

Nostalgický Vinnetou

LENKA SVOBODOVÁ, ONDŘEJ KRAJTL, VÁCLAV KRÍŽEK

Jednou z nejvýraznějších poloh současné populární kultury je nostalgie. Souvisí mimo jiné s přesyceností informacemi, neschopností jim porozumět a pochopit příliš složitý svět. Touha po návratu do šťastných a spokojených dob je tak zcela pochopitelná, vzhledem k neuskutečnitelnosti se však může stát také zdrojem melancholie. Jedinečným způsobem — svým specifickým jazykem — dokáže tyto dva sentimenty zprostředkovat komiks. Tuzemské prostředí se v tomto ohledu nijak neliší od vývoje ve zbytku světa.

Pro generaci současných třicátníků až padesátníků je jednou z klíčových literárních postav, nostalgicky spojenou s dětstvím, statečný náčelník Apačů Vinnetou. „Na Vinnetoua jsme si hrávali snad všichni,“ píše v jednom z letošních vydání magazínu *Reflex* Kateřina Kadlecová a připojuje seznam osobností, které se k tomu v různých rozhovorech přiznaly. Není divu — Karel May svého hrdinu vytvořil jako archetyp mužnosti, čestného, silného a neohroženého, hájícího vždy dobro a pravdu proti všemožným padouchům. V češtině vyšel první román již v roce 1901 a jeho popularita tehdy souvisela snad i s rozmachem trampského hnutí. Druhá, mnohem silnější vlna zájmu o dobrodružství indiánského náčelníka přichází v šedesátých letech v souvislosti s filmovými verzemi těchto příběhů. Během posledních čtyř let se pak tento fenomén shodou okolností dostal na stránky dvou českých komiksů, v nichž reprezentuje (ač zcela odlišně a zvláště v prvním případě poněkud svérázně) nostalgii jakožto stesk po věku nevinnosti, nenávratně zmizelé. Tento stesk se může postupně proměnit až v melancholii.

Od nostalgie k melancholii a zase zpátky

Robert Burton ve veršovaném úvodu ke svému dílu *Anatomie melancholie* hovoří o stavech samoty, odloučení, lásky a tvorby jako o dvou vždy přítomných pólech melancholie — pozitivním („Melancholii nejkrásnější / žádná jiná slast nepředčí“) a negativním („Melancholii nejtěžší / žádný žal rmutem nepředčí“). V jeho pojetí je nostalgie součástí melancholického stavu, respektive jeho příčinou.

Nahlédneme-li do obsáhlé knihovničky melancholie, najdeme díla napříč celým lidským věkem od nejstarších prací Galéna a Aristotela přes monumentální encyklopedii Burtonovu a díla autorů modernismu (jako bylo *Truchlení a melancholie* Sigmunda Freuda a *Původ německé truchlohry* Waltera Benjamina) až po autory současné (připomeňme alespoň Susan Sontagovou a její knihu esejů *Ve znamení Saturna* či Lászla Földényie s prací *Melancholie*). Přes to, kolik toho bylo napsáno, je jedním z odrazových můstků celého přemýšlení o melancholii drobná rytina Albrechta Dürera s příznačným názvem *Melancholia I*. Při určování atributů můžeme začít hledáním znaků, které Dürer do rytiny zakomponoval a které se až podivně přibližují tomu, co vidí Susan Sontagová, když v úvodu zmíněné knihy esejů *Ve znamení Saturna* zkoumá fotografii Waltera Benjamina. V obou obrazových materiálech se nachází zadumaná postava s podepřenou hlavou a sklopeným zrakem. Burton mezi znaky melancholie řadí „pomatenost čili duševní trýzeň; strach a sklíčenost bez příčiny; důležité schopnosti ducha, jako je imaginace či rozum“ a říká, že melancholie „se týká myslí“. Benjamin v souvislosti s melancholií hovoří o pomalosti, apatičnosti, nerozhodnosti a tvrdohlavosti.

Podobně i koncept nostalgie najdeme již v antické literatuře. V Platonově *Symposionu* či Ovidiově exilové poezii vyjadřuje nenaplněnou a bolestivou touhu po věcech minulých,

v tomto případě po návratu do domoviny. Teprve ve dvacátém století se však pojem nostalgie výrazně profiluje jakožto obecná sentimentální vazba k minulosti a pokusům o její znovuoživení, nejčastěji v podobě retro vln či jako revival, tvrdí Helmut Illbruck. Nejde o nic překvapivého — řada autorů píše o přílišné složitosti a neuchopitelnosti současného světa, z něž se nabízí jednoduchý únik: návrat do „domoviny“, do starých zlatých časů. Výstižně popisuje nostalgické puzení k idealizaci minulosti Patrik Ouředník ve své *Europeaně*: „A jiní vzpomínali na předválečnou Evropu a stýskalo se jim po časech, kterým se začalo říkat LA BELLE ÉPOQUE nebo ZLATÁ DOBA. [...] Ve Zlaté době se lidé k sobě chovali zdvořileji a také zločinci byli ohleduplnější a nestříleli po policistech a mladí lidé se k sobě chovali s úctou a zdrženlivostí a nesouložili spolu, dokud nebyli oddáni, a když nějaký mladík znásilnil v polích děvečku, která se vracela z práce, a ta potom otěhotněla, odložila dítě do sirotčince, kde o něho bylo postaráno za státní peníze, a když nějaký automobilista přejel slepici, vystoupil z auta a slepici zaplatil.“

Z nostalgie pramenící melancholie je v historii umění opakovaně zaznamenávána jak ve výtvarném umění od Dürera po Rothka, tak ve filmu od německého Kammerspielu po Woodyho Allena. Komiks je však oblastí dosud nepříliš probádanou, a to i přesto, že skrze svůj specifický jazyk má pozoruhodné možnosti, jak propojit a vyjádřit obdobné duševní stavy.

Řeč komiksu

Komiks jako každá umělecká forma hovoří svým vlastním jazykem, kterému je třeba porozumět, abychom vůbec pochopili, co se nám snaží říct, tedy abychom znali ono jak a dospěli tím k hledanému co. Jazykem komiksu a specifiky jeho narativních forem se zabývala většina významných komiksových teoretiků, jakými jsou například Scott McCloud nebo Thierry Groensteen. Základním stavebním prvkem komiksu a jeho specifickými prostředky není jen očividná (a zjednodušující) provázanost textu a obrazu, ale jsou to především *panely, mezipanelové vztahy a způsoby užití textu*.

McCloud přímo tvrdí, že „samotný panel je často přehlížen, ačkoli jde o nejdůležitější ikon z celého komiksu“. V něm se realizuje, co z příběhu bude čtenáři explicitně odhaleno, zatímco v mezerách mezi jednotlivými panely dochází k takzvanému ucelení, v němž v návaznosti mezi jednotlivými panely dochází k dourčování „vynechaného“. Pokud v jednom panelu sledujeme ruku, která otáčí klíčem a v dalším už za opět zavřenými dveřmi stojí v pokoji postava a na věšák si odkládá klobouk, víme, že mezi těmito dvěma panely se ve vyprávění staly i ostatní nutné úkony jako odemknutí, vytažení klíče ze zámku, opětovné zavření dveří a sejmutí klobouku z hlavy. Komiks však nepovažuje vždy za nutné ukazovat nám explicitně celou takto detailní sekvenci.

Častá je rovněž nejednotná velikost panelů a mezer. V komiksu *Hluboké rány* izraelské autorky Rutu Modanové nacházíme scénu, kde ve třetím panelu zůstává postava po odjezdu přítelkyně opuštěna. Velký panel umocňuje vyznění vyprázdněného prostoru a samoty a nad tím vším září měsíc v úplňku jako erb melancholiků.

Bylo by krátkozraké dívat se na panely zjednodušeně, jen jako na různě veliké rámce, je třeba je chápat jako nositele specifického významu v narativu. Podstatné bývá jejich rozložení, tvar, jejich ohraničení linkou tenkou, obláčkovou, linkou silnou, případně panelem bez ohraničení. Význam panelů je takový, že při jejich případné změně může z příběhu vymizet klíčová informace. Právě proto by velikost a rozložení jednotlivých panelů, stejně jako vztahy mezi nimi, měly stát v popředí zájmu každé interpretace.

Specifikum komiksu tkví ve stírání hranice mezi verbální a obrazovou složkou, kdy ona narativní složka je právě v momentu ucelení, ve chvíli, kdy se setkají dva panely a z jednoduchého cartoonu se stává komiks (a tedy narativ).

McCloud tvrdí, že „pokud je vizuální ikonografie slovní zásobou komiksu, pak ucelení je jeho gramatikou“. Podle McClouda existuje šest způsobů, jak na sebe mohou jednotlivé panely navazovat (jedná se o: 1. *od chvíle ke chvíli*, 2. *od akce k akci*, 3. *od předmětu k předmětu*, 4. *od scény ke scéně*, 5. *od aspektu k aspektu*, 6. *nelogický přechod*). Toto jeho rozdělení podléhá neustále kritice, především proto, že je v některých případech problematické určit rozdíly mezi panelovými přechody například *od akce k akci* a *od předmětu k předmětu*.

Zajímavý je rozdíl *od akce k akci* a *od chvíle ke chvíli*. Pro určení tohoto typu rozdílu je příznačné ono detailní rozfázování a nejedná se tedy pouze o dva na sebe bezprostředně navazující panely, ale ve většině případů o více než tři. V melancholickém komiksu *Jimmy Corrigan. Nejchytřejší kluk na světě* amerického autora Chrise Warea je tohoto typu užito několikrát. Jednou se Jimmy při nočním převalování na gauči pomalu proměňuje v malého chlapce. Detaily a právě oním zpomalením, které zmiňuje Benjamin, je zde vykreslena degrese dospělého člověka a zároveň je i umocněna nostalgie tohoto pomalého a bojácného stavu. Přeměnou v dítě Jimmy utíká do světa bezpečí a bezstarostnosti.

Zatímco McCloud hovoří vždy o návaznosti bezprostředně sousedících panelů, Mario Saraceni se ve své učebnici *The Language of Comics* (kvůli odlišnému pojetí ucelení) zmiňuje o možnosti propojení panelů navzdory časové, prostorové i textové distanci, čímž vlastně řeší i McCloudův nejpálčivější typ ucelení, *nelogický přechod*, podle kterého vedle sebe mohou existovat panely, které nemají žádnou souvislost. Pokud si vztah vytváří čtenář sám svým ucelením, které navíc v mnoha momentech dovoluje variabilitu interpretace, je nemožné jednoznačně odsoudit dva vedle sebe ležící panely jako nesouvislé. V tomto způsobu tedy není ani tolik určen vztah mezi panely samotnými, ale jedná se pouze o typ vztahu, který dosud nedokážeme určit.

Komiks má možnost stejně dobře a stejně účinně využívat i textovou složku. Text má v komiksu tři možnosti realizace: 1. *bublinu*, která může vyjadřovat širokou škálu zvuků od přímé řeči až po myšlenky nebo hudbu z rádia, důležité však je, že je vždy vázána na konkrétní subjekt, k němuž zvuk přináleží; 2. *komentář*, jenž nám nahrazuje diegetické vyprávění a užívají jej proto vypravěči; 3. *zvuky okolí*, především onomatopoického rázu. V komiksu *Hluboké rány* nacházíme krásný příklad přechodu, kdy se z jednoho panelu konverzace dostáváme do druhého, v němž je pomocí komentáře vyjádřen vnitřní monolog hlavního hrdiny. Díky komentáři jsou zde myšlenky ještě více odosobněny, odpojeny od svého původce, který se jich sám děsí (viz obrazová ukázka).

Každý ze tří typů uvedené textové realizace může být použit specificky a stejně jako velikost panelů, i rozmístění a návaznost textových složek a jejich transformací může nést svůj specifický význam.

Právě tyto vztahy, formy ucelení, dotváření narativu, specifické zacházení s textovými poli a příznačné velikosti panelů jsou nositeli významu, skrze které můžeme sledovat v komiksu projevy melancholie i nostalgie. Na dvou z nich — *Ve stínu šumavských hvozdů* a *Moje kniha Vinnetou* — se pokusíme tyto vztahy fenoménu nostalgie k narativním postupům ilustrovat.

Dospívání ve stínu šumavských hvozdů

Komiks *Ve stínu šumavských hvozdů* vznikl na základě zmínky o fiktivním neznámém díle Karla Maye v románu Stanislava Komárka *Mandaríni*. Jedním ze základních témat komiksu, jehož autory jsou Džian Baban, Vojtěch Mašek a Jiří Grus, je otázka dospívání chlapce v muže, úzce související s nostalgií jakožto touhou po čase, který minul. Ovšem Vinnetou, jeden z nejvýraznějších tuzemských symbolů šťastného dětství, klukovských dobrodružství a her, zde netradičně vystupuje jako ten, kdo svět dětské nevinnosti definitivně ničí.

Ve zmíněném komiksu se navíc Vinnetou potkává s další ikonickou postavou nostalgie v literatuře — babičkou Boženy Němcové. I pro samotnou autorku byl návrat na Staré Bělidlo touhou uniknout neradostné přítomnosti, není proto divu, že se kniha stala uctívaným dílem

upomínajícím na nenávratně zmizelé a dětství a jeho idealizované obrazy. Mimochodem, právě tuto linii vyzdvihuje mimo jiné i inscenace brněnského divadla Husa na provázku s názvem *Babička: šťastná to žena (fetišistická revue)*.

Příběh začíná „klasickým“ pěstním soubojem Old Shatterhanda s padouchem, který, ač poražen, uniká, aby mohl dál páchat své nepravosti. Černobílé vidění světa a jasné rozdělení rolí se ale vzápětí komplikuje setkáním se ženou komisaře finanční stráže Josefa Němce, pani Barborou. Ta se stává hybatelem událostí, které Old Shatterhanda vyvádějí z bezstarostného a nekomplikovaného světa klukovských her a hrdinství. Celý proces proměny pak završuje právě Vinnetou, jehož jednání boří všechny představy o fungování světa jeho bílého bratra Šárliho.

Motiv touhy po návratu se objevuje poprvé tehdy, když Old Shatterhand prchá ze zkažené civilizace: „Zpátky do míst, kde ještě vládne řád, a lidé vědí, na čí straně mají stát...“ Ovšem formální rysy, které utvářejí nostalgické vyznění tohoto komiksu, jsou nejpatrnější v samotném závěru, jak ostatně vyplývá i z naznačené synopse. Old Shatterhand zažívá zklamání z domnělé Vinnetouovy zrady (navázal intimní vztah s dívkou), propadá smutku a nenaplnitelné touze vrátit se do ztraceného času, což je vyjádřeno střídáním výřezu záběru na krajinu, z níž se line zoufalý výkřik, s detailní kresbou hlavního hrdiny držícího hlavu v dlaních. Upírá zrak do prázdna, nevnímá divokou krásu okolní přírody, je sám. I jeho věrný kůň se pase v povzdálí. Nostalgická atmosféra smutku a ztráty je pak formálně ještě umocněna závěrečným celostránkovým panelem, v němž se nad skalnatým okolím jezera, u něž sedí drobná postavička Old Shatterhanda, vznáší černovlasý přízrak ženy. Podobně jako střídání záběrů v panelech i ucelení mezi panely (hrdina/krajina, plynutí času...) zde působí také textová složka. Z hlasitého křiku „Nééé“, který se nese nad krajinou, se přechodem mezi dvěma panely stává vnitřní monolog hrdiny, propadajícího melancholii a nostalgii. Bublínou ohraničující výkřik tvoří ženské vlasy, které tak naznačují, že myšlenkám na ženu odtud již hrdina neunikne. Opakování tohoto motivu nabízí hned následující, zmíněný poslední celostránkový panel — na všem od této chvíle ulpívá stín ženy.

„V mojí knížce bude žít dál...“

„Když z vašeho života někdo odejde, co po něm zůstane?“ Tahle otázka se vznáší nad podobiznou krásné dívky, jež zabírá celé dvě strany v úvodu komiksové autobiografie *Moje kniha Vinnetou* české autorky písíci pod pseudonymem Toy Box. Vypráví zde příběh své kamarádky Semtexdesign, a jak již naznačuje úvodní otázka, Toy Box začíná tvořit svou knihu poté, co její kamarádka zemřela. Obě se setkaly v Amsterdamu, kde Semtexdesign žila ve squatu spolu se svým mužem Pieterem a jejich synem Stormem.

První informace pro čtenáře, že Toy Box ilustrovala Katčinu (skutečné jméno Semtexdesign) psychedelickou sbírku básní *Kinky Ink* (aka *Inky King*, název je variace na sbírku textů Nicka Cavea *King Ink*), bez vysvětlení střídá panel, který ukazuje malého chlapce Martina Fontána, jenž rád četl Vinnetoua: „Přečetl všechny tři díly — poslední až na stranu 258. Jenže tam — tam se to stalo...“ Pod čtoucím Martinem se zde objevuje podobizna umírajícího Vinnetoua s věrným druhem Old Shatterhandem, nad nimiž se vznáší text: „— pustil mě a sesul se k zemi.“ Poslední větu, která je přetištěná z příslušné mayovky, tak vidíme přímo očima malého kluka a dovedeme si představit šok, který ho právě zasáhl. Martin se nicméně rozhodne, že: „V mojí knížce bude žít dál...“, a začne psát vlastní pokračování, v němž vše dobře dopadne. Svě dílo pojmenuje *Má kniha Vinnetou*. Každá následující kapitola komiksu pak začíná přetiskem stránky dětského sešitu, na které je neumělým rukopisem popsán jeden nový příběh slavného indiána. Souvislost obou dějových linek je nám odhalena až na konci celého díla, nicméně hned vzápětí se nabízejí určitá vodítka, když vidíme Semtexdesign jedoucí na indiánském mustangovi vstříc festivalu Robodoc.

Squatterský život je zpočátku líčen jako idylka, mix parties a vintage života na starých lodích, v autech a svépomocně postavených domech. Sladký život nicméně brzy končí, když na komunitu zaútočí mafiánský spekulant s nemovitostmi. Zde Toy Box sahá ke klasickým komiksovým postupům — násilné vniknutí do budovy je ohlášeno zvuky „KŘACH“, „GRRR“, „HRUMF“, samozřejmě vyvedenými v černé barvě. V Praze se zatím poprvé setkává Toy Box, tehdy studentka literatury a scénografie, s již dospělým Martinem Fontánem, studentem logiky, který se jí stává oporou v jejích úzkostech a pomáhá s inscenací *Bouře*. K obrázku, na němž pod ciferníky, zjevně symbolizujícími osud, na sebe hledí Semtexdesign a Fontán, je připojen komentář: „Léto, kdy jsem pracovala na *Bouři*, se mohli Fontán a Semtexdesign na půdě potkat. Ale nikdy se nepotkali.“

Podstatné téma knihy představuje milostný život Semtexdesign, vášnivě a nekonvenční ženy. Počátek jejího prvního vztahu je symbolicky zobrazen jako lov. Krásná lovkyně střílí z luku (tedy zbraně indiánů) a zasahuje bizona, jenž se ve smrtelné agonii mění v kopulujícího Minotaura, kterého pak žena, nyní již zase v podobě squatterské Semtexdesign, opouští se slovy: „Nechala jsem tě Tvým obavám.“ Ve vztahu však dochází ke krizi, když se Pieter rozhodne opustit dosavadní život a přestěhuje se k rodičům do „slušné čtvrti“ Entschede, které Semtexdesign přezdívá nikoli nevtipně Crapschede. Pod panelem vyobrazujícím typický nudný předměstský řadový domek s přístřeškem pro auto vidíme rozfázovanou tvář nešťastné ženy, která se mísí s kopyty cválajících koní. Na protější straně je stejně vyobrazena tvář mužská, v závěru tohoto „trojtriptychu“ se pak oba partneři drží za ruce, nicméně patrný distanc (ona vlevo, ruce v prostředním poli, on vpravo) naznačuje neblahý vývoj událostí. Znázornění konce vztahu patří k nejlepším vizuálním zkratkám celého komiksu (viz obrazová ukázka).

Příznačné pro tvorbu Toy Box je, že onu nepřátelskou maloměšťáckou společnost zde symbolizují detailně vyvedené klasické holandské modrobílé kachličky s tradičními motivy větrných mlýnů. Rozchod pak Semtexdesign přehlušuje šňůrou mejdanů, jimž učiní přítřz setkání se Štěpíkem, jejím novým klukem, nicméně čtenář již od prvních stran komiksu ví (nebo si to alespoň v tuto chvíli myslí), co bude následovat. Semtexdesign se vrací do Prahy, po rozvodu přichází o syna a je jí diagnostikována rakovina v pokročilém stadiu. Smrtelný zápas je vyobrazen jako boj v poušti s vampýrem, po němž následuje bílá stránka (evokující nemocniční pokoj), do jejíhož středu je umístěn obdélník se stručným obsahem: „Pak jednou přišla zpráva, že Semtexdesign umřela.“ To bylo ostatně jasné od začátku, ale teprve nyní se příběhy squatterky a indiána, dvou nespoutaných bytostí, vzájemně propojí. Toy Box nás vrací na první stránky svého komiksu, do chvíle, kdy si malý Martin přečetl pasáž o skonu svého hrdiny. Tehdy se totiž svěřil mamince, že nechce, aby Vinnetou umřel, na což mu odvětila: „A nebud' smutnej, vždyť je to jen v knížce...“ Jenomže Martin si řekl, že „nic není jenom v knížce“, a začal psát svou knihu. „Nic není jenom v knížce,“ opakuje po něm Toy Box a stejně jako Martin vytváří alternativní konec celého příběhu: „Semtexdesign vyndali nádor a už tam znova nenarostl... Pieter se usmířil se Semtexdesign a pozval je se Štěpíkem na pivo... Konečně jsem je seznámila s Fontánem... A já, já jsem už vůbec necítila žádnou úzkost.“ Přepsání již uzavřených příběhů tak v případě Martina i Toy Box spojuje nostalgii, touhu po zaniklém, s určitou formou psychoterapie, která oběma pomáhá vyrovnat se se smutkem nad ztrátou někoho blízkého. Ostatně již v sedmáctém století studenti medicíny běžně vycházeli z názoru, že na nostalgii — tehdy chápanou jako stesk po domově — není jiného léku než skutečný návrat do domoviny.

Návrat do zmizelého času

Nostalgické proudy v současné populární kultuře představují stále výraznější část produkce. Na rozdíl od filmu, literatury či hudby, kdy lze jen obtížně určit, které dílo je sentimentální poctou zaniklým dobám a které jen nestydatým vykrádáním, je komiksový jazyk stylově

i tematicky vybaven tak, aby různé polohy nostalgie zachytil a vyjádřil zcela precizně. Zatímco pro Toy Box je postava Vinnetoua a s ním spojené emoce pokusem o vypořádání se s problematickou minulostí a snahou začít nový život, pro trio Mašek — Grus — Baban představuje Vinnetou okamžik zlomu, kde končí bezstarostný svět dětství a začíná komplikovaná a nepřehledná dospělost. Obě díla pak i zvolenou formou — komiksová kniha, typicky spojovaná s dětstvím — připomínají, že dnešní nostalgie je především, slovy Ivana Wernische, „touha nebýt tady“. Na rozdíl od uplynulých staletí není naše nostalgie touhou po návratu do míst, ale především do zmizelého času. Času, který může být uchován třeba i prostřednictvím komiksů.

Autoři působí na Semináři estetiky na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity.