

Vydavatelství Western Publishing, které po celá 40. léta disponovalo výjimečně lukrativní licenci na vytváření a publikování komiksových děl ze světa studia Walta Disneye, zásadně nezveřejňovalo a neinzerovalo jména scenáristů a výtvarníků jednotlivých konkrétních sešitů či příběhů; konzumní čtení takového zábavního, lehkovážného typu nemělo dle nich být zatěžováno nadbytečnými a vlastně nepatřičnými představami o autorství. Jedinou relevantní jmennou autoritou měl být u těchto nových příběhů kačera Donald, jenž právě začínal poznávat svého strýčka Skrblíka a více se věnovat synovcům Kulíkovi, Dulíkovi a Bubíkovi, otec kresleného a animovaného impéria — Walt Disney sám. Oddaní čtenáři a první sběratelé ale nebyli ochotni se s touto silovou hrou na institucionální autorství smířit. Jeden z těch utajovaných výtvarníků totiž svými kvalitami tak zřetelně převyšoval dobový, žánrový a časopisecký standard, že bylo nasnadě pátrat po tom, o koho že to vlastně jde a jaké všechny práce už publikoval. Vysloužil si takto i zástupné pojmenování: nadšení fanoušci disneyovského komiksu jej v průběhu 50. let, aniž tušili, o koho se konkrétně jedná, začali přezdívat „Ten dobrý kreslíř Kačerů“, „Good Duck Artist“.¹

Na rozdíl od jiných podobně konstruovaných pojmenování — vzpomeňme na naše domácí bratrstvo vrcholně gotických oltářních Mistrů — se nakonec v tomto případě identitu výtvarníka podařilo dopátrat. Koncem 50. let zvědaví fanoušci onoho tajemného tvůrce ztotožnili s Carlem Barksem, který své „odhalení“ uvítal. Na počátku 60. let pak jeho autorství nepřímo a později i přímo potvrdil také vydavatel. Kačeří příběhy již propříště neměly být onou nerozlišitelnou anonymní masou vznikající skrytě ve spoře osvětlených galejních továrnách. Obrat k autorství, který se v americkém mainstreamovém komiksu naplno prosadil až v druhé polovině 80. let, vybojoval v této kačeří bitvě strategicky důležité vítězství.

Tvůrci komiksových obsahů, jejich scenáristé a výtvarníci, pro mediální studia produktoři, pro komunikační studia původci, v češtině obvykle „autoři“, mohou nabývat nejrůznějších podob a disponovat rozličnou mírou proslulosti: mohou se těšit z popularity, jež je snad v těch nejvíce vypjatých

1 Při vyprávění této barksovské anekdoty čerpáme především z Ault 2012 a Andrae 2006.

případech přibližuje až ke statusu celebrity (jako například — pravda z pohledu kultury celebrit ne zcela typický — Alan Moore), nebo naopak nadále takřka anonymně připravovat unifikované produkty globálních licencí. Doby záměrně nesdělované identity již sice odplynuly, údaje o jednotlivých tvůrcích se dnes dočteme v tiráži kterékoli z mnoha disneyovských řad, množství „celospolečensky“ známých komiksových tvůrců je však nadále velmi omezené. Minimálně pro část mainstreamové produkce pak nadále platí i to, že jakkoli je konkrétní scenáristovo či kreslířovo jméno uvedeno, jde-li o běžného řemeslníka, je taková informace fakticky nepodstatná, protože se plně řídí (editorem, vydavatelstvím) předepsanými postupy a pravidly.

V této kapitole se pokusíme alespoň přehledově zmapovat „zalidnění“ světového komiksového pole, v typologizačních zjednodušeních popsat elementární typy nejvýznamnějších participantů komiksového kulturního provozu, a to jak na straně produkční (autoři, producenti, vydavatelé), tak na straně recepční (čtenáři, fanoušci, kritikové). Rozličné, ani ne tak protilehlé, jako spíše sousedící proměňující se podoby a typy jednotlivých kategoriálních účastníků komiksového pole totiž ve výsledku promlouvají do tvaru národních komiksových tradic, vyvolávají dějinné proměny žánrových paradigmat a umožnily, ne-li přímo iniciovaly, kupříkladu i nedávný rozvoj prezentačně-žánrové kategorie komiksového románu (*graphic novel*, k tomu srov. oddíl ←10a).

Autorský komiks a kolektivní dílo

Literární dílo, tak jak jsme si o něm zvykli uvažovat, bývá tradičně produktem jednotlivce, singulárního původce, který obvykle svůj text opečovává a cizeluje od prvotního záblesku námětu až po finální fázi rukopisu, kterou poté s nakladatelským redaktorem vybrušuje a dohaduje se o jednotlivé formulace i detaily. Film je oproti tomu z podstaty takřka vždy výsledkem kolektivním: každý jednotlivý snímek obvykle zaměstnává desítky (v případě velkých produkcí pak až stovky) specializovaných odborníků na jednotlivé aspekty filmové produkce (v nejširším slova smyslu). Pracuje-li filmová věda a kritika s pojmem *auteurského* filmu, nesnaží se tímto — jak se rozumí samo sebou — označovat experimentálně hraniční případy snímků vytvářených do posledního detailu osamocenými kinematografickými demiurgy,

ale konstatuje tím spíše vyšší vklad autorské — režisérské — kreativní vize do vzniku takového, nadále samozřejmě z podstaty kolektivního díla. Jak uvidíme níže, možná by se obdobně konstruovaný pojem „auteurský komiks“² mohl hodit i pro naše přemýšlení o různých podobách autorství komiksového: to se totiž zcela paralelně realizuje v parametrech jak literárního singulárního „texto-božství“, tak v kolektivních souřadnicích typických pro film.

Popis singulárního autorství je jednodušší: jediná osoba kreativního tvůrce příběh vymyslí, opatří scénářem a poté i nakreslí či jinak výtvarně zpracuje. Pro případy není třeba chodit daleko, v českém kontextu takto (minimálně část svého seriálového díla) tvořili například Josef Lada, Ondřej Sekora či Emil Posledník a dnes tak pracují například Pavel Čech, Branko Jelinek či ToyBox. Kolektivní autorství už ale může nabývat nejrůznějších podob, ostatně jako jakákoli mezilidská spolupráce. Nejčastějším modelem kolektivní spolupráce na komiksu je přitom autorství „rozdvojené“, dvojčlenné. Komiksové texty, jež jsou signovány dvojicí scenáristy a výtvarníka, nalezneme prakticky ve všech komiksových tradicích: v naší domácí české (připomeňme zaužívanou formulaci „píše Foglar — kreslí Fischer“), ale i v té americké, belgofrancouzské či japonské. V některých případech (např. u amerického mainstreamu) nebývají výjimkou ani kolektivy početnější, jednotliví specialisté se poté zaměřují například na vytahování skic tuší (*inker*), vybarvování (*colorist*) či vpisování textů (*letterist*). Výchozími dvěma koncepcemi komiksového autorství ale rozhodně zůstávají koncepce 1) *singulárně-autorská* a 2) *duálově (resp. kolektivně)-kooperační* (pod kterou níže přičleňujeme i tyto kolektivy širší: obvykle totiž i v takto vytvářených pracích bývá producenty, nakladateli, inzerenty i čtenáři za ústřední považována dvojice sestávající ze scenáristy a výtvarníka /resp. pencillera/).

Bylo by samozřejmě pošetilé snažit se vynášet jakékoli obecné soudy o vyšší umělecké hodnotě a platnosti jednoho a inferioritě druhého. S vědomím tohoto nebezpečí ale přesto můžeme oba modely autorství dílčím způsobem charakterizovat. *Singulárně-autorská* varianta se tak jeví

2 Srov. kontroverzní, ale pro auteurskou debatu v rámci současných *comics studies* podstatný vizuální esej Arlena Schumera *The Auteur Theory of Comics* (2012).

být starší (první komiksové seriály vznikaly právě takto), historicky pak (z logiky realizace) byla obvyklejší a častější u rychloobrátkových novinových komiksových formátů typu denního či týdenního komiksového stripu³ a byl to právě tento autorský model, který dal koncem 60. let vzniknout undergroundovému komiksu,⁴ jenž se poté proměnil v komiks tzv. „alternativní“, tedy „nemainstreamový“. Ten zase na přelomu 80. a 90. let poskytl impulz k rozvoji roztěkané kategorie *graphic novel*, ve které — jakkoli běžně postihuje oba autorské modely — budou singulárně-autorská díla také mírně převažovat. Jaksi „z žánru“ pak bude singulární autorský model dominovat u komiksů introspektivních a autobiografických.

Duálově (kolektivně)-kooperační model bude naopak mladší: jakkoli se začal v ojedinělých případech objevovat v americkém kontextu již ve 20. letech, skutečného rozkvětu se dočkal až s nástupem comic booku a zrodem superhrdinského žánru na přelomu 30. a 40. let. Pro tento svůj domovský prostor pak zůstal výchozím a prakticky závazným až do konce 80. let. V českém komiksu známe tento autorský model například u komiksů klubáckého či obecně dobrodružného žánru, ve druhé polovině 20. století takto ale až na nečetné výjimky vznikaly třeba i dětem určené seriály žánru *funny animals* (*Čtyřlístek*, *Kocour Vavřinec*, *Cour a Courek*).

Boj o první housle

Domácí myšlení o komiksu — ať už se jedná o oborovou kritiku, teorii či historiografii — mělo občas s takovým dvojsložkovým modelem problém. V českém 20. století převažující vnímání komiksu coby literárního žánru

3 Toto tvrzení lze ostatně doložit i příkladem víceformátových seriálů domácí provenience. Zatímco v „základním“ formátu seriálové struktury *Čtyřlístek* se kreslíř Jaroslav Němeček vždy důsledně spoléhá (a podnes spoléhá) na spolupráci se scenáristy, při přípravách týdenního stripu do týdeníku *Vlasta* si již příběhy třeskopské čtveřice důsledně psal sám.

4 Jsme si přitom vědomi částečné simplifikace, již se tímto tvrzením dopouštíme: řada undergroundových, *comixových* děl vznikala na přelomu 60. a 70. let například i formou kolektivních improvizčních performancí atd. Pro další vývoj singulárně-autorského modelu jsou ale přesto zásadní především autorská vystoupení Roberta Crumba, Gilberta Sheltona, S. Clay Wilsona či Kima Deitche.

zavádějícím způsobem svádělo (a někdy podnes svádí) k nadhodnocování podílu scenáristy, který byl pak považován za toho „důležitějšího“ z dvojice, za toho, kdo vše vymýšlí a nakonec předává s detailními povely řemeslníkovi-výtvarníkovi, který následně vše jen převede do výtvarné podoby. Protinávrh pak, veden jasnou impresivní dominancí vizuální složky, argumentuje tvořivým gestem výtvarným a scenáristu upozaduje jen do pozice autora námětu či dějové synopse.

Zdá se to být možná zbytečně opakovat, ale protože se taková tvrzení v domácím, například mediálním uvažování o komiksu nadále vyskytují, připomenutí neuškodí. Platná a pravdivá samozřejmě není ani jedna z uvedených variant, možností spolupráce je vždy neomezeně a ostatně i jen v českém komiksu nalezneme sdostatek příkladů, které by slibovaly kontraktorně potvrdit platnost obou protichůdných možností. *Rychlé šípy* budou v obecném povědomí vždy více spjaty s Jaroslavem Foglarem než se svými (hlavními) výtvarníky, Janem Fischerem či Markem Čermákem. A byť i jen letmý pohled na neskutečně, do nejposlednějšího detailu propracované scénáře, jimiž Foglar své kreslíře zásoboval, dosvědčí, že se v tomto případě nejedná jen o zkreslující působení gravitace výrazné Jestřábovy osobnosti. Dnes už více než 580 epizod čítající (základní, sešitově prezentovaný) *Čtyřlístek* je ale příkladem opačným: scenáristé se od konce 80. let střídají poměrně volně, tím, kdo ale neustále zůstává a kdo seriálu poskytuje jeho přívětivou autorskou (auteurskou?) tvář, je výtvarník Jaroslav Němeček. A do třetice se samozřejmě nabízí i varianta, při které oba (všichni) autoři kolektivního modelu přispívají rovným dílem. O takové eventualitě bychom mohli v domácím prostředí uvažovat například v případě trilogie o *Aloisi Nebelovi* Jaroslava Rudiše a Jaromíra „99“ Švejdíka.

Uvažování o modelech autorství (a jejich případné časové odvislosti) nám nemusí být jen intelektuální kratochvílí, ale může nám posloužit kupříkladu i při experimentálním identifikování nejrůznějších nadgeneračních škol ve vývoji sledovaného komiksového prostoru. Jean-Paul Gabilliet (2010) podobně například navrhuje čtyři rozlišitelné „nadgenerace“ amerického komiksového mainstreamu, pro něž poté ve své práci nachází společné rysy — třeba i co do přístupu ke komiksovému médiu jako takovému. Domácímu prostředí by taková analýza jistě více než prospěla:

bez větších ambicí na detailní prozkoumání, k němuž se nám zde nedostává prostoru, můžeme jistě již nyní pracovně konstatovat pozoruhodné navázání českých komiksových výtvarníků na institucionální struktury uměleckého školství, jež se v domácím komiksovém prostoru v průběhu posledního zhruba století našich komiksových dějin pravidelně navracelo ve formách až jistých vln. Detailnější sledování duálově-kooperačních komiksových prací, které by se při zapojení analýzy pracovních scénářů a storyboardů pokoušelo vždy pro jedno každé komiksové dílo experimentálně argumentovat určující roli toho či onoho člena tvůrčího kolektivu, by zase mohlo vnést světlo do rozkrývání produkčních a institučních dějin československého komiksového seriálu.

Bez autorů, tvůrců, scenáristů i výtvarníků, by jistě komiksů nebylo, na namáhavé horolezecké výpravě za čtenáři se ale autoři musejí dříve či později obrátit na někdy věrného, jindy trochu vrtošivého šerpu, který jim pomůže veškerý ten náklad zdárně přepravit. Do procesu komiksové geneze a prezentace tehdy vstupuje producent: nakladatel, vydavatel či časopisecký redaktor.

Postava, s. r. o.

Důvodů, proč se v evropském (či našem národním) prostoru nikdy skutečně nerozvinuly extenzivní narativní světy, víceformátové a víceúrovňové seriálové struktury typu DC Universe či Marvelverse, tedy obrovsky, až závatně rozlehlá, tisíce a tisíce jednotlivých příběhů společně vytvářená fikční univerza (srov. jim věnovaný oddíl ←9a), by jistě bylo lze dohledat mnoho: evropská tradice nikdy zcela nepodlehla severoamerickému okouzlení superhrdiny, respektive tuto žánrovou kategorii nikdy nepřijala za skutečně vlastní a místně produktivní.⁵ Jistě, filmové komiksové blockbusterové letní trháky posledních let vydělávají miliony dolarů snad ve všech zemích světa, kde je

5 Několik rozsáhlých, jakkoli v porovnání s těmi nejvýraznějšími americkými relativně „drobných“ seriálových univerz ale kontinentálně evropský komiks již nabídl: ať už se jedná o vědeckofantastické „Jodowerse“, označované podle scenáristy Alejandra Jodorowského, nebo o v několika řadách a třeba i paralelních sekvencích rozvíjené světy XIII, *Donžonu* či *Thorgala*.

severoamerická kinematografická produkce svobodně dostupná, původní čeští, francouzští, němečtí či italští superhrdinové jsou ale spíše vzácností a svou — obvykle navíc výrazně lokální — popularitou běžně globálním gerojům se severoamerickým občanstvím nesahají ani po pás.

Svůj díl v tom ale zřetelně sehrávají i důvody méně ideologické, méně obsahové a více produkčně akcidentální. Uvedené superhrdinské vesmíry jsou totiž výrazně syceny nejen specifickým nastavením kulturního prostoru Spojených států s jejich novou mytologizací, americkým snem a imigrantskou zkušeností, ale zároveň jsou podstatným způsobem umožňovány platnou právní legislativou a zvykovým nastavením komiksové scény. Americký copyrightový systém se od toho kontinentálního výrazně odlišuje i tím, že zjednodušeně řečeno umožňuje institucionální vlastnictví⁶ kulturního produktu — v tomto případě například superhrdiny, jeho domovského světa a dalších základních vlastností konkrétní seriálové struktury. Evropským copyrightovým zákonům bylo naopak historicky vždy bližší pojetí autorské, ve kterém se za odpovědného a v právním slova smyslu rozhodného původce jakéhokoli díla tradičně považuje jednotlivec (nebo skupina jednotlivců).

Američtí superhrdinové — ne zcela všichni, ale prakticky veškerí zrození před rokem 1980 — jsou totiž intelektuálním, kulturním a ekonomickým vlastnictvím svých vydavatelských domů, které poté prakticky neomezeně rozhodují, co se s těmito postavami bude dále dít. Snahy o vydavatelskou anonymizační restrikcí⁷ už naštěstí dávno vzaly za své a snad všechna významnější vydavatelství superhrdinského žánru již

6 Resp. nikoli vlastnictví, ale nakládání s postavou (seriálem) ve vlastnictví obdobném modu. Komiksový teoretik a historik Ian Gordon rozlišuje ve své studii *Comics, Creators, and Copyright. On the Ownership of Serial Narratives by Multiple Authors* (2013) na materiálu superhrdinského amerického komiksu trojici souběžných modelů autorství: práva morální, ekonomická a auditoriálně aproprovaná. Rozdíl mezi Evropou a Amerikou bychom pak mohli číst jako odlišnou míru důležitosti (a správní autority) připisované disponentům morálními či ekonomickými právy.

7 A nemuselo jít jen o výše zmiňovaný příklad disneyovských komiksů: v období vymezeném zhruba lety 1935—1955 pak jen v New Yorku fungovalo hned několik nezávislých komiksových studií, jejichž námezdní scenáristé a (častěji) výtvarníci anonymně vytvářeli komiksové práce pro kohokoli, kdo zrovna platil.

po sérii zdoluhavých a nákladných soudních stání bez připomínek rozlišují nezpochybnitelná morální práva původců jednotlivých -manů na uvedení v tirážích. Prodejní smlouvy, jimiž nadaní tvůrci konce 30. let z dnešního pohledu frapantně pod cenou⁸ prodávali všeobecná a exkluzivní práva na své výtvořy producentům či vydavatelům, ale podnes platí. Vydavatelské domy sice těmto autorům poskytly a nadále poskytují poměrně velkorysé náhrady a finanční kompenzace, samotné jádro osmdesát let starého právního aktu ovšem zůstává neměnné a platné: *Superman* je vlastnictvím společnosti DC Comics, která si s ním pak může dělat, co se jí zlíbí. Klidně postavu i na čas zabít, když se domnívá, že právě po tom čtenáři touží a že právě to přinese kýžený zisk.

Nijak proto nepřekvapí, že zde neexistují prakticky žádné neměnné vazby mezi konkrétním autorem či autorským týmem. Tvůrci přicházejí a odcházejí, postava (seriálová struktura, sdílený svět) ale pokračuje dál, dokud zvládá oslovovat čtenáře, nebo alespoň působí na manažery jako jinak (potenciálně filmově, herně) lukrativní. Pravidlem bývá dokonce i produkční paralelismus, ve kterém různé linie se stejným hrdinou souběžně vytváří hned několik kooperčních týmů. U velkých produkcí tohoto formátu bývá navíc zvykem, že tito konkrétní autoři nemají při vytváření svých příběhů zcela volnou ruku: závažnější rozhodnutí, jež hrozí zásadněji pozměnit tvar a podobu pečlivě střeženého rodinného stříbra v podobě sdíleného fikčního univerza, vždy schvaluje vydavatelský koordinátor anebo šéfredaktor. Soudě dle Batmanova a Supermanova více než šest dekad trvajícího úspěchu, tento model funguje.

Rodinné stříbro

Kontinentálně evropskému (a český v tomto není výjimkou) komiksu ale takové kolektivní sdílení seriálu v takové míře vlastní není — rozhodování o postavě, která tu často právně bývá spojena se svým tvůrcem či

8 Mnohokráté citovaný je například příběh Jerryho Siegela a Joea Shustera, kteří takto v roce 1938 prodali práva na svůj právě vymyšlený charakter Supermana nakladatelství Detective Comics (později DC Comics) za 130 dolarů.

tvůrci, totiž obvykle pevně setrvává v rukou a pravomocích singulárního autora či duálově- nebo kolektivně-kooperačního modelu.⁹ Autoři si tak zachovávají větší dohled nad svými výtvary, zároveň ovšem jejich postavy mnohdy získávají i vlastnost nepříznivou: vnětětově motivovanou smrtelnost.

Komiksový protagonista se tedy na starém kontinentě musí zvláště snažit, tržně výjimečně úspěšně bodovat, aby si vysloužil alespoň nejistou možnost, že by snad mohl přežít své tvůrce. Ani pak to ale zdaleka nemá jisté, jak dosvědčí nesčetné příklady domácí i zahraniční. Pohlédneme-li na národní komiksovou scénu československou, nepodařilo se takto pokračovat v zásadě žádnému komiksovému cyklu; ani ty dobově nejúspěšnější série (ať už povahy autorsky singulární /*Ferda Mravenec*/, nebo kooperační /*Rychlé šípy*/) nedokázaly úspěšně přečkat odchod svých tvůrců. Podobná situace panuje ale například i v komiksově rozvinutější Francii: tam se sice s několika produkčně spravovanými, co do autorského zajištění proměnlivými řadami setkáváme, početně však výrazně převažují případy opačné.¹⁰ Navíc je pokaždé takové seriálové navazování výsledkem obvykle velmi komplikovaného vyjednávání o autorských právech, kterého se účastní buď dědicové-vlastníci copyrightu na poptávané hrdiny, nebo — v těch neskonale vzácnějších, ale pro seriálové směřování obvykle šťastnějších

-
- 9 Coby výraznou výjimku, snad stvrzující pravidlo, zde třeba zmínit italské komiksové vydavatelství Sergio Bonelli Editore, publikující stovky a tisíce jednotlivých příběhů v desítkách rozličných řad. Tyto série — mezi nejslavnější patří kovbojský *Tex*, hororový *Dylan Dog*, upířský *Dampyr* či dobrodružný *Mister No* — většinou nekonstituují jedno společné fikční univerzum (jakkoli i zde nalezneme výjimky např. ve formě spin-off sérií), ale jsou propojeny toliko skrze publikačně-přezentační formáty, distribuční modely a širší autorskou základnu. Bonelliho komiksy jsou přitom plně spravovány produkčně (resp. minimálně částečně rodinně, ve vedení společnosti je v současnosti představitel již třetí generace Bonelliů).
- 10 Autoři sami navíc často nechťejí, aby bylo v jejich seriálovém díle po jejich smrti pokračováno, a truchlící pozůstalí obvykle jejich přání vyslyší. Z tohoto důvodu například neexistují žádná oficiální pokračování Hergého *Tintina*, jakkoli je dnes právně spravován společností Moulinsart. Ta dokonce intenzivně stíhá každé (třeba i velmi problematické) porušení copyrightu: zamezuje tak nejen neoficiálním pokračováním, ale například i parodiím či jinomediálním výpůjčkám.

případech — sami původní tvůrci, kteří se rozhodnou předat pomyslné „žezlo“ někomu z mladší generace.¹¹ Autorskoprávní nastavení, ve kterém postava (či sdílený seriálový svět) zůstává pevně vlastnictvím singulárního či duálového autora, ve svých důsledcích vede k menší komplexnosti a rozlehlosti seriálových struktur.

Bylo by však chybou interpretovat tuto vlastnost evropských komiksových scén jako jakékoli svědectví o nižší místní důležitosti produkčních, vydavatelských a redakčních aspektů vzniku a prezentace seriálových komiksových děl. Produkce, ať už přebírající podobu redakčního dozoru, nebo i všeobecného politického či ideového směřování domovských publikačních platforem (srov. jim věnovanou kapitolu ←10) jednotlivých komiksových seriálů, samozřejmě i zde výraznou měrou promlouvá do podoby zpřístupňovaných prací. U mainstreamových, kontinuálně publikovaných komiksových stripů či seriálů pak obvykle produkce přejímá i roli zadavatele: právě ona od autora či autorského kolektivu objednává práci, právě ona ji od něj poté v domluvených termínech vymáhá a nakonec ji i finančně kompenzuje — platí. A samozřejmě poté zajišťuje zveřejnění a cirkulaci takto vytvořeného komiksu.

Pro francouzská bande dessinée první poloviny 20. století byla do velké míry formující skutečnost, že jejich takřka nejvlivnější publikační tribunu po většinu 30. let představoval katolicky orientovaný tisk. Redakční politika českého časopisu *ABC mladých techniků a přírodovědců*, vedeného po léta Vlastislavem Tomanem, jinak rovněž plodným komiksovým scenáristou, autorem klubáckých *Strážců* i vědeckofantastické *Ságy o Žluté planetě*, na jednu stranu jistě pomohla k vyššímu zastoupení komiksového seriálu v normalizační soustavě dětských a mládežnických periodických tiskovin,

11 Světovými médii tak například koncem září 2011 proletěla zpráva, že 84letý kreslíř *Asterixových dobrodružství* Albert Uderzo pověřil vytvářením nových epizod dnes dost možná nejproslulejší francouzské komiksové série mladé tvůrce Jeana-Yvese Ferriho a Didiera Conrada. Uderzovo pro evropský kontinent stále velmi neobvyklé rozhodnutí prodat produkční (nikoli autorská) práva k sérii vydavatelství Hachette ale vyvolalo vlnu diskusí a dědičné nevole a trvalo ještě celé dva roky, než se na trh dostalo album *Asterix u Pikťů*, tedy první příběh hrdinného Gala, na kterém se už nepodílel ani jeden z jeho původních autorů.

když komiks pomáhala obhájit před neustálými ideologickými a cenzurními výtkami, na druhou stranu ale svým rigidním trváním na v podstatě arbitrárních žánrových, realizačních i autorských stereotypech výrazně zužovala prostor pro tvůrčí rozhodnutí jednotlivých komiksových autorů toužících v časopise publikovat. Zmiňovaná komiksová trilogie o *Aloisi Nebelovi*, nádražákovi ze Sudet, se jistě objevila ve správnou chvíli na správném místě — není ale patrně sporu o tom, že se na jejím úspěchu mimo jiné zásadně podepsala i zručná nakladatelská marketingová podpora a efektivní produkce. Produkce u komiksu, podobně jako u každého jiného masově šířeného kulturního díla minimálně doby předinternetové, zastupuje nezbytného, někdy přínosného, jindy pro ostatní zúčastněné trochu otravného prostředníka na cestě komiksu od autora (produktora, původce) ke čtenáři (recipientovi, příjemci).

Příležitostný čtenář a loajální fanoušek

Kdybychom se snažili stanovit, jaké osobnosti dnes nejvíce přispívají ke konstituování společenských představ o kategorii „komiksového čtenáře“, pravděpodobně bychom se museli dříve či později vypravit do světů televizních seriálů. Mediálně nejvíce proslulými příznivci komiksu počátku 21. století totiž nebudou konkrétní globální či lokální celebrity, které by se chlubily svou obsedantní zálibou v dobrodružstvích *Wonder Woman* či *Myšpulína*. Dvojici nejproslulejších komiksových čtenářů budou mnohem spíše tvořit příznačně pojmenovaný „Comic Book Guy“, tedy v české verzi „Komiksák“, prodavač ze speciálky ze seriálu *Simpsonovi*, a Sheldon Cooper, geniální, ale v mezilidské komunikaci mírně řečeno tápající geek z *Teorie velkého třesku*.

Stereotypní, již minimálně po třicet let v popkultuře přítomný obraz komiksového fanouška nepředstavuje zrovna lichotivý ideál: uhrovatý, obtloustlý anebo zřetelně osamělý mladík-loser tráví s brakovými komiksovými sešity veškerý svůj volný čas, protože se mu (a to navíc — jak jaksi implicitně z formulace tohoto stereotypu vyplývá — vlastně právem) nedostává jiného smyslu života. Komiksoví apologetici se již po desítky let snaží tento až překvapivě trvanlivý obraz rozvracet nejrůznějšími protitvrzeními — argumentují kupříkladu skutečností, že japonskou *mangu* čtou dle většiny statistických průzkumů více dívky, nebo se odvolávají na soudobou společenskou

legitimizaci artového „alternativního“ komiksu (či komiksového románu), ježto je potvrzována prominentním místem, na němž je i v těch staroslavně nejhonosnějších knihkupectvích nabízen *Maus* Arta Spiegelmana či *Persepolis* Marjane Satrapiové. Skutečnost je ale taková, že o komiksovém čtenáři jako takovém toho vlastně mnoho nevíme.

Ne snad že by mu nebyly věnovány vůbec žádné práce a analýzy — *Comic Book Culture* Matthewa J. Pustza sleduje detailně americkou komiksovou subkulturu konce 90. let a vynáší četné závěry o základních charakterizačních rysech „fanboyů“ a „true-believerů“, italský sociolog kultury Marco Pellitteri věnuje ve své knize *The Dragon and the Dazzle* (2010) rozsáhlý oddíl evropskému manga fandumu a diferenciaci a globální dosažnost fandumu navázaného na japonskou popkulturu stojí ve středu pozornosti rozsáhlé kolektivní monografie *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World* (2012), sestavené Mizuko Itoovou, Daisuke Okabem a Izumi Tsudžim. Nejrůznější obdobné, dílčí či přehledovější subkulturní analýzy pak nalezneme i v dalších komiksových tradicích a kulturách.¹² V závěrech těchto sociologicky fundovaných rozborů ale neradno hledat jakoukoli obecnou výpověď, která by doufala platit pro relevantně reprezentativní vzorek komiksového čtenářského publika. Čtenářské analýzy vycházející z postupů a pouček subkulturních (a později i specializovaných „fan“) studií, jak se rozvíjely v návaznosti na vlivné texty Cohenovy (1972) či Hebdigeovy (česky 2012, orig. 1979), představují totiž takřka ve všech případech jen a pouze notně selektivní výřez z kontinuálního spektra komiksových čtenářů, neboť většinou analyzují pouze „radikální“ část komiksového čtenářstva: komiksové věrné, *fandom* (viz dále oddíl 11a→). Odvěká a přes veškeré vyvracení stále životná dezinterpretáční redukce, přítomná často zejména v publicistických pojednáních „světa komiksu“, která klade iluzorní rovnítko mezi pojem komiksu a jeho žánrovou mainstreamovou realizaci

12 V českém kontextu představuje ojedinělou, jakkoli metodologicky problematickou práci věnovanou subkulturnímu čtení komiksového publika diplomová práce Kateřiny Králové *Komiksové publikum jako subkultura (analýza recepčních strategií)*, která byla v roce 2010 obhájena na Fakultě sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně.

superhrdinskou, mívá tendenci přijímat dílčí závěry subkulturních analýz za všeobecné pravdy. Co na tom, že jsou taková zjednodušení v kontextu celého komiksového žánrového a formálního spektra okamžitě vyvratitelná, třeba i jen poukazem k zřetelně odlišným čtenářským kohortám komiksu dětského, novinového či politicky-satirického. Co je platné, že byť i jen zcela nereprezentativní průzkum na nežánrovém, obecně komiksovém vzorku tyto tradované pravdy záhy rozboří.

Analýzy čtenáře a komiksového čtenářství představují jeden z výrazných dluhů současných, nejen českých comics studies. Abychom mohli něco zajímavého o komiksovém čtenáři (a čtenářství komiksů obecně) říct, a vyvarovat se přitom možná zábavných, v důsledku však pro vědecké potřeby neodpuštělně zkreslujících redukcí, bylo by zapotřebí skutečně reprezentativního, statisticky dobře připraveného a bezchybně, ideálně opakovaně realizovaného kvantitativního a kvalitativního průzkumu. Takovým dosud nedisponuje nejen naše domácí prostředí,¹³ ale například ani komiksové bádání anglofonní. Naopak poměrně propracované šetření proběhlo v Japonsku a japonská komiksologická literatura dnes již nabízí detailní popsání manga čtenářstva.¹⁴ V prostředí frankofonním lze pak sledovat například i proměnu komiksového čtenářství (a čtenářstva) v čase: základní orientační údaje o způsobech kulturní spotřeby komiksu jsou již několik desítek let sledovány v rámci pravidelných zkoumání „Francouzských kulturních praktik“,¹⁵ velmi detailní analýzu založenou na komparaci několika starších šetření s vlastním výzkumem publikoval tým vedený Benedictem Berthou (*La bande dessinée. Quelle lecture, quelle culture?*, 2015). Analytické závěry, které tento průzkum přináší, poskytují naprosto klíčové a v mnohém překvapivé

13 Probíhající čtenářská šetření Jiřího Trávníčka (2008, 2011, 2014) sice s obecnou kategorií komiksu pracují, detailněji ji ale nezkoumají.

14 Do západních jazyků bohužel tyto práce překládány nejsou, znalostí angličtiny disponujícím zájemci je ale k dispozici alespoň dílčí průzkum Johna E. Ingulsruda a Kate Allenové, shrnutý v jejich knize *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse* (2009).

15 „Pratiques culturelles des Français“, viz <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/>. Zatím poslední šetření z roku 2008 v některých oblastech rozdělovalo do dvou kategorií původní domácí komiks (alba) a překladové komiksy/mangu.

informace kupříkladu o genderové příznakovosti vybraných žánrů či distribuci čtenářstva do kohort dle věku či vzdělání a stojí za to se s nimi seznámit. I když — nebo možná právě proto, že — mohou možná někdy vyznívat pro komiks ne zrovna příznivě. Zdá se například, že pravidelná četba komiksů se ve francouzské společnosti postupně stává stále minoritnější kulturní aktivitou: hlásilo-li se v roce 1989 ke komiksovému čtenářství 41 procent Francouzů, v roce 2011 to již s 24 procenty nebyla ani čtvrtina populace (Berthou 2015: 19).

Čtenář autorem, autor čtenářem

Zejména v posledních letech, v návaznosti na rozvoj internetu a digitálních sociálních sítí, se zdá být stále zřejmější, že při uvažování o recipientských návycích již propříště nevystačíme s pojetím pasivního čtenáře, více či méně selektivně přijímajícího něco z toho, co mu autoři a producenti nabízejí. Nejen nástup a rozmach nových médií, ale i s ním časově víceméně související, jakkoli nikoli přímo propojený rozvoj tzv. kultury participace totiž pravděpodobně jednou provždy zpochybnily tuto pasivní konceptualizaci komiksového čtenáře jako pasivního příjemce.

Nejrůznější snahy o zapojení čtenářské obce do komiksového tvůrčího procesu jistě nejsou vynálezem posledních let: populární obrázkový seriál *Punťa* již ve druhé polovině 30. let vyzýval své dětské čtenáře, aby do redakce posílali náměty na nová dobrodružství titulního psiho protagonisty, jež byla poté — po zpracování profesionálním duálově-kooperačním autorským týmem — tištěna v následujících číslech. V časopise *Malý čtenář* byli čtenáři již na sklonku předminulého století (1898) ponoukáni, aby k obrázkovému seriálu domysleli text a poslali ho do redakce. Tradicí českých (ale samozřejmě i zahraničních) komiksových či komiksy tisknoucích periodik se stalo například i přetiskování amatérských prací slibných komiksových začátečníků. V postmoderním mediálním prostoru dneška už se ale zapojení čtenářů zdaleka neomezuje na takto limitované, velmi úzkými mantinely omezené možnosti aktivní participace.

Na jedné straně tak můžeme pozorovat nebývalý rozvoj různých webkomiksových aktivit (srov. oddíl ←10b), realizovaných bez zaštitění velkých či menších producentů, jimiž začínající i zkušení autoři svá díla

List našich dětí

Číslo 578 (47).



POZOR! nová vánoční soutěž POZOR! o nejtipnější Puntův příběh

a o krásné ceny, která Vám přinese List dětí k Ježíšku!

Milé děti!

Čas utíká jako splášený koník — jsme již v druhé polovině měsíce listopadu — a vy už se jistě těšíte, jako každý rok na svou vánoční soutěž a děláte si laskominy na ty nejkrásnější výhry, které ke každým vánočním chystáme pro vaše vtipné hlavičky. Ovšem — „bez práce nejsou koláče“ — a tak jako předloni a loni, kdo bude chtít něco dostat — musí se přičinit!

Jistě se ještě všechny dobře pamatujete na úkol loňské vánoční soutěže ve svém dětském koutěčku! Měli jsme tu v redakci z vašich psaníček opravdovou horu a tu jistě všechny chápete, že každý ze soutěžících vyhrát nemohl. Vyhrálo jich však přece jen dost — na sta dětí v celé republice dostalo od nás svůj vánoční dáreček, který byl poctivě zasloužený a tím i vzácnější a milejší, než kdyby byl získán bez vlastního přičinění a práce.

Letos — milé děti — bude váš vánoční úkol těžší! Mnohem těžší než loni a než snad kdy jindy! To proto, že teta Madla z vašich psaníček soudí, že jste vesměs velmi chytré, vtipné a dovedné a že — čím nesnadnější bude ten ofíšek, který máte rozlousknout — tím chutější se do něho pustíte! Tedy poslouchejte:

Všechny bez rozdílu máte rády — našeho Puntů! Třetí stránka vašeho dětského koutku v Listu paní a dívek, obsahující obrázkové a veršované Puntovy příběhy, je nejtěšnější a nejoblíbenější! Jestlipak by vás také — děti, zajímalo vědět, jak ta každodenní veselá a barevná stráněčka vzniká? Jistě, že ano — vidíte? Nuže — chci vám to prozradit!

Každý týden musí vaše teta Madla vymyslet nějaký nový Puntův příběh, který zbsáhá do devíti čtyřřádkových veršovaných slok. Každá z těchto slok musí mít určitý dějový obsah, tak, aby k ní mohl být namalován samostatný obrázek. Obrázky k veršikům pak — jak jistě už všechny víte — kreslí akademický malíř, pan René Klapač. Že to není jen tak lehké, vymyslet si pořad a pořad něco zbrusu nového o jednom a téměř hrdinovi, to snad poznáte teprve teď, kdy něco podobného zakusíte na vlastní kůži! Vaším úkolem bude totiž, v y m y s l i t i si docela samostatně nějaký nový a

dosud neuvedený Puntův příběh a rozvrhnouti jej na devět dílů tak, aby ke každému mohl být namalován obrázek, vyjadřující příslušný děj!

Uf! Že je to příliš těžké? I ba ne — jen trochu fantazie, důmyslu a hlavně dobré vůle je k tomu zapotřebí! Však jsem již dostala několik takových vtipných psaníček od vás, ve kterých se ptáte, proč Puntů neudělal tohle, nebo tohle a navrhuje, co by tak asi mohl udělat v některém z přístích čísel, že vás to napadlo!

Většina vás má jistě příležitost pozorovat život takového opravdového živého psička — ať už je to váš vlastní, nebo sousedův nebo někoho známého — a tu jistě máte možnost získati spoustu dobrých nápadů! Vlastní vtip a obrazovost vám pak pomůže z nepatrné a všední příhody vykouzliti roztomilý námět pro příhodu Puntova! Abyste mi ještě lépe rozuměli, vyložím vám to názorně na určitém příkladu. Řekněme, že jste viděly u vás nebo někde jinde na dvořečku psa, pochutnávajícího si na tučné kosti. Najednou přiběhne kočka a než se pesek naděje — řaf — a už je pryč i s kořistí! Tohle jsem viděla nedávno na vlastní oči a — zatím, co jsem se okradenému psíku smála — napadla mi zcela nová Puntova příhoda, kterou jsem sice ještě nezveršovala, ale už vím, že se bude jmenovat „Puntův komínkem“! Celý nápad jsem si rozvrhla na devět dílů, asi takto:

1. Puntů dostal od Haničky k ohryzáni kost od šunky! Pane — to je pochutnání! (Představuji si v duchu obrázek, který k tomu pan Klapač namaluje: Haničku, dávající Puntovi kost a jak se Puntů olizuje.)
2. Kočka Míca to pozoruje, sedí na plotě a bledne závistí. Poněvadž je však zvíře lživé, ví si rady! (Obrázek: Olizující se kočka.)
3. „Puntů! Puntů! Podívej se honem! — Aeroplán!“ A jak se Puntů koukl vzhůru, chápala mu kost a utekla! (Obr.: Kočka uhání s kosti v tlamě.)
4. Puntů hněvivě zaštěkl a — za Mícou! Ta však vyšplhala po okapové rouře nahoru na střechu! (Obr.)

Obr. 11/1 „Vaším úkolem bude totiž, vymyslet si docela samostatně nějaký nový a dosud neuvedený Puntův příběh...“ Výzva k zasílání námětů pro seriál o Puntovi otištěná v časopise List paní a dívek.

okamžitě zpřístupňují zainteresovanému čtenářstvu. Rozvoj internetu, s jeho všudypřítomnou možností vše hodnotit a komentovat, zase do velké míry kompenzoval nedostatek tradičních kritických struktur. Nevěnují-li se komiksu dostatečně či adekvátně klasická mainstreamová média (nebo věnují-li se mu z pozic, jež část aktuálních recipientů klasifikuje jako nepatřičné), vždy je po ruce internet s jeho zesponovanými vystavenými kritickými a hodnotícími mechanismy.¹⁶

Na stranu druhou se však — přesně podle principů Henrym Jenkinsem (1992, 2006) autoritativně popsané participativní i konvergenční kultury — dále stírají hranice mezi autorem a čtenářem, mezi aktivním a pasivním, mezi médii starými a novými. Novomediální „příjemce“ spíše než pasivně přijímá stále častěji kreativně „pytlačí“ na jemu nabízených komiksových světech. Na serveru www.ctyrlistky.cz tak kupříkladu nejrůznější tvůrci, redakční i hostující, navázaní na satirický server www.strach.cz, již po několik let využívají Jaroslavem Němečkem nakreslených, textů v bublinách zbavených komiksových polí *Čtyřlístku* k vytváření satirických anekdot glosujících aktuální veřejné dění. Mnohé populární komiksové série dávají již po léta vzniknout i specifickým komiksovým fan-fiction, fanoušky pro fanoušky vytvářeným „nekanonickým“ pokračováním či epizodám oblíbených sérií, ať už vydávaným tiskem, nebo (v posledních letech častěji) rozšiřovaným digitálně po internetu.¹⁷ Leckteré takto vytvářené struktury pak dosahují popularity, která je minimálně srovnatelná s úspěchem tradičně autorských předloh. *Čtyřlístek na stránkách Strach.cz* zřetelně cílí na jiné publikum než původní dětský seriál o veselých zvířátkách, počet jeho příznivců je — alespoň dle facebookových stránek projektu — ale řádově srovnatelný s udávanými náklady oficiálního časopisu.

16 Pro komiks v českém prostoru nejvýrazněji databázově-bibliografický server www.comicsdb.cz.

17 Zvláště výrazně se tyto fanfic aktivity projevují minimálně již od počátku 70. let v kontextu japonské mangy a na ni navázaného, v novém tisíciletí již prakticky globálního otaku fandumu, kde bývá tato fanouškovská, na vlastní náklady vytvářená a reprodukováná tvorba označována pojmem *dódzinši*. V domácím prostředí byl takto tiskem vypraven například parodický *Čtyřlístek 666 — Dětem vstup zakázán*.

Z autorů se stávají čtenáři, kteří jen překvapeně, občas s pobavením, jindy s nevolí sledují, v co že se to jejich původní dílo — či jeho část — rozvinulo. Producenti sice na jednu stranu přicházejí o část svého vlivu, když jsou stále častěji nahrazováni přímou komunikací mezi autorem a čtenářem například prostřednictvím sociálních sítí, zároveň ale v mediálně přehlaceném světě nabývají na důležitosti coby jistí garanti či zprostředkovatelé výběru. Kulturní komiksové pole je zalidňováno participandy nejrůznějších rolí,¹⁸ funkcí, postojů, přístupů a názorů, komiks může být stejně tak prostorem pasivní konzumace autoritářsky připraveného a prezentovaného kulturního objektu, jakož i svobodně chaotickým místem, ve kterém se stírají všechny tradičně traktované role. A tato mnohost a rozmanitost komiksovému kolotání rozhodně velmi svědčí.

18 Kromě těch základních výše sledovaných se jedná například o kritika či historika, jejichž činnost bude v hledáčku následující kapitoly 12→.