

Mýtus Supermana

Nadmíru důležitým symbolickým obrazem je právě Superman.⁷ Coby hrdina obdařený schopnostmi, jaké obyčejný člověk postrádá, představuje konstantu lidové představitivosti od Herkula k Siegfriedovi, od Orlanda k Pantagruelovi a k Peteru Panovi. Jeho výjimečné schopnosti se často vracejí zpátky do lidské dimenze a stávají se pouze neobvyklou realizací schopností přirozených, lstivosti, hbitosti, válečnického umění, ba dokonce i logiky, inteligence a postřehu, jak je to vlastní třeba Sherlocku Holmsovi. Ve společnosti mimořádně nivelizované, v níž psychologické poruchy a komplexy méněcennosti jsou na denním pořádku, kde je člověk jen položkou v rámci organizace, která rozhoduje za něho, kde individuální potence, nevybije-li se ve sportu, je přemožena pomocí stroje, který nahrazuje člověka a determinuje dokonce i jeho pohyby, tam hrdina prostě musí v co nejširší míře realizovat

⁷ Pokud by to někdo nevěděl, pak v Itálii a možná i jinde je známý i jako Nembo Kid.

představy o moci a síle, jaké obyčejný občan v sobě sice chová, ale v žádném případě nemůže ukojit.

Superman je mýtus typický právě pro tento druh čtenářů. Superman není pozemšťan, na Zemi přišel jako chlapec z planety Krypton. Tato planeta byla ohrožena kosmickou katastrofou a Supermanův otec, obezřetný a šikovný vědec, zachránil syna tak, že jej vsadil do kosmické lodi. Superman sice vyrostl na Zemi, je však obdařen nadlidskými schopnostmi. Má prakticky neomezenou sílu, pohybuje se rychlostí světla a díky ní dokáže překonat i časovou bariéru a konat návštěvy v jiných historických epochách. Pouhým tlakem ruky umí vyvolat třeba v uhlí žár, který je proměněn v dýmáky, nadzvukovou rychlostí, během několika vteřin dokáže pokácet les, zpracovat dřevo a vyrobit z něj loď nebo postavit osadu, umí projít horou, zvedá zaoceánské lodě a bourá, nebo naopak staví přehradu, s pomocí paprsků X jeho zrak proniká hmotou na prakticky neomezenou vzdálenost, stačí mu podívat se na jakýkoliv kov, aby jej roztavil, a díky zázračnému sluchu zaslechne cokoli kdekoli. Je hezký, uctivý, hodný a ochotný, jeho život, to je vlastně boj proti zlu a policie v něm má neúnavného pomocníka.

Přesto všechno se však nenachází mimo možnosti identifikace se čtenářem. Superman žije na zapřenou mezi obyčejnými lidmi jako novinář Clark Kent, člověk zdánlivě plachý a bázlivý, stydlivý a nijak zvlášť inteligentní, nešikovný a krátkozraký, snadná oběť své matriarchální a nenasatné kolegyně Lois Laneové, která jím pohrdá, protože je šíleně zamilovaná do Supermana. Z hlediska narativního je Supermanova dvojí totožnost velice užitečná, protože umožňuje různě členit jeho dobrodružství, záměny identity, dramatické napětí, jaké obvykle vládne v detektivním románu. Z hlediska mýtopoietického je tento nápad dokonce vynikající, protože Clark Kent ztělesňuje velice věrně

a přesvědčivě průměrného, obyčejného čtenáře, zakomplexovaného a obklopeného neúctou bližních, díky čemuž *accountant* jakéhokoliv amerického města může potají chovat naději, že se jednou taky promění v Supermana a vyhradí si ztracená léta, kdy žil jako průměrný člověk.

Struktura mýtu a civilizace románu

Poté, co jsme načrtli neoddiskutovatelnou mytologickou konotací postavy, bude třeba vymezit narativní struktury, s jejichž pomocí je tento „mýtus“ čtenářům den co den, nebo jednou za týden předkládán. Existuje totiž základní rozdíl mezi figurou, jakou je Superman, a figurami tradičními, jako jsou hrdinové mytologie klasické a severské, nebo postavy z oblasti náboženské.

Náboženský obraz se tradičně zakládá na postavě původu božského či lidského s neměnnými, jednou provždy danými charakteristickými rysy nebo nevratným příběhem. Nedalo se vyloučit, že za postavou se mimo její charakteristické rysy nachází i příběh, ten se však už sám vymezil do předem dané podoby a přispěl k vytvoření definitivní fyziognomie postavy.

Jinými slovy řečeno, řecká socha mohla zobrazovat Herkula nebo výjev některého z jeho siláckých činů, v obou případech, a to v druhém více než v prvním, byl Herkules nazírán jako někdo, kdo má za sebou určitý příběh, a právě tento příběh charakterizoval jeho božskou fyziognomii. Příběh se tak či onak odehrál a nešel vzít zpátky. Herkules nabyl své konkrétnosti v časovém vývoji událostí, tento vývoj se však uzavřel a postava symbolizovala jeho průběh, byla jeho definitivním záznamem a soudem nad ním.

Zobrazení mohlo mít narativní strukturu, pomyslete jen na sérii fresek Objevení kříže nebo na bezmála filmový příběh klerika Theofila, který zaprodá duši ďáblu a je zachráněn Marií Pannou na tympanonu v Souillaku. Sakrální zobrazení nevyučovalo vyprávění, bylo to však vyprávění nevratného chodu událostí, v němž se sakrální postava jednou provždy definovala.

Komiksová postava naopak vzniká v rámci *civilizace románu*. Vyprávění v dávných civilizacích bylo skoro vždycky vyprávění něčeho, co se už stalo a co posluchači už znali. Příběh paladýna Orlanda bylo možné nesčetněkrát vyprávět, posluchači ale už věděli, co se s jejich hrdinou bude dít. Italský básník Pulci přebírá karolínský cyklus legend, nakonec nám však poví stejně jen to, co jsme už věděli, a sice že Orlando zemřel v Roncisvallu: posluchači se nechtěli dozvědět něco nového, chtěli vyslechnout mýtus, projít si znova běh událostí, který už znali a v němž mohli hledat a nacházet stále větší a hlubší zalíbení. Různé dodatky a romantická příkrášlení samozřejmě nescházely, vůbec však neporušovaly definitivnost vyprávěného mýtu. Nejinak fungovala i plastická a malířská vyprávění v gotických katedrálách nebo v renesančních a protireformních chrámech. Vyprávělo se tu, a často dramaticky a se vzrušením, to, *co se už stalo*.

Romantická tradice (a není důležité, zdali se kořeny tohoto postoje objevují o hodně dřív než sám romantismus) nám naopak nabídne vyprávění, v němž hlavní zájem čtenáře se přesune a upře k nepředvídatelnosti toho, co se stane, a tudíž k invenci zápletky, která se tím pádem vysune do popředí. To, co se děje, se nestalo *před* vyprávěním, ale děje se *při* vyprávění a konvenčně autor vlastně neví, co se stane.

V době, kdy k němu došlo, nečekaný zvrat v Oidipově příběhu, když díky Tiresiovu odhalení sám odhalí svou vi-

nu, u posluchačů fungoval ne proto, že by mýtus neznali a obrat je zaskočil, ale proto, že mechanismus *bajky* je podle aristotelských zásad s pomocí soucitu a děsu dokázal proměnit v účastníky příběhu a mohli se tudíž vžít do situace a do postavy. Ale když Julien Sorel vystřelí na paní de Renal, nebo když Poeův detektiv objeví pachatele dvou zločinů v Rue de la Morgue a když Javert splácí svůj dluh Jeanu Valjeanovi, jsme naopak svědky zvratu v ději, jehož nepředvídatelnost je částí invence a nabývá estetické hodnoty v kontextu nové narativní poetiky nezávisle na *výmluvnosti* (abychom použili termínu Aristotelova), s jejíž pomocí je fakt sdělován. Tento jev se stává tím důležitější, čím je román lidovější a *feuilleton* určený masám – dobrodružství Rocambola nebo Arsēna Lupina – má jedinou řemeslnou hodnotu, a tou je právě důmyslná invence nečekaných faktů.⁸

Tato nová dimenze vyprávění se platí menší „mýtizovatelností“ postavy. Postava mýtu ztělesňuje zákon, univerzální požadavek, a musí tedy být do určité míry předvídatelná, nesmí nás zaskočit a překvapit; postava románu chce naopak být jedním z nás, a to, co se jí může přihodit, je stejně tak předvídatelné jako to, co se může přihodit nám. Postava tak nabude toho, čemu budeme říkat „estetická univerzálnost“, což je jakési spoluúčastenství, schopnost stát se kritériem chování a pocitů, které jsou společné také nám všem, nenabude však univerzálnosti, která je vlastní mýtu, nestane se hieroglyfem, emblémem nadpřirozené reality, protože je už emblémem univerzálního výsledku jedné partikulární záležitosti. Proto také este-

⁸ Řekli bychom, že hodnota, o níž usiluje tento typ narativní literatury, by se dala definovat v poloze hojnosti „informace“, informace kvantitativně měřitelné. Srv. naši knihu *Opera aperta*, kapitolu *Apertura e teoria dell'informazione*.

tika románu musela kvůli této postavě oprášit starou kategorii, jejíž požadavek se projeví, jakmile umění opustí území mýtu, kategorii „typična“.

Mytologická postava komiksu se tím pádem ocitla v následující podivné situaci: musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí tudíž nutně znehybnět v emblematické utkvělosti, díky níž je také okamžitě k poznání (a to je přesně případ Supermana), jelikož je však komercializována v rámci produkce „románové“, pro publikum, které čte „romány“, musí se podrobit vývoji, který je, jak jsme viděli, charakteristický pro vývoj postavy románové.

Pro řešení této situace se nabízejí různé kompromisy a prozkoumání dějů v komiksu z tohoto hlediska by jistě bylo velice poučné. My se zde však omezíme na zkoumání figury Supermana, jelikož ji vidíme jako krajní případ hrdiny, který má zpočátku a *per definitionem* veškeré charakteristické rysy hrdiny mytického, a přitom je vsazen do románové situace současného typu.

Zápletka a konzumování postavy

Zápletka tragická, jak stanoví Aristoteles, nastává, ocitne-li se postava v řadě událostí, peripetií a prozření budících soucit a děs a vrcholících katastrofou, a k zápletece románové, dodáváme, zase dochází, jestliže se tyto dramatické uzly rozvíjejí v souvislé a členité řadě, která je v lidovém románu sama sobě cílem a musí se tedy co nejvíce, *ad infinitum*, prodlužovat. *Tři mušketýři*, jejichž dobrodružství pokračují knihou *Po dvaceti letech* a jakž takž se uzavírají vikomtem de Bragelonne (v té době se už ale objevují parazitní vypravěči dobrodružství jejich synů, líčí například srážku mezi d'Artagnanem a Cyranem z Ber-

geraku, a tak podobně) jsou právě příkladem narativní zápletky, která se nastavuje jako tasemnice a má se tím víc k životu, čím víc se dokáže živit nekonečnou řadou nešod, překážek, krizí a jejich řešení.

Superman, který je *per definitionem* postavou, již nemůže nic a nikdo klást odpor, se nachází ve svízelné narativní situaci hrdiny bez protivníků, a tím pádem bez možnosti rozvoje. K tomu se připojuje skutečnost, že z ryze komerčních důvodů (vysvětlitelných rovněž s pomocí průzkumu sociální psychologie) jsou jeho dobrodružství prodávána publiku lenivému, které by nepřehledný vývoj událostí, co by je nutil po celé týdny namáhat paměť k činnosti, k smrti vyděsil, takže příběh se pokaždé odbude na několika stránkách, dokonce i týdně vycházející sešity přinášejí dva či tři ukončené příběhy, z nichž každý předloží, rozvine a vyřeší svůj zvláštní narativní uzel, aniž by po sobě zanechal nějaké odpadky. Jelikož je esteticky a komerčně zbaven základních možností narativního rozvoje, Superman působí autorům námětů řadu svízelných problémů. Proto jsou čas od času zkoušeny nejrůznější formule, které by vedly k vyvolání a zdůvodnění kontrastu, tak třeba Supermana ozáří kryptonit, kov meteorického původu, který si jeho protivníci pochopitelně snaží všemožně opatřit, aby jednou provždy vyřídili vykonavatele spravedlnosti nad jejich zločiny, a ztratí prakticky vládu nad svým tělem. Jenže coby bytost obdařená supermocemi nejen fyzickými, ale i intelektuálními, Superman si snadno najde prostředek, jak z nesnází vyvážnout, a také skončí coby vítěz. Navíc je třeba brát v úvahu, že atentát na jeho schopnosti s pomocí kryptonitu ostatně nenabízí coby zápletka ani dostatečně širokou škálu možností a musí být používán velice šetrně.

Nezbývá tedy než Supermana postavit tváří v tvář celé řadě překážek, budících podiv svou nepředvídatelností, v podstatě však pro něho překonatelných. V tom případě

dochází ke dvěma efektům: působí se na čtenáře nezvyklostí překážky, což jsou různé ďábelské vynálezy, mimozemšťané vybavení neuvěřitelnými schopnostmi, stroje, které cestují v čase, experimenty, při nichž vznikají nestvůry, lsti zlých vědců, kteří chtějí Supermana odstranit s pomocí kryptonitu, zápasy s bytostmi vybavenými týmiž superschopnostmi, jako třeba se skřítkem jménem MXYZPTLK, který přišel z páté dimenze a může tam být zahán zpátky, jestliže ho Superman přinutí, aby své jméno vyslovil pozpátku (neboli jako KLTPZYXM), a tak podobně. Díky nepochybné nadřazenosti našeho hrdiny je však všechno rychle vyřešeno a vyprávění nepřekročí rozměr *short story*.

Tím se však nic neřeší. Po překonání překážky, a to v čase stanoveném komerčními požadavky, Superman tak či onak stejně ale *něco vykonal*, jako postava má za sebou čin, který se zapisuje do jeho minulosti a zatěžuje jeho budoucnost, jinými slovy řečeno udělal další krok směrem k smrti, zestárl, i když třeba jen o hodinu, obohatil skladiště svých zkušeností a nemůže to vzít zpátky. *Jednat* znamená pro Supermana stejně jako pro každou jinou postavu (a pro každého z nás) opotřebovávat se, *konzumovat se*.

Superman se však konzumovat nemůže, protože mýtus je nekonzumovatelný. Postava klasického mýtu se stává, jak jsme viděli, nekonzumovatelnou, protože k esenci mytologického podobenství patří právě skutečnost, že se už jednou konzumovalo v nějaké exemplární akci, a přitom je pro ně stejně tak esenciální možnost neustálého znovuzrození díky tomu, že symbolizuje jakýsi vegetativní cyklus nebo v každém případě aspoň cirkulárnost událostí a samotného života. Superman je však mýtus pod jednou podmínkou, a sice že bude zařazen do každodenního života, do přítomnosti, že bude zdánlivě (i když je obdařen vyššími schopnostmi) uveden do souvislosti s podmínkami našeho života a naší smrti. Superman coby nesmrtelná bytost by přestal být člo-

věk a stal by se z něho bůh a identifikace čtenářů s jeho dvojitou osobností (pro niž byla právě jeho dvojí identita vymyšlena) by ztratila půdu pod nohama.

Superman musí tudíž zůstat nekonzumovatelný a přitom se nechat konzumovat podle norem každodenního života. Má charakteristické rysy nadčasového mýtu, jako takový je však brán jen díky tomu, že je činný v každodenním světě lidské časnosti. Narativní paradox, který ti, kdož pro Supermana píší náměty, musí tak či onak a třeba i nevědomky řešit, si vyžaduje v poloze časnosti řešení paradoxní.

Konzumování a čas

Už od dob Aristotelovy definice, která jej prezentuje jako „číslo pohybu dané tím, co je napřed a co je potom“, čas implikuje pojem *následnosti*, a Kantova analýza jednou provždy ustanovila, že tato idea musí být spojena s ideou *kauzality*. „Bez tohoto zákona se naše senzibilita neobejde a podmínkou veškerých percepčí je tedy požadavek, aby Čas předchodí nutně determinoval Čas následující.“⁹ Tuto ideu si podržela i relativistická fyzika, a to vůbec ne při studiu transcendentálních podmínek percepčí, ale naopak při definování povahy času v rovině kosmologické objektivity, kdy se čas jevil jako *posloupnost kauzálních zřetězení*. Z těchto Einsteinových pojmů vycházel Reichenbach, když nedávno znovu definoval posloupnost času jako posloupnost příčin, posloupnost otevřených kauzálních zřetězení, jež se uskutečňují v našem vesmíru, a *směr času* jakožto *narůstající entropii* (navázal tak i v teorii informace na pojem z termodynamiky, který několikrát zaujal filozofy do té míry, že si jej v problematice nevrtnosti času přivlastnili.¹⁰

⁹ Viz *Kritiku čistého rozumu*, Analytiku principů, kap. II. část 3.

Napřed determinuje kauzálně *potom* a řada těchto determinací nemůže být sledována v opačném směru, aspoň ne v našem vesmíru (na základě epistemologického modelu, s jehož pomocí si vysvětlujeme svět, v němž žijeme), zato je však nezvratná. Že jiné kosmologické modely mohou předvídat jiná řešení tohoto problému, to je známá věc, v rámci našeho každodenního chápání událostí (a v důsledku toho i v rámci strukturace narativní postavy) však právě tato koncepce času nám umožňuje pohybovat se a rozeznávat události a určovat jejich směr.

I když v jiné rovině, stále však na základě řádu založeného na *napřed* a *potom* a na kauzálnosti od *napřed* k *potom* (a odlišným důrazem na determinovatelnost *napřed* oproti *potom*) existencialismus a fenomenologie přesunuly problém času v rámci struktur subjektivity a na pojmu času založily své diskuse o akci, možnosti, projektu a svobodě. Čas jako *struktura možnosti* je právě problémem našeho pohybu směrem k budoucnosti, kdy za sebou zanecháváme minulost, a ať už je tato minulost vzhledem k naší svobodě projektovat (projekt nás však vlastně nutí zvolit si to, čím jsme už byli) nazírána jako zablokování, nebo ať už je chápána jako základ možností budoucích a tudíž i možností uchovat si nebo pozměnit to, čím jsme už byli, uvnitř vymezených mezí svobody, stejně však v rovině vývoje a pokračující pozitivní operativnosti (na jedné straně máme na mysli Heideggera a jeho knihu *Sein und Zeit*, na druhé Abbagnana), ve všech těchto i jiných případech podmíněnost a souřadnice našich rozhodnutí byly objeveny ve třech extázích časnosti a ve vzájemném artikulovaném vztahu mezi nimi.

Jestliže, jak říká Sartre, „minulost je narůstající totalita bytí o sobě, již jsme“, a jestliže touto minulostí, chci-li se

¹⁰ Srv. především Hans Reichenbach, *The Direction of Time* (Un. of California Press, 1956).

vztáhnout směrem k možné budoucnosti, být musím a nemohu jí nebýt, pak mé možnosti zvolit si či nezvolit si budoucnost záleží v každém případě na činech, které jsem vykonal a které mě konstituovaly jako výchozí bod mých možných rozhodnutí. A mé rozhodnutí se okamžitě, sotva je rozhodnuto, konstituuje jako minulost a modifikuje tím to, co jsem, a poskytuje další platformu následným projektům. Pokud klást problém svobody a odpovědnosti za naše činy ve filozofické rovině má vůbec nějaký smysl, pak báží pro argumentaci, výchozím bodem pro fenomenologii těchto činů je stále ještě struktura času.¹¹

Pro Husserla „já je svobodné coby já minulé. Minulost mě totiž determinuje a determinuje tudíž i mou budoucnost, ale „osvobozuje“ minulost... Můj čas je moje svoboda a na mé svobodě závisí to, že mé bytí, které se už stalo, mě si-cce determinuje, ale ne úplně, protože pouze z budoucnosti, s níž se nachází v neustálé syntéze, si bere svůj obsah.“¹² Takže je-li „já svobodné coby já už vymezené a zároveň coby já, které teprve má být, pak v této svobodě, tak silně podmíněné a zatížené tím, co bylo a co v nezvratné míře setrvává, existuje i „bolestnost“ (Schmerzhaftigkeit), která je vlastně „fakticitou“.¹³ Takže pokaždé, když dělám projekt, uvědomám si tragičnost stavu, v němž se nacházím, aniž bych z něj mohl vyjít: stejně však projektuji, a to prá-

¹¹ Co se Sartra týče, máme na mysli *L'être et le néant*, kap. II.

¹² Gerd Brand, *Svět, Já a Čas v nevydaných Husserlových rukopisech* (Milán, Bompiani 1960), str. 218–219 (z rukopisů C 4, str. 12, a C 13 III, str. 11).

¹³ Tamtéž, str. 220 (rukopis C 2 III, str. 3). Srovnajte si se Sartrem: „Já jsem svou vlastní budoucností v neustálé perspektivě a možnosti nebýt jí. Odtud pramení úzkost, kterou jsme popsali předtím, a jež vychází z toho, že nejsem dostatečně budoucností, kterou bych měl být, a která by poskytovala smysl mé přítomnosti; jsem bytí, jehož smysl zůstává provždy problematický.“ (*L'être et le néant*, kap. II, 1 C.)

¹⁴ Rukopis C 2 III, str. 4 (Brand, str. 221).

vě proto, že proti zmíněné tragičnosti kladu možnost pozitivnosti, jež je změnou toho, co je a co já neuskutečňuji zároveň s tím, jak se vztahuji k budoucnosti. Projekt, svoboda a stav se tudíž artikulují a já tuto spojitost struktur svého počínání pociťuji jako *zodpovědnost*. To si uvědomuje Husserl, když tvrdí, že v této možnosti našeho já být „vedeno“ směrem k možným cílům se ustavuje cosi jako „ideální teleologie“ a že „budoucnost coby možnost respektu vůči původní futuritě, v níž stále ještě tkvím, je univerzální prefigurací smyslu života“.¹⁴

Jinými slovy řečeno, *být sebou*, situované do časové dimenze, způsobuje, že sice pociťuji závažnost a obtížnost svých rozhodnutí, ale současně také to, že se rozhodnout musím, že jsem to já, kdo se musí rozhodnout a že toto mé rozhodování se spojuje s nekonečnou řadou *muset se rozhodnout*, týkajících se všech ostatních lidí.

Zápletka bez konzumování

Jestliže při veškeré odlišnosti důrazů na ni kladených je to dnes právě tato koncepce času, na níž se zakládají současné diskuse o člověku a jeho osudu a podmínkách, pak tomuto pojetí času se narativní struktura Supermana zcela rozhodně vymyká, aby si uchovala situaci, kterou jsme už vylíčili.

V Supermanovi se tudíž ocitá v krizi celá jedna koncepce času a tříští se tu samotná jeho struktura, a to všechno se neděje v rámci času, *o němž se vypravuje*, ale času, *v němž se vypravuje*. Což vlastně znamená, že i když se v příbězích našeho hrdiny mluví o fantastickém cestování v čase a Superman, jak cestuje budoucností i minulostí, vchází do styku s osobami z různých dob, nemělo by mu to bránit v tom, aby nebyl zahrnut do vývoje a konzumování, které je, jak jsme zjistili, smrtelně ne-

bezpečně jeho přirozenosti mytické figury. Klidně můžeme akceptovat konzumologické paradoxy, jako třeba Lan-gevinův, podle něhož astronaut cestující několik let kosmickým prostorem rychlostí světla při návratu na Zemi (když sám zestárl o dobu, kterou procestoval) najde všechny ostatní už dávno po smrti, protože na Zemi od jeho odjezdu uběhla staletí, takovéto vykloubení obvyklých zákonů času však vztah mezi astronautem a jeho původním prostředím vůbec nedokáže vyjmout z procesu zkonzumování.

V příbězích se Supermanem čas, který je uveden do krizového stavu, je naopak *čas vyprávění*, neboli pojem času, který spojuje jeden příběh s druhým.

V jednom příběhu Superman vykoná určitý čin (například zlikviduje gangsterskou bandu) a příběh tím končí. Buď ještě v téže *comic book* nebo následující týden v novinách se objeví příběh nový. Kdyby tento příběh Supermana převzal tam, kde jej opustil příběh předešlý, pak by náš hrdina vykročil směrem k své smrti. Na druhé straně začít příběh a nenaznačit, že před ním už k nějakému došlo, by sice znamenalo postupně Supermana vyjmout ze zákona zkonzumování, časem (Superman vychází od roku 1938) by si to však čtenáři uvědomili a začalo by jim to připadat komické – jak se to už ostatně stalo s postavou Little Orphan Annie, sirotky, která si své dětství plné nesnází nastavuje už desítky let a díky tomu se stává terčem satirických poznámek, které se dodnes objevují v humoristických časopisech, jako je *Mad*.

Osoby, které píší pro Supermana náměty, si vymyslely řešení mnohem obezřetnější a nepochybně originálnější. Spočívá v tom, že příběhy se rozvíjejí v jakémsi snovém ovzduší, které si čtenář vůbec neuvědomí, a v něm je důkladně změteno to, co bylo dřív, s tím, co přišlo potom, a vypravěč si počíná zhruba tak, jako by pokaždé na něco

zapomněl a vracel se, aby k tomu, co už bylo jednou řečeno, přidal další podrobnosti.

Takže dochází k tomu, že vedle příběhů Supermanových tu jsou příběhy se Superboyem, neboli Supermanem v době, kdy byl ještě kluk, nebo Superbabym, Supermanem v době, kdy byl dítě. Dále se na scéně objevila Supergirl, Supermanova sestřenice, přišla rovněž z Kryptonu, ještě než podlehl zkáze, takže veškeré děje, týkající se Supermana, díky této nové postavě (o níž prý doposud nepadla zmínka, protože žila pod cizím jménem v ústavu pro dívky a čekala, až bude moci být uvedena do světa, nyní však autorům poskytuje příležitost vyprávět znova všechno, u čeho byla, i když se o ní nemluvílo a čtenář o ní nevěděl, společně se Supermanem, kterého čtenář naopak sledoval) mohou být vlastně vyprávěny znova. S pomocí cestování v čase se může Supergirl, Supermanova vrstevnice, setkat se Superboyem a hrát si s ním, a při náhodném překonání časové bariéry se může sám se sebou v budoucnosti setkat i Superman. Jelikož však i to by mohlo nějak ovlivnit jeho následné skutky, jakmile dotyčná epizoda skončí, čtenář se dozví, že Superboyovi se to možná jen zdálo, a neví dál, na čem vlastně je. V této linii nejoriginálnějším řešením zůstává *imaginary tales*: jde o to, že veřejnost po autorech námětů vyžaduje pokračování příběhu určitým směrem: například proč si Superman nevezme za ženu novinářku Lois Laneovou, kterou už tak dlouhou miluje? Kdyby si ji vzal, učinil by, jak jsme už řekli, jen další krok směrem k smrti a vytvořil by předpoklad, který by nešel vzít zpět, zatímco je naopak třeba vymýšlet pro něho neustále nové narativní stimuly a uspokojovat „románové“ požadavky publika. Takže komiks vypráví, „co by se stalo, kdyby se Superman oženil s Lois“. Tento předpoklad je rozvinut ve všech dramatických implikacích,

nakonec se však čtenáři dostane upozornění, že šlo jen o příběh „imaginární“, který se ve skutečnosti neodehrál.¹⁵

Imaginary tales jsou stejně časté jako *untold tales*, neboli povídky týkající se událostí jednou už vyprávěných, v nichž se však „na něco zapomnělo“, takže je třeba je vyprávět znova z jiného úhlu a objevit další aspekty. V tomto masivním bombardování událostmi, které nejsou už navzájem propojeny žádnými logickými souvislostmi a nejsou už ovládány žádnou nutností, čtenář, aniž by si co uvědomil, ztratí prostě pojem o čase a začne žít v ima-

¹⁵ V tomto ohledu by nám mohlo být ku prospěchu hledisko, které zastává právě Roberto Giammanco (srv. *Dialogo sulla società americana*, Einaudi, Turín 1964, str. 218). Týká se trvale „homosexuální“ přirozenosti postav, jako je Superman nebo Batman (další komiksově varianty tématu „superschopnosti“). O tom, že tento aspekt opravdu existuje (především v Batmanovi), nemůže být pochyb, co se Supermana týče, spíš než o homosexualitu by však mohlo jít o „parsifalismus“. V Supermanovi skoro úplně schází „duch chlapské pospolitosti“, zřejmý naopak u postav, jako jsou Batman a Robin, Green Arrow a jeho partner a tak podobně. I když pracuje často společně s Legií superhrdinů budoucnosti (jde o mladé lidi vybavené mimořádnými schopnostmi, jakési eférické bytosti, je však dobré si všimnout, že obojího pohlaví), Superman spolupracuje i se svou sestřenicí Supergirl, a nedá se tvrdit, že by na nadbílání Lois Laneové (nebo Lany Langové, své dávné spolužačky, soupeřky Lois Laneové) reagoval jako znechucený mysogin. Spíš dává najevo stud a rozpaky zcela průměrného mladíka, který vyrostl v matriarchální společnosti. Na druhé straně řada kritiků si všimla jeho nešťastné lásky k Loris Lemarisové, mořské panně, která by mu však mohla nabídnout pouze *menage* v mořských hlubinách, kterýžto blahobytný exil Superman nemůže přijmout, protože by tím zradil své poslání. Spíš je pro něho charakteristická platoničnost citů, implicitně zahrnující cosi jako slib cudnosti, který nezávisí ani tak na jeho vůli, jako na výjimečnosti jeho situace. Chceme-li objevit strukturální důvody tohoto narativního faktu, nemůžeme se obrátit jinam než k našim předchozím poznámkám. Supermanův „parsifalismus“ je jednou z podmínek, které mu znemožňují „zkonzumovat se“ a chrání jej před událostmi (a tudíž i před během času) spojenými s erotikou.

ginativním světě, v němž, na rozdíl od toho, v němž žijeme my, oka řetězu příčin, místo aby byla otevřená (A vyvolává B, B vyvolává C, C vyvolává D a tak dále, do nekonečna), jsou uzavřená (A vyvolává B, B vyvolává C, C vyvolává D a D vyvolává A), a nemá tudíž smysl mluvit o časovém řádu, na jehož základě události našeho makrokosmu obvykle popisujeme.¹⁶

Dalo by se poznamenat, že neheldě na potřeby mýtopoietické a komerční zároveň, které do této situace nutí, v takovémto strukturálním uspořádání Supermanových příběhů se obráží, i když na nízké úrovni, série názorů v naší kultuře dosti rozšířených. Tyto názory se týkají pojmů kauzality, časovosti a nevratnosti událostí. Rovněž nemalá část moderního umění, od Joyce k Robbe-Grilletovi a k filmům, jako byl *Année dernière à Marienbad*, reflektuje situace z hlediska času paradoxní, jejichž modely se však objevují v epistemologických diskusích naší doby. Skutečnost je ovšem taková, že v dílech jako *Finnegans Wake* nebo *Dans le Labyrinthe* narušení časových vztahů je záležitostí zcela vědomou, a to jak u toho, kdo píše, tak u toho, kdo bude jeho počinu esteticky užívat, což znamená, že krize temporality má funkci výzkumu a zároveň odhalení a snaží se poskytnout čtenáři imaginativní modely, které by jej přiměly přijmout situace nové vědy a smířit tak činnost imaginace, navyklé na stará schémata, s aktivitou intelektu, který se opozažuje předpokládat nebo popisovat světy nezredukovatelné na obraz nebo na schéma. V důsledku toho tato díla (což by ovšem byla docela jiná záležitost) plní svou mýtopoietickou funkci tím, že obyvateli současného světa nabízejí jakousi symbolickou nápověď nebo alegorický diagram onoho absolutna, které věda

¹⁶ Srv. znova Reichenbach, *The Direction of Time*, cit. dílo, str. 36–40.

nerozřešila s pomocí některé z metafyzických modalit světa, ale jedním z možných způsobů ustavení našeho vztahu ke světu, a tudíž také jedním z možných způsobů, jak tento svět popsat.¹⁷

Supermanova dobrodružství tuto kritickou funkci vůbec nemají a časový paradox, na němž se zakládají, musí unikat čtenáři (a uniká pravděpodobně i jeho autorům), protože zmatený pojem o čase je jedinou možnou podmínkou věrohodnosti příběhu. Superman se coby mýtus udrží jen v případě, že čtenář ztratí přehled o časových vztazích, vzdá se uvažování na jejich základě a oddá se nekontrolovanému toku příběhů, které jsou mu sdělovány, a setrvává v iluzi trvalé přítomnosti. Jelikož mýtus není exemplárně izolován v jedné dimenzi věčnosti, ale musí být ponořen, aby čtenář na něm mohl mít účast, do toku právě probíhajícího příběhu, je tento příběh nutně popřen jako tok a nahlížen jako nehybná přítomnost.

Abyste si čtenář navykl na tento trvalý provoz zpřítomňování toho, co se děje, musí ztratit povědomí o tom, že to, co se děje, se musí dít ve shodě se zásadami tří temporálních extází. Jakmile o nich ztratí povědomí, zapomene i na problémy, které s nimi souvisejí, a sice na existenci svobody, možnost dělat si projekty, povinnost dělat si je, trýzeň, kterou každý projekt obnáší, a odpovědnost, která z něj vyplývá, a nakonec i na samotnou existenci lidské pospolitosti, jejíž pohyb vpřed se zakládá právě na mém projektování.

¹⁷ Toho, kdo by chtěl tyto myšlenky poznat hlouběji, odkazujeme k našemu dílu *Opera aperta – Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (Milán, Bompiani 1962), zvláště ke kapitolám *La poetica dell'opera aperta* a *Dalla „Summa“ al „Finnegans Wake“*.

Superman jako model nesamostatnosti

Analýza, kterou jsme zde navrhli, by byla poněkud abstraktní a mohla by se zdát skeptickou a apokalyptickou (budila by zkrátka dojem rétorické varianty na vysoké problémové úrovni faktu, který pro tento postup nemá náležitou dimenzi), kdyby člověk, který Supermana čte a pro něhož byl Superman vytvořen, nebyl tíž, jímž se zabývaly různé sociologické výzkumy a který byl definován jako člověk „nesamostatný“. Nesamostatný člověk je ten, který žije v komunitě s vysokou technologickou úrovní a partikulární společenskou a ekonomickou strukturou (v tomto případě založenou na ekonomii konzumní), jemuž se neustále dostává všemožných pokynů a rad (od reklamy, od televize, od přesvědčovacích kampaní probíhajících ve všech rovinách každodenního života) ohledně toho, co si má přát a jak to má získat s pomocí prefabrikovaných kanálů, které jej zbavují nutnosti zodpovědně a s rizikem projektovat. Ve společnosti tohoto typu dokonce ani ideologická volba není provokována, neznamená vybití k úvaze a racionálnímu zhodnocení, ale je „ukládána“, vnucována s pomocí utajeného spravování emotivních možností voliče. Heslo jako *I like Ike* odhaluje samotnou podstatu takového postupu, neboť neříká voliči: „Měl bys dotyčného člověka volit z důvodů, které ti tu předkládáme k úvaze“ (oproti tomu i barevné volební plakáty s kozákem, jak napájí koně v křtitelnici v chrámu Svatého Petra, nebo s vypaseným kapitalistou, který zavěšen do preláta se cpe za dělníkovými zády, jsou v podstatě pořád ještě výzvou, i když už opravdu jen velice okrajovou, k voliči, aby zauvažoval nad tím, co by následovalo, kdyby zvítězila ta či ona strana), ale v podstatě mu přikazuje: „Musíš mít rád jeho

a nikoho jiného.“ Volič není vyzván k projektu, ale dostane se mu rady, aby si přál něco, co vyprojektovali jiní.¹⁸

V reklamě stejně jako v propagandě a v *human relations* je absence „projektů“ v podstatě tím nejdůležitějším prvkem stabilizování paternalistické pedagogie, která si vyžaduje skryté přesvědčování subjektu o tom, že není zodpovědný za svou minulost, že není pánem své budoucnosti a v neposlední řadě že není ani podroben zákonům projektování na základě tří extází temporality, protože by to po něm vyžadovalo námahu a bolest, zatímco společnost je s to nabídnout nesamostatnému člověku výsledky projektů už připravených tak, aby odpovídaly jeho přáním, kterážto přání v něm ovšem byla vyvolána tak, aby

¹⁸ Komu se tyto formulace zdají být příliš radikální, ten ať si přečte v tomto ohledu příkladnou knihu *Jak se dělá prezident* od Theodora H. Whitea (Milán, Bompiani 1962). V této velice seriózní reportáži demokratického novináře, podporujícího společenský systém, který popisuje (coby ilustrace tohoto systému byla tato kniha akceptována jako učebnice na čtyřech amerických univerzitách), se dobytí moci člení do čtyř fází: 1) Skupina mužů se rozhodne dobýt moci, 2) prostudují si nálady a city veřejnosti, po níž musí vyžadovat konsensus, 3) uvedou do chodu psychologický mechanismus, který na tyto nálady a city působí tak, aby došlo k souhlasu veřejnosti na základě iracionálních motivací, 4) po dobytí moci uvedou do provozu „rozum“, za jehož jedině kvalifikované představitele se budou vydávat, aby politicky pracovali ve prospěch té části veřejnosti, která je zvolila. Je s podivem, že v této knize není zmínka o problému základů „rozumu“, podle něhož elita u moci bude jednat (rozumí se samosebou, že to bude *common sense* anglosaské tradice, historicky založený na morálním dědictví Otců Poutníků, teologicky garantovatelný prověřením s pomocí konkrétního úspěchu – viz vztah, který zjistil Weber mezi duchem kapitalismu a protestantskou etikou); přitom je však do značné míry explicitně stanoveno, že provoz tohoto „rozumu“ a veškeré z něho vyplývající projektování jsou záležitostí elity, která získala moc a která ji získala právě proto, aby předložila veřejnosti projekty, jež by byly přijatelné, a zbavila ji tedy možnosti projektovat si na vlastní účet.

v tom, co mu bude jako projekt nabídnuto, rozpoznal právě to, co by si on sám rovněž naprojektoval.

Analýza temporálních struktur v Supermanovi nám poskytl obraz *způsobu vyprávění*, který se zdá být spojen s pedagogickými zásadami, ovládajícími právě takovéto společnosti. Je možné stanovit souvislost mezi oběma jevy s pomocí tvrzení, že Superman není nic jiného než jeden z výchovných nástrojů určité společnosti, a destrukce času, o kterou usiluje, že je součástí projektu odvykání člověka na projekt založený na sebezodpovědnosti?

Kdybychom se na to zeptali tvůrců Supermana, odpověděli by nám záporně, a byli by pravděpodobně upřímní. Jenže kterékoliv primitivní společenství, kdyby se jich někdo vyptával na některý jejich rituální návyk nebo nějaké tabu, by přesně na týž způsob nebylo s to rozpoznat souvislost mezi jednotlivým tradičním počinem a obecným *corpusem* věr, který daná pospolitost vyznává, i s centrálním jádrem v podobě mýtu, na němž pospolitost stojí. Kdyby se někdo středověkého mistra zeptal, proč při vytesávání portálu katedrály dodržuje určité kanonické proporce, předložil by nejrůznější estetické a technické důvody, nikdy by však nedokázal povědět, že respektováním té které normy a šířením vkusu založeného na určitých proporcích vchází ve spojení s tematikou Řádu, na němž stojí struktura různých *Summae* a právních kodexů, hierarchie Impéria a Církve, a to všechno že se stabilizuje jakožto neustálé potvrzování, někdy teoretické a často nevědomé, radikálního přesvědčování, stvrzování ideje, že svět byl stvořený Bohem a že Bůh si při tvoření počínal podle určitého řádu a tento řád že by měl být reprodukován a vždy znova stvrzován každým dílem člověka. Takže aniž si toho řemeslník, když vytesával v symetrických žlábcích vous nějakého proroka, byl vědom, podvědomě dával svůj souhlas „mýtu“ tvoření. My dnes v jeho počí-

nu vidíme projev jednotného *kulturního modelu*, schopného reiterovat, opakovat se v každém svém sebenepatrnějším aspektu. S vědomím těchto poznatků moderní historiografie se můžeme opovážit předložit hypotézu kulturní antropologie, která by nám umožnila číst „komiksy“ se Supermanem jako *zrcadlení* společenské situace a jako periferní stvrzení platnosti obecného modelu.

II.

Obrana iterativního schématu

Nyní bychom mohli klidně poznamenat, že řada událostí, jež se opakují podle daného schématu (iterativně, což znamená, že každá událost vzejde z jakéhosi virtuálního začátku a nedbá toho, kam dorazila událost předchozí), není v lidovém písemnictví nic nového, ba naopak, je jednou z jeho nejcharakterističtějších forem. V této linii bychom si mohli připomenout, abychom uvedli vůbec nějaký příklad, příběhy pana Bonaventury, v nichž získání miliónu v závěru v ničem hrdinovu situaci nezměnilo, byl znova jako dřív bez prostředků, na pokraji bídy, *jako kdyby se předtím vůbec nic nestalo*, neboli *jako kdyby čas začal znova od začátku*. Záměrně jsme uvedli příklad, který mají dobře v paměti všichni italská čtenáři, aby nám osvětlil možnost použití „iterativního schématu“ na nějakém nevinném a roztomilém příkladu, protože průzračné kresbičky Sergia Tofana by se jen těžko daly podezírat ze skrytých paternalistických úmyslů, i když i v postavě Bonaventury by mohl být viděn dosti explicitní odraz tehdejší nuzné a nerozhodné Itálie, žijící v trvalé depresi a v důvěře v Prozřetelnost.

Na druhé straně právě na tomto „nápadu“ s iterativností, jak poznamenáváme i v jiné části této knihy, se za-

míme si, že na jedné straně se udržují při životě a komunikují díky své struktuře narativní série, a na druhé přispívají k definování struktury, která je vyslovuje coby strukturu cirkulární, statickou, coby nositele pedagogického poselství, které je svou podstatou založeno na ideji nehnutosti.

Svědomy občanské a svědomy politické

Supermanovy příběhy mají jeden charakteristický rys společný s jinými příběhy, rovněž založenými na postavách vybavených *superschopnostmi*. Skutečnost, že v Supermanovi se reálné prvky spájí do celku, který je pak mnohem sourodější, zdůvodňuje, proč jsme mu věnovali zvláštní pozornost, a nebude to náhoda, že Superman je ze všech hrdinů, o nichž jsme mluvili, koneckonců nejpopulárnější, není jenom zakladatelem celé jedné skupiny (ročník 1938) komiksů, ale je ze všech postav, které sem patří, stále ještě nejlíp vykreslený, má větší hloubku a od ostatních se odlišuje osobností, založenou na mnoha letech anekdotické existence. I když z důvodů, které na sebe vzal, a dalších, o nichž se ještě zmíníme, nemůže být definován jako *typ*, ze všech svých spolubratrů by o tento titul mohl nejspíš usilovat. Dále není možné nezmínit se o tom, že v jeho příbězích se vždycky nachází aspoň špetka ironie, a je na něm rovněž znát shovívavost autorů, kteří si při vytváření této postavy a jejích zážitků byli aspoň zčásti vědomi toho, že nevyrábějí „drama“ ani „dobrodružný román“, ale „komedii“. A z toho právě vychází obratné dávkování románových efektů, úsilí prodat tuto postavu s minimem sebeironie, což Supermana aspoň částečně chrání před nízcí komerční banalitou a vytváří z něho tak či onak „případ“. Jeho spolubratři nejsou na

tom hůř, většinou jde jen o fantomy, které bloudí z jednoho obrázku do druhého a jsou do té míry jeden druhým zástupní, že se s nimi nedá sympatizovat, natož si je oblíbit.

Pokračujme však popořádku. Superhrdiny můžeme dělit na ty, co mají nadpozemské schopnosti, a na ty, co mají normální vlastnosti pozemské, znásobené jen na nejvyšší míru. K prvním patří mimo Supermana ještě *The Manhunter from Mars* (Honicí pes z Marsu). O prvním toho víme už dost, ten druhý je Marfan, který se náhodou dostal na Zemi, kde v osobě detektiva Johna Jonese dělá jakéhosi policejního misionáře. Charakteristickým rysem Honicího psa z Marsu je to, že na sebe může okamžitě vzít podobu jakéhokoliv jiného člověka a také že může procházet pevnými tělesy. Jediným jeho protivníkem je oheň (ve funkci Supermanova kryptonitu). Jeho *petem* je Zuk, zvíře kosmického původu, vybavené mnoha *superschopnostmi*, analogie psa Krypta, *peta* Supermanova.²¹

Mezi hrdiny obdařenými pouze pozemskými schopnostmi nacházíme především dvojici Batman a Robin. Také se obvykle vydávají za někoho jiného (téma dvojí identity, z důvodů, o nichž jsme se už zmínili, je podstatné a bývá málokdy opomenuto) a na zavolání policie (reflektory proti temnému pozadí vykreslí na obloze obrovského netopýra) se v převleku, který připomíná netopýra, okamžitě dostaví tam, kde došlo k zločinu. Stejně jako v případě Supermana a Honicího psa z Marsu (a dalších, s nimiž se ještě seznámíme) i zde je nezbytný elastický přiléhavý trikot, který činí věrohodnými postoje těch, kdo třeba jako Giammanco v nich a v jejich mužné pospolitosti nacháze-

²¹ Mimochodem, blízkým příbuzným Honicího psa z Marsu je Radar, výrobek italsko-francouzské produkce, který na sebe může vzít podobu zvířete, jakmile i z daleka zaslechne něčí volání o pomoc.

jí homosexuální prvky. Batmanovou a Robinovou specialitou je přelétání z budovy na budovu pomocí soustavy dlouhých lan, v nejhrošším se na nich spustí ze své soukromé helikoptéry (která stejně jako jejich vůz a motorový člun připomíná netopýra, ostatně i název každého z těchto dopravních prostředků začíná slabikou bat).

Blízkými příbuznými Batmana a Robina jsou Green Arrow a Speedy. Přílehlavý trikot v jejich případě doznal několika změn a díky vysokým botám a rukavicím připomínají Robina Hooda. A nejenom připomínají, jsou vlastně opravdu jeho pozdním technologickým převtělením, neboť používají taky jenom luku a šípů. Šípů jsou velice složité, vybavené různými možnostmi, v případě nutnosti poslouží ovšem jako chapadla, jako žebřík, jako raketa, jako pěst, jako síť, jako hák, jako bolas, jako bengálské ohně a pak podobně. Místo hrotu mají zařízení, které při nárazu na cíl uvede do pohybu výše zmíněné mechanismy: strhávající lasa, šplhající háky, omračující kyje atp., a zároveň se promění v rakety osvětlující prostor kolem. Nedosáhnou sice superschopností Supermana a J'onn J'onzze, ale tělesnou zdatností a pružností se vyrovnají Batmanovi nebo Robinovi. K nim patří dále Flash, bytost s týmiž charakteristickými rysy, v přílehlavém trikotu, schopná okamžité proměny, s dvojí identitou (v civilu chemik zaměstnaný u policie, zasnoubený s novinářkou, k jeho kladům patří mezi jiným i to, že není necitelný vůči jejím puvábům, tu a tam jí dokonce dá pusy).

Flash má na ruce prsten, ze kterého se s nadzvukovou rychlostí vysouká bojový oděv, který obléká, když jde do akce. Mezi jeho superschopnosti patří rychlost světla a tudíž možnost oblétnout během několika vteřin zeměkouli a díky blíže neupřesněnému fyzikálnímu zákonu, využívajícímu fotonové akcelerace částic, z nichž se skládá hrdinovo tělo, dokáže také procházet pevnými tělesy.

Seznam by mohl pokračovat,²² podle všeho jsme však už představili postavy nejcharakterističtější, a v každém případě ty, které jsou známé i v Itálii. Je nabíledni, že všechny tyto postavy jsou zkonstruovány podle jednoho a téhož schématu, při pozornějším čtení je však to, co je spojuje do jakéhosi pedagogického poselství, mnohem méně nápadnější, než je tomu u ostatních.

Každý z těchto hrdinů je vybaven schopnostmi, s jejichž pomocí by se mohl zmocnit vlády v zemi, porazit celou armádu, nebo narušit rovnováhu v kosmickém prostoru. Jsou-li nějaké pochybnosti v tomto směru oprávněné v případě Batmana a Greena Arrowa, pak u ostatních tří je součet jejich operativních schopností mimo jakoukoliv diskusi. Na druhé straně je jasné, že každá z těchto postav má dobrou povahu, je morálně založená a poslušná zákonů přírodních i lidských, a je tudíž zcela jasné (a taky od nich hezké), že těchto svých schopností používají výlučně ke konání dobra. V tomto ohledu by pedagogické poselství těchto příběhů, aspoň na úrovni dětské četby, bylo naprosto přijatelné, neboť i jednotlivé epizody, vložené do vyprávění, v nichž se násilí objevuje, se zdají být rovněž zaměřeny k závěrečnému odvržení zla a triumfu poctivosti.²³

Mnohoznačnost jejich mravního ponaučení se však objeví, jakmile si položíme otázku, *co to je dobro*.

Superman prakticky dokáže všechno, co si umane, o je-

²² Z dalších postav připomínáme (vydává je jedna a táž vydavatelská skupina, National Periodical Publication Inc.) Greena Lanterna, vybaveného prstenem vyzařujícím energii, Aquamana s partnerem Aqualadem (mládežnickým efémem), schopným žít pod vodou a vybaveným telepatickými schopnostmi, díky nimž rozkazuje mořským zrůdám. Wonder Woman je ženský ekvivalent Supermana. U jiného nakladatele vychází Dr. Solar (superschopnosti získal díky absorpci atomového záření), Magnus, the Robot Fighter, The Fantastic Fours, což jsou čtyři bytosti s různými schopnostmi, a řada dalších. Téma superschopností se často opakuje.

ho fyzických, mentálních a technologických schopnostech jsme se už zmínili. Jeho schopnosti operativní se pohybují v kosmickém rozměru. Takto vybavená bytost konající pro lidstvo dobro (postavme se k tomuto problému bez předsudků, ale zodpovědně, neboli považujme za možné cokoliv) by měla přece pro svou činnost volné pole. Od muže, který může poskytnout lidem práci a blahobyt v astronomických rozměrech během několika málo vteřin, by se daly čekat ty nejužasnější světové převraty v rovině politické, ekonomické i technologické. Od vyřešení problému hladovění až po zúrodnění neobyvatelných pustin a likvidaci nelidských společenských systémů (tak třeba čist Supermana podle „dallaského klíče“ by znamenalo chít po něm, aby osvobodil šest set milionů Číňanů od Maočetungova jha) by Superman mohl konat dobré skutky na úrovni kosmické a galaktické a zároveň s pomocí zvětčení, které fantazie ráda umožní, objasnit rovněž některé záležitosti etické.

Superman však vyvíjí svou činnost v rámci nevelké lidské pospolitosti, ve které žije (v dětství je to Smallville, v dospělosti Metropolis), a jak se to třeba stalo středověkému osadníkovi, který klidně navštívil dejme tomu Svatou zemi, ale vůbec nevěděl o existenci izolované komunity padesát kilometrů od místa, kde žil, tak i Superman si sice, jakoby o nic nešlo, cestuje do jiných galaxií, prakticky však nezná dimenzi „Spojené státy“, natož pak

²³ Navíc je správné poznamenat, že všichni tito hrdinové se vyhýbají prolévání krve a násilnostem: Batman a Green Arrow, kteří jsou lidskými bytostmi, se občas sice nemohou vyhnout tomu, aby některého ze svých protivníků neuhodili (nikdy je však nezraní, zloduch přinejhorším zahyne při tragické nehodě, kterou si sám nějak zaviniil), a Superman a Honicí pes z Marsu, a taky Flash, který je sice člověk, ale regenerovaný jakousi nahodilou chemickou skladbou svého těla, se každému nezdůvodněnému ublížení dokonce přímo vyhýbají, Superman zatýká bandu zločinců tak, že je odveze v automobilu, v němž přijeli, nebo odnese i s budoucí nebo s lodí.

svět.²⁴ V rámci svého *little town* se mu jediné zlo, se kterým může bojovat, předvádí jako *underworld*, podsvětí, v němž žije lidská spodina, která se kupodivu nezabývá prodejem drog a ani korumpováním místních úřadů nebo politiků, ale loupežemi v bankách nebo obíráním poštovních vozů. Jinými slovy řečeno *jedinou formou, kterou na sebe zlo bere, je atentát na soukromé vlastnictví*. Zlo přicházející z kosmu je jen koření, které se přidává do omáčky, aby byla chutnější, je náhodné a vždy nepředvídané a přechodné, zatímco zlo pocházející z podsvětí je naopak endemické, jako žíla geologickými vrstvami prochází rovněž historií lidstva, které je zcela jasně, s manichejskou nezvratností, rozděleno zhruba tak, že každá mocenská instituce je svou podstatou dobrá a nezkorumpovaná a každý zlosyn je zlosynem od narození a nikdo jej nemůže napravit.

Postupuje se pochopitelně s pomocí rozlehlých tematických oblastí, do nichž jsou vkládány drobné excentrické epizody (bez výjimky sentimentální ve stylu De Amicise: slaboch, který nedokáže odmítnout zlo, nečekaná kajícnost „endemického“ zlosyna, jakým je Luthor, opravdový velekněz zla, dábelskou inteligencí obdařený Supermanův zapřisáhlý nepřítel, jehož nenávisť má kořeny v dětství, kdy kvůli Superboyovi oplešatěl); statistický průzkum tematické oblasti by domněnky, které jsme právě předložili, mohl velice snadno ověřit. I jiní kritikové v Supermanovi vidí dokonalý příklad *občanského svědomí zcela odpojeného od svědomí politického*. Supermanovy občanské ctnosti jsou dokonalé, jejich jevištěm je však drobná a uzavřená komunita.²⁵

²⁴ Pouze jednou, a to v *Imaginary Tale*, se stane prezidentem Spojených států. O „rodinné“ a v podstatě apolitické poloze tohoto problému by měl psát Roberto Giammanco.

Superman při svém konání dobra vyplývá spousta energie pořádáním dobročinných představení a sbírek na sirotky a chudáky. Paradoxní plýtvání prostředky (s použitím téže energie by mohl přece vyrábět přímo bohatství, nebo radikálně měnit sociální situace) nemůže neudívat čtenáře, který Supermana vidí neustále na farních večířkách. Takže jako zlo má jedinou podobu, a to útoku na soukromé vlastnictví, tak dobro se představuje výlučně jako dobročinnost.²⁶ Už jen tato rovnice by mohla postačit k charakterizování Supermanova morálního světa. Musíme si však uvědomit, že Superman je nucen při své činnosti nepřekročit rámec drobných a nepatrných modifikací fakticity z těch samých důvodů, které jsme uvedli v případě statickosti jeho příběhů: každá obecná modifikace by popostrčila svět a s ním i Supermana směrem ke zkonzumování a k opotřebování.

Na druhé straně se nedá jen tak tvrdit, že Supermanovy rozumné a pečlivě odměřované ctnosti závisí pouze na struktuře zápletky, neboli na potřebě zamezit jejímu nadměrnému či nevratnému vývoji, neboť pravdou je i opak: metafyzika nehybnosti, vyplývající z této koncepce zápletky, je sice nechtěným, ale přímým následkem celkového strukturního mechanismu, který je jako jediný schopen s pomocí dané tematiky sdělit, komunikovat dané ponaučení. Zápletka musí být statická a musí zabránit vývoji, protože Superman nesmí předložit své ctnosti v totálním aktu svědomí, ale musí je naopak rozdrobit do bezpočtu

²⁵ Bratrem Supermana coby modelu absolutní věrnosti mocí daným hodnotám by mohl tudíž být komiksový a televizní hrdina Doktor Kildare. O tom viz bystrý esej Furia Colomba, *Dr. Kildare e la cultura di massa*, v *Il Mondo*, 18. 1. 1964.

²⁶ Jak je tato „lecke“ typická pro masovou kulturu, jsme ukázali v našem článku *Fenomenologia di Mike Bongiorno* v *Diario minimo*, Milán, Mondadori 1963.

parciálních počínů. A ctnost zase musí být prezentována jako konání drobných parciálních počínů, aby zápletka mohla zůstat statickou. Znova tu nastává situace, kdy se nedá mluvit o vůli autorů, ale spíš o jejich přizpůsobení se „řádu“, který vládne v kulturním modelu, v němž žijí a v němž vyrábějí v malém měřítku „analogické“ modely, jež mají funkci *zrcadlení*.

Závěry

Superman nás koneckonců jen utvrzuje v přesvědčení, že nemůže existovat žádné účinné ideologické sdělení, které by tematický materiál neřešilo *způsobem tvoření*. Supermanovy příběhy jsou sice minimálním, zato však velice přesným a výstižným příkladem fúze různých rovin a jejich homogenizace do systému vztahů, v němž každá rovina reprodukuje v jiném měřítku meze a rozpory rovin ostatních. Jestliže Supermanova etická ideologie představuje, jakože představuje, koherentní *systém*, a struktura různých příběhů systém jiný, pak Supermanova „sága“ se nám jeví jako vyvážený *systém systémů*, v němž by nebylo marné prozkoumat také povahu kresby, rytmus stylu a způsob charakterizování postav. Krátká inspekce psychologie Lois Laneové nebo typu vztahů v rodině Kentově či Langově ve Smallvillu by nám celkem lehce v rovině charakterů ozřejmila způsob vytyčení různých problémů a vytváření pedagogických řešení, strukturálně obdobných těm, jež se realizují v jiných rovinách.

V následujícím článku uvidíme, jak tatáž iterativní struktura příběhu v komiksech Charlese M. Schulze vůbec nebrání vykreslení konkrétních a „historických“ postav, naopak je umožňuje. Tím se však ocitáme na poli, kde iterativní prvek je zřejmý a záměrně zvolený a jako