

УДК 811.162.5

VIZUÁLNÍ PREZENTACE NĚKTERÝCH FRAZÉMŮ A IDIOMŮ

Ribarova Slavomira

Filozofická fakulta Univerzity v Záhřebu,

Záhřeb, Hrvatska

V příspěvku se pojednává o vizuální prezentaci frazémů a idiomů, při které dochází k jazykové hře pomocí posouvání celkového přeneseného významu na jejich primární význam komponentů. Způsoby a možnosti jsou prezentovány na příkladu knížky J. Lada: *Ilustrovaná frazeologie*.

Klíčová slova: frazém a idiom, jazyková hra, ilustrace, sémantický posun, humor.

V příspěvku se vychází z českého pojetí frazému a idiomu jako jedinečné, ustálené a minimálně dvouslovné kombinace libovolného slovního druhu, jejíž (aspoň) jeden člen je omezený pouze na tuto kombinaci. Mezi jejich rysy se řadí jeho neobvyklý sémantický posun založený jak po stránce formální na anomální kolokabilitě (kombinatorice) slov tak i na sémantické a funkční nesoučtovosti členů, i. e. sémantika celku není prostou a jasnou sumou významů všech komponentů dohromady. [4, s. 10] Ovšem, význam celku je nepřímo ovlivněn povahou významu komponentu z hlediska rozdílu monosémie a polysémie. Jak uvádí Čermák při sémantické kombinatorice v kontrastu k významu celku se setkáváme s výskytem buď stejného typu sémantiky komponentů (monosémií nebo polysémií), který vytváří sémanticky plně anomální výrazy, nebo smíšené kombinace (monosémií s polysémií), ve kterých se sémantika komponentů zčásti podílí na významu celku. Plná ztráta sémantických rysů jednotlivých komponentů při přechodu k významu celku se ještě liší kompatibilitou a inkompatibilitou komponentů, při čemž první umožňují paralelně i doslovnou interpretaci, zatímco druhé nemají tuto možnost a kvůli celkové désémantizaci komponentů jsou sémanticky nápadnější [3, s. 27].

Cílem příspěvku je poukázat na možnosti jazykové hry, které frazémy a idiomy otevírají při jejich vizuální prezentaci, a to na příkladu knížky známého českého malíře Josefa Lady¹: *Ilustrovaná frazeologie*, Praha 1970.

¹ Josef Lada (1887 –1957) byl český malíř, ilustrátor, karikaturista a spisovatel. V kresbě byl samoukem, postupně si vyvinul osobitý styl s typickou silnou linkou a zaoblenými tvary postav. V komiksech představil velké množství zvířecích hrdinů pro nejmenší děti. Často se zdůrazňuje vazba jeho tvorby na lidové umění. Kromě mnoha pohádek a knih pro děti, které sám napsal, ilustroval především *Osudy dobrého vojáka Švejka za světové války* (pro Švejka nakreslil 1339 kreseb). Už od roku 1916 přispíval do různých českých časopisů a novin, čímž založil tradici "komiksových" listů, vytvářených při významných příležitostech (Vánoce, Velikonoc atd.). Pro jeho výjevy je příznačná "absurdní nadsázka a brueghelovské hemžení" [6, s. 29].

Kořeny českého (a i obecně) komiksu, spočívá v karikatuře v humoristických časopisech vznikajících v 19. století a v ilustracích z této doby. Právě v žánru ilustrace za její případné nadvlády nad textem, vznikají nové kategorie textově-obrazové narace - kreslený seriál a komiks [6, s. 15].

Vizuální prezentace frazémů a idiomů umožňuje verbálně-neverbální komunikaci, při níž se kombinují různé prostředky. Základem sdělení jsou obrázky provázené stručným, často jen chudým slovním doprovodem umístěným dole nebo v „obláčcích“¹ [2, s. 355].

Zájem o vizuální slovní hříčky jeví hlavně kognitivní lingvisté (např. Forceville, Naciscione, Kuiper atd.) a v tomto rámci mluví o tzv. multi-modálních textech, t. j. o způsobu interakce vizuálního a verbálního v textu [9, s. 69]. Příspěvek bere v úvahu výsledky dosažené v pracích, založených na teorii konceptuální metafory. Kognitivisté mají za to, že se metafory objevují jak v myšlenkách a jazyce tak i v obrazech. Proces porozumění a interpretace významu vyžaduje „kognitivní snahu, která se odehrává v reálném čase a začíná okamžikem, kdy se člověk podívá na stránku“ [8:15] Lakoff a Turner považují, že „to co ti umožňuje vidět metaforicky je to co ti umožňuje pochopit“, jelikož při vizuální prezentaci, metafory se stávají součástí konceptuální metafory „POROZUMÍVÁNÍ JE VIDĚNÍ“ [12: 94].

Knížka *Ilustrovaná frazeologie*², jedinečná svého druhu v Česku, a co je nám známo i šíře³, se skládá ze 117 ilustrací a stejně tolik stránek. Na základě zastoupeného obsahu ji můžeme rozdělit do tří částí, které nejsou oddělené a místy se prolínají.

První a největší část zahrnuje celkem 65 ilustrací, kterým se budeme blíže věnovat v tomto příspěvku. Všechny frazémy a idiomy, které Lada ilustruje jsou sémanticky plně anomální výrazy, tj. „neprůhledné“ a mají více či méně výraznou inkompatibilitu svých komponentů. Výběr těchto frazémů a idiomů nechává prostor k ilustraci a také vnímaná protismyslnost dané kombinace komponentu snadněji upoutá posluchače právě díky tomu, že se komponenty v kontextu nejdříve vnímají analogií, která tu neexistuje, s okolním pravidelným jazykem a doslovným významem a následně si výraz vyžaduje reinterpetaci jako idiom.

Druhá část zahrnuje 17 přísloví. V jednom případě je ilustrace textově doplněna pomocí „obláčku“⁴, zatímco v ostatních případech se pod ilustrací vyskytují buď věty

¹ Používáme výraz, které se používá v české lingvistické literatuře, zatímco v teorii komiksu se vyskytuje termín *bublina* pro označení základního prvku komiksové sémantiky.

² Vydaná *Mladou Frontou* jako náhrada za původně uvažovaný prémiový svazek 9. ročníku knihovny československé mládeže **Máj*

³ Nejznámější vizuální prezentace přísloví v malířství je dílo Pieter Breughel (1525-1569), který na obraze *Nizozemská přísloví* 1559 zobrazil přes 100 dobových přísloví. Ovšem u něj, na rozdíl od Lady nešlo o intenci jazykové hry.

⁴ V českém prostředí byl tento prvek dlouho vnímán jako cizí a J.Lada byl jedním z mála českých výtvarníků, kteří je používali již v první dekádě 20. st. [6, s.29].

vyřčené jedním z účastníků nebo jde o komentář autora, který se může chápat jako hlas většiny.

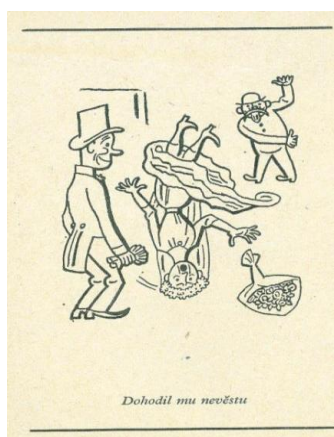
Posledních 35 případů jsou vtipy, představené na způsob komiksu, formou typickou pro svou dobu, založenou na jazykové hře a občas dvojznačnosti slova, které se stalo podkladem pro ilustraci.

Po vizuální stránce v celé knížce je viditelná výrazná horizontála (buď nakreslená nebo dosažená prázdným prostorem) oddělující textovou část (frazém, přísloví nebo vtip) od obrazu, což je rys příznačný pro Ladovy nebarevné kreslené seriály a epizody [6, s. 49]. V textové části ilustrované frazémy a idiomy a zastoupená přísloví nejsou uvedeny ve své slovníkové kanonické podobě a jako takové je uvádíme i v příspěvku.

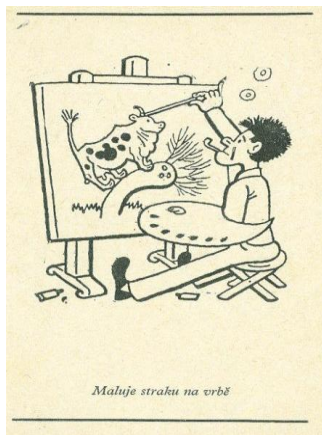
První skupinu frazémů, která je předmětem našeho zájmu, jsme rozdělili do podskupin, v rámci kterých ukážeme způsoby vizualizace a dosažení jazykové hry.

V celé knížce si autor pohrává se sémantickou nerozložitelností frazémů a s faktem, že pokud bychom je rozložili, se ztrácí původní význam výrazu. Tímto posouváním do popředí významu jednotlivých komponentů Lada přesahuje hranice základní, tradiční ilustrace a vytváří vizuální jazykovou hru.

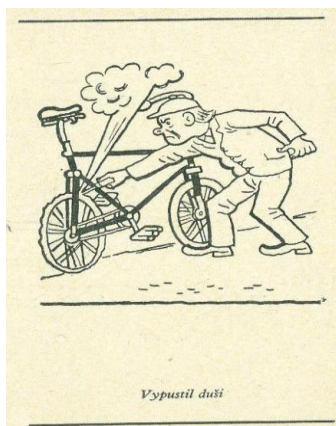
Valná většina frazémů (celkem 48) se zakládá na polysémií jednoho frazeologického komponentu (buď slovesa nebo podstatného jména). Lada nejčastěji ilustruje slovesné frazémy na základě přímého významu slovesa, npř.



Sloveso *dohodit* znamená "hodit do určité vzdálenosti nebo cíle", ale ve frazému *dohodil mu nevěstu* je užito v přeneseném smyslu "zprostředkovat"; z kognitivního hlediska jde o metaforičnost. Jelikož se ilustruje jen přímý význam komponentu, čtenář si je ihned vědom jak přeneseného tak i primárního významu a jazykové hry. Čím větší je idiomaticnost frazému, tím větší je možnost dosáhnout výraznější jazykovou hru, což můžeme vidět i z dalšího příkladu: *maluje straku na vrbě* s významem "nalhávat někomu něco, klamat někoho".



Další možnost dosažení jazykové hry dává využití dvou komponentů, např. *vypustil duši* s významem "zemřít",



kde si ilustrace pohrává s možnou existencí dvou paralelních výrazu, z nichž jeden (ten ilustrovaný) patří do oblasti pravidelného ale hovorového jazyka: sloveso *vypustit* "způsobit, umožnit odtok, únik a tímto způsobit vyprázdnění něčeho" a hovorovým použitím podstatného jména *duše* "pneumatika" místo spisovného "vnitřní vědomí a schopnost člověka myslet, cítit a chtít" použitého ve frazému, čímž se posouvají komponenty (*vypustit, duši*) do formálně pravidelné kombinace pomocí využití jejich polysémií. Slovní hra se zakládá na frazeologické homonymii, na přeneseném významu a tím i nejednoznačnosti sdělení.

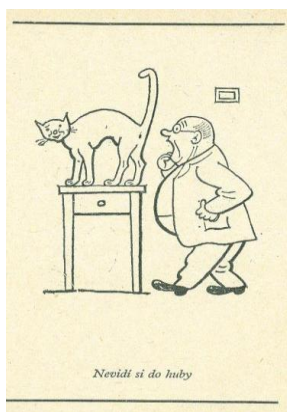
V knížce se objevuje sedm ilustrací s nadpisem, jehož účelem je osvětlení kontextu: např. nápis HOSTINEC u frazému *miří do hospody*. Jazyková hra je, stejně jako i u předchozích, založená na kontrastu mezi přímým významem slovesa *miřit* "uvádět (zbraň) do polohy pro střelbu na cíl" a jeho významem přeneseným "směřovat někam, tj. pohybovat se k nějakému cíli".



Vizuální, a také grafická složka (změna malého písmena na velké a tím antropomorfizace apelativa) spolu s verbální složkou se účastní tvoření slovní hříčky založené na posunu přeneseného významu: *tahá z ní Rozu M* "zneužívat získané informace" na přímý "vytahuje odněkud paní jménem Rora M".



Poslední způsob, který Lada využívá, je dodávání dalšího neverbálního kontextu do komunikace na př. *nevidí si do huby* "být prostořeký, mluvit neopatrně, nerozvážně, nedávat si pozor na to, co říká".



Čtenář může, ale i nemusí, vyčíst i rozšířenou a jen vizuálně prezentovanou vulgární návaznost komunikace vyjádřenou frazémem *vidí prd (nic nevidí)*, což této ilustraci dodává dodatečný význam, dosažený pouze pomocí interakce vizuálního a textového. V souladu s tím, co tvrdí Naciscione [13, s. 81], ilustrace ukazuje, že při vnímání dochází ke vzniku frazeologické metafory. Rozšířená frazeologická metafora odráží rozšířený přenesený význam, který může být zcela individuální.

Je třeba také připomenout, že humor vychází z poměrů společenských, takže ho nelze zkoumat mimo společnost, což vyžaduje nutnost pochopení společnosti, která ho vytváří. Jak se mění jazyk a společnost, mění se i výběr ustálených obrazných vyjádření. Tyto změny lze pozorovat i v současné době, zřejmé jsou např. v tisku, kde se jazykové hry často týkají aktuální politické situace, nebo v reklamách. Proto je pochopitelné, že se v knížce z 70. let minulého století objevují dnes už zastaralé frazémy, jejichž jazyková hra je pro současníka neproniknutelná, poněvadž se týká aktuální historické situace v minulosti (např. *plete si to s Radeckým*¹ "velmi se mýlit").

Závěry. Při vizuální prezentaci kognitivní vztah mezi myšlenkou, jazykem a zrakem způsobuje posun od přeneseného významu k přímému, což vytváří jazykovou hru. „Interpretace zahrnuje jak vědomé tak i nevědomé mentální procesy“ [8, s. 331].

Jelikož je ilustrace zaměřená na třetí etapu komunikace, t.j. příjem, zahrnující percepci a dekódování, tedy nejen vnímání, ale i porozumění, které se může stát východiskem pro interpretaci, je zřejmé, že pochopení humoristické stránky těchto frazémů a ilustrací vyžaduje hlubší znalost jazyka. (viz 2.3.)

Z výše uvedeného vyplývá, že dosažení humoru při vizuální prezentaci frazémů je založeno na inkongruenci² (neshodě), na základě Critchleyho rozdělení, t.j. humor se rodí z nesouladu toho, co známe a očekáváme (přenesený význam frazému) s tím, co uvidíme (ilustraci), tedy rozporem mezi myšleným a názorným.

Ilustrace frazému, jako kreativního aspektu textové a vizuální prezentace přeneseného myšlení, nám poskytuje informace o humoru dané společnosti a zároveň i o jedinci (autorovi ilustrace), o jazykovém vývoji a též reflektuje aktuální realie.

Způsoby vizualizace a ilustrace frazému a dosažení jazykové hry, které používá J. Lada ve své knížce *Ilustrovaná frazeologie*, jsou aplikovatelné i na jiné materiály. Dá se očekávat, že výzkum současnějšího materiálu ukáže zapojení většího množství semiotických elementů do tohoto typu komunikace, což by stálo za další studii.

¹ Radecký byl rakouský polní maršálek a vojevůdce.

² Kořeny teorie inkongruence sahají až do r. 1750, kdy vyšlo dílo F. Hutchesona, *Reflections Upon Laughter* a pak ji dál rozpracovali Kant, Schopenhauer a Kierkegaard.

³ Chtěli bychom podotknout, že tento typ ilustrace je velice užitečná a zábavná metodologická pomůcka při výuce jakéhokoli jazyka, což potvrzují i publikace (slovníky a učebnice) tohoto typu, srov. např. M.Dobrowin, W.Schenk *Russische idiomatische Redewendung* 1976.

Literatura

1. Critchley S. O Humoru / S. Critchley. – Zagreb : Algoritam, 2007.
2. Čechová a kol. Čeština, řeč a jazyk – Praha : Karolinum, 2000.
3. Čermák F. , Hronek J., Machač J. Slovník české frazeologie a idiomatiky / F. Čermák, J. Hronek, J. Machač. – Praha : Academia, 1983., 1998., 1994.
4. Čermák F. Frazeologie a idiomatika česká a obecná / F. Čermák – Praha : Karolinum, 2007.
5. Čermák F. Idiomatika a frazeologie češtiny / F. Čermák – Praha : UK, 1982.
6. Diesing H. Český komiks 01. poloviny 20. století – Praha : Verzone, 2011.
7. Gibbs R. W. Jr. The Poetics of Mind: Figurative Thought, Language and Understanding / R. W. Jr. Gibbs. – Cambridge : Cambridge University Press, 1999.
8. Gibbs R. W. Jr. The process of Understanding Literary Metaphor / R. W. Jr. Gibbs // Journal of Literary Semantics, XIX : 1990. – S. 65–79.
9. Goodman Sh. „Visual English”, in S. Goodman and D. Graddol (eds.), Redesigning English new texts, new identities, London and New York: Routledge, 1996. – S. 39–72.
10. Hlavsa Zd. K obraznému vyjadřování v našich novinách - Naše řeč, ročník 47 (1964), číslo 4 – S. 248.
11. Lada J. Ilustrovaná frazeologie / J. Lada. – Praha : Mladá Fronta, 1970.
12. Lakoff G. Turner M. More than cool reason: A field guise to poetic metaphors. Chicago: University of Chicago Press, 1989.
13. Naciscione A. Visual representation of Phraseological Metaphor in Discourse / A. Naciscione // A Cognitive Approach The Writer Craft, the Culture s Technology 2005. – S. 71–83.
14. Nebeská I. A kol. Co na srdci, to na jazyku / I. Nebeská – Praha : Karolinum, 2005.
15. Slovník spisovného jazyka českého I – IV. Praha 1960–1971. 2. vyd. (beze změn) I – VIII. Praha : Československá akademie věd, 1989.
16. Zaorálek J. Lidová rčení / J. Zaorálek – Praha : ČSAV, 1963.

Internetové zdroje

<http://hrusice.pragmatic.cz/lada.html>

Рібарова Славоміра. Візуальна репрезентація деяких фраз та ідіом / Славоміра Рібарова // Учені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64), №2 (1). – С. 146–152.

У статті йдеться про візуальну репрезентацію деяких фраз та ідіом через посередництво ілюстрацій, у яких на першому плані виступає буквальне значення компонентів, завдяки чому створюється візуальний каламбур. Потенціал варіантів представлено на прикладі ілюстрованої книги Дж. Лада «Ilustrovaná frazeologie».

Ключові слова: фрази та ідіоми, мова, гра слів, ілюстрації, семантичний зсув, гумор.

Ribarova Slavomira. Visual Representation of Some Phrases and Idioms / Slavomira Ribarova // Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. – Series: Philology. Social Communications. – 2012. – V. 25 (64), №2 (1). – P. 146–152.

The paper deals with the visual representation of some phrases and idioms during which the literal meaning of the components is brought to the fore, thus creating a visual pun. The ways and possibilities are presented on the illustrated book of J. Lada: *Ilustrovaná frazeologie*.

Key words: phrases and idioms, language pun, illustration, semantic shift, humor.

Стаття надійшла до редакції 19 березня 2012 року