Jordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši

Obrázkový seriál — *comics* — by mohl oslavovat výročí více než jednoho a půl století svého trvání, kdyby proslulé „image d'Épinal" Jeana Charlese Pellerina byly pokládány i dnes — jak tomu určitou dobu bylo — za rodný list žánru. Teoretici však neuznali tohoto naivního předka obrázkového seriálu a přeskočili toto období jednoho a půl století, aby nemuseli identifikovat piony-ry *comics* v zašlých dobách a v dávno vyhaslých vzpomínkách, na obrazech z mezolitické jeskyně Lascaux a na skalních obrazech z Tasíli, na řeckých a římských grafitti — čmárání po zdech, na Traianově sloupu a bayeuxské tapisérii, v středověkých církevních knihách, lidové satirické kresbě, později v Goyových rafinovaných cyklech, v anglické satirické kresbě Hogartha, Rowlandsona a Gillraye a na francouzské půdě Daumiera. Méně smělí pragmatici však raději uznávají za evropský rodný list žánru práce Rodolpha Töpfera. K těm se brzy připojují Max a Moritz, ratolesti Wilhelma Busche, podobně jako hrdinové Carana d'Ache a Georga Columba.
Na americké půdě se dá zjistit mnohem snadněji odstartování nového umění, datum jeho vzniku: 5. května 1895, kdy v New York World zahajuje Žluťásek */The Yellow Kid/* sérii Hogan's Alley. Uličník s plandavýma ušima a diastemou, kterého nakreslil R. F. Outcault a jemuž typograf namaloval nažluto noční košili, protože jinou barvu neměl po ruce, se může probudit v kterémkoli koutě Města — postavička má náměsíční vzezření, a to jí dovoluje míchat realitu se snem

— a dát tím znamení k zahájení Oslavy. Veselé oslavy, začátku karnevalu, slavnostního cirkusového představení, v němž účinkují náhodní umělci a diváci, lidé, zvířata i věci. Seřadí se průvod, představení se dostane do pohybu, předvádějí se virtuózní čísla na zemi, na plotech, v boudách, na střechách, na improvizovaných pódiích a dokonce i ve vzduchu, kde se může objevit bůhví jaký anonymní účastník létající s deštníkem.

Žluťásek je pokládán za Adama světa *comics*, přestože náš malý hrdina by se tímto srovnáním mohl cítit ponížen. Mohl by předpokládat, že svět, který založil na papíru, je lepší a nesrovnatelně veselejší než konkrétní předloha, z níž vyšel, a nevím, jaké protiargumenty by mu mohly tuto domněnku vyvrátit.

Amerika objevila hru, která jí umožňuje nezříkat se příliš brzy dětství, v němž se odrážejí mnohé její klady a taky odhalují její slabiny a jež uspokojuje její potřebu oddávat se snění a napovídá jí, někdy s překvapujícím předstihem, její pozdější úzkosti. Tato hra se ztotožňuje natolik s americkým duchem, že možná představuje nejvýznamnější umělecký fenomén, předstihující dokonce film, jímž Spojené státy vstoupily do povědomí širokého publika XX. století. Odstraňuje jakýkoli rozdíl věku, geografie, kulturní úrovně, vkusu, zkušenosti a téměř automaticky se stává potřebou i nezbytností, hrou i kolektivním kultem.

Od první chvíle, kdy se objevuje přihlouplá postavička nezbedy s plandavýma ušima, vyvolává celou řadu paradoxů, které navazují jeden na druhý a navzájem se popírají. Uvedeme několik příkladů. *Comics* mohly vzniknout teprve v okamžiku, kdy jim technika dala k dispozici nástroj umožňující otiskovat obrázky v novinách bez velkých nákladů. Tímto nástrojem byla zinkografie vynalezená v roce 1893. Přestože z tohoto hlediska jsou *comics* produktem techniky, od první chvíle s pohrdáním odmítají racionálního ducha a technologii, které jim připravily podmínky a nabídly jim prostředky a materiál. Ať má obrázkový seriál jakoukoli povahu, komickou, hrdinskou, sentimentální nebo pohoršlivou, obsahuje jeden a týž příběh, přicházející z dálky a z dávna a snažící se zachovat bytostnou prostotu v jakémkoli uměleckém projevu.

Nejlepší definici, jakou si můžeme přát, podal i tentokrát poetický advokát ztracených případů G. K. Chesterton. Není to definice přímo *comics*, což ospravedlňuje skutečnost, že v jeho době si obrázkový seriál ještě nedobyl evropskou půdu. Chestertonova průzračná definice obecnějšího charakteru se týká *story*, již obsahují *comics*, onoho elementárního příběhu, prosté a absolutní narativní struktury, která se pěstovala v rytířských románech vycházejících v šestákových sešitech, baladách a v pohádkách. Když nesmlouvaví kritici obrázkového seriálu definují tento žánr z hlediska povýtce estetického a dovolávají se zkušenosti akademického umění nebo když někteří sociologové hodnotí intelektuální úroveň obsahu, jedni i druzí jako by nechápali nejbezprostřednější, nejprostší a současně velmi hlubokou podstatu, kterou předpokládá, hájí a sděluje obrázkový seriál. Touto podstatou by mohla být, řečeno málo slovy, hluboce lidská potřeba poeticky žít. Novalis znal tuto pravdu, když zdůrazňoval: *„Všechno poetické musí mít pohádkový ráz."*

Chesterton napsal:

„Touha prostých lidí po ideálním světě zabydleném postavami ze snu je mnohem hlubší, starší a důležitější než všechny umělecké normy... Literatura a fikce jsou dva odlišné, oddělené pojmy. Literatura je luxus, fikce je nezbytnost. Umělecké dílo nemůže být nikdy dost krátké: koncentrovanost je jeho nejdůležitější zásluhou. Příběh nemůže být nikdy dost dlouhý: když dospěješ k jeho konci, lituješ stejně, jako když dospěješ k poslednímu halíři nebo k poslednímu centimetru cigarety... Prostý člověk je vždycky sentimentální, a sentimentální člověk chce prožívat v první řadě své sentimenty a ne dávat jim nějaký nový výraz. Na lidových knížkách není nic špatného. Vyjadřují otřelé, hrdinské a krvavé klišé, z nichž vzešla civilizace. A navzdory všem hloupým knihám lidé nikdy nepochybovali a nebudou pochybovat o tom, že věrnost je ušlechtilá, odvaha nádherná, že ohrožené ženy musí být zachráněny a poražení nepřátelé ušetřeni."

Druhý paradox představovalo hned od počátku dost bizarní spojení obrázkového seriálu s novinami. Na první pohled se zdá, že je to nerozborný svazek, protože bez novin by *comics* nemohly mít nikdy tak honosnou biografii, jak se nám dnes jeví, a ani jejich charakter by se nemohl s takovou jistotou projevit. Jistě mohly mít jiný nástroj, který by jim zajistil existenci — knihu, album nebo časopis, což jsou ostatně používané možnosti —, mohly tedy vycházet jinak, ale byly by samy jiné, asi méně živé a určitě málo účinné. Obrázkový seriál potřeboval noviny hlavně proto, aby byl konzumován úryvek po úryvku, kousek po kousku, aby žil rytmicky, aby střídal období, kdy vychází a kdy je očekáván, aby se zařadil do plynoucího času a přerušil jeho běh několika okamžiky zapomnění. Říkám zapomnění, ale myslím, že jde spíš o ponoření do jiného času, který bychom mohli nazvat věčným, protože náleží snu zafixovanému do několika ojedinělých okamžiků.

Obrázkový seriál však potřeboval noviny i z důvodu méně zřejmého, těžko postřehnutelného v souboru všemožných vazeb, které jako by spojovaly dvě struktury: rámcovou strukturu, noviny, a vloženou strukturu, *comics*. A dá se to dost obtížně zjistit, poněvadž místo shody, která se měla nastolit a provázet jejich společnou životní dráhu, už výchozí bod jejich spolupráce jako by označovala nejasná, implicitní, podzemní, ale přesto totální rivalita.

Comics potřebovaly noviny — nejen proto, že vycházejí stále a pravidelně, ale i kvůli celému tomu doprovodu informací o rozvoji společenského života s ekonomickými a politickými údaji, s nezdary a úspěchy růstu, s těmi drobnými okázalými událostmi, které zaznamenává život společenství ve vývoji —, aby z nich mohly postavit opěrné sloupy svého světa fikce. Tak se mohla

obnovit ohrožená rovnováha vypjatého pohybu v oblasti téže reality. Byla to však zvláštní rovnováha. Někdy se mi zdá, že role nebyly stejné a že příliv kouzelného, jež přinášel obrázkový seriál, byl potřebnější a účinnější než atomizovaná poselství každodenního života ve zbývající části novin. Někdy, a možná často, *comics* se stávaly komandem vyslaným do cizího území, jež bylo třeba napřed podminovat, aby se mohlo později dobýt. Obrázkový seriál tak působil jako zpochybňující, podvratný moment v ustavičné agresi zpráv, jež šířily noviny. Ale možná že toto nepřátelství je zdánlivé a jejich základní antagonismus měl vést ke komplexnějšímu a tedy chytřejšímu sepětí, k naplnění obou vrcholných tužeb lidské existence. A možná že symbolem tohoto konečného a nečekaného smíření — po konfrontaci, která ve skutečnosti proběhla jen v knižním pojetí jejich významu — je zrod hrdiny, jehož autory jsou Joe Shuster a Jerry Siegel a který znamená významné datum ve vývoji tohoto žánru, zrod Clarka Kenta, ve svém každodenním životě průměrného novináře sloužícího bezprostřední realitě, který ale ve chvílích napětí, kdy zlovolný duch v nepředvídaných ztělesněních ohrožuje jeho společenskou existenci, se stává *Supermanem*, vlastníkem fantastických sil, schopným obnovit rovnováhu života a umožnit mu, aby trval dál.

A dostáváme se k třetímu paradoxu: obrázkový seriál se objevil jen jako prostředek obveselení každodenní nebo týdenní spotřeby.

Od prvopočátku umístěn mimo umění nebo aspoň mimo umění pojímané a uznávané jako takové, a tak žádný tvůrce v pionýrském věku tohoto žánru si nemohl dělat nároky — a pravděpodobně by ho to ani nenapadlo —, aby se díval na toto dílo z hlediska estetických norem... Ani po předběžné úvaze, kdyby mu život umožnil udělat si na ni čas, by si asi nedovedl vysvětlit, ke kterému žánru nebo sdělovacímu prostředku patří jeho práce. Byl to problém, na jaké v pionýrském věku naštěstí nikdo nemyslí.

Přestože tu chyběla ambice tohoto druhu a nějaký přesný estetický vzor, tvůrcům obrázkových seriálů nic nebránilo, aby nejen *tvořili* v tom nejpřesnějším slova smyslu, ale aby koncipovali i novou uměleckou formu. To, že se teoretici vracejí do dřívějška a objevují stopy onoho vzdáleného puzení uměleckého ducha vyprávět v obrazech, má jen nepodstatný dokumentární charakter. Takový problém pro kreslíře před osmi desetiletími neexistoval: ten se vrhal na nové území bez zkušenosti, bez pravidel, bez průvodce. Opakovala se epopej dobývání Dalekého západu a v obdobných podmínkách, ale bitva, vítězství i masakry teď probíhaly na bílých listech. Nové zákony *comics* byly objevovány se stejnou námahou, se stejným nadšením a stejně tak náhodně v prostoru pravděpodobně holém jako na Dalekém západu jejich rodičů.

A když nové postavy začaly skutečně žít, když žánr odhalil zákony, které vymezují jeho hranice a upravují svobody — stejně jako síly, které mu později umožňují protivit se těmto prvním zákonům —, publikum a především umělci a z umělců na prvním místě básníci jako v tolika jiných příležitostech si uvědomili, že se zrodilo nové umění, aniž kdo zaznamenal jaksepatří kdy a jak. Toto umění si dobylo svět, především americký svět, a potom přešlo přes oceán nebo lépe řečeno přes oceány po předem daných cestách lidového cítění. Franklin Roosevelt, Oliver Wendell Holmes, Carl Sandburg, E. E. Cummings /nadšený obdivovatel Krazy Kat. A nemůžeme snad vysledovat v jeho poetickém díle delirantního ducha, koncentrovanou strukturu, synkopový rytmus stejně jako netolerantní inteligenci seriálu Georga Herrimana?/, Conrad Aiken — který kdysi melancholicky prohlásil: „Přistihuji se ještě dnes, že sním o *comics*, jako bych byl součástí jejich přediva," — Charlie Chaplin podobně jako John Steinbeck, který označil Al. Cappa, tvůrce seriálu L'il Abner, za nejlepšího satirického autora po Lawrence Sternovi — ti všichni byli první, kdo nejlépe pochopili a milovali nepochybnou a skromnou velikost obrázkového seriálu.

Nakonec i krásné umění začalo nejen uznávat jeho existenci, ale i přejímat některé jeho postupy, styl, jeho nenapodobitelný způsob rozšiřovat a očišťovat realitu a kombinovat ji s fikcí. Fenomén Pop, který se projevuje v jiném uměleckém prostoru, objevil v posledních letech ve světě *comics* široké pole působnosti, jemuž se nemohl vyhnout. Přejímá někdy jen postavy a zachází s nimi svým agresivním malířským stylem. Například Mel Ramos věnoval jeden velký cyklus známé trojici Boba Kenea, Batmana a Robina

a nočního Jokera umístil na plátno jako na plakát v charakteristických postojích. Andy Warhol se stal portrétistou jiných hrdinů, Dicka Tracyho, Nancyho nebo Popeyea. Jindy svou abstraktní kresbu rozvíjí v posloupných obrazech podobných obrázkovému seriálu, i když v ní chybí figurativní narážky. V těchto pracích se snaží zachytit čas s jeho ustavičným uplýváním, obdařuje ho tělem a evokuje ho sotva postřehnutelnými závany lehkého dechu barvy a nekonečné modifikace atmosféry. Zvláštním efektem je pomalé, ale neodvratné klouzání za zády jevu a uvnitř pomalé přemisťování, které přibližuje realitu k možné pohromě.

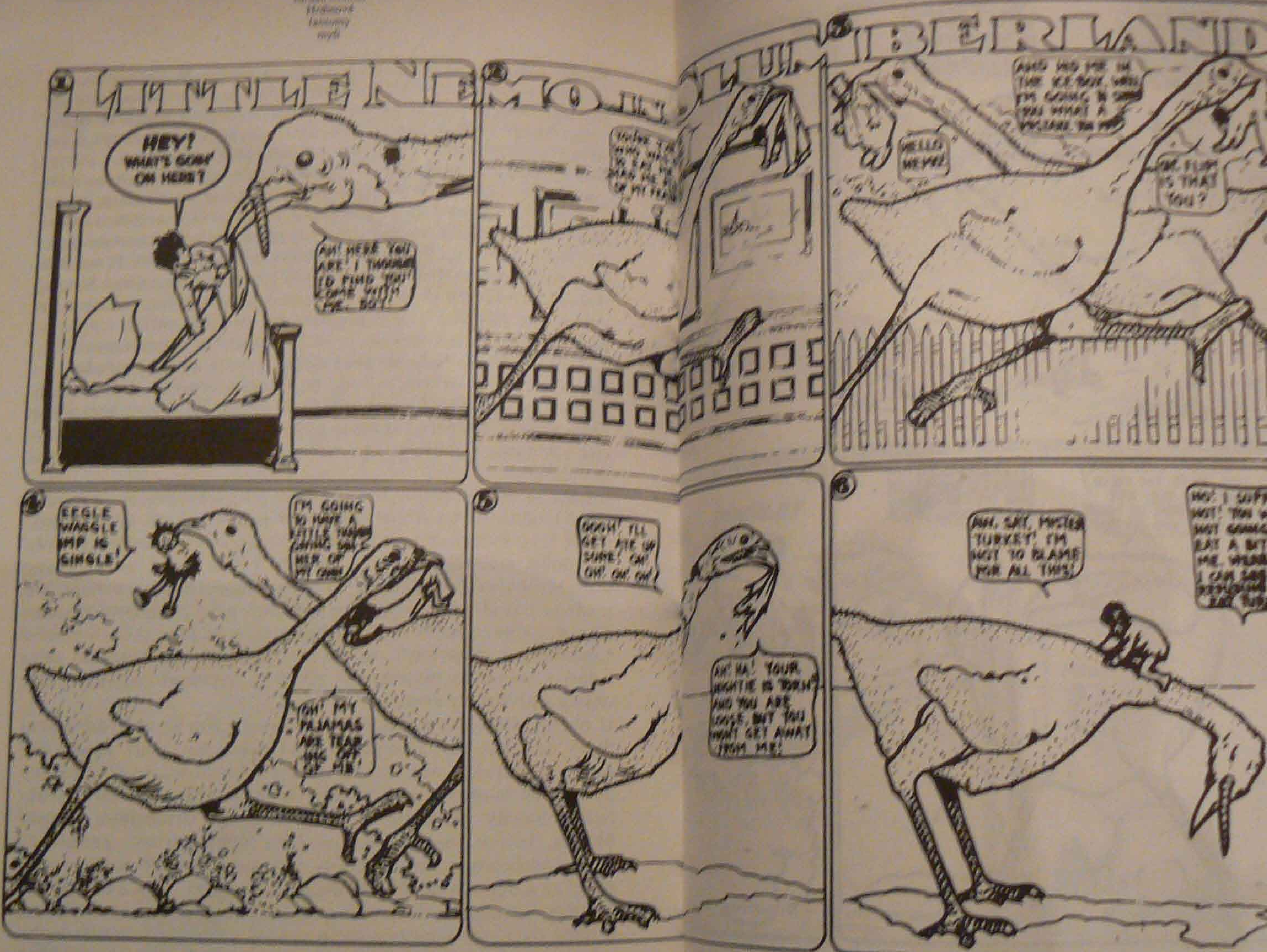
Roy Lichtenstein realizuje okázale se prosazující malbu. Prvky, z nichž se skládá obraz, patří tradičním *comics*, ale jsou převzaté z různých vzdálených pramenů. Protože pocházejí z disparátních vyprávění, bylo by přirozené, aby prvky navzájem nespolupracovaly, aby projevovaly ne-li nepřátelství, tedy aspoň lhostejnost nebo osamělost. A přesto dochází na plátně k nevysvětlitelnému změtení a fragmenty si stanoví nové sdělovací prostředky, sbližují se, uznávají se a znovu se skládají. Bývalé určení každého z nich účastnit se určité události a mít vlastní totožnost se vytratilo. Dostávají teď jinou roli ve svém novém prostoru a toto poslední poslání jim stačí. Příběh byl zapomenut, zůstal jen vrcholný moment šokujícího dramatického zájmu přítomnosti, čisté napětí, nevysvětlitelná alegorie obrázkového seriálu a možná dokonce i existence. Každý prvek s hrdostí potvrzuje sám sebe, dokonce i se svou nesnesitelnou netolerantní materiálností a zpodobňuje zvláštní svět, v němž působí záhadné a aktivní předměty. Možná že existují podobně jako věci vyvržené na pustý břeh, který teď může být malířovým plátnem — pustý břeh, který je přesto útočištěm —, po nedávném ztroskotání. Náhoda předsedala jejich záchraně, ale ať je shromáždění těchto prvků seberůznorodější a sebebizarnější, vždyť každý patří k nějaké jiné sérii, všechny vyjadřují týž svět, sdílejí společnou minulost a jsou solidární před neznámem.

Ani Evropa nezůstala lhostejná ke kouzlu obrázkových seriálů: „Ve svých filmech," přiznává Fellini, „jsem se snažil najít barvu a vervu Flashe Gordona a jeho světa ..." Ostatně je autorem několika scénářů k italským *fumetti* a *Giulietta degli Spiriti* stejně jako *Satyricon* nacházejí inspiraci v technice a duchu *comics*. První část *Klaunů* je holdem malému Nemovi Winsora McCaye. Dino Buzzati složil ve vážném tónu práci *Poema a fumetti* a Italo Calvino ve své novele *Původ ptáků* si představuje, že život začíná v prvotní noci, kdy slova neexistovala, protože nebylo co pojmenovat. Skládá svůj příběh do řady obrázků a radí čtenáři, aby si je představoval, jako by byly nakresleny podle narativní techniky *comics*. Alain Resnais se ve svých filmech přiznává, že mu jako inspirační zdroj vědomě nebo bezděčně sloužilo umění Chestera Goulda, Phila Davise a Miltona Cabiffa a vzpomínka na Dicka Tracyho a Čaroděje Mandragoru.

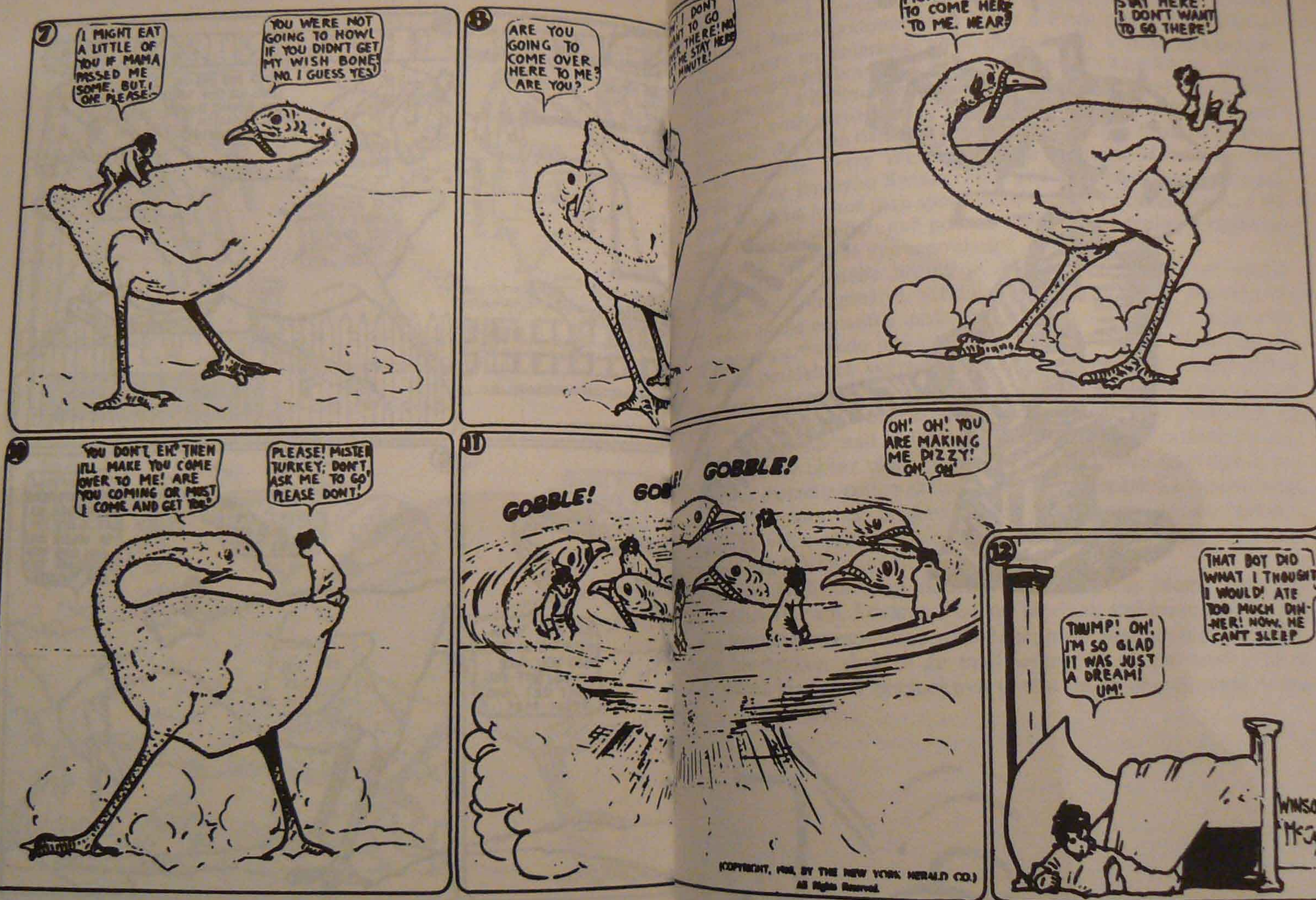
Jestliže se tvůrci *comics* dali do služeb lidové zábavy, nejsou proto méně umělci. Ať bezděčně nebo ne, v jejich snahách, odborné přípravě a ve výtvarném rozhledu se odrážely velké umělecké školy své doby, styl té nebo oné dekády, výdobytky a nové objevy v oblasti barvy, zacházení s námětem, moderní střih, rytmus, ale nikdy se nestali sekundanty bez inspirace nebo osobnosti. Vkládali do světa kolektivního snu — jehož strážci se brzy stali — mnohé vzpomínky a zkušenosti, osobní nebo dobové, ale vlévali do něho i dost z vlastního bláznovství, takže se naprosto zahladily vlivy, ohlasy a představy zvenčí.

U obrázkového seriálu došlo k něčemu, s čím se ve světě umění často nesetkáváme. Obvykle hlavní osobnosti, jimiž umění čelí času a vyjadřuje v nejčistší formě své schopnosti, jsou pochopeny později, až se překlene první fáze tápání a váhání. *Comics* se prakticky objevily okamžitě s nesrovnatelnou virtuozitou: Winsor McCay, tvůrce malého Nema. Jeho dobrodružství probíhající v *Slumberlandu*, v Zemi dřímoty, jsou surrealistické poemy sestupující až k nejintimnější sféře ducha, kde se rodí, kupí a uchovávají chiméry, nostalgie a děsy veškeré existence. Jeho vizuální vytržení, ostatně ovládané s mistrovstvím vzácné elegance a dodnes nedosažené čistoty, vytvořilo jeden z nejoriginálnějších a kouzelných světů odhalených umělcem v našem století.

K Winsorovi MacCayovi se v krátkých časových intervalech připojují George Herriman, Burne Hogarth a Alex. Raymond jako přední postavy krátké historie *comics*. Ale možná že by bylo užitečnější seznámit se s pamětihodnými hrdiny obrázkových seriálů, s tvářemi těch, kdo odmítli zemřít a kdo už dávno opustili zežloutlé stránky novin, aby se natrvalo usadili ve vzpomínce.


LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND
HEY! WHAT'S GOIN' ON HERE?
AH! HERE YOU ARE! I THOUGHT I'D FIND YOU! COME WITH ME, BOY!
HELLO NEMO!
MR. FLIP IS THAT YOU?
EEGLE WAGGLE IMP IS GINGLE!
OH! MY PAJAMAS ARE TEARING OFF OF ME!
OOOH! I'LL GET ATE UP SURE! OH! OH! OH! OH!
AH! HA! YOUR NIGHTIE IS TORN AND YOU ARE LOOSE, BUT YOU WON'T GET AWAY FROM ME!
AH, SAY, MISTER TURKEY! I'M NOT TO BLAME FOR ALL THIS!

Jordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši



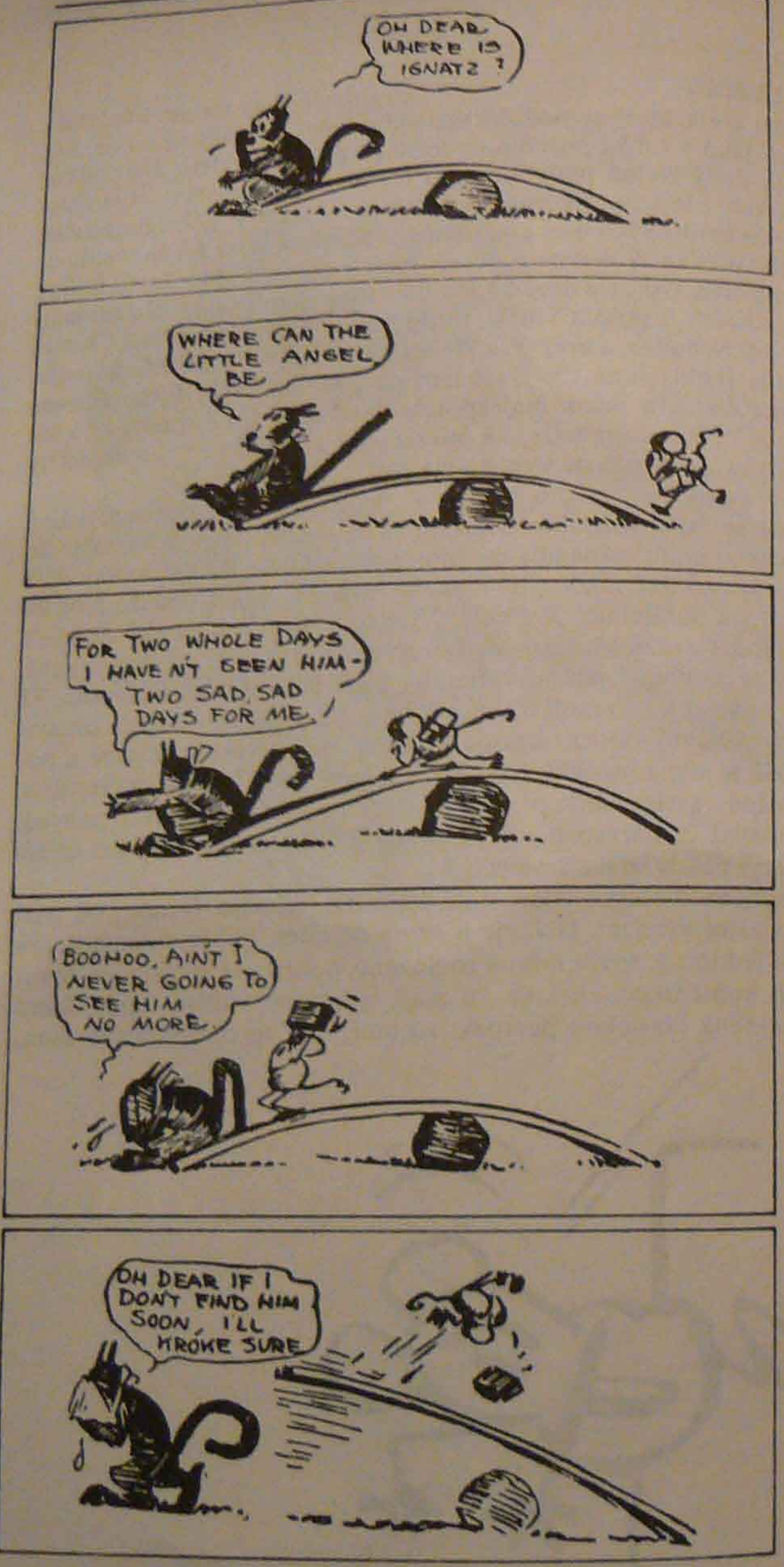
Iordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši

HRDINOVÉ

Prvními hrdiny tohoto imaginárního světa, který se podobá reálnému světu, ale taky se od něj liší, byli jako v tolika jiných a obdobných případech děti: *The Yellow Kid*, malý Nemo podobně jako Hans a Fritz, postavy Rudolpha Dirkse, kteří na americké půdě pokračovali v dobrodružstvích svých evropských bratranců Maxe a Moritze /Víta a Vény/ ctihodného předka Wilhelma Busche. Obrázkový seriál, který tyto hrdiny uchovává, tvoří slavnou kapitolu historie *comics* „The Katzenjammer Kids". A potom další: Charlie Brown a Lucy z *Peanuts* Charlese M. Schultze, Perry Winkle, kterého nakreslil M. M. Branner, Little Jimmy Jimmyho Swinnertona podobně jako Buster Brown, bratr *Žluťáska*, neboť mají společného otce R. F. Outcaulta . . . a seznam by mohl samozřejmě pokračovat a byl by nudný a zbytečný jako každé bezduché vyjmenovávání.

Ospravedlnění malého hrdiny je prosté. Dítě je zároveň reálné a dá se říci i imaginární. Střídá světy, přeskakuje z jednoho do druhého podle nápadů a možností, jež jsou mu vlastní, a odpovídá na výzvy, které nikdo jiný nemůže zachytit. Nejenže může plně žít ve dvou paralelních světech, ale taky je kombinuje, zkouší jejich odolnost v různých spojeních, kterých se ostatně hned zase vzdává, aby se zabývalo novou variantou s novým řešením. Podívaná, již nám nabízejí tito malí hrdinové, neslouží jen k obveselení: prosvícený zábavný obraz ukazuje graf kritického věku civilizace a pokouší se dynamizovat, vzkřísit k životu společenský organismus, výlučně fascinovaný pragmatickými hodnotami, injekcí pohybu, rozruchu, velkorysosti a lyrismu poetického ideálu, který jim náleží a který někdy sdílí s umělci.

Z tohoto hlediska mají dobrodružství malého Nema roli, vizi a zvláštní význam. Díváme-li se na ně dnes, uvědomujeme si, jak jsou jednotné, rovnoměrně rozložené, podřízené společným zákonům konstrukce, zkrátka že mají jedinečné vnitřní sepětí, které připomíná klasickou perspektivu umění. Je to obměňované téma,



jakési *ars fugae*, stále opakovaný kánon. A umění Winsora McCaye nám připomíná jak architekturu, tak hudbu. Řekl jsem, že u tvůrce malého Nema existuje klasická perspektiva, což je samozřejmě pravda, ale velmi brzy přistihujeme McCaye, jak se naprosto svobodně pohybuje v systému těchto dobrovolně přijatých pravidel, jež mu vymezila oblast působnosti, ostatně průhledná, v Zemi dřímoty. Nejenže volil moderní výraz, ale taky jako jediný předstihl svou dobu.

Dalo by se říci — a taky se řeklo —, že jeho melodická, neúnavná linie je převzata ze stylu *art nouveau*, který na začátku století vyvolal skutečné okouzlení. Ale Winsor McCay jej transplantuje z oblasti módní kresby a dekorativní techniky do často děsivého světa snu. Ustavičný pohyb stejně jako hnidopišské hromadění detailů v opojných architektonických sestavách tvoří obligátní rysy každé epizody, v níž stále nacházíme malého toulajícího se hrdinu /nebo pronásledovaného/. Kulisy nevynalézá umělecká fantazie oproštěná od jakýchkoli omezení hmoty, která se pokouší na papíru o ta nejodvážnější řešení. Není to žádná anticipovatelná a uskutečnitelná varianta architektonické vize budoucnosti. Kulisy, v nichž se pohybuje malý Nemo, jsou naprosto reálné, umělec začíná svou cestu v *Slumberland* s prostředky architekta projektanta a sen se zařazuje do velké americké skutečnosti, která ho obsahuje a která na všech úrovních pěstuje kolosální tvořivou představu, ustavičný výkon, obsesi rekordu.

Město je možná stálým zahaleným protivníkem malého Nema. Vždycky předimenzované výtvory z ocele, mramoru a betonu, auta, stroje, ulice nebo zahrady se orientují ať pasívně, nebo aktivně s útočností na hrdinu, aby ho neutralizovaly, absorbovaly, zadržely. A jen závěrečné momenty, když už není myslitelná žádná záchrana v nepřátelském prostoru snu, uzavírá dobrodružství Nemovým pádem z postele a pocitem bezpečí v domácím prostředí. Zatím je zachráněn před neviditelným tlakem nočního města, ale později je najde znovu, až sám dospěje a nejspíš zapomene na varování z dětství.

Černá můra se objevuje prudce, bez přechodu, ospravedlnění a uvedení do děje. Hrdina se najednou ocitá ve chvíli bláznivého útěku na slonu, vytažen z postele zobákem obrovského krocana, prochází se na palubě válečné lodi, zahlédáme ho ve vzduchu na krku kondora — zatímco jeho druh tolika nocí, klaun Flip, provádí na krku ptáka vznášejícího se nad zemí krkolomné akrobacie — nebo je pronásledován divochy z pralesa. Běžící Nemo a Flip se najednou vznesou do vzduchu nad město a octnou se na mrakodrapu, odkud se žádným způsobem nemohou dostat dolů, nebo je přistihujeme na lokomotivě řítícího se vlaku, který vzdoruje řízení. Nemova postel začne mohutnět, dostává rozměry zvířete, jehož růst se nedá zastavit, a pak se zvedá, až se dotkne nebe. Chodcům rostou rohy a všechno se stává možným v orientálním městě s ku-

polemi, minarety a věžemi v *Slumberlandu*, kam se Nemo noc co noc vrací.

Všechno se mění, stává se možným, plynoucí realita dovoluje a dokonce vnucuje ty nejúžasnější metafory, bizarní skluzy do absurdity, vybočení, která mohou být, zvlášť dík ustavičnému hromadění, děsivá . . . a přesto všechno strach není v žádném okamžiku absolutním pánem hry, nezasazuje sen natrvalo do svého ledového ovzduší. Závratě v *Slumberlandu* působící při každém spočinutí i pokušení zázračně žít otvírají nesčetná okna, jimiž je vidět klikatící se tajemná světla dobrodružství, která obdařují celý příběh sladkohořkou, ale tím přitažlivější příchutí zakázaného ovoce. Malý Nemo je uznáván jako bratranec — nebo možná dokonce bratr — nezapomenutelné Alenky, která objevuje svět za zrcadlem nebo v říši divů. Historie obou nám ukazuje, jak je nezbytné pro lidský život, aby se znovu našlo, co bylo příliš brzy zapomenuto a na co se rozpomíná jedině umění, jak důležitý pro realitu je sen.

Taky zvířecí hrdinové tvoří úctyhodnou společnost. Jestli známé postavy ze zvěřince Walta Disneye a Dave Fleishera a nezapomenutelný Kocour Felix a Pat Sullivan mohli žít ve dvou paralelních světech — v obrázkových seriálech a filmu —, *comics* si pro sebe výlučně uchovávají hrdinu par excellence: Krazy Kat Georga Herrimana.

Toto bizarní dílo, které stále udivuje a stejnou měrou okouzluje, by mohlo být dalším svědectvím toho, že básníci v tomto století přestávají být výlučně služebníky slova. Opouštějí prostor, který do té doby obdělávali, aby zkusili štěstí i v jiných oblastech reality, a obrázkový seriál se nesporně ukázal jako velice přívětivý hostitel pro poetického ducha. Zda jejich dobrodružství mělo nebo nemělo význam a hluboký vliv, uvědomíme si podle toho, jak vypadala společnost v jejich současném nebo pozdějším období. Ale aspoň se nevzdali, George Herriman ani tolik jiných, nechali za sebou svědectví, a to okouzlující svědectví o tom, že dobrodružství s viditelnými stopami nebo bez nich si v každém případě zaslouží, aby bylo dovedeno do konce.

Krazy Kat je příběh, v němž najdeme vždycky tytéž protagonisty: Myš Ignatz, Psa Offisa Pup a samozřejmě Kocoura Krazy Kat. E. E. Cummings nejpřesněji popsal bludný kruh, v němž jsou zachyceni tito tři hrdinové, vztahy, které je stále sbližují i oddělují: „Pes nenávidí myš a zbožňuje kočku; myš pohrdá kočkou a nenávidí psa; kočka necítí nenávist k nikomu a miluje myš."

Humor Georga Herrimana je zvláštní — jako konečně každá autentická komická vize — v textu, kresbě, v logice vyprávění. Jestliže si divák přeje, aby byl přijat na území Coconino obydlené našimi třemi hrdiny, musí být obdařen vlastnostmi, jako je život, dynamický explozivní postřeh, poetická disponibilita. Návštěvníci s opožděnou reakcí se zastavují vyvedeni z míry hned na prvním kroku: příběh jim nedává žádnou šanci, časová logika je velmi

často přerušena, objevují se hiáty, bílé skvrny, skoky, mění se rámec bez důvodu — nebo z důvodů, jež nemůžeme zjistit . . . A přesto všechno člověk pochopí všechny tyto provokace, které mají obětovat rytmus obvyklého chápání v prospěch rytmu dynamičtějšího, synkopovanějšího, schopnějšího proniknout do světa zázraků, bližšího tomu, který by mohl znamenat například džezový rytmus. Herrimanovou sázkou je vyzkoušet — s úspěchem — spojení dvou protikladných pojmů, které mohou žít jedině v nepřátelství. Na

jedné straně Krazy Kat jako každý jiný obrázkový seriál vyžaduje, aby byl sledován v časové posloupnosti, od jednoho obrázku ke druhému, aby se zachytilo vyprávění, konfliktní situace příběhu. Pravidlo je — nebo by mělo být — stejné, podle jakého se řídí filmové představení nebo hudební produkce.
Herriman zároveň vyžaduje od diváka, aby se zúčastnil nějakým vnímajícím orgánem navíc, schopným globálního vnímání, jako při pohledu na obraz. Na jedné straně aby mohl sledovat posloupné fáze příběhu a na druhé straně aby je viděl vcelku, jak jsou umístěny na stránce, jaký je grafický rytmus, střídání černých a bílých míst, které musí znovu a znovu oživovat a utvářet novým udivujícím způsobem syntetický obraz epizody.
Možná že je nejméně pochopitelné, jak to, že Krazy Kat měl tolik obdivovatelů. Překážkami, které kladl vnímavosti publika, měl spíš zůstat privilegiem úzké skupiny zasvěcenců. Vítězství nad tolika okruhy obdivovatelů ze všech stran je možná znamením, že se naše doba těší širší disponibilitě pro poezii stejně jako i pro inteligenci, než bychom soudili podle tolika jiných projevů a zálib.
Burne Hogarth pověřuje obrázkový seriál hrdinským posláním, tak jako umění XX. století vyzdvihuje velké osobnosti. Burne Hogarth jistě není první ani jediný, kdo představuje fascinujícím způsobem celou skupinu *cartoonistů*, kteří mění obrázkový seriál v poslední útočiště, kde mohou hrdinové přežít. Nesmrtelný hrdina typu Tarzana je omezen na prosté lineární schéma, které obsahuje základní jistoty, a zůstává věrný své vlastní struktuře, charakteru a ideálu. A tak díky *comics* tato postava opět vchází do moderního, tak naléhavě racionálního světa. Díky jemu celý prostor obrázkového seriálu je hrdinský, ústřední postava se stává generátorem příkladných a nezapomenutelných gest. Svět se spontánně rozděluje na dva odjakživa nepřátelské tábory, na dobré a zlé, rozeznatelné snadno už na dálku, jejichž podstatu nemůže změnit žádná přeměna, nástraha ani pozdější převlek. Nejenom dobro, ale i zlo se teď stává prvkem morální jistoty, elementární evidencí, protože žádný partner neskrývá svou hru a každý otevřeně vyjevuje své záměry.
Na aréně obrázkového seriálu se ocitají všichni: Tarzan, senior džungle, a Princ Valiant — který nám připomene nádherný balet Rytířů kulatého stolu —, Flash Gordon se svými dobrodružstvími v prostorách znovuobjeveného zázraku, Terry a piráti, kovboj Bronc Pelle, Cisco Kid a Jerry Spring stejně jako i pozdější badatelé v nemožném Buck Rogers, Čaroděj Mandragora, Spiderman, Specter, Batman a všichni ti, kdo přišli po nich.
A přesto na této podivuhodné soutěži svobodné fantazie a vzrušující profesionální virtuozity je zvláštní, proč se vždycky vracíme k cyklu Tarzana s nepochopitelnou melancholií? Těžko říci, aspoň pokud jde o mne. Možná že je to objev lidského těla v jeho krásné nahotě, které se přirozeně rozvíjí v bující přírodě, z níž jsme se kdysi vyloučili. Řekl jsem lidské tělo, protože u Burna Hogartha jde o požitek odhalování všech živých těl, která nám nabízejí příběh velké přírody: Tarzan, černí Wazirové, kteří ho provázejí k Opalu, velcí lidoopi, s nimiž vyrůstal, fantastické bytosti, které mu kladou do cesty různá pokušení a všemožné pasti, aby ho zlomily nebo definitivně zlikvidovaly. Samozřejmě i objevování fyzického světa, ztraceného ráje, nostalgie pralesa tu vystupuje s téměř dokumentární přesností. Je to báseň přesnosti, jisté základní denní linie, která odmítá pokušení noční temnoty, lyriky stínů, kouzlo difúzního. U Burna Hogartha je kresba skalpelem téže působivosti jako ilustrace v anatomických příručkách ze začátku století, jako předlohy v přírodovědných albech nebo rytiny z cestopisných deníků ze zemí rovníkových květů.

Jordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši

Jordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši

V Tarzanovi nacházíme jistoty konkrétního světa a hmatatelnou realitu přírody. Jak román E. R. Burroughse, tak kresby Burna Hogartha znovuvytvářejí svět podle starší představy, kdy Les se svou základní morálkou, která se spojovala s jeho reálnou fascinací, měl ještě dost síly, aby si uchoval nedotčený vliv na čtenáře, kdekoli a kdykoli stejný.

Každá postava vyskytující se v popředí obrázkového seriálu je vlastně více méně hrdinou: proti každé se vždy zvedá nesmiřitelný a neospravedlněný odpor světa, a postava jej má odvrátit nebo přemoci, aby mohla žít dál. I takové postavy jako Adamson, jehož tvůrcem je Oscar Jacobson, jakýsi nedospělý model pozdějšího profesora Nymba, nebo *Malý král* Otty Soglowa nezůstávají bezpodmínečně zasazeny do prostoru, který jim byl přisouzen — do jakési maněže, která nám jaksi připomíná cirkus — a v němž jim není dopřáno žádné vítězství. Každá epizoda představuje kroniku totální porážky, sice komické, ale zase ne tak bezvýhradně komické, aby v některých chvílích neukázala jejich tragédii. *Adamsonovi* je souzena naprostá samota a všechny pokusy dostat se z ní jsou marné. *Malý král* si může stěžovat na osud, který mu brání poznat realitu jinak než zprostředkovaně. Nemůže se pokusit o jediné gesto, nemůže uskutečnit žádnou svou touhu, nemůže získat žádnou zkušenost. Je vězněm své vlastní síly a komický paradox vyplývá ze skutečnosti, že není na spodním společenském žebříčku, ale na jeho vrcholu. Ale melancholie a dokonce i reálný nádech smutku se promítá do všeobecného veselí vyvolaného proměnami oněch dvou osamělých bytostí.

Na obrázkovém seriálu posledních desetiletí objevujeme s údivem nový typ hrdiny, kterým je stejně jako jeho sok nadčlověk, a oba tedy překračují meze a zákony svého druhu. Zlovolný duch už nemůže být poražen klasickými zbraněmi, protože při svých agresivních akcích proti zranitelnému lidstvu užívá své fantaskní přirozenosti, fluidní látky, která mu umožňuje libovolně měnit převleky a vzezření.

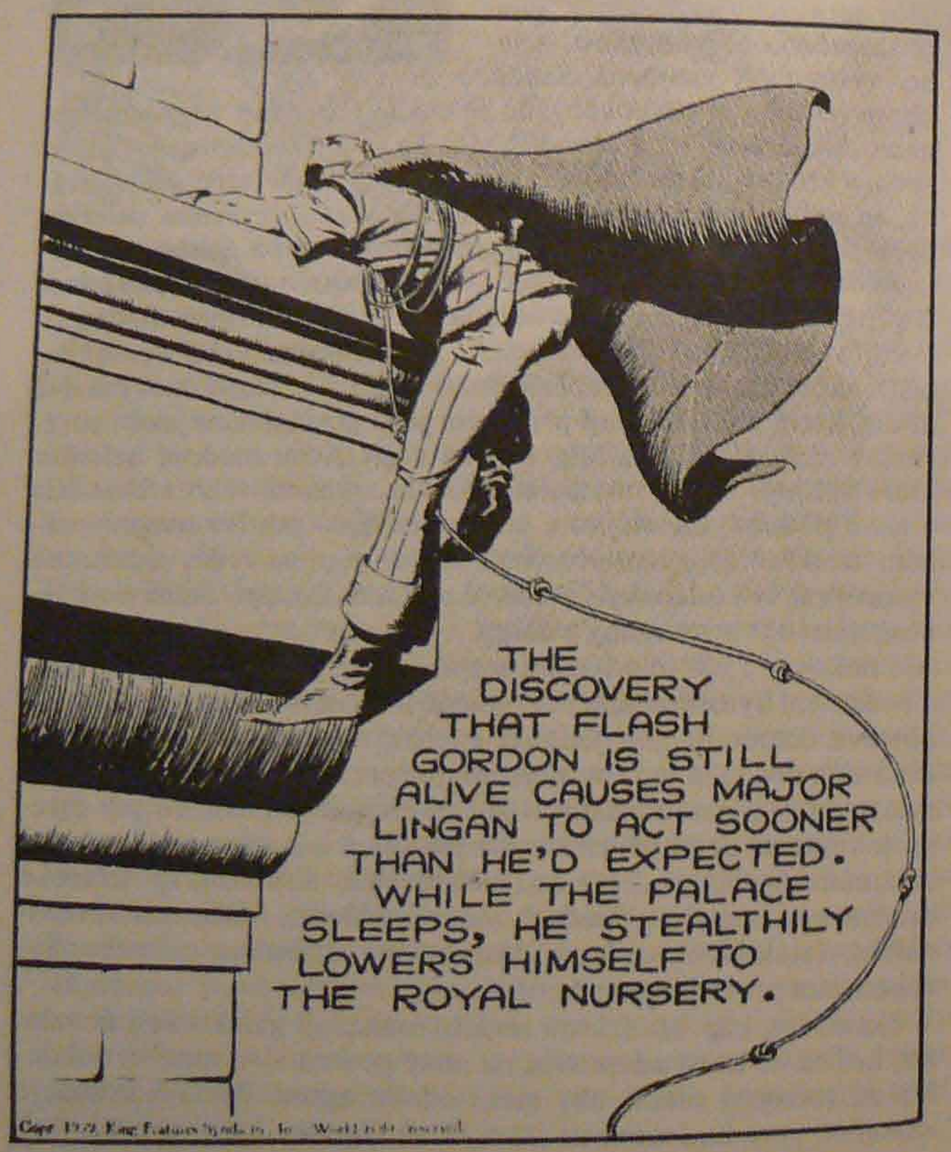
Hrdina samozřejmě neobětuje svůj spravedlivý charakter, svou přísloveční velkodušnost, a jeho vystoupení znamená naději, obnovení životní rovnováhy, do té chvíle ohrožené. Absolutní negace, dosud všemocně vévodící, vidí, že je její svrchovanost ohrožena, a křehké lidské bytosti, která se zdála nenávratně zlikvidována, se nabízí nečekaná šance. Zahlédla vlající červenou pelerínu *Supermana* nebo bílou pelerínu s žlutým vzorem Kapitána Marvela, bílou pláštěnku s kapucí, jakou nosí Batman, zatímco jeho mladší přítel a asistent Robin se objevuje v pláštěnce žluté. Možná že vycítí ve vzduchu zelenou pelerínu Specterovu nebo nezvyklou přítomnost Cartera Halla, *Létajícího muže. The Hawkman* má dvě křídla, která mu umožňují při plnění jeho poslání létat jako neuvěřitelný pták. Křídla za letu vlastně tvoří živou modrou pelerínu, která spojuje Ikarův mýtus se siluetou spravedlivého archanděla v nové podobě. Lhostejno v jaké podobě ho postřehneme, v reálném nebo fantastickém prostředí, hrdina musí na velké vzdálenosti vystavovat své odznaky. Nesmí se nad ním vznášet žádná pochybnost, musí být poznatelný z dálky.

Ale dokonce i v této poslední etapě, kdy je připuštěn zázrak, nadčlověk není bytostí náležející výlučně ireálnu. Ve skutečnosti každá postava disponuje jen jedinou energií, vystupňovanou navzdory zákonům druhu, a jen tím přestupuje fyzický řád. Hrdina zneužívá tuto svou zázračnou vlastnost jen ve vrcholných momentech agrese. Jakmile se učiní přítrž zlovolným silám a život je vrácen svým zákonům, hrdina se noří do své obvyklé, diskrétní, společenské existence, v nemálo případech matné, vybledlé. Může se stát novinářem, detektivem, vědcem, důstojníkem, džentlmenem nebo člověkem bez přesného zaměstnání.

V okamžiku, kdy *obrázkové seriály* naznačují galaktickou povahu zla, hrdina se musí adaptovat na nové podmínky a musí být obdařen zázračnými silami, aby mohl odolat agresi. Postava odhaluje zázračné rysy budoucnosti jako *Flash Gordon*, který zavedl druh

jedinečné fantazie — spojuje bujnou fantazii Alex. Raymonda s prvky tradiční ikonografie, například fyziognomii stejně jako hrdinovu čistotu. Zdá se, že předčasnou smrtí Alex. Raymonda tajemství tohoto komplexu je nenávratně ztraceno.

Dílo Lee Falka /Čaroděj Mandragora a Fantom/ a Stana Leea /Silver Surfer, Fantastic Four, Spiderman/ otvírá jiná okna do nitra imaginárního. *Mandragora* hypnotizuje své soky. *Specter*, odhmotněný detektiv, protože skutečně zemřel, je opravdu nezranitelný, *Spiderman* získal šestý smysl a mimořádnou pohyblivost. S těmito čtyřmi fantastickými postavami se zázračná vize stává absolutní a znovu je nalezen duch epopeje. Red Richard, elastický muž, může dát svému tělu jakoukoli formu, protože je roztažitelné a donekonečna měnitelné. Sue, jeho žena, se může učinit neviditelnou a v nesnadných momentech může obklopit své partnery ochran-



ným silovým polem. Ben Grimm je jakýsi fantastický Porthos obdařený titánskou silou, ale uvědomuje si svou deformaci a sní — aniž se mu to může podařit — o návratu do lidské podoby. A konečně Johny Storm, zvaný *Human Torch*, je schopen létat změněn v živý oheň, kterým spaluje své protivníky. Hrdina vychází samozřejmě z bohaté lidové imaginace a získává netušené metafyzické implikace.

Jordan Chimet
Hrdinové
fantomy
myši

ZÁBAVA NEBO UMĚNÍ

Obrázkový seriál je v poslední instanci příběhem podobajícím se kreslené grotesce a fotorománu, ale rozdíly jsou mnohem zřetelnější než pouta, která je sbližují. *Comics* postupně odhalily své zákony, prvky, rysy a výrazové prostředky, jimiž se definují a které jim beze zbytku náležejí.

Na strnulé ploše novin obrázkový seriál přinášel maximum možného pohybu, rozruchu, napružené energie a životní elán. Postavy jsou vždycky vtaženy do akce, která od nich vyžaduje všechny schopnosti a ctnosti, fyzický pohyb. Hrdinové sdělují význam svého postoje, svou volbu a náklonnost stejně jako rivalitu nejen pohybem těla, ale i slovy. Tady se objevuje jeden ze specifických prvků obrázkového seriálu, který nás odjakživa překvapuje, *balón* umožňující slovu, aby se včlenilo do obrazu. *Balóny* jsou jakési aerostaty plující svobodně ve vzduchu, naplněny nejčistším plynem, jaký by si mohl nejvíc přát nebeský vzduchoplavec, lidským dechem a někdy vzduchem myšlenky, éterem vzpomínky. Slova jsou psána ve vzduchu, vyvíjejí se jako vzdušní hadi v kolosálním linkovaném sešitu. Už neevokují beztížnost hudby, ale konkrétnost hmoty. Slovo se stává v obrázkovém seriálu stejně tak určitým jako strom. Zasazeno do země, mohlo by vypučet.

Možná že obrázkový seriál neurčitým způsobem vycítil — stejně jako obvykle umění intuitivně poznává velké problémy přítomnosti nebo to, co se brzy může stát velkým problémem —, že jediná důvěryhodná abeceda je nakreslená čára, která nezrazuje. Nebo chcete-li čára, jejíž zrady s sebou nenesou vážné následky. V *comics* slovo znovu odhaluje svou nevinnost a vzdává se podružných smyslů ve prospěch jediného základního. Je možná chudší v implikacích, ale ať už je to jak chce, získává za to jedinečné privilegium žít čestně ve světě lidí. Jeho předci, jež jsme už pokládali za nepoužitelné: halasy, výkřiky, onomatopoie — tento obrovský, ale rozplizlý, primitivní materiál je rehabilitován, přiznává se mu realita stejně jako magie ztracené a znovuvynalezené prostoty. *Comics* se tak stávají neuvěřitelnou oblastí míru, smířením mezi konkrétním světem a úžasným světem slova odhalujícím společný pramen jejich existence.

A tak počáteční zábava se v průběhu jeho krátké historie stává jazykem, zrcadlem tajných přání stejně jako ne vždycky přiznaných tabu společnosti, inventářem základních jistot a nakonec, co se podaří každému autentickému umění, základním poetickým obrazem možného lidstva.

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.