech bezprostřednější, než je tomu u textu: „*Obrazy, to je vnímaná informace. Nepotřebujeme žádné formální vzdělání, abychom jim porozuměli. Poselství nachází cíl okamžitě.*“[71]

Textová složka

O textové složce naopak McCloud říká: „*Slovesnost, to je chápaná informace. Abyste dešifrovali abstraktní symboly psaného jazyka, potřebujete čas a specializované znalosti.*“[72] Text v komiksech tudíž často doplňuje či rozvádí informace, které jsou z primárního obrazového výseku nedešifrovatelné. Promluva postav v rámci bubliny může nabývat různých podob, běžnou praxí je tyto podoby vizuálně odlišovat (myšlenka vypadá jinak než řeč, ta vypadá jinak než křik), někdy jsou dokonce specifickým postavám přiřazeny specifické barvy bublin či typy písma. Dle Groensteena zmiňovaná promluva vychází graficky od postav a zároveň je od nich oddělená, a tato autonomie umožňuje vnímat je coby „oka specifického řetězce“. Groensteen dále hovoří o popisném textu: „*Jak víme, popis je jednou z ustavujících operací literárního textu. Je považován za jeden z prostředků amplificatio a je důrazovou formou, procedurou emfáze: text se zastavuje na některých postavách, místech nebo předmětech a více či méně zdlouhavě je popisuje, přičemž opomíjí spoustu dalších, a nastoluje tak jakousi implicitní hierarchii.*“[73] K primárně popisné funkci nebublinového textu v komiksech Groensteen definuje dvě funkce verbálna: funkci dramatizační (dodávající promluvám patosu) a funkci realistickou.

Obraz a text, tito dva nositelé vizuálního a lingvistického kódu, k sobě podle Scotta McClouda v komiksovém celku zaujímají z hlediska dominance a komplementarity následující pozice: 1) slovně dominantní kombinace; 2) obrazově dominantní kombinace; 3) kombinované panely, v nichž slova i obraz nesou totéž sdělení; 4) aditivní kombinace, kde slova posilují či rozvádějí obraz a naopak; 5) paralelní kombinace, ve kterých se neprolínají; 6) montáž slov a obrazu v jeden celek a 7) vzájemná závislost – vůbec nejobvyklejší vztah mezi obrazovou a textuální složkou komiksu.[74]

[71] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 49.
[72] ibid.
[73] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 149.
[74] MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008. s. 153.

4. KOMIKA V KOMIKSU

V předcházejících kapitolách jsem se pokusil nastínit specifika komiky a komiksu, jejich předpoklady a konstitutivní prvky, názory na jejich podstatu a teorie jejich fungování. Finální část práce věnuji konvergenci informací kapitoly 2. a 3. – totiž popisu konkrétní aplikaci komiky v komiksovém médiu. V kapitole přikládané obrázky s popisem tvoří vzorek, který je ilustrativním výběrem různorodých komiksů primárně definovaných jako komické, humorné. Je koncipován tak, aby obsáhl pokud možno co nejširší pole komických vyladění, stylů, technik a formátů a navíc pocházel z různých jazykově-kulturních okruhů (ačkoliv americký dominuje). Jsou zde zastoupeny krátké, typicky tří až čtyřpanelové komiksové stripy (comic strips) Calvin&Hobbes, RedMeat, Garfield, či Peanuts i stripy rozsáhlejší, jako stránkový Zelený Raoul. Uvedeny jsou i výseky rozsáhlejších komiksových celků vydávaných časopisecky – Kovboj Wally Kyla Bakera a Jack B. Quick Alana Moora. Stále se však jedná o příklady (nikoliv analýzu) sloužící k dokreslení předkládané problematiky této spíše přehledové práce.

Utváření a nesení komického významu v komiksu lze pokládat za velkou měrou závislé na vzájemné interakci dvou sémiotických modů a provázanosti jejich jednotlivých kódů. Právě komplementarita vizuální a jazykové složky komiksu z něj činí optimální kanál pro přenos komického sdělení. Kreslený humor údajně dokáže sdělovat velmi komplexní význam velmi nahuštěnou formou, a to lépe, než by to kdy dokázal jazyk samotný.[75] V závěru první části práce věnované komice jsem stručně zmínil mechanismus generování komična u vtipu. Krátké verbální vtipy jsou si s komiksovými stripy co se týče mechaniky produkce komického efektu blízké - mají velmi obdobnou strukturu a ve značné míře fungují podle modelu Inkongruence-rozřešení.[76] Tyto minimalistické figury komiky staví právě na záměrné nejednoznačnosti, využívají podstaty nesourodosti dvou rámců či schémat. Ona záměrná, intecnionální mnohoznačnost je u verbálních i kreslených vtipů těžištěm inkongruence a její rozřešení (Incongruity-resolution) je momentem rozpoznání pointy vtipu. Právě v pointě bývá čtenáři-divákovi poskytnuta klíčová informace, do té doby pečlivě zatajovaná, která vede k reinterpretaci původně tušeného schématu a rozpoznání nového schématu, což je provázeno zakoušením komična.

[75] PLUMB, S. Politicians as superheroes: the subversion of political authority using a pop cultural icon in the cartoons of Steve Bell. *Media, Culture and Society*, 2004, vol. 26, no. 3, s. 432 - 439.
[76] RUCH, W. The perception of humor. In A. KASZNIAK (Ed.), *Emotion, qualia, and consciousness*, 2001, Tokyo: Word Scientific Publisher. p. 410 - 425.

4.1 Komplementarita vizuální a textové složky v produkci komiky

Mechanismus vtipu v komiksu může ležet ve sdělení textovém a obrazová složka může odhalovat zásadní zamlčovanou pointu – prozrazovat jádro inkongruence, potažmo sloužit jako doplněk k posílení komického efektu. Může tomu být i tak, že textové sdělení samo je zcela obyčejné povahy a právě inkongruentní kresba jej činí frapantně komickým. Stejně tak může komická podstata a pointa vyplývat přímo z promluv či recitativů a vizuální stránka, vzhled postav, komično dokresluje. Nejčastějším případem výskytu komiky či humoru v komiksech je aditivní kombinace vizuální a textové složky, kde jedna rozvíjí druhou a tak se obraz i text spolupodílejí na vytváření komického efektu. Jana Hoffmannová onu komplementaritu u komiky kreslených vtipů popsala následovně: „*Oba kódy se jistě mohou kombinovat nejrůznějšími způsoby a v různé míru se podílet na výsledném komickém efektu. Někdy je kresba pouhou ilustrací slovního vtipu, jindy naopak by bylo možno humorné sdělení dešifrovat i bez slovního komentáře. Nejčastěji se však kresba a slova doplňují, sdělení přináší teprve kombinace obou kódů jako kompaktní celek. Zároveň je ovšem mezi nimi jistý rozpor: proti sobě stojí vyjádření náznakové a konkretizující, implicitní a explicitní, obrazné a neobrazné ap.*“[77]

Text

V části 2.5.2., podrobněji věnované jazykové komice, byla podána ilustrace prostředků záznamového verbálního humoru. Znovu upozorňuji na distinkci mezi jazykovou komikou v širším a užším smyslu, kdy první je chápána jako jakákoliv komika, která se jazykem šíří, zatímco druhá musí být přímo jazykem utvářena. Možnosti jazykové komiky v užším smyslu slova, těžící především v neotřelém přístupu k řeči, jsou nezanedbatelné. Přes tento rozsáhlý potenciál nachází v humorných komiksech obecného a významnějšího uplatnění zpravidla pouze úzká část typů jazykové komiky. Vysvětlení je nasnadě: komiks, coby médium příznačné sepjetím obrazové a textové formy (z nichž právě obrazová je podle Thierry Groensteena tou dominantní) příliš neužívá jazykové komiky v úzkém smyslu slova (tedy komiky přímo konstituované a konstruované pomocí jazyka), neboť aplikace čistě jazykového vtipu by činila obrazovou složku komiksu jaksi redundantní. Až na výjimky se málokdy vyskytuje komiks, který by těžil pouze z jazykové komiky v užším smyslu, častější jsou spíše

[77] HOFFMANNOVÁ, J. Jazyková komika v kreslených vtipech Jana Vyčítala. *Naše řeč*, 1984, roč. 67, č. 1, s. 30.

smíšené typy, ve kterých má forma vliv na komičnost obsahu a vice versa. Čistá jazyková komika hraje v komiksech mnohem více roli doplňujícího elementu, než nosiče jádra komického sdělení, i v rozsáhlejších celcích se vyskytuje coby doprovodný komický jev.

Obraz

Způsob práce komiksu s obrazem byl nastíněn v části 3.2.2. v podkapitole „Sémiotika komiksu". Síla a vliv vizuálního kódu, tedy obrázkové složky komiksu, na jeho samotný komický efekt je neoddiskutovatelná. Tuto sílu lze jednoduše demonstrovat, pokud si představíme vyznění libovolného komiksového vtipu či gagu bez doprovodu jeho vizuální složky. Tak poznáváme, že i jazykově-komické momenty a situační komika, jejíž jádro spočívá v textovém sdělení, ztrácí určitou část svého celkového účinu absencí obrazu. Avšak právě kvůli vysoce individuální povaze vyjadřovacího prostředku – kresbě, a její vysoce subjektivní recepci u čtenáře, se o ní dá říct jen málo konkrétního. Každý z komiksových kreslířů má specifický styl, který variuje na škále mezi ikonickým a symbolickým odrazem reality.[78]

Zajímavější je zaměřit se na dvě etablované techniky humorné kresby. Ty charakterizuje další z terminologických nejednoznačností – časté a vcelku libovolné zaměňování pojmů *cartoon* a *caricature*. Termín cartoon nemá v českém prostředí ustálený ekvivalentní překlad a velmi hojně se překládá jako karikatura, ačkoliv významově přesnější by patrně bylo převádět slovo cartoon coby nadřazený pojem kreslený humor či *kreslený vtip*. Pod tento termín se totiž často schovává jak výsostná karikatura, tak politický kreslený vtip, mnohdy však i komiksový strip. Styl kresleného humoru v té formě, v jaké se nejčastěji vyskytuje i v minimalistických komiksových stripech, volí zjednodušující významové prostředky. Od komiksu se liší tím, že není sekvenční, bývá tvořen pouze jedním obrázkem. Jeho metodou je výtvarná zkratka, stereotypizace. Čtenáři se v těchto vysoce typizovaných postavách, v těchto modelových charakterech nacházejí a ztotožňují se s nimi. *Karikatura* v definici Radko Pytlíka je charakterizována nadsázkou a zveličením partikulárního rysu – pracuje tak se zvláštním způsobem zobrazení založeném na zvýrazňování struktury.[79] Takto klasicky chápaná karikatura si na paškál často bere osobu známou (nezřídka z politického života) a jako prostředek volí hyperbolizaci, zdůrazňuje specifičnost, zatímco upozadňuje to,

[78] K výčtu svébytných prostředků gramatiky komiksové kresby zde není prostor, ostatně humorným grafickým hrátkám může podléhat i text prostřednictvím typografických zdobení v různých kontextových aktualizacích a jakýchkoliv performací s písmem.
[79] PYTLÍK, R. *Český kreslený humor 20. Století.* Praha: Odeon, 1988. s. 8

co je nevýrazné. Tím směřuje k vysoké míře individualizace portrétu.[80] Zmiňovat tyto nuance v technikách formálního zobrazování postav má význam pro pochopení způsobu, jakým tyto determinují způsob produkování komického efektu. Neboť pokud je kresba vysoce individualizovaná, bere si za terč výsměchu konkrétního jedince a často tak má ironizující, satirický či parodický náboj. Pokud se však obrací spíše ke společnému, prototypálnímu, pak vyzývá recipienta k tomu, aby vstoupil do formy a s postavou se ztotožnil. Je-li pak v tom případě objektem komiky, jedná se spíše o komiku humorného naladění, s tendencí k sebeironizaci.

4.2 Specifika komiksové komiky

V souladu s cíli práce formulovanými v jejím úvodu hodlám vymezit specifika komiky v komiksových útvarech, tedy podat stručný přehled emergence komična v různo-formátových komiksech doplněný několika ilustrativními ukázkami. To může alespoň minimálně pomoci dekódovat, jakým způsobem autoři komiksů aplikací komických technik, figur a mechanismů a skrze naplnění určitých podmínek a kategorií komiky, baví své čtenáře. Nepůjde mi o vskutku detailní a všezahrnující popis, ostatně takový cíl nejenže není v mezích bakalářské práce, ale jevil by se i značně troufalým - o úplný popis komiky a její mechaniky v komiksech se ještě, pokud vím, nikdo nepokusil. I to je ostatně důvod, proč aplikace teoreticky podložených znalostí prvních dvou kapitol v kapitole této je v největší míře vlastní a původní autorskou prací. Na následujících řádcích tudíž uvádím přehled funkčních mechanismů a předpokladů produkce komického efektu v komiksovém médiu, jeho konstitutivní a posilující prvky a principy. Ještě předtím je však třeba zodpovědět jednu z přídavných myšlenek, formulovaných v souvislosti s povahou práce.

zda komiks disponuje specifickými prostředky, jakými je schopen generovat komiku použitelnou jen ve svém médiu, se s ohledem na vzorek i pvoahu práce nedá jednoznačně odpovědět. Jsou to však mechanismy vskutku specifické pro komiks v tom smyslu, že je nelze replikovat v jiném typu média? Alespoň co se týče juxtapozice za podmínky přítomnosti vizuální složky snad ano, avšak stejně může zafungovat i hypotetický komický fotoromán. Příklady, které na dalších řádcích předkládám, jsou indiciemi, že komiks disponuje určitými

[80] Tato distinkce je však výrazně modelová, ve skutečnosti je míra realističnosti, individualizace apod. dána autorským stylem, který se většinou pohybuje někde na škále mezi výše definovaným kresleným vtipem (cartoon) v užším smyslu a karikaturou (caricature).

technikami produkce komična vyplývajícími ze svého formátu per se. Ovšem zda jsou to techniky natolik specifické, že je nelze účinně nahradit na platformě jiného média lze posoudit jenom s ohledem na míru zkoumaného – komického efektu. Ten je však subjektivní a hlavně obtížně měřitelný, neboť dosud nemáme žádnou objektivní škálu, která by nám umožnila poměřovat úroveň komičnosti.

Juxtapozice

Juxtapozice, termín definovaný jako porovnání dvou rámců, může znamenat buď technický aspekt – simultánní prohlížení dvou panelů, anebo interní mechanismus práce komiky, totiž myšlenkové srovnání dvou schémat (při nacházení inkongruence).[81] Právě v komiksu se setkává realizace obou forem juxtapozice.[82] Čtenář-divák tak dlí přímo uprostřed objevené inkongruence, která je mu vizuálně dostupná, dlí nad podstatou komického efektu a vychutnává ji.
> viz Obrázek 1.

Načasování

Ve výčtu podmínek, působících kladně na komický efekt, Orlický << opomíjí jednu, která je pro komiku filmovou, komiku performace, ale i komiku v komiksu vcelku zásadní. Tou podmínkou je optimální načasování. Právě komiks, zcela specifický ve svém modu práce s časem a narací, poskytuje unikátní platformu pro detekci této zásadní podmínky, významně participující na hodnotě komického efektu. Načasování, respektive komické načasování, spočívá v inkorporování pomlk, významotvorných pauz a různých rytmických prostředků řeči pro zesílení komického efektu řečeného, často pro eskalaci a podtržení pointy vtipu. V části práce zabývající se naracími komiksu již bylo zmíněno, jak komiks pracuje s rytmem a časem.

Princip rytmiky a načasování s humornou intencí se mohu pokusit demonstrovat například formulováním následující metareflexe:
„Teprve teď jsem narazil na tepnu syntetizovaného vědění o předmětu mé práce, teprve den před jejím odevzdáním se konečně dozvídám, jak jsem to *měl* udělat: totiž úplně jinak.“
Opakováním variace „teprve teď“ se výpovědi dodává spád, který ústí v podstatu sdělení - ta leží v komickém faktu příliš pozdního pochopení, že vše mělo být uděláno „úplně jinak.“

[81] Podstata inkongruence, jak ji vidí Bergson, spočívá právě v simultánní juxtapozici dvou objektů. Tento názor zastává i přední teoretik humoru, filozof John Morreal.
[82] Groensteen mluví o vektorizaci, vícevektorovém čtení. Viz GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, s. 199.

V souvislosti s popisem mechaniky vtipu (aplikovatelné na komiksový strip) Attardo považuje za klíčové, že počátek inkongruence (nesouladu) musí být náhlý (podmínka překvapivosti, novosti, nečekanosti) a fáze, ve které jsou juxtaponovány oba konfliktní rámce musí být krátká.[83] Aplikujíce podmínku novosti a neotřelosti spojenou s neustálým bouráním konvencí a snahou o originalitu a aktualizaci, vyskytují se i přístupy, které záměrně a rozličnými způsoby nabourávající schéma načasování humoru směřujícího k vyvrcholení v pointě. Příkladným je v tomto smyslu britský fiktivní seriálový dokument The Office (Kancl), jenž účelově nechává scény, ve kterých pointa konverzace či humorné situace již byla završena, „dojít". Záběry nekončí a pokračují ještě několik sekund po svém klimatickém vyvrcholení, povětšinou v tichosti a za minimální aktivity exponovaných postav. Tím evokují jakousi falešnou autentičnost skutečného natáčení reálných lidí v reálném prostředí a výrazně tak zesilují specificky komický efekt. Komiksy, zejména ty alternativní, s tímto prvkem taktéž pracují.

Komika charakterů

Komiksové postavy bývají do značné míry charakterizované tato pečlivě budovaná typizace zesiluje komický efekt (pokud není postava až natolik typizovaná, že je predikovatelná – zde již nepodléhá podmínce neotřelosti). Byl to Bergson, který přiřazoval komice vyplývající z charakteru důležitou roli. Vztah charakterových predispozic postavy a komična demonstruje další myšlenkový příklad, totiž představíme-li si, že by někdo jiný (neznámý) pronesl typickou repliku nějaké silně typizované postavy ze seriálu, nebude patrně v drtivé většině případů vyústěním komický efekt, alespoň ne tak silný. Právě o tomto podstatném rysu fungování komiksu mluví Umberto Eco ve své knize Skeptikové a těšitelé koncipované stereotypy se výrazným způsobem podílejí na nosné naraci. Eco říká, že existuje „*velice jasně vymezená typologie charakterů založená na přesně koncipovaných stereotypech (...), ve většině případů se tato podmínka zdá být pro konstrukci příběhu u komiksu prostě neodmyslitelná.*"[84] Se stylově jednoduššími kresbami značně symbolicky abstrahovaných reprezentací postav (jakými disponují komiksové stripy) se čtenáři snáze ztotožňují. Tento výchozí předpoklad prvotní sympatie je důležitý pro správný přenos humorného naladění.

[83] ATTARDO, S. The Semantic Foundations of Cognitive Theories of Humor. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 1997, vol. 10, no. 4, s. 395 - 420.
[84] Eco, Umberto: *Skeptikové a těšitelé*. Argo, Praha 2006, s. 144.

Komično strnulosti

Komično pochází z jisté strnulosti, jak již víme od Bergsona. Co je strnulejšího než výrazně imobilní postavy komiksu, u kterých je v případě mnoha stripů pohyb dokonce záměrně zcela upozadněn? Například RedMeat poskytuje jen velice minimální variace v mimice postav – samotná tato nepřirozená strnulost je vrcholně komická, neboť je tolik nesmyslná. V úvodu k Bergsonově eseji od Josefa Bartoše se dočteme velmi výstižný popis: „*Kdy je tedy komickou fysiognomie? Ve shodě s pověděným zajisté tehdy, když bude jeviti jistou strnulost, jistý mechanismus. Obličej je schopen nekonečného množství nuancí, jež by odpovídaly i nekonečnému množství nuancí myšlenek v duši se rodících. Obličej, který tohoto výrazového bohatství, jež má zrcadliti věčnou měnu duševního života člověka, s dostatek nevyužívá, obličej, který strne na určitém výrazu fixním, je směšný.“*[85]

Očekávání

Pevně daný počet vinět buduje očekávání – podvědomě čekáme na příchod nějaké pointy, znervozňuje a zároveň vzrušuje nás kurz, kterým jsme vedeni. To souvisí i s kongitivním nastavením člověka, neboť i odezva na humor je determinována psychickým driverem. V momentě, kdy se pointa dostaví, je již hyperbolizovaná např. pregnantní pauzou nebo „tichými“ panely - a tím pádem umocněná.

Repetitivnost

Repetitivnost posiluje komický efekt, pokud není predikovatelná, ale zůstává variabilní a hrová – tehdy koresponduje s figurou opakování i obměny. Borecký tvrdí, že „*Reduplikace vytváří charakteristické dublety navozující napětí mezi reverzibilitou a ireverzibilitou představ, jejich flexibilitou a rigiditou, harmonií a disonancí, tolerancí a intolerancí.*“[86] Podstatným rysem komiky jsou právě tyto dublety a komické je v nich obsaženo jako zvláštní katalyzátor zdvojování. Takto reduplikované scénáře, uvozené prvotním nastavením, známe například z komických stripů Peanuts. Jedná se o klasické rozpoznávání struktur, které šetří mentální energii. To je i důvod, proč jsou postavy výrazně stereotypizované.

[85] BERGSON, H. *Komika charakteru. sv. 8*. Praha: Knihovna Rozhledů, 1916. s. 8.
[86] BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. Praha, Triton 2005, s. 152.

Zamlčování

Efekt komiksu bytostně vlastní, narace se udává podstatnou měrou zamlčováním děje mezi panely. Je paralelní k filmovému prostřihu u komické situace, kdy vidíme toliko dva záběry – předtím a potom. buduje napětí a očekávání, maximalizuje tenzi, k jejímuž psychickému uvolnění následně dojde.
Komické se stalo někde mezi (panely). Komický efekt může být zamlčením ironicky posílen, neboť každý si zamlčenou komickou situaci představí po svém a právě domýšlení, mccloudovské „ucelení“ časové prodlevy stimuluje naši imaginaci a odměňuje nás libým pocitem (rozřešení inkongruence mezi prvním a druhým výsekem, nalezení konsekventního vztahu).

Provázanost obrazu s textem

Přirozeně jde o dva kódy, které se mohou doplňovat a intenzifikovat, avšak obraz zesiluje výrazným způsobem jazykové vyznění. Snad právě proto McCloud tvrdí, že cartoon přitahuje děti – vyprávění knih je nedokáže natolik vtáhnout. Ovšem stejně tak naopak – komická může být právě inkongruita, nesourodost mezi obrazovou a textovou složkou. Nesouvisející děje se mohou i popírat, avšak kontrast může být i vysvětlením myšlenkového pochodu, normálně v jednom z kódů nepřístupného. Nakonec nelze než souhlasit s metatezí Dvorského knihy, že „užití jazykových a mimojazykových prostředků (často také jejich spojování) umožňuje, že vlastně neexistují komické jevy, které by byly nesdělitelné.“

4.3 Příklady

Obrázek 1: Oatmeal (www.theoatmeal.com)

Komická juxtapozice založená na přehánění. Podstatou komična na této obrázkové sekvenci je tvrzení, založené na jakési obecně sdílené zkušenosti, že pokud si chce namazat máslo z lednice a ohřeje jej v mikrovlné troubě, velmi pravděpodobně nevystihnete ten správný moment, neboť máslo se rozteče velmi rychle.
Rozdíl mezi roztíratelným máslem a máslem zcela rozteklým přirozeně není v jedné desetině sekundy. Antropomorfizované máslo na prvním obrázku vyzívá k rozetření a na druhém obrázku se vysmívá, což výrazně posiluje komické vyznění

Obrázek 2: kreslený vtip (cartoon) z knihy „A tomu se mám smát?“

Kreslený vtip je neekvenční a nenaplňuje tak kritéria komiksu stanovená Eisnerem a McCloudem. Ilustrace mladého islandského kreslíře Hugleikura Dagssona - jde o humor černý, lascivní až vulgární, plný nonsensů a absurdity. Kresba se na sémantické škále v takřka maximální možné míře posunuje od ikonu k symbolu. Dalo by se hovořit i paralelách s konceptem eidetického rezidua jak se jej snažil zachytit Pablo Picasso – tedy kresbou, jež je vysoce schematizovaná a její konstrukce je dosaženo pomocí co nejekonomičtějších prostředků (takovéto minimalistické kresbě již prakticky nejde nic ubrat aniž by se zásadně nezměnil význam toho, co znázorňuje).

Obrázek 3: Metapříklad Rage comics.

Zařazuji pro vysoce ilustrativní hodnotu. Rage comics je ve zkratce webový komiks utvářený libovolnými uživateli. Sestává z určité množiny memů – obrázků, které mají přiřazen určitý smysl v rámci memetického kódu. Toto paradigma a syntagma následně používá anonymní masa uživatelů internetu, s nastavenými prerekvizitami (charakter, resp. typ funkce i vzhled)

V předloženém obrázku je děj komiksu postaven na hyperbolizaci chování ženské postavy, která vyjadřuje svůj nesouhlas se spodobněním žen v Rage comics, zatímco ironicky naplňuje všechny odmítané stereotypy (hysterické reakce). Ovšem pointa je zde zdvojená, sekvence pokračuje po kulminaci dál, a v posledním panelu přidává změnu v pohledu protagonisty, po celou dobu komicky strnulého a nehybného. Jak dosvědčují komentující uživatelé, právě tato bonusová pointa jim připadla výrazně komická.
otisk zhotoven z adresy:
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=369507949878410&set=a.367061987669684.79788.244567890098714&type=3&theater

Obrázek 4: Strip Garfield

Kocour Garfield jako jeden z nejrozšířenějších komiksových stripů je stavěn tak, aby byl srozumitelný i mladším čtenářům. Logika jeho humoru je bezprostřední. Inkongruence je zde okamžitě a snadno detekovatelná – jde o nedorozumění skryté v alternativních významech repliky „dal bych si to co má on“. Zároveň je zde primárním nositelem komiky servírka, která vykazuje Bergsonovskou charakterovou nepružnost, rozumí zákazníkovu přání doslovně tam, kde očividně doslovně nebylo myšleno. Humorně-ironické vyladění.

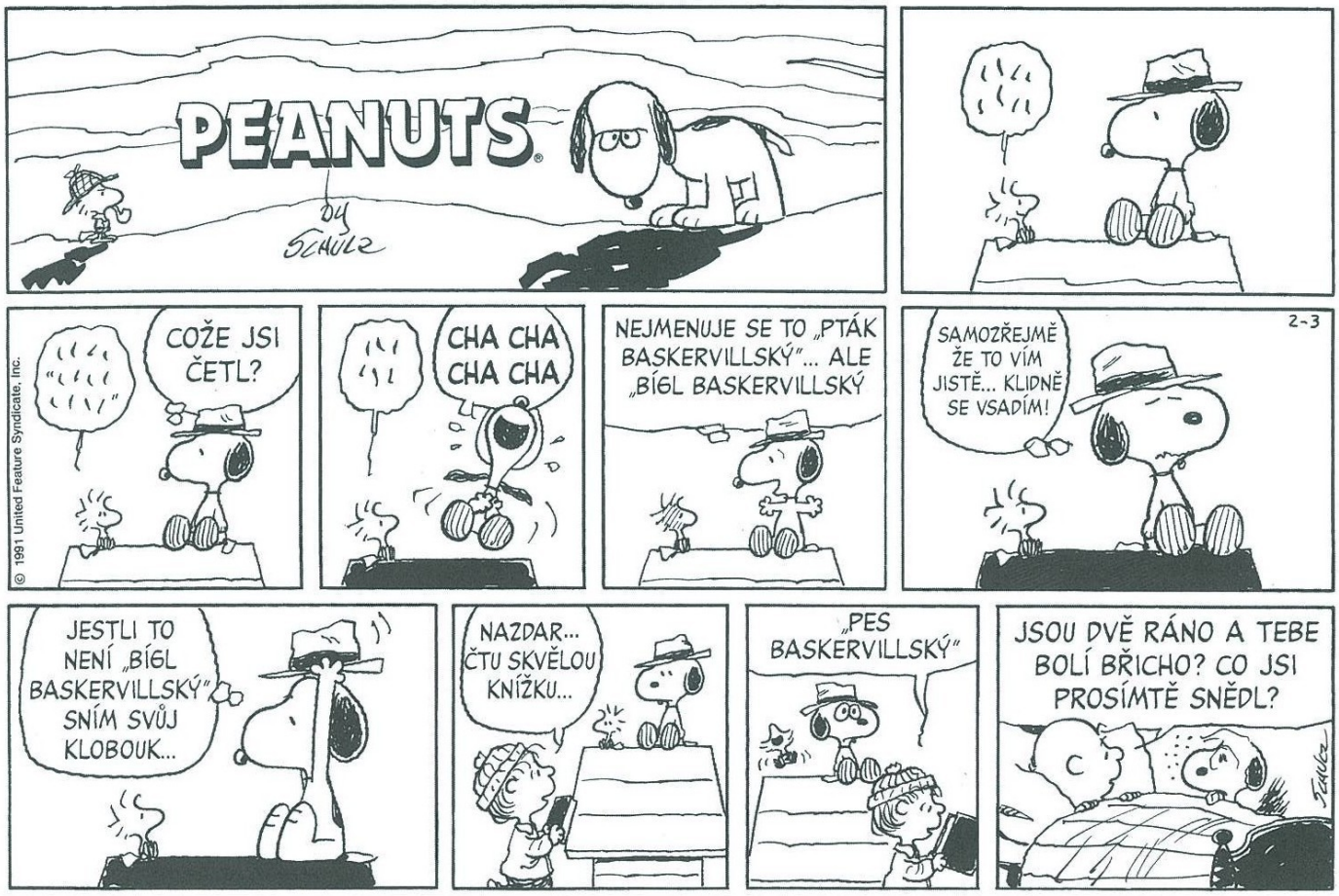
Obrázek 5: Strip Calvin&Hobbes

Komplementarita textu a obrazu, které spolu participují na vytváření komického efektu. Mladý Calvin chce po své matce plamenomet, proto před zrcadlem nacvičuje taktiky, které by mu měly pomoci matku přesvědčit. Absurdita požadavku je frapantně komická sama o sobě, avšak zachycení Calvinových nácviků „Bambiho výrazu“ ji intenzifikuje.

Obrázek 6: Strip Calvin&Hobbes

Komično naprogramováno charakterovými predispozicemi postavy Calvina. Zkušený čtenář o něm dobře ví, že Calvin nesnáší koupání (modelovost scénáře, repetitivnost) a že dělá vše proto, aby se koupat nemusel, ačkoliv tyto výdaje se nezdají úměrné banálnímu aktu koupání (charakterová

strnulost). Dalším charakteristickým rysem Calvina je, že se na svůj věk vyjadřuje až příliš nedětsky – viz aplikace poučky o „liteře a duchu zákona“ na koupání.

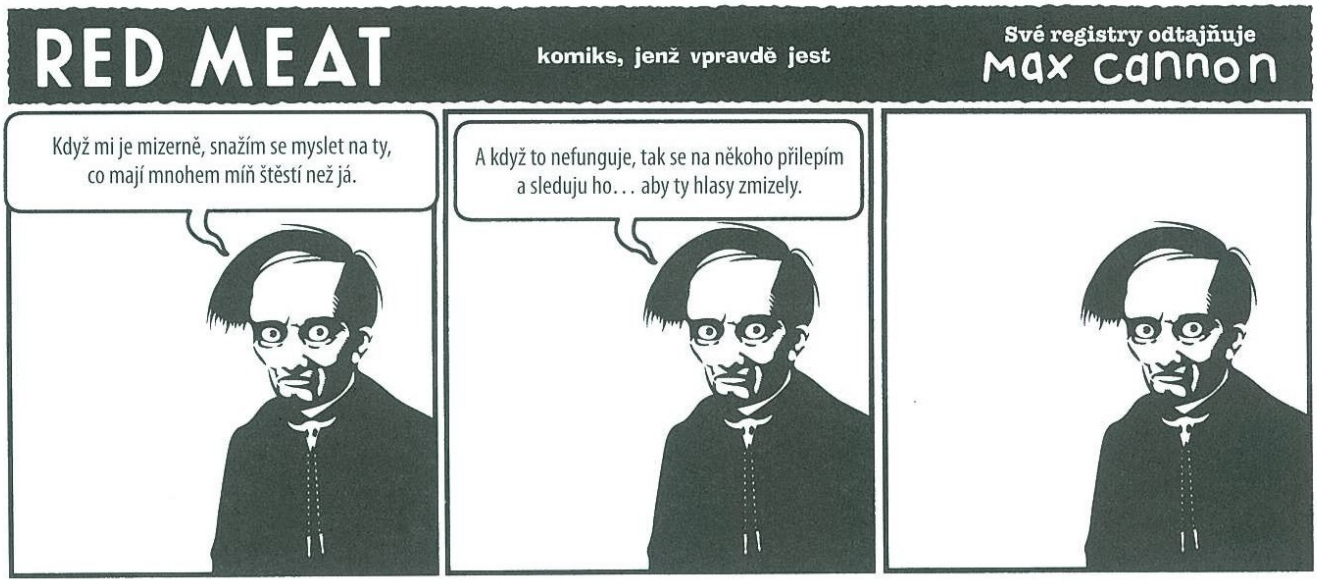


Obrázek 7: Strip Peanuts

Stránka vypráví jednolitý minipříběh, avšak pointuje jej posledním panelem - pes Snoopy před svým pánem ve dvě hodiny ráno, viditelně v nedobré kondici poté, co prohrál doslovnou sázku o „snězení klobouku“. Vizuální podání s výsměchem, úlekem i zobrazením nevolnosti intenzifikuje komičnost celé situace.

Obrázek 8: Strip Peanuts, Obrázek 9: Strip Peanuts

Modelová repetitivní situace – nastavení s variacemi, souvisí s technikami opakování a obměny. Depresivní postava Charlieho Browna (opět jako v případě Calvina komika vyplývající z nepřístojnosti předčasně vyspělého dítěte) si v noci, kdy nemůže spát, klade existenciální otázky, a jakýsi cynický hlas mu na ně v plurálu odpovídá.



Obrázek 10: Strip Red Meat

Earl, postava výrazně strnulého charakteru, předvádí načasování pointy do tichého místa posledního panelu - zamlčeným předpokladem je, že objektem sledování se právě stal čtenář.

Obrázek 10: Strip Red Meat

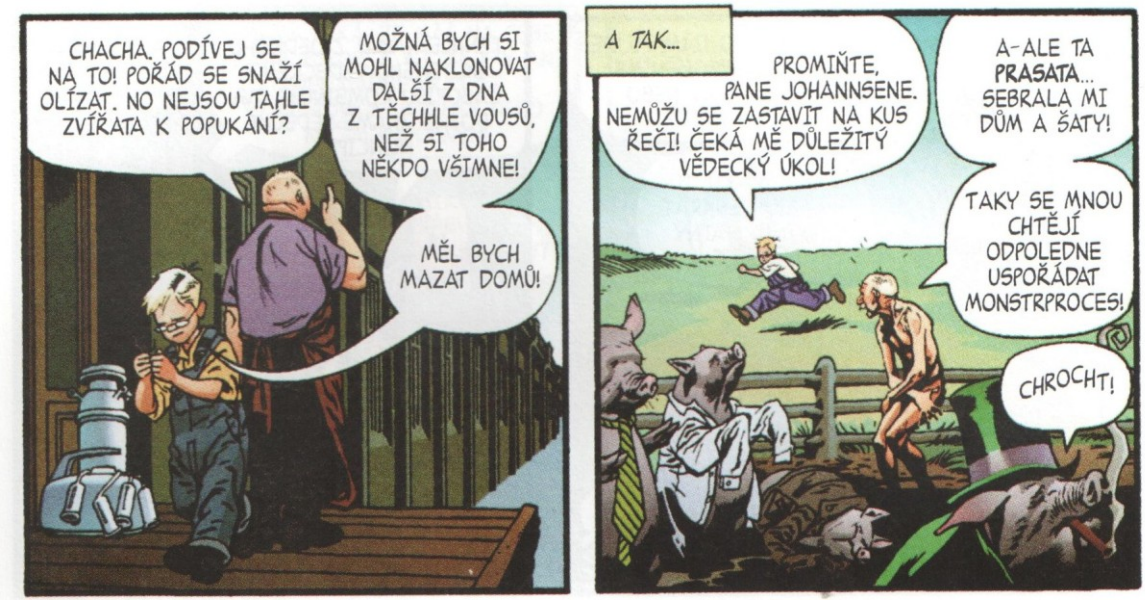
Postava monomaniakálního psychotika Earla opět užita k načasování pointy, „hluchým panelem“ se stal trochu klasičtěji panel prostřední, tato významová pauza následně podtrhuje komickou pointu posledního panelu.

Obrázek 11: Strip Calvin&Hobbes

Kontrast živelného bezstarostného Calvina a jeho předčasně vyspělé spolužačky Susie, která kvůli tomu, že se Calvin odmítá podílet na vypracování zadaného úkolu, rozvíjí absurdní scénář o nepřijetí na žádanou univerzitu.

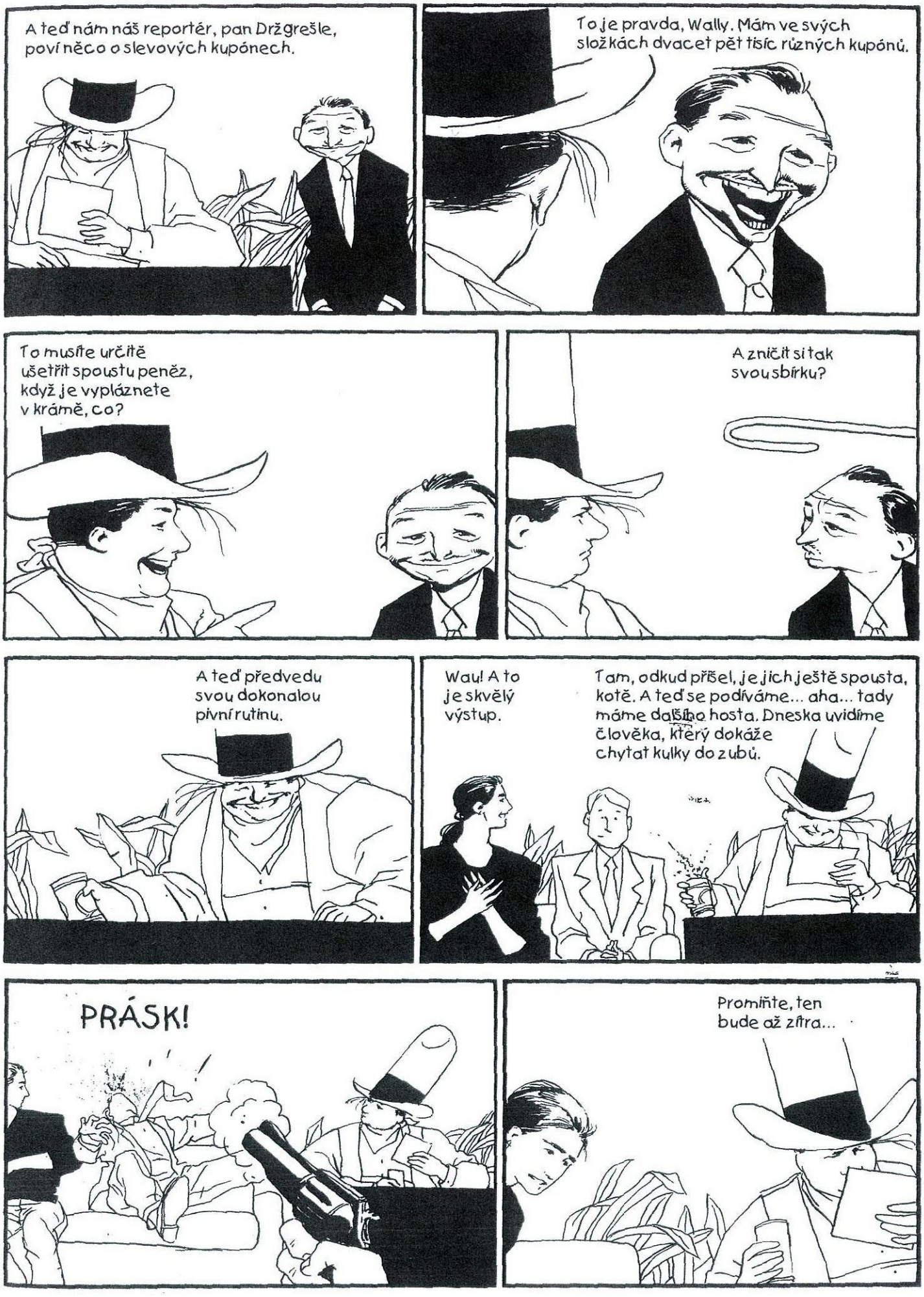
Obrázek 12: úryvek ze stripu Zelený Raoul:

Komično produkováno prací s načasováním. V televizním studiu budoucnosti se setkávají mediálně exponované osobnosti. Inkongruence spočívá v tom, že došlo k záměně jejich společenských rolí (což je klasická figura situační komiky již od dob Shakespeara), čehož distribuce textu v panelech využívá, aby vtipnou pointu intenzifikovala.



Obrázek 13: výsek z komiksu Jack B. Quick:

Parodická komika komiksu Jack B. Quick představuje ztřeštěný svět malého génia, občas připomíná divočejší verzi seriálu Big Bang Theory. zde je prostředkem komiky aluze na román George Orwella Farma Zvířat. Vlivem radiaktivního spadu, způsobeného omylem ve výpočtu mladého Jacka, prasata farmářského souseda a postupně se na pozadí děje přibližují bajkové předloze.


A teď nám náš reportér, pan Držgrešle, poví něco o slevových kupónech.
To je pravda, Wally. Mám ve svých složkách dvacet pět tisíc různých kupónů.
To musíte určitě ušetřit spoustu peněz, když je vyplýtváte v krámě, co?
A zničit si tak svou sbírku?
A teď předvedu svou dokonalou pivní rutinu.
Wau! A to je skvělý výstup.
Tam, odkud přišel, je jich ještě spousta, kotě. A teď se podíváme... aha... tady máme dalšího hosta. Dneska uvidíme člověka, který dokáže chytat kulky do zubů.
PRÁSK!
Promiňte, ten bude až zítra...

Obrázek 14: výsek z komiksu Kovboj Wally:

Postavy komiksu Kovboj Wally již v mnohém připomínají karikatury, ovšem s tím rozdílem, že není karikován konkrétní reálný člověk, jako spíše prototyp lidí účinkujících v amerických večerních show. V souladu s výrazně satirickým a hlavně parodickým rázem jsou charakterové vlastnosti i kresba typické hyperbolizací. Bergsonovský typ nepružné, komické postavy reportéra „Držgrešleho“ (jazyková komika ve jméně) který je přizván do relace, aby promluvil o svém koníčku sbírání slevových kuponů. Tento jeho zájem se však ukazuje jako vysoce nepraktický, neboť Držgrešle očividně nehodlá používat slevových kuponů k jejich primárnímu účelu (připomíná tak jinou kreslenou postavičku – Strýčka Skrblíka, který v obřím sejfu kumuluje peníze ani ne tak pro jejich směnou hodnotu jako spíš pro estetický požitek)
Přídavný element vizuální komiky – hůl, která aluzivně evokuje grotesky a kreslené seriály, se objevuje v „záběru“ panelu ze strany a očividně má ze scény odtáhnout hosta, který se neosvědčil. Děj přitom není dokončen, dá se snad říct, že je i zamlčen ucelením, dotvářením v mysli komiksového čtenáře-diváka. Obsahem dalšího panelu je již moderátor Kovboj Wally v bezkontextově navazujícím prostřih. Další komickou situací je chyba s letálními důsledky, spočívající opět v záměně postav. (nakonec ne tak letálními, jak se později ukáže, na konci tohoto dílu ožívají i ti, kteří v průběhu skutečně zemřeli, což patrně také značnou měrou přispívá k celkovému hravě absurdnímu vyladění

5. ZÁVĚR

Komično jako přirozená, integrální součást lidské zkušenosti, komiks jako médium masové obliby s takřka neomezeným potenciálem. V úvodu práce a na začátcích příslušných kapitol jsem argumentoval důvody, proč si komika i komiks zaslouží dostatečnou akademickou reflexi a pozornost. Komika je širokým polem, dodnes značně se vzpírajícím jednotnému vědeckému uchopení. V první kapitole jsem se věnoval jejím bazálním definicím a definicím příbuzných pojmů. Zmíněny byly tři hlavní makroteorie komiky, totiž teorie inkongruence, teorie superiority a teorie relaxace. Následovaly podkapitoly věnující se kategorizaci, strukturujícím rysům, podmínkám atd. K teoretickému uchopení fenoménu komična mi posloužily erudované práce českých teoretiků humoru, ať již jde o Vladimíra Boreckého a Johna Morreala v případě filozoficko-psychologické ontologie komična, nebo Bohuslava Brouka a Ladislava Dvorského ve specifickém případě komiky jazykové. Tato nosná teoretická kostra byla doplňována o relevantní empirické studie a články z akademických žurnálů a monografií (Ruch, Attardo).

V kapitole druhé, věnované komiksu, vycházel jsem ze snah o primární definici i popis rozličných aspektů ze základních děl o komiksu, totiž Stavby komiksu Thierryho Groensteena, Teorie komiksu Scotta McClouda. Doplňujícími knihami pak byly anglické originály publikací Willa Eisnera a Maria Saraceniho. Pomocí tohoto kánonu jsem se pokusil vysvětlit úlohu vizuální a textové složky a způsob, jakým pracují všechny jednotlivé komiksové komponenty při utváření výsledné narace. Na začátku kapitoly jsem podnikl popisný exkurz a ve stručnosti vymezil, z čeho se komiks skládá. Následovaly pasáže o principech jeho fungování, zaměřené především na narativitu a sémiotiku. I v této kapitole byly teoretické pasáže v případě potřeby doplněny empirií.

V závěrečné fázi jsem aplikoval teorie první a druhé kapitoly konvergentně, na příkladech komiky, vyskytující se v komiksu. Důkladněji byla nahlédnuta komplementarita obrazové a jazykové složky při tvorbě komična, následně jsem se pokusil o vystižení některých zásadních atributů komiksové komiky, které mají konstitutivní či alespoň nezanedbatelný vliv na intenzitu komického efektu. Jedním z cílů práce bylo poukázat alespoň na teoretickou bohatost komiky v komiksu, různorodost jejího vyladění i zaměření, způsoby její produkce a nuance v taktikách jejího dosahování. To se mi, alespoň doufám, podařilo. Na otázku, zda komiks disponuje specifickými prostředky, jakými je schopen generovat komiku použitelnou jen ve svém médiu, se s ohledem na vzorek i povahu práce nedá jednoznačně odpovědět, neboť konkrétní komické mechanismy jsou spíše intenzifikující,

komicky kumulativní povahy, a konkrétní a konečný komický účin nelze dost dobře poměřovat. je však legitimní domnívat se, že komično v komiksu může být a často je produkováno souhrou prvků jazykových, obrazových i nadrámcových, a využívá přitom nepřenositelné specifičnosti nadefinované vlastním žánrem a formátem.

Práce má přehledový, nikoliv analytický charakter, jejím úkolem bylo představit, nikoliv korektně rozebrat, definovat či kanonizovat, komiku v komiksech. Přináší základní definice pojmů a jejich přehledné explanace, potažmo komparace teorií jak komiksu, tak komiky. Tyto kriticky nekomentuje ani s nimi nepolemizuje. Takováto vymezování se totiž nejsou účelem bakalářské diplomové práce ani jí nepřísluší.V tomto ohledu byl vybrán i ilustrativní vzorek rozličných komiksových stripů, webcomicsů a výseků komiksových časopisů. Orientoval jsem se přitom nikoliv na výskyt komična v komiksovém médiu obecně, ale na komiksy, jejichž primární intence je komická, které se profilují jako humorné či humoristické a za cíl si kladou pobavit či rozesmát čtenáře.

Při vypracovávání bakalářské diplomové práce jsem se snažil čerpat ze všech dostupných pramenů, což při možnostech dostupnosti i zahraničních studií a zkoumání poskytuje velkou množinu materiálu, která ne vždy znamená jen pozitivum, neboť třídění těch relevantních je extrémně časově náročné. I u dostupných publikací jsem zaznamenal problémy zcela nečekané, kupříkladu objev neadekvátního a na mnoha místech chybného překladu zásadní publikace Thierryho Groensteena nikoliv prostřednictvím oficiální errata, ale článku na zájmovém webu komiks.cz. Obdobná zkušenost se do jisté míry opakovala i u jinak zdařilé překladatelské práce McCloudovy publikace Jak rozumět komiksu, kde dochází k terminologicky nepřesnému převodu pojmu cartoon jako karikatura.

Pasáž práce věnovaná komiksu byla kratší než ta, věnující se rozboru komiky, a to z toho důvodu, že diplomových prací pokrývajících komiks je podstatně více než těch, které se zabývají humorem a komičnem. Pokud vím, práce věnující se komice v komiksu v našem prostředí dosud nebyla realizována. Upřímně doufám, že v oblasti zkoumání aplikace komiky na svébytné komiksové médium nezůstanu osamocen.

SEZNAM LITERATURY

ATTARDO, S. The pragmatics of humor. *Journal of Pragmatics*, 2003, vol. 35, s. 1287 - 1294.

ATTARDO, S. The Semantic Foundations of Cognitive Theories of Humor. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 1997, vol. 10, no. 4, s. 395 - 420.

BEČKA, J., V. Komika a humor v jazyce. *Naše řeč,* 1946, roč. 30, č. 4 - 5, 6 - 7, s. 71 - 78, 111 - 120.

BERGSON, H. *Smích*. Praha: Naše vojsko, 1993.

BERGSON, H. *Komika charakteru. sv. 8*. Praha: Knihovna Rozhledů, 1916.

BORECKÝ, V. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000.

BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. Praha, Triton 2005.

BROUK, B. *Jazyková komika*. Praha: Václav Petr, 1941.

DVORSKÝ, L. *Repetitorium jazykové komiky*. Brno: Novinář, 1984.

EISNER, W. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press, 2001.

GEJGUŠOVÁ, I. *Úvod ke studiu literární komiky.* Ostrava: Repronis, 2003.

GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005.

HOFFMANOVÁ, J. Jazyková komika v kreslených vtipech Jana Vyčítala. *Naše řeč*, 1984, roč. 67, č. 1, s. 30 - 38.

MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu.* Brno: BB/art, 2008.

MORREAL, J. *Taking Laughter seriously.* Albany (New York): State University of New York Press, 1983.

ORLICKÝ, J. *Záhady komična. Teorie komična, vtipu, gagu a smíchu.* Praha: Futura, 2003.

PYTLÍK, R. *Český kreslený humor 20. Století.* Praha: Odeon, 1988.

RUCH, W. The perception of humor. In A. KASZNIAK (Ed.), *Emotion, qualia, and consciousness*, 2001, Tokyo: Word Scientific Publisher. s. 410 - 425.

SARACENI, Mario. *The Language of Comics.* London: Routledge, 2003.

WARTENBERG, T. Wordy pictures: Theorizing the relationship between image and text in comics. In: MESKIN, A., R. COOK a W. ELLIS.*The Art of Comics*: *A Philosophical Approach*. 1st. ed., Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012, s. 87-105.