

# Genus mirum

## Definičně-terminologické vymezení „fenoménu“ komiks v českém prostředí

— Martin Foret<sup>1</sup> —

### Úvodem

Komiks v českém prostředí vždy představoval jakýsi „podivný druh“, „fenomén“, který byl nejprve jaksí „intuitivně“, později ideologicky programově odmítán. Dá se říct, že během celého 20. století se komiks na našem území nikdy zcela nerozvinul do přirozené šíře a bohatosti. A i ve století 21. je relativně standardní, resp. standardizující se situace komiksu u nás dána převážně rozšiřující se škálou překladů než domácí tvorbou.

Tuto situaci vcelku věrně odrážejí i definiční pokusy v aktuálních literárněvědných příručkách, které jsou v některých bodech zásadně omezené korpusem komiksů u nás publikovaných. Přes tyto nedostatky se však zdá, že domácí literární věda komiks jaksí „adoptovala“ a pokouší se i o jeho integraci do genologického systému literatury. Heslo komiks tak najdeme ve všech příručkách, které v posledních

---

1 Text vznikl za podpory grantu P406/10/2306 *Komiks: Dějiny – teorie* (GA ČR, 2010–2012).

letech vznikly.<sup>2</sup> Pomiňme nyní silný „axiologický despekt“, s nímž je zde komiks definován,<sup>3</sup> a zaměřme se na to, jak je v těchto publikacích komiks definován „fakticky“, resp. formálně. Je chápán jako „synkretický žánr, v němž se propojují prvky výtvarného, literárního, dramatického a filmového umění, avšak ani s jedním druhem není totožný“ (Pavera – Všetická 2002: 177, autor hesla: Libor Pavera), resp. „intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem“ (Mocná – Peterka 2004: 316, autorky hesla: Dagmar Mocná, Jana Čeňková), případně jako „kreslený seriál, v němž hraje podstatnější roli výtvarná složka než složka literární“, který však „patří do literární oblasti svou epickou povahou [...] a jazykovou formou výrazu“ (Lederbuchová 2003: 149). Již v těchto elementárních definicích nacházíme hned několik pojmů, s nimiž je třeba se při vymezování komiksu vyrovnat.

## Komiks a literární genologie

Nejčastěji se o komiksu uvažuje jako o žánru, ať již literárním, respektive narativním, případně synkretickém, hybridním, eventuálně intersémiotickém. Chápání čehokoli jako žánru je samozřejmě determinováno tím, co pojmem žánr označujeme a jakou nadřazenou oblast pro

- 
- 2 Jsem si vědom, že vycházet z příruček tohoto typu má svá omezení a že neprezentují literárněvědné myšlení jako celek. Na druhou stranu lze právě tyto tituly chápat jako jakési shrnutí oborového vědění či konsenzu, které je navíc předkládáno široké, nejen odborné veřejnosti. Z tohoto důvodu – a s ohledem na limitovaný rozsah tohoto textu – budu z uvedených příruček vycházet. Ze stejných důvodů jsem nahlížel i do lexikonu Nünning 2006.
- 3 Dočteme se, že „obrázky ‚vyprávějí‘ primitivní příběh v přímo vedené jediné dějové linii nesené schematickými postavami“ a že komiks „svou uměleckou úroveň patří do triviálního umění, nezatežuje čtenáře otázkami o vztahu člověka a světa, chce jen pobavit. Náročnějšího čtenáře neuspokojí pro svou primitivnost a stereotypnost složky slovesné i výtvarné“ (Lederbuchová 2003: 149). Podobně čteme, že „podkladem [komiksu] zpravidla bývá nenáročná kresba [...] doprovázená nejnutnějším textem“ a komiks se má vyznačovat „schematičností“ (Pavera – Všetická 2002: 177). Komiks údajně tíhne „k výrazné emblematičnosti: eliptičnost narace je vyvažována schematičností situací, ulehčující vyplnění nezobrazených fází událostí, vzhled, mimika i gestikulace postav mají ustálený ráz (nezřídka inspirovaný soudobými filmovými konvencemi) a jejich charakteristika tíhne k modelové archetypálnosti (hrdina, zloduch, žena-vamp apod.). [...] Maximálně redukováný a zhuštěný text promluv postav je zpravidla umístěn v tzv. bublinách [...]. Komiks je masově šířeným žánrem populární kultury, zdůrazňujícím akci, překvapení, pointu, napětí a vtíp. [...] Z žánru populární kultury má komiks nejbližší k thrilleru, sci-fi a fantasy, v poslední době i k hororu“ (Mocná – Peterka 2004: 316–317). Tato tvrzení stěží obstojí i ve srovnání s velmi omezeným segmentem titulů, které v ČR vyšly před rokem vydání citovaných publikací, natož v kontextu světového komiksu jako celku.

genologickou definici zvolíme, resp. do jakého genologického systému daný žánr zařadíme. Zdá se, že nejsilnější jsou pokusy zařadit komiks právě do genologického systému literatury.

Pokusem zachytit, resp. načrtnout základní roviny literární genologie a vztahy (hierarchii) mezi nimi je spodní polovina schématu 1, které strukturuje oblast slovesnosti, resp. literatury dle užívaných kategorií.<sup>4</sup> Pro zachycení kontextu je pak toto schéma rámcově usouvzažněno (horní polovina) s obecnější typologizací textů, „umění“ (ve smyslu technik, resp. forem) a médií (ve smyslu technik, resp. technologií).<sup>5</sup> Pokud na tomto podkladě chceme vést úvahu o vymezení komiksu, resp. jeho začlenění do literatury coby žánru, ze schématu je zřejmé, že je třeba důkladněji vymežit řadu pojmů různých úrovní.

Především, co vlastně chceme považovat za literaturu, resp. jak vymežit *pojem literatura*. Jakkoli je obsáhlejší diskuse na toto téma nad rámec tohoto textu, zdá se, že vymezení pojmu literatura bude spíše konvenční než esenciální.<sup>6</sup> Navíc se literaturou nejčastěji míní zjednodušeně literatura „krásná“/„vysoká“ (beletrie), kterou je přesnější považovat za literární subsystém – ten se však neoddělitelně prolíná se subsystémy ostatními, vyčleněnými na základě jiných kritérií, a sdílí s nimi „nižší“ členění.<sup>7</sup>

## Komiks a literární druhy

V českém prostředí situaci komplikuje i rozlišování opozice literárních druhů a žánrů. Při vymežování literárních druhů přitom vstupují do hry různorodá kritéria: filologicko-filozofická, obsahově-tematická či textově-strukturní apod. Nejčastěji uváděná jsou členění trichotomická či dichotomická (viz schéma 1). Je přitom zřejmé (a diskutované), že tyto diferenciace pracují s kategoriálně odlišnými pojmy, celá

4 Jedná se skutečně pouze o účelové, pracovní schematické znázornění, utřídění toho, o čem mluvíme, ne o pokus o novou typologii či „metaklasifikaci“. Ty by vzhledem k povaze „katalogizovaných“ jevů byly předem odsouzeny k nezdaru. Schéma je sestaveno na základě informací, které jsem načerpal z uvedených publikací (Pavera – Všeticka 2002, Lederbuchová 2003, Mocná – Peterka 2004), jde tedy o jakési grafické shrnutí systému, který je v nich implicitně obsažen, resp. jsem jej z nich vyčetl. V „kontextové“ části pak schéma bylo doplněno s využitím dalších zdrojů uvedených v seznamu literatury (Baleka 1997, Karlík – Nekuła – Pleskalová 2002 a Stodola 2009).

5 Šípkami jsou pak ve schématu vyznačeny problematické vztahy mezi „prvky“ různých „rovin“. Některé z těchto vztahů jsou rozvedeny dále v textu.

6 Zde se nabízí odkázat např. na druhou kapitolu v Culler 2002.

7 Hovoří-li se např. o „oddechové beletrii“, resp. populární literatuře jako beletristické produkci, přičemž pojem beletrie je úžeji chápán jako literatura umělecká.

konstrukce je tak v zásadě umělá a o konkrétním textu jeho přiřazení k určitému druhu mnoho neříká. Navíc se toto členění ukazuje jako nedostatečné a bývá doplňováno o další položky.

V souvislosti s komiksem je zajímavé především to, že jako specifický literární druh je v trichotomických členěních vydělováno *drama*. Ačkoliv je tradičně považováno za základní literární druh, jde o typ textu předurčujícího inscenaci, tedy formu „určenou svou existenciální vazbou na divadlo“ (srov. Mocná – Peterka 2004: 123, autorky hesla: Lenka Jungmannová, Dagmar Mocná). Požadavek inscenovatelnosti bývá u dramatu často zdůrazňován (Keir Elam), o dramatickém textu se někdy mluví jako o pouhém „textovém substrátu“ a za „plnohodnotné“ drama je považován až text inscenovaný (Manfred Pfister; srov. Nünning 2006: 157–158, autor hesla: Andreas Höfele).

Charakter pojmu drama je tak dvojaký: myslí se jím text výchozí (k inscenaci) i výsledný (inscenovaný), přičemž vztah mezi těmito dvěma texty je nejen intertextový, ale i intermediální. Můžeme totiž dále rozlišit drama slovesné (čínohra), hudební (opera, opereta, muzikál), pohybové (pantomima), hudebně-taneční (balet) a jejich syntézu v laterně magice (spojující uvedené typy dramatu s filmem). V širším smyslu bývají (např. v Mocná – Peterka 2004) pod drama řazena i libreta a scénáře k uvedeným typům dramatu, stejně jako k rozhlasové hře, filmu, televiznímu seriálu – a nepochybně i komiksu. Je zřejmé, že transformace výchozího textu ve výsledný bude mít v různých případech různý charakter a různou „míru“.

Zde se opět projevuje zmiňovaná dvojakost, díky níž například *Encyklopedie literárních žánrů* (Mocná – Peterka 2004) uvádí mezi žánry jednou „podklad“ či „projekt“, tedy výchozí text (operní libreto, operetní libreto, filmový scénář), jindy útvar výsledný (muzikál, rozhlasová hra, televizní seriál, komiks).<sup>8</sup> Samotné drama v užším smyslu (jako text určený k čínoherní inscenaci) je považováno za vyloučené z toho důvodu, že ačkoliv je psáno za účelem jevištní realizace, „je samo o sobě uceleným a uzavřeným literárním dílem, schopným plnohodnotné komunikace se čtenářem“ (ibid.: 123), zatímco ostatním „dramatickým textům“ (jako podkladům) je tento rys (svěbytná „neinscenovaná“ existence v komunikaci) spíše upírán. Toto specifikum

8 Opět pomejme silný apriorní „axiologický despekt“, s nímž jsou definovány např. opereta, muzikál či televizní seriál. Navíc fenomén *seriality* je nepochybně mnohem univerzálnější a rozsáhlejší, než jak ukazuje naznačený pokus o typologizaci v hesle věnovaném televiznímu seriálu (srov. Mocná – Peterka 2004: 645–651, autorka hesla: Helena Kupcová), jen v rámci literatury můžeme zmínit např. novinový román na pokračování, povídkové cykly apod.

TYPY TEXTŮ		
verbální	neverbální	smíšené
texty narativní (vyprávěcí)		texty ne-narativní (prostěsdělovací, deskriptivní, expoziční, argumentativní, informační, instruktivní)
diegetické (román, povídka)	mimetické (drama, film, tanec, pantomima)	

„UMĚNÍ“			
přímo zprostředkovaná (vnímatelná bez umělého média) (literatura /mluvená/, hudba /živá/, malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		nepřímo zprostředkovaná (vyžadující umělé médium) (fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura /psaná/)	
literární	krásná divadelní, hudební, taneční, filmové	výtvarné (malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura)	užitná (design, móda, řemesla...)

MÉDIA			
přirozená		umělá	
vizuální (malba, kresba, grafika, sochařství, pantomima, architektura)  (opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)	audální (hudba, slovesnost /mluvená/)	vizuální (fotografie, literatura /psaná/ + reprodukce přirozených médií)  (film, televize + záznamy přirozených médií)	audální (rozhlasová hra, hudební nahrávka)
		(laterna magika)	

SLOVESNOST			
literatura (literární slovesnost) texty literární		neliterární slovesnost texty neliterární	
imaginativní (fikcionální) slovesné texty umělecké		věcná (odborná, vědecká, pragmatická/didaktická, populárně-naučná, publicistická; literatura faktu)	
LITERÁRNÍ SUBSYSTÉMY			
krásná (beletrie), vysoká, náročná, vážná	populární, triviální, bulvární; brak, kýč	folklorní (orální slovesnost)	
literatura pro dospělé		literatura pro děti a mládež	
LITERÁRNÍ DRUHY			
lyrika	epika (vyprávěcí / narativní literatura) + mýtus + román ?	drama	
poezie	próza	drama	
poezie	ne-poezie (próza)		
nesyžetové (lyrické)	syžetové		
dikce	fikce		
nefikcionální	fikcionální		
žánrové oblasti (literární fantastika, literární komika, dokumentární literatura...) < LITERÁRNÍ ŽÁNRY (román, novela, povídka; libreto, scénář; rozhlasová hra, televizní seriál; detektivka, western, sci-fi, bajka, pohádka, erotika...) > subžánry, žánrové typy; žánrové formy a varianty			



dramatu v užším smyslu ovšem neplatí pro všechny typy činohry, resp. „dramatiky“, navíc například i filmové scénáře se velmi záhy začaly uplatňovat na knižním trhu jako autonomní „literární“ dílo, tj. text k individuální četbě.

Nelze se ubránit podezření, že tento nesoulad (drama je druh, ostatní žánr nebo „podklad“) je dán především historicky, resp. tradicí, a také že oním „literární“ v popisech těchto typů textů se často myslí spíše „verbální“, resp. „fikční“. Možná by bylo vhodné namísto dramatu hovořit v tomto smyslu o jakémsi „aplikovaném“ literárním druhu či spíše „aplikovaných“ literárních textech, určených svou funkcí – patřily by sem ty imaginativní (fikcionální) texty,<sup>9</sup> které slouží k dalšímu „inscenování“, ať již na jevišti (činohra, opera, opereta, muzikál, pantomima, balet), na projekční ploše (film a televize), na „faktické“ ploše (komiks) či „ploše“ zvukové (rozhlasová hra).<sup>10</sup>

### Komiks a literární žánry

Přehlédneme-li pak různé uváděné literární (ovšem vesměs univerzálnější) žánry (např. tragédie, komedie; román, novela, povídka; esej; detektivka, western, sci-fi, romance; pohádka apod.), zjistíme, že jde opět o specifické typy textů definované pomocí nejrůznějších kritérií (formálních, strukturních, obsahových, tematických apod.), resp. o soubor konstruktů s ne vždy jasnou motivací, klasifikovaných podle nejrůznějších vlastností, které navíc opět náleží do různých rovin.

Přestože obecně přijímaná definice žánru neexistuje, je poměrně zřejmý rozsah tohoto pojmu, jím označované třídy textů. Nejčastěji se dnes žánry chápou jako „otevřené systémy formálních a funkčních znaků, na nichž jednotlivá díla různou měrou participují“ (srov. Nünning 2006: 117, autor hesla: Peter Wenzel). Text odkazující (určitými signály) k nějakému žánru se tak vztahuje ke kódu, resp. „architektu“, modelu – ten pak recipient zohledňuje při čtení. Při recepci textů totiž žánrová určení nepochybně fungují jako výraz určité funkce (pragmaticky: komedie nás rozesměje, horor postraší či vyděsí) či jako očekávání jistého souboru atributů (sémanticko-syntakticky: specifický „slovník“ a určité formální a sémantické struktury: western se odehrává na Divokém

9 Nelze zapomínat, že scénář je podkladem i pro další typy textů – např. publicistické, ale také pro různé pořady v rozhlase a televizi, které by nepatřily do oblasti textů literárních.

10 Případně bychom tyto aplikované texty mohli třídit podle typu konkretizace na jevištní, akustickou a vizuální (statickou a dynamickou). Tento výčet jistě není kompletní, chybí minimálně např. počítačové hry, které vznikají na základě scénářů (ty jsou navíc vždy variantní).

západě, ve výspě civilizace, v druhé polovině 19. století, hrdinové mají koně a kolty...; k sémanticko-syntaktickému chápání žánru srov. Altman 1989). Žánry jsou tedy především konceptuálními (a v rámci autorské, nakladatelské, distribuční a prodejní strategie praktickými) nástroji, jež jsou nedílnou součástí komunikace a interpretace – vyvolávají nějaká očekávání.

Vedle výše uvedených žánrů, vymezených tematicko-obsahově (komedie, horor, western apod.), které se realizují v komiksu stejně jako v literatuře, ale i filmu, televizi apod., jsou pro vymezení komiksu zajímavé i žánry vymezené rozsahovo-formálně: především román, novela a povídka. U všech tří jde o epické, resp. prozaické žánry, zaměřené na vyprávění příběhu, liší se rozsahem a „kompaktností“ kompozice. Především *román* je z hlediska genologie zajímavý, protože jde o žánr nejuniverzálnější, polyfunkční, mimořádně flexibilní, uplatňující a rozvíjející se jak v subsystému literatury „vysoké“, tak „populární“ – dá se spolu s editory kompendia žánrů říct, že „román se rozpětím svých typů blíží samostatnému literárnímu druhu“ (Mocná – Peterka 2004: 6). I v samotném románu se uplatňuje řada jiných (zejména oněch tematicko-obsahově vymezovaných) žánrů a román lze dále členit z různých hledisek – tematického, kompozičního, hodnoticého apod. (srov. *ibid.*: 576–586, autorka hesla: Jaroslava Janáčková).

### *Komiksový román*

Ve vztahu ke komiksu souvisí problematika románu s označením *graphic novel*, které se i v našem prostředí začalo používat v axiologickém (resp. marketingovém) smyslu, a to v různých adaptované podobě: naivní kalk grafická novela, román v obrazech, nejčastěji grafický román. Jako nevhodnější překlad jsem na jiném místě s kolegy doporučoval sousloví *komiksový román* (Matějčec – Foret – Čepelák 2004).<sup>11</sup> Nelze přitom opět popřít, že jde o pokus definovat něco na základě pojmu, jehož vymezení je samo problematické – (re)definování románu bude literární vědu jistě zaměstnávat ještě dlouho. I s ohledem na tuto neukotvenost se zdá výhodné a praktické snažit se román (a stejně tak i novelu a povídku) definovat široce, tedy bez omezení na „slovesné texty umělecké“. Může-li být například telenovela (jakkoli je to opět hloupý kalk), televizní román<sup>12</sup> či filmová povídka, proč ne

11 Slovo „grafický“ má totiž v češtině poněkud odlišný význam – vztahuje se ke konkrétní výtvarné technice, zatímco v *graphic novel* znamená spíše obecně „vizuální“.

12 Pavel Kohout tak např. nazval šestidílný seriál ČT *Konec velkých prázdnin*, ke kterému psal scénář spolu s Jelenou Mašínovou.

komiksová povídka, komiksová novela, případně komiksový román – tedy aplikovat literárněvědná rozsahovo-formální kritéria i na texty komiksové (a jiné).

## Shrnutí

Pokud tedy jako tradiční literární žánry budeme chápat ty vymezené tematicko-obsahově a rozsahovo-formálně,<sup>13</sup> můžeme říct, že komiks bude procházet napříč těmito kategoriemi, resp. většina těchto žánrů bude v komiksu (přínejmenším) realizova(tel)ná. Ukazuje se tedy, že pojetí komiksu jako literárního žánru je příliš úzké.<sup>14</sup>

Snaha implementovat komiks do literární genologie tak nejen poukazuje na obecnou problematiku hierarchizace a typologizace literárních genologických jevů, ale samo řazení komiksu do genologického systému literatury (lhostejno nyní do jakého „patra“) je problematické, neboť komiks svou povahou hranice literatury překračuje, resp. do nich spadá jen zčásti (viz i výše uvedená problematika „dramatických žánrů“ a „aplikovaného druhu“).

Pokud bychom chtěli na předchozím schématu označit, kam by „patřil“ komiks, zjistíme, že se realizuje napříč uvedenými kategoriemi – viz šedá pole na schématu 2.

## Komiks jako médium

Snaha vymežit se právě vůči chybnému chápání komiksu jako žánru vedla (především americké) teoretiky (např. McCloud 2008) k tomu, že o komiksu začali uvažovat jako o *médiu*, analogicky k filmu (jejich žánrová pestrost je v zásadě identická). Analogie s filmem je svůdná, ovšem chybná: komiks není médium jako film.

Povaha filmu je totiž dvojaká – není jen souborem konkrétních děl (jako komiks), a tedy specifickou formou vyjádření (rovněž stejně jako komiks), ale v neposlední řadě je (nebo přínejmenším byl) i filmovým pásem, tedy specifickým druhem technologie. A právě v takto

13 Je třeba zdůraznit, že existují i jiná než zde letmo načrtnutá chápání žánru, ovšem toto se zdá být (obzvláště v souvislosti s komiksem) dominantní. Srov. i ztotožňování komiksu se superhrdinským žánrem či distribuční propojení se SFH literaturou.

14 Z cca stovky žánrů uvedených v Mocná – Peterka 2004 se nejméně třetina v komiksu realizuje. Z těch vymezených tematicko-obsahově v zásadě všechny (některé z formálně vymezených jsou vázány čistě na verbální projev příp. specifickou historickou epochu).



TYPY TEXTŮ		
verbální	neverbální	smíšené
texty narativní (vyprávěcí)		texty ne-narativní (prostěsdělovací, deskriptivní, expoziční, argumentativní, informační, instruktivní)
diegetické (román, povídka)	mimetické (drama, film, tanec, pantomima)	

„UMĚNÍ“		
přímo zprostředkovaná (vnímatelná bez umělého média) (literatura /mluvená/, hudba /živá/, malba, kresba, grafika, architektura, sochařství, pantomima, balet, opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		nepřímo zprostředkovaná (vyžadující umělé médium) (fotografie, film, rozhlasová hra, hudební nahrávka, literatura /psaná/)
krásná		
literární	divadelní, hudební, taneční, filmové	výtvarné (malba, kresba, grafika, fotografie, sochařství, architektura)
		užitná (design, móda, řemesla...)

MÉDIA			
přirozená		umělá	
vizuální	audiální	vizuální	audiální
(malba, kresba, grafika, sochařství, pantomima architektura)	(hudba, slovesnost /mluvená/)	(fotografie, literatura /psaná/ + reprodukce přirozených médií)	(rozhlasová hra, hudební nahrávka)
(opera, melodram, opereta, muzikál, činohra)		(film, televize + záznamy přirozených médií)	
(laterna magika)			

SLOVESNOST			
literatura (literární slovesnost) texty literární			neliterární slovesnost texty neliterární
imaginativní (fikcionální) slovesné texty umělecké		věcná (odborná, vědecká, pragmatická/didaktická, populárně-naučná, publicistická; literatura faktu)	
LITERÁRNÍ SUBSYSTÉMY			
krásná (beletrie), vysoká, náročná, vážná	populární, triviální, bulvární; brak, kýč	folklorní (orální slovesnost)	
literatura pro dospělé		literatura pro děti a mládež	
LITERÁRNÍ DRUHY			
lyrika	epika (vyprávěcí / narativní literatura) + mýtus + román ?	drama	
poezie	próza	drama	
poezie		ne-poezie (próza)	
nesyžetové (lyrické)		syžetové	
dikce		fikce	
nefikcionální		fikcionální	
žánrové oblasti (literární fantastika, literární komika, dokumentární literatura...) < (LITERÁRNÍ) ŽÁNRY (román, novela, povídka; libreto, scénář; rozhlasová hra, televizní seriál; detektivka, western, sci-fi, bajka, pohádka, erotika...) > subžánry, žánrové typy; žánrové formy a varianty			



techn(olog)ickém smyslu se o médiu uvažuje nejčastěji. Komiks však takovouto technologickou specifickou stránku nemá – technologie sdílí s literaturou apod. Pojem média je navíc (v různých přístupech) spjat úzkými vztahy s pojmy nosiče, (komunikačního) kanálu a kódu, tedy ostatními pojmy užívanými v komunikačních modelech. Právě při bližší analýze těchto pojmů ve vztahu ke komiksu se ukazuje, jak moc je analogie s filmem nepřesná (srov. Foret 2008).

Médium však nemusíme chápat jen čistě technicky, ale spíše jako to, co se označuje jako *dispozitiv*, tedy historicky specifický soubor technických, sociálních, ekonomických a dalších operací a mechanismů organizujících produkci (aparát) a divákovu percepci a recepci dané mediální formy (Szczepanik 2002). Pojetí média jako dispozitivu si můžeme přiblížit opět na filmu: film není jen celuloidový pás smotaný na cívce, jen sdělovací prostředek nebo paměťový nosič sdělení, ale i komplex, který zahrnuje technické procesy umožňující vznik a recepci filmu i jejich kulturně-sociální kontext (od natáčení až po projekci). Dispozitiv přitom neprodukuje hotové významy, nýbrž organizuje časoprostor rozpínající se během produkce mezi tvůrcem a výsledným textem a během recepcce mezi obrazem a okem diváka – je to tedy soubor podmínek viditelnosti textu (srov. *ibid.*).<sup>15</sup> I při takto rozšířeném chápání komiks médiem není, jeho dispozitivem je kniha (sešit) – kulturně je komiks součástí knižní kultury, resp. kultury tisku.

Možná právě v „mediální neurčenosti“ komiksu je onen zakopaný pes potíží při jeho vymezování (a etablování): při širokém žánrovém rozptylu užívá komiks jako média knihy, časopisy, novinové stránky apod., svá média tedy sdílí s jinými (zejména s literaturou, případně žurnalistikou), proto s nimi splývá a obtížně se v obecném povědomí i pokusech o teoretická vymezení emancipuje.

## Závěrem

Zdá se, že jak tradiční vymezování komiksu coby žánru, nejčastěji literárního, tak jeho „progresivnější“ pojetí jako média, není vhodné, neboť není právo charakteru toho „podivného druhu“, jímž komiks je.

15 Srov. v tomto smyslu rozdíl mezi novinovým stripem, „pulpovým“ superhrdinským sešitem a komiksovým románem. Za zmínku v tomto kontextu stojí i skutečnost, že k docenění či uznání starých novinových stripů došlo až po jejich vydání v knižních souborech.

Navíc se ukazuje, že pokus včlenit komiks do nějakého předem daného systému (např. literární genologie) odhaluje spíše problémy ve struktuře/hierarchizaci systému samého, než aby o začleňovaném fenoménu něco vypověděl. Podobně i svůdná analogie (např. komiksu s filmem) může být užitečná, použije-li se v „obrazném“ smyslu, pokud bychom ji však měli brát vážně jako koncept, ukazuje se opět jako spíše matoucí nežli nápomocná. Smysluplné definování komiksu a nalezení jeho místa mezi ostatními formami tak zůstává nadále výzvou...

## Literatura

ALTMAN, Rick

1989 „Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru“, *Illuminace* 1, č. 1, s. 17 až 29 [1984]

BALEKA, Jan

1997 *Výtvarné umění. Výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)* (Praha: Academia)

CULLER, Jonathan

2002 *Krátký úvod do literární teorie*, přel. Jiří Bareš (Brno: Host) [1997]

FORET, Martin

2008 „Co je to komiks? Pokus o teoretické vymezení komiksu“, in Omar Mirza (ed.): *K.O.MIX* (Nitra: Nitrianska galéria)

KARLÍK, Petr – NEKULA, Marek – PLESKALOVÁ, Jana (eds.)

2002 *Encyklopedický slovník češtiny* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny)

LEDERBUCHOVÁ, Ladislava

2003 *Průvodce literárním dílem. Výkladový slovník základních pojmů literární teorie* (Jinočany: H & H)

MATĚJÍČEK, Tomáš – FORET, Martin – ČEPELÁK, Vojtěch

2004 „Book, album nebo... co vlastně?“, <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=659> [přístup 31. 10. 2010]

McCLOUD, Scott

2008 *Jak rozumět komiksu*, přel. Richard Podaný (Praha: BB art) [1993]

MOCNÁ, Dagmar – PETERKA, Josef (eds.)

2004 *Encyklopedie literárních žánrů* (Praha/Litomyšl: Paseka)

NÜNNING, Ansgar (ed.)

2006 *Lexikon teorie literatury a kultury*, eds. českého vydání Jiří Trávníček, Jiří Holý (Brno: Host) [2001]

PAVERA, Libor – VŠETIČKA, František

2002 *Lexikon literárních pojmů* (Olomouc: Nakladatelství Olomouc)

STODOLA, Jiří

2009 „Klasifikace umění“, *Bonum, Verum, Pulchrum* 2, č. 1, <http://sites.google.com/site/bovepul/archiv/c-1-2009/klasifikace-umeni> [přístup 31. 10. 2010]

SZCZEPANIK, Petr

2002 *Filmy, které vidí vlastní vidění*, disertační práce, Brno: Masarykova univerzita, FF, Ústav filmu a audiovizuální kultury

### **Genus mirum: terminological troubles with comics in the Czech environment**

This paper deals with the terminological confusion surrounding the character of comics, which is much more “case-specific” in the Czech environment than in other countries. This confusion has resulted in efforts made by local literary guides to place comics within a genealogy of literature. This paper analyses definitions of comics along with definitions of other related terms (such as genre and media) cited in these literary guides. The related, frequently synonymous term “graphic novel” is also covered.

### **Keywords**

comics, comics genres, comics as a medium, graphic novel