

i v rámci lidové narativity, jakou je komiks, došlo k případům, kdy postava zdánlivě schematická a záměrně konvenční se stala něčím víc, „někým“, modelem zcela konkrétních morálních situací, a to díky partikulární struktuře vyprávění a systému iterací a leitmotivů, které pod povrchem konvenčního schématu dokázaly vytvořit typ nepostrádající hloubku. Jakkoliv v minimální míře, měli jsme přesto dojem, že tento rys nacházíme právě v postavě Charlieho Browna, jemuž bude věnován třetí esej tohoto oddílu.

Mýtus Supermana

I.

Problém, jímž bychom se chtěli zabývat, si vyžaduje předběžnou a povšechně přijatelnou definici „mýtizace“ coby podvědomé symbolizace, identifikace objektu se souhrnem finalit, které se nedají pokaždé racionalizovat, projekce tendencí, aspirací a obav, jež se objevují, ať už v jednotlivci či v pospolitosti, během jedné historické epochy, do obrazu.

Jestliže se totiž v souvislosti s naší dobou mluví o „demýtizaci“ a tento pojem se uvádí do souvislosti s krizí v oblasti sakrální a s ochuzením symbolů ve výjevech, které nás cejá jedna ikonologická tradice navykla nacházet vybavené hluboce sakrálními významy, rozumí se tím právě rozpad institucionalizovaného symbolického významu repertoáru, typického pro první dobu křesťanství a křesťanství středověké (a do určité míry vzkříšené protireformačním katolicismem). Tento repertoár umožňoval přemístit v podstatě v jednoznačné míře pojmy zjevného náboženství do série obrazů a těchto obrazů pak použít, *per speculum in aenigmate*, k šíření původních pojmových údajů tak, aby je mohli vnímat a chápat i prostí lidé, neznalí teologických rafinovaností, jak to dokládají starosti, které s problémem zobrazení měly různé koncily.

„Mýtizace“ obrazů byla tudíž institucionální fakt, který vycházel shora a byl kodifikován a řízen církevními činiteli, jako byl opat Suger, kteří se opírali o figurální repertoár po staletí vymezený biblickou hermeneutikou, a pak vulgarizovaný a systemizovaný velkými dobovými

encyklopediemi, bestiáři a knihami o zázračné moci kamenů. A přitom ten, kdo určoval hodnotu a význam určitých obrazů, však stejně interpretoval mýtopoietické tendence přicházející zezdola a zachycoval přitom ikonickou hodnotu určitých archetypálních zobrazení a z celé jedné mytologické a ikonografické tradice si vypůjčoval prvky, které v lidové fantazii už byly spojovány s určitými psychologickými, morálními a nadpřirozenými situacemi.¹ Stejně tak se tyto symbolické identifikace nakonec stávaly součástí lidové senzibility a zapouštěly kořeny tak hluboko, že pak nebylo snadné rozlišovat mezi mýtopoietikou „řízenou“ a mýtopoietikou „spontánní“ (ikonografie středověkých katedrál v tomto směru přímo oplývá příklady), nakonec však veškeré jejich uspořádání spočívalo na několika málo zásadách jednotné kultury, stanovených jednou provždy a pokaždé znova na církevních koncilech, v *summách*, v encyklopediích, a předávaných s pomocí biskupských pastýřských listů a výchovné činnosti opatství a klášterů.

Krise tohoto těsného spojení mezi vyobrazeními a historickými a nadpřirozenými pravdami a tudíž „opotřebování“ sakrálního obsahu sochy nebo namalované postavy, zesvětštění ikonografických prvků, které se postupně stávaly pouhými záminkami k výrobě hodnot formálních (nebo k předávání jiných významů, i když zdánlivě zůstávaly spojeny se znakovým systémem náboženství), je totožná s krizí celé jedné systematiky a kultury; v okamžiku, kdy nové metodologie zkoumání uvádějí v pochybnost stabilitu určitého postoje vůči světu a vymezují možnosti výzkumu kdykoliv zkorrigovatelného, není už možné

¹ O některých symbolických zobrazeních viz Jurgis Baltrušaitis, *Le Moyen Age fantastique* (Paříž, Colin 1944) a *Réveils et prodiges* (Paříž, Colin 1960).

přijmout jednou provždy daný vztah mezi repertoárem vyobrazení a repertoárem filozofických, teologických a historických významů, které právě přišly o své stabilní charakteristické rysy.

Že však proces „mýtizace“ obrazů nebyl totožný s historicky značně omezeným procesem identifikace vyobrazení s institucionalizovaným souborem pravd, to nám ukazuje námaha, na jakou celé moderní umění po pádu *objektivních symbolů*, na nichž spočívala klasická a středověká kultura, přišlo vytvoření *symbolů subjektivních*. Umělci se v podstatě neustále snažili (a pokud tyto snahy nebyly v umělci intencionální, postarala se o nápravu vzdělaná i lidová senzibilita, která obraz obdařila symbolickými významy a tak či onak jej povýšila na symbol určitých situací a hodnot) najít ikonické hodnoty intelektuálních a emotivních situací, a tak došlo k vytvoření symbolů lásky, vášně, slávy, politického zápasu, moci, lidového povstání atp. A současná poezie kráčela směrem k symbolizaci stále subjektivnější, soukromější, na níž mohl být účasten pouze ten čtenář, který se s pomocí kongeniálnosti dokázal identifikovat s niternou situací umělce.

Takovým symbolem jsou tři Proustovy stromy, Joyceovo děvče-pták, Montalovy střepy láhve. A jestliže básník čerpá z tradičního symbolického repertoáru (Mann, Eliot), dělá to proto, aby starým mytickým obrazům vrátil novou symbolickou substanci, a jestliže se snaží celý proces univerzalizovat, pak tuto univerzalizaci svěruje komunikační síle poezie a ne existující situaci socio-psychologické, neboli se snaží *založit* určitý způsob cítění a vidění a nevyužívá těch způsobů cítění a vidění, jejichž univerzálnost považuje za jednou provždy zrušenou.

Symboly a masová kultura

Přesto však v současném světě existují sektory, v nichž se tato univerzálnost vidění a cítění znovu na lidových bážích rekonstruovala. Došlo k tomu v rámci masové společnosti, v níž veškerý systém hodnot způsobem sobě vlastním a do značné míry stabilním a univerzálním nabyt konkrétnosti s pomocí mýtopoietiky, již se budeme zabývat, v řadě symbolů nabídnutých tu uměním, tu technikou. V masové společnosti v epoše průmyslové civilizace totiž dochází k obdobnému procesu mýtizace jako v primitivních společnostech, tento proces však přitom často zpočátku probíhá podle zásad mýtopoietické mechaniky uvedené do chodu moderním básníkem. Jde tu totiž o původně zcela soukromou a subjektivní identifikaci mezi objektem či vyobrazením a součtem finalit, tu vědomých, tu nevědomých, která by ráda sjednotila vyobrazení a aspirace (a která obsahuje hodně z jejich magické jednoty, na níž svou mýtopoietickou operaci zakládal primitiv).

Jestliže bizon namalovaný na stěně prehistorické jeskyně byl totožný s bizonem skutečným a zaručoval tak majiteli jeho vlastnictví s pomocí vlastnictví vyobrazení, které tím odělal sakrálností, pak totéž se děje i dnes, když nový automobil, zkonstruovaný pokud možno podle formálních modelů, působících na archetypální senzibilitu, se v určitém okamžiku do té míry promění ve znak ekonomického *statusu*, že se s ním prostě ztotožní. Moderní sociologie od Veblena až po lidové a divulgativní analýzy Vance Packarda nás přesvědčila o tom, že v industriální společnosti takzvané „symboly *statusu*“ se nakonec ztotožní se samotným *statusem*: dosáhnout určitého *statusu* znamená vlastnit určitý typ vozu, určitý typ televizoru, určitý typ domu s určitým typem bazénu, každý z těchto prvků, vůz, lednička, dům, televizor, se však zároveň stává hmatatel-

ným symbolem celkové situace. Předmět je společenskou situací a zároveň jejím znakem, nezakládá jen její konkrétní, sledovatelný cíl, ale i rituální symbol, mytické vyobrazení, v němž se kondenzují aspirace a touhy.² Je to prostě projekt toho, čím bychom chtěli být. Jinými slovy řečeno, v předmětu, zpočátku nazíraném jako projev osobnosti, je osobnost nakonec anulována.

Takováto mýtopoietika vlastní rysy univerzálnosti, protože je de facto společná celé společnosti, a má rovněž charakteristické rysy tvorby vznikající zdola. Zároveň je však vytvářena i shora, protože automobil se nestává symbolem *statusu*, status symbolem, jen díky své mýtizační tendenci, vycházející nevědomky z mas, ale také proto, že senzibilita mas je náležitě poučena, řízena a produkována průmyslovou společností, založenou na nucené a zrychlené produkci a konzumu. Takže novodobí Sugerové, kteří vytvářejí a šíří mytická vyobrazení, která jsou od toho, aby zapustila své kořeny do senzibility mas, to jsou vlastně pracovníci a projekční kanceláře velkopřemyslu, *advertising men* z Madison Avenue, zkrátka osoby, které lidová sociologie označila sugestivním názvem „utajení přesvědčovatelé“.

Tyto nové mýtopoietické situace v nás budí dojem, že postup, který bychom měli přijmout, by měl mít dvě náležitosti: na jedné straně by to měl být průzkum cílů, jež

² Lidovou divulgací sociologické tematiky *statusu* a jeho symbolismu se zabývá Vance Packard v knize *Lovci prestiže* (Turín, Einaudi 1961), *statusem* jako sociologickou kategorií L. Reissman v knize *Class in American Society* (Free Press 1959), mnohoznačností pojmu a rizikem snadné sociologie symbolů E. Larrabee v knize *The Self-Conscious Society* (New York, Doubleday 1960) a *Wreck of the status system*. Symbolismem automobilu se zabývají D. Riesman a E. Larrabee v knize *Autos in America* v *Consumer Behavior*, redigované Lincolnem H. Clarkem (New York, Harper 1958).

dotyčné vyobrazení ztělesňuje, neboli toho, *co přijde po obraze*, na druhé proces demystifikace, kde by došlo k identifikaci toho, *co je za obrazem*, to znamená nejen podvědomých požadavků, které jej vyvolaly v život, ale i požadavků zcela vědomých, nároků paternalistické pedagogiky a tajného přesvědčování, motivovaného určitými ekonomickými cíli.³

Zcela zřejmý případ mýtizace nám masová společnost poskytuje v produkci masmédií a zvláště *comic strips*, komiksů. Je to příklad nejen zřejmý, ale pro naše účely i velice vhodný, protože právě v něm jsme svědky lidové spoluúčasti na mýtologickém repertoáru zcela jasně přicházejícím shora, vyrobeném žurnalistickým průmyslem, který je ovšem přitom velice citlivý na nálady svého publika, s jehož požadavky musí počítat.⁴

Že komiksy aspoň ve Spojených státech (tento jev se však postupně objevuje i v jiných zemích) čtou spíš dospělí než mládež, to je známá věc, a že *comic books* jsou vydávány v celkovém počtu jedné miliardy výtisků ročně, to dokazují statistiky, které rovněž tvrdí, že „pruhy“, které se den co den objevují ve všech novinách (až na *New York Times* a *Christian Science Monitor* ve všech denících a dnes už ve všech italských večernících i v několika raních vydáních a v celkovém nákladu dvou a půl miliardy výtisků nedělních vydání) pravidelně čte třiaosmdesát procent čtenářů a sedmdesát devět procent čtenářek.⁵

³ Čerpali jsme zde z metodologie načrtnuté Paulem Ricoeurem v knize *Hermeneutique et réflexion* (symposium *Demýtizace a vyobrazení*, Řím 1962).

⁴ Následující údaje jsme čerpali z velkého počtu publikací, tomuto jevu věnovaných. Srv. především Coulton Waugh, *The Comics*, (New York, Macmillan 1947), Stephen Becker, *Comic Art in America* (New York, Simon & Schuster 1960) a antologii *The Funnies*, Free Press, Glencoe 1963.

A že tato *masová* literatura dosahuje účinnosti srovnatelné pouze s účinností velkých mýtologických výjevů, sdílených celou jednou pospolitostí, to nám dokazuje několik výmluvných epizod. Nemáme na mysli různé módy, které z toho vyplývají, předměty inspirované slavnými osobnostmi, od hodin s ciferníkem, na němž je vyobrazen hrdina, až po kravaty a přívěsky ke klíčům, ale především případy, kdy celé veřejné mínění hystericky participuje na imaginární situaci vytvořené autory komiksu, jako kdyby se účastnilo událostí, které se ho týkají velice zblízka, od letů do vesmíru až po atomový konflikt. Typickým příkladem je postava Terryho, kterou kreslí Milton Caniff. Tato postava dobrodruha, jehož příhody začaly vycházet v roce 1934, populárního svými mnohoznačnými dobrodružstvími v čínských mořích, se stala idolem amerického publika, a to do té míry, že při vstupu Spojených států do války bylo nezbytně třeba vrátit mu ztracenou bezúhonnost a udělat z něho vojáka, který by zaměstnal představivost vojáků na frontě i rodin, které doma čekaly, až se z války vrátí. Veřejné mínění na Caniffových hrdinech tak záviselo, že když byl postaven před nezbytnost – narativní a zároveň i politickou – udělat něco s Burmou, okouzující dobrodružkou, která se zapletla s Japonci, zajímalo se o to, jak všechno vyřeší, dokonce i vrchní velení americké armády. V postavě Burmy žily vedle sebe dva mýty, oba stejně mocné, mýtus sexuální a vlastenecký. Byla krásná a tajemná, kvintesence mnohoznačné „prokleté“ sexuality, díky níž se proměnila v *avatar* filmové *vamp*, anebo někdejší *belle dame sans merci*, ale nedalo se nic dělat, patřila k zemi, s níž

⁵ Srv. E. J. Robinson a D. M. White, *Who Reads the Funnies – and Why?*; L. Bogart, *Comic Strips and Their Adult Readers* (oba texty v cit. antologii *The Funnies*), a C. Della Corte, *I fumetti*, str. 186.

vedla válku země, jejímž zcela a naprosto pozitivním symbolem byl právě Terry. Kolem problémů s Burmou se vytvořila kolektivní neuróza a nikdo nevěděl, jak všechno zdárně vyřešit. Když byl Terry na bojišti povýšen, dokonce i zcela seriózní deníky o tom přinesly úřední oznámení a americké letectvo se souhlasem nejvyšších míst Terrymu (vlastně jeho autorovi s tím, že mu jej předá) o tom poslalo doklad vybavený dokonce i matrikulačním číslem. Caniff se pokusil všechno vyřešit tak, že se den po dni ze všech sil snažil z postavy, kterou dosud držel v pozadí, z dívky Raven Shermanové, vytvořit strhující symbol veškerých ctností a hrdinství zároveň. Spousta čtenářů se do Raven zamilovalo a Caniff ji ve vhodný okamžik nechal zemřít. Výsledek předčil veškeré očekávání: její úmrtí oznámily noviny, studenti na univerzitě v Loyole za zesnulou drželi minutu ticha a v den jejího pohřbu musel Caniff v rozhlase vysvětlovat, jak se něčeho takového mohl dopustit.⁶

Stejně tak vypukla veřejná hysterie podobných rozměrů, když Chester Gould, autor postavy Dicka Tracyho, nechal zemřít gangstera Flattopa. Flattop totiž měl na své straně poněkud nezdravý obdiv publika a celé velké občanské pospolitosti za něho držely smutek a autor dostával tisíce výhrůžných telegramů, v nichž po něm čtenáři žádali vysvětlení. V těchto stejně jako v dalších podobných případech nejde jen o rozmrzelost či nelibost čtenářů, kterým někdo vzal jejich oblíbenou postavu, zdroj zábavy či vzrušení, k podobným událostem docházelo ostatně i v minulém století, kdy čtenáři rovněž posílali dopisy autorům *feuilletonů*, jako třeba Ponsonovi du Terrail,

⁶ Srv. Della Corte (cit. dílo, str. 179 a další). Waugh (cit. dílo) přináší i úryvek komiksu s Terryem, z něhož je naprosto jasné, že pod záštitou úřadů plnil úkoly vlastenecké propagandy.

v nichž protestovali proti tomu, že nechal odejít ze světa jejich oblíbenou postavu. V případě komiksu totiž jde o mnohem rozsáhlejší reakci obce věrných, kteří prostě nesnesou pomyšlení, že by zničehonic měl ze světa zmizet symbol, který dosud ztělesňoval řadu jejich aspirací. Hysterii vyvolává krach snahy o identifikaci s postavou, skutečnost, že nečekaně zmizela možnost projekcí, obraz a s ním i finality, které symbolizoval. Obec věrných ctitelů se ocitá v krizi, a není to jenom krize víry, ale i krize psychologická, neboť dotyčný obraz plnil funkci pro jejich psychickou rovnováhu nadmíru důležitou.

Mýtus Supermana

Nadmíru důležitým symbolickým obrazem je právě Superman.⁷ Coby hrdina obdařený schopnostmi, jaké obyčejný člověk postrádá, představuje konstantu lidové představivosti 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 promění v dýmky, 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 nenasytné 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 *accoutant* 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 konotaci 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 zakládal 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 nevyklučovalo 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 to *při* vyprávění a konvenčně autor vlastně neví, co se stane.

V době, kdy k němu došlo, nečekaný zvrát 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 Aristotela), s jejíž pomocí je fakt sdělován. Tento jev se stává tím důležitější, čím je román lidovější a *feuilleton* určený masám – dobrodružství Rocambola nebo Arsèna 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 zápletky 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 nejvíc, *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 neshod, 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 vyváznout, 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 dábelské 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 zahrán 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 zkonzumovalo 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 percepcí 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 percepcí, ale naopak při definování povahy času v rovině kosmologické objektivitě, 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 nevratnosti 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 *strukturu 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 mezi 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 nebyť, 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 bází 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 sice 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). Srovnejte si se Sartrem: „Já jsem svou vlastní budoucností v neustálé perspektivě a možnosti nebyť 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-

bezpečné jeho přirozenosti mytické figury. Klidně můžeme akceptovat konzumologické paradoxy, jako třeba Langevinův, 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 plně nenasází 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 změřeno 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 nehledě 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 počínání 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 opovažuje 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 náповěď 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.

Aby 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 týž, 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, neznamena vybídnutí 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 „projektu“ 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 (cožby 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 takovoto 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 kterékoli 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 italští 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-

kládají určité mechanismy únikovosti, jak jsou například realizovány při recipování reklamních výjevů v televizi, kde divák napřed roztržitě sleduje skcč a pak upře veškerou svou pozornost k větě (Takové vlasy mám bohužel proto, že jsem nepoužívala šampon značky... atp.), jež se objevuje pravidelně na závěr a na jejímž předvídatelném a očekávaném návratu se zakládá veškeré naše skrovné, leč nepopiratelné potěšení při jejím sledování.

Není to náhoda, že televizní reklama přitahuje ze všech diváků nejvíc děti, a není to náhoda, že jsme tu jako příklad uvedli příběh s panem Bonaventurou, který je rovněž určen dětem, protože mechanismus, na němž spočívá potěšení z iterace, je typický pro dětský věk: děti také obvykle nechtějí novou pohádku, ale nejradši poslouchají tu, kterou znají, protože ji už mockrát slyšely.

Na únikový mechanismus, v němž dochází k tak rozumné regresí do dětských let, můžeme klidně popatřit shovívavým okem, a mohli bychom si klidně také položit otázku, zdali při nařčení z něčeho nekalého bychom vlastně nebudovali bůhvíjaké teorie na banálních a v podstatě normálních faktech. Potěšení z iterace jsme označili za základ únikové literatury a hry, a nikdo nemůže popřít ozdravnou funkci jasných a průhledných únikových mechanismů.

Analyzujme náš postoj k televizním programům třeba na příkladu detektivky s Perry Masonem. I zde totiž v každém pokračování se zkušenost autora a scenáristy snaží vytvořit situaci, jež by se lišila od předchozích, naše potěšení se však na této odlišnosti zakládá pouze v nepatrné míře. Ve skutečnosti se těšíme reiterací, opakováním základního schématu, situací „zločin – zatčení nevinné osoby – Masonův zásah do věci – jednotlivé fáze přelíčení – výslech svědků – hanebné počínání veřejného žalobce – advokát má eso v rukávu – závěrečný obrat

a šťastné rozuzlení celé záležitosti“. Epizoda s Perry Masonem není reklamní šot, který sledujeme roztržitě, je to program, který si vybíráme a kvůli němuž zapínáme televizor. Zamyslíme-li se nad tím, co nás k tomu vlastně vede, pak zjistíme, že v základu našeho počínání je hluboce zakořeněná touha sejít se znovu se *schématem*.

Tento postoj není vlastní jen televiznímu divákovi. Pro čtenáře detektivek by mělo být snadné poctivě se přiznat, podle jakých modalit „konzumuje“ svou četbu. Četba detektivky, je-li tradičně pojatá, předpokládá hned na začátku degustaci schématu začínajícího zločinem a přes sérii dedukcí vedoucího až k zjištění viníka. Toto schéma je tak důležité, že právě na jeho neměnnosti založili svou fámou nejslavnější autoři detektivek. Nejde o žádný schematismus v rovině *plotu*, ale o stabilní schematismus založený na stále se opakujících pocitech a stále se opakujících psychologických postojích: u Simenonova Maigreta nebo Poirota Agathy Christie se ve vhodné chvíli objeví soucit, díky němuž oba detektivové zjistí fakta, která je pak přinutí vcítit se do důvodů, jež vedly viníka k přečinu, a i když tento pocit nijak neodporuje výkonu odhalující a odsuzující spravedlnosti, přece jen se do něj významně mísí.

Jako by to nestačilo, autor detektivky používá neustále řady konotací (jako třeba charakteristické rysy policisty a jeho bezprostředního *entourage*), a to těch, které se mohou objevit v každém příběhu coby jedna ze základních podmínek čtenářské potěchy. To jsou třeba historické „ticky“ Sherlocka Holmese, marnivost Hercula Poirota, Maigretova lulka a rodinné nesnáze, a každodenní neřesti bezostyšných hrdinů detektivek poválečných, od kolínské a Player's N. 6 Slima Callaghana, hrdiny Petera Cheyneho, až po koňak s ledovou vodou Michaela Shayneho, kterého vytvořil Brett Halliday. Tyto neřesti a neurotické návyky nám umožňují shledat se v těchto postavách se

starým dobrým známým a „vejít správnými dveřmi“ do příběhu. Důkazem toho je, že náš oblíbený autor detektivek může klidně napsat příběh, ve kterém bude scházet obvyklý detektiv, a my si ani nevšimneme, že schéma je přesně totéž jako pokaždé, a přitom budeme knížku číst s jakýmsi odstupem a budeme okamžitě ochotni odsoudit ji coby „horší než ostatní“, nebo jako „omyl“, který autor musí napravit tím, že se vrátí k svému hrdinovi.

To všechno se stane ještě nápadnějším, začneme-li se zabývat postavou dnes už proslavenou, Nero Wolfem, kterého jeho autor Rex Stout učinil doslova nesmrtelným. Pro případ, že by se mezi čtenáři našel takový, co by se s touto postavou zatím ještě nesetkal, uvedeme krátce prvky, z nichž se skládá „typ“ Nero Wolfa a jeho *environmentu*. Nero Wolf je od nepaměti v Americe naturalizovaný Černošec, tělnatý tak, že sedává ve zvláštním křesle zkonstruovaném jen pro něho, který nepřomarní žádnou příležitost, kdy může dát najevo svou neuvěřitelnou lenost. Nevychází na krok z domu (případy, kdy k tomu došlo, jak dobře vědí jeho věrní čtenáři, jsou tak řídké, že se dají spočítat na prstech jedné ruky, a čtenář si dotyčnou knihu určitě zapamatuje) a pro své pátrání používá otrlého Archieho Goodwina, s nímž udržuje vztah založený na vtípné polemice, protože oba mají smysl pro humor. Nero Wolf je mlsný a jeho kuchař Fritz musí neustále pečovat jak o jeho rafinované choutky, tak o jeho bezedný žaludek. Mimo rozkoše stolování má Wolf další vášeň, která ho plně vytěžuje, ve skleníku umístěném v posledním patře své vily totiž pěstuje orchideje a jeho sbírka těchto květin má obrovskou cenu. Mimo mlounství a orchideje oplývá celou řadou dalších zlovyků (čte jen učené knihy, systematicky odmítá ženy, nenasytně touží po penězích) a svá pátrání, z psychologického hlediska mistrovská díla, vede z křesla ve své

kanceláři, kde zvažuje údaje a poznatky, které mu přináší Archie, zainteresované postavy si zve do své pracovny a vede hádky jak s inspektorem Cramerem (pozor: ten zase nevyndá z úst pečlivě vyhaslý doutník), tak s nepříjemným seržantem Purleyem Stebbinsem. V závěrečném výjevu, jehož scénografie se nikdy nemění, nakonec shromáždí účastníky případu ve své pracovně, nejčastěji večer, a tam s pomocí různých pastí donutí, aniž by vždycky znal plnou pravdu, viníka přiznat se.

Čtenář, který příběhy Rexe Stouta zná, ví, že tyto podrobnosti zachycují jen povrch repertoáru různých *topoi*, jednou provždy daných a neustále se vracejících míst, jež oživují příběhy. Seznam daných prvků je však mnohem větší: velice často dojde k zatčení Archieho pro podezření z odmítání výpovědi a falšování důkazů, stejně jako k právním sporům ohledně modalit, podle nichž si zákazník Wolfa najme, k najmutí soukromých detektivů Saula Panzera nebo Orrieho Carthera, k využití obrazu na stěně pracovny, za nímž Archie nebo sám Wolfe mohou potají okénkem sledovat, jak se v jejich nepřítomnosti chová a reaguje dotyčná osoba či osoby v pracovně, nebo k výstupu, kdy Wolfe napadne prolhaného zákazníka... Tak by se dalo pokračovat donekonečna, už teď je však snad jasné, že seznam těchto „míst“ je tak rozlehlý, že v podstatě vyčerpává všechny možnosti příběhu na daném počtu stránek, který příběh nesmí přesáhnout.

Variací na toto téma je však stejně bezpočet, každý nový zločin má taky nové psychologické či ekonomické motivace, autor pokaždé vytvoří zdánlivě zcela novou situaci. Řekli jsme *zdánlivě*, protože de facto čtenář není ani jednou přinucen, aby si ověřil, nakolik je to, co je mu vyprávěno, více či méně nové. Opěrnými body vyprávění nejsou totiž vůbec místa, kde se děje něco neočekávaného, ta bychom mohli označit jen za záminky. Opěrnými

body jsou naopak místa, kde Wolf opakuje své obvyklé počiny, kdy znova a znova odchází nahoru do podkroví ke svým orchidejím, zatímco drama vrcholí, kdy inspektor Cramer výhrůžně vsouvá nohu mezi dveře, aby mu je nemohli zavřít před nosem, kdy odstrčí stranou Goodwina a se vztyčeným prstem pohrozí Wolfovi, že tentokrát mu to jen tak neprojde. Přitažlivost knížky, pocit odpočinutí a psychologického uvolnění, které čtenáři přináší, to všechno je umožněno tím, že v křesle nebo v kupé ve vlaku čtenář v knize najde přesně to, co už ví a co chce ještě jednou vědět. Proto si také knížku koupil. Má potěšení z toho, že nejde, je-li příběhem sled událostí, o příběh, který nás má vést od bodu výchozího k bodu závěrečnému, který jsme ani ve snu nečekali. Čtenářské zaujetí tu naopak záleží na odmítnutí vývoje událostí, na úniku z napětí minulost-přítomnost-budoucnost do *okamžiku*, který milujeme, protože se vrací a opakuje.

Iterativní schéma coby redundantní poselství

Není pochyb o tom, že tyto mechanismy se v mnohem naléhavější podobě a v mnohem větším rozměru realizují v současné konzumní četbě, než tomu bylo v románu na pokračování v minulém století, kde, jak jsme zjistili, se celá záležitost neobešla bez vývoje a po postavě se žádalo, aby se zkonsumovala do mrtě, až ke smrti (jednou z prvních nezkonsumovatelných postav z doby, kdy román na pokračování na přelomu století, kdy odkvétala Belle Époque, končil svou éru, je možná právě Fantomas,¹⁹ jímž končí celá jedna epocha. Stejně by však bylo správné položit si otázku, zdali moderní iterativní metody neodpovídají nějakému hlubšímu požadavku dnešního

člověka a nejsou proto motivovanější a zdůvodnitelnější, než bychom byli ochotni při prvním čtení připustit.

Podíváme-li se na iterativní schéma z hlediska strukturalního, uvědomíme si, že máme před sebou typické *poselství s vysokou redundancí*. Román Souvestrův či Allainův, nebo detektivka Rexe Stouta, to je poselství, jež nás pramálo informuje a díky redundantním elementům, které v něm byly použity, vlastně jen opakuje a potvrzuje naopak význam, který jsme získali přečtením první knížky z celé série (v tomto případě je tím významem určitý mechanismus akce, záležející v zásahu „typických“ postav). Obliba iterativního schématu se tedy ukazuje coby obliba redundance. Hlad po zábavném čtení, založeném na těchto a podobných mechanismech, to je *hlad po redundanci*. Z tohoto hlediska větší část masové výpravné literatury je literaturou redundance.

Takže paradoxně i samotná detektivka, kterou bychom málem byli v pokušení zařadit mezi produkty, jež ukájejí touhu po něčem nečekaném a vzrušujícím, je de facto v podstatě konzumována ze zcela opačných důvodů, jako pozvání k něčemu, co je nevzrušující, co se dá předem čekat, co je známé a předvídatelné. Neznat viníka, to je jen pomocný prostředek a málem pouhá záminka, skutečnost je dokonce taková, že v akční detektivce (kde iterace schématu je přítomná stejně jako v detektivce založené na pátrání) napětí vyvolané postavou viníka skoro vůbec neexistuje, nejde totiž vůbec o objevení osoby, která zločin spáchala, ale o sledování určitých „typických“

¹⁹ Každá z epizod Fantomase končí jakousi „nepovedenou katarzí“: Juve a Fandor už mají nepolapitelného Fantomase v rukou, ten však s pomocí nečekaného nápadu znova unikne zatčení. Dalším podivným prvkem je skutečnost, že Fantomas, který podvody a loupežemi nabyl obrovského jmění, je na počátku každé epizody kupodivu chudý, potřebný peněz a tudíž nové „akce“. A cyklus může pokračovat.

skutků „typických“ postav, na nichž milujeme právě to, že se chovají pořád stejně. K vysvětlení tohoto „hladu po redundanci“ není vůbec třeba vytvářet nějaké hluboké hypotézy. Román na pokračování, založený na triumfu informace, byl oblíbenou stravou společnosti, která žila uprostřed poselství velice redundantních: smysl pro tradice, normy společného života, mravní zásady, pravidla operativního chování platné v buržoazní společnosti 19. století, společnosti typických konzumentů románů na pokračování, to všechno zakládalo systém předvídatelných sdělení předávaných společenským systémem svým členům, aby život probíhal bez nečekaných zvrátů, bez otřesů v tabulkách hodnot. V tomto rámci nabýval pak zcela přesného smyslu „informační“ otřes, jaký mohla vyvolat povídka Poeova, dějový zvrát v textu Ponsona du Terrail... V nynější industriální společnosti naopak střídání parametrů, rozpad tradic, společenská mobilnost, konzumovatelnost modelů a zásad, to všechno se dá nazvat trvalou informační zátěží, která probíhá za silných otřesů a vyvolává přeskupování prvků vnímavosti, přizpůsobování změnám v psychologii, rekvalifikaci inteligence. Redundantní výpravné texty by se pak v tomto panoramatu měly jevit jako jen tak mimochodem pronesená pozvání k oddechu, jako jediná reálná možnost poklidu nabídnutá konzumentu, jemuž oproti tomu umění „vysoké“ nabízí neustále jenom schémata postižená neustálou evolucí, gramatiky, které se navzájem dialekticky eliminují, a neustálé střídání kódů.²⁰

²⁰ O této renovaci kódů, příznačné pro moderní umění, srv. cit. dílo *Opera aperta* a dále eseje *Due ipotesi sulla morte dell' arte* v *Il Verri*, č. 8, 1963, *Postille a un dibattito* v *La Biennale*, č. 44 a 45, 1961, *Del modo di formare come impegno sulla realtà*, v *Menabo*, 5, 1962, především poznámku 10, a rovněž první esej této knihy: *Masová kultura a úroveň kultury*.

Není snad zcela přirozené, že i vzdělaný uživatel, který při intelektuálním napětí požaduje po informelu nebo po seriální hudbě stimulování své inteligence a představitivosti, v okamžicích uvolnění a touhy po úniku (zdraví prospěšných a nezbytných) projevuje sklony k dětinské lenosti a požaduje po konzumním produktu, aby jej uklidnil přemírou redundance?

Jakmile začneme o tomto problému uvažovat z tohoto zorného úhlu, okamžitě se ocitneme v pokušení zaujmout vůči projevům únikové zábavy (mezi něž patří i náš mýtus Supermana) větší shovívavost, a začneme si vyčítat, že jsme dosud moralizovali a používali filozofie na něco, co je jen nevinná a možná i prospěšná zábava.

Problém se však okamžitě promění v míře, v jaké se z potěchy z redundance, z chvilky odpočinku, z pauzy v křečovitém rytmu intelektuální existence, zavalené přílivem informací, stane *norma* veškeré imaginativní činnosti. Jinými slovy řečeno: pro koho je redundantní literatura alternativou a pro koho naopak jedinou možností? Ale to ještě není všechno: v jaké míře odlišné dávkování obsahů a témat uvnitř jednoho a téhož iterativního schématu (neboli v jaké míře odlišné členění sémantických referentů uvnitř jedné a téže syntaktické struktury) potvrzuje negativní funkci tohoto schématu?

Problém není v otázce, zda-li různé ideologické „obsahy“, nesené jedním a týmž narativním schématem, mohou vést k různým efektům, ale spíše v otázce, zda-li iterativní schéma se jím stane a zůstane jím v míře, v jaké udržuje a vyjadřuje sémantické odkazy, které nemají možnost vývoje. A znova, jinými slovy řečeno: narativní struktura vyjadřuje svět, ale lépe si toho všimneme, jestliže odhalíme, že svět má tutéž konfiguraci jako struktura, jež ho vyjadřovala. Případ Supermana tuto domněnku jen potvrzuje. Prozkoumáme-li ideologické „obsahy“ Supermanových příběhů, uvědo-

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 svědomí politické

Supermanovy příběhy mají jeden charakteristický rys společný s jinými příběhy, rovněž založenými na postavách vybavených *superschopnostmi*. Skutečnost, že v Supermanovi se reálné prvky spájejí 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, vyhavené 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 nejhorším 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 půvabům, tu a tam jí dokonce dá pusu).

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 (mladíčským efěbem), 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 číst Supermana podle „dallaského klíče“ by znamenalo chtít po něm, aby osvobodil šest set milionů Číňanů od Maocetungova jha) by Superman mohl konat dobré skutky na úrovni kosmické a galaktické a zároveň s pomocí zveličení, 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 Svátou 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 zavinil), a Superman a Honící 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 budovou 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, ďábelskou 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 spoustu 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 „lekce“ typická pro masovou kulturu, jsme ukázali v našem článku *Fenomenologia di Mike Bongiorno* v *Diario minimo*, Milán, Mondadori 1963.

parciálních počinů. A ctnost zase musí být prezentována jako konání drobných parciálních počinů, 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 *system*, a struktura různých příběhů *system* jiný, pak Supermanova „sága“ se nám jeví jako vyvážený *system* *systemů*, 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 Kentové či Langové 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

takový chce být zdrojem čtenářského potěšení, přestává být fascinující kadencí a stává se *estetickým rytmem*: skrze něj se pak ustavují vztahy mezi postavami a světem historie na základě zcela jasných odpovědí a přesných odkazů. Postavy komiksu *Peanuts* nejsou zástupné. Superman je z větší části zástupný jiným superhrdinou z jiné ságy. Tím pádem zůstane coby obecný *topos*, do té míry oddělený od kontextu, v němž jedná, že jeho redukce na *minimum toho, co by se dalo provést*, jeho odpírání se možnostem, které de facto má (a které mu jeho pravděpodobnost předkládá), jsou tak makroskopické a rušivé, že si od čtenáře vyžadují akt naprosté důvěry, „suspension of disbelief“ v nejhrubším slova smyslu, odhodlání přijmout Supermana prostě takového, jaký je, jako postavu z pohádky, která nám přináší potěšení neustálými variacemi na jedno téma.

A jako ve všech pohádkách, i v Supermanově sáze se zápletky nabízejí možnosti, kterých *je třeba nedbat*, protože jinak by se přešlo od únikové pohádky k problematické výzvě.

Platejzi milý, jsi princ a nikdo není víc,
kdyby šlo o mě, nechtěl bych po tobě nic,
ale je tu čarodějnice, moje žena,
ta nemá nikdy dost, neumí být nasycená.

Těmito slovy promlouvá rybář ke kouzelné rybce. A všeho, co žena chce, se jí taky dostane, protože takový je zákon, který platí v pohádkách. Jakmile však požádá, aby se z ní stal Bůh, platýz se rozzlobí a všechno se vrátí do mizérie, jaká vládla předtím. Copak by pohádka mohla změnit řád všehomíra?

Svět Charlieho Browna

Z analýzy mýtu Supermana už víme, že komiksy nejsou jen nevinná zábava určená sice dětem, se kterou se však mohou potěšit po obědě v křesle i dospělí, aniž by něco získali, nebo si uškodili. Průmysl masové kultury vyrábí komiksy v mezinárodní poloze a šíří je ve všech společenských vrstvách, stejně jako konzumní písničky, detektivky a televizní seriály, zatímco doslova hyne lidové umění, které se dere zespoda, hynou autochtonní tradice, nevznikají už příběhy, které by se daly povídat u ohně a zpěváci kramářských písní už neukazují na trzích obrázky, jimiž doprovázeli své sloky. Komiks je průmyslový výrobek, objednaný a vnucený shora, a funguje podle pravidel skrytého přesvědčování, předpokládá u čtenáře únikový postoj, který zas okamžitě rozjíždí paternalismus výrobců. Autoři se tomuto stavu věcí většinou přizpůsobí, což znamená, že komiksy ve většině případů zrcadlí implicitní pedagogii systému a současně utvrzují platné mýty a hodnoty. Tak například *Dennis the Menace* klade důraz na obraz v podstatě nezodpovědně šťastné *middle class* rodiny, která proměnila deweyovský naturalismus ve výchovný mýtus, který stačí nepochopit a začne vyrábět neurotiky jak na běžícím pásu, a *Little Orphan Annie* je pro milióny čtenářů jakýsi *supporter* nacionalistického mccarthismu, paleokapitalistické třídnosti a maloměšťáckého šosáctví, ochotného tleskat John Birch Society, zatímco *Jiggs and Maggie* zredukovaly sociologický problém amerického matriarchátu na čistě osobní záležitost a *Terry and pirates* se trvale propůjčují k nacionalisticko-militaristické výchově mladých amerických branců. *Dick Tracy* přiblížil sadismus akčních detektivek každému na dosah nejen s pomocí příběhu, ale i výtvarného znaku a zakomplexované a nelítostné kresby (skutečnost, že v rovině výtvarné přece jen do značné mí-

ry omladil vkus svých čtenářů, oproti tomu moc neznamenná), *Joe Palooka* oslovuje prototyp bezúhonného a ničím neposkvrněného yankeeho, na kterého mimochodem sází konzervativní volební propaganda. Jakýkoliv protest a každá kritika, pokud tu vůbec nějaká byla, tím byla elegantně udržena v rámci systému a zredukována do rozměru pohádky či bajky. Všichni dobře víme, že postava zvaná Uncle Scrooge zosobňuje všechny neřesti obecného kapitalismu založeného na kultu peněz a vykořisťování jediné kvůli zisku, už samo jméno (připomíná starého lakomce z Dickensovy *Vánoční povídky*) obrací tuto nepřímou kritiku k modelu kapitalismu 19. století (kdy v dolech pracovaly děti a ve škole byly zavedeny tělesné tresty), kterého se moderní společnost už vzdala a který klidně dovolí kritizovat. A jestliže komiksy Al Cappovy s Li'l Abnerem přece jen kritizují americké neurózy a mýty občas i opovržlivě a zlobně, jde vlastně zase jenom o satiru na opulentní konzumní společnost, kterou jen příběh se *Shmoo* dokázal udržet nějakou dobu při životě, a musíme chtít nechtít přiznat, že ani tato kritika v podstatě nevybočí z dobrácké a optimistické polohy, a dějiště příběhů městečko Dogpatch co „zapomenutý venkovský kout“, že podstatně redukuje účinnost všech uštěpačností a situací původně konkrétních a delimitovatelných, na úroveň jakési prostoduché ságy. Máme se tedy domnívat, že komiks uvězněný v nezměnitelných zásadách průmyslově-komerčního okruhu výroby a konzumu může přinášet nanejvýš standardní výrobky založené na někdy podvědomém, jindy zas naprogramovaném paternalismu? A že pokud vypracoval, což je pravda, určité stylistické vzorníky, narativní montáže a návrhy vkusu, které byly zcela určitě původní a stimulovaly masu uživatelů, pak tyto umělecké kromobyčejnosti stejně používal jediné ve funkci úniku nebo zastírání skutečného stavu věcí?

Na to bychom mohli, třeba také jenom teoreticky, odpovědět tak, že co je svět světem, umění velká i malá mohla skoro vždycky existovat pouze v systému, který si ce poskytoval umělci určitý autonomní prostor, ale pouze výměnou za určité procento úslužnosti vůči stávajícím hodnotám, a přitom že se stejně v těchto okruzích produkce a konzumu vyskytovali umělci, kteří sice používali pouze možnosti, povolených všem, a přitom se jim však povedlo provést hluboké změny v cítění svých konzumentů díky tomu, že uvnitř daného systému plnili kritickou a osvobozující funkci. Je to jako vždycky otázka osobní geniálnosti, schopnosti vypracovat dílo natolik důsažné a průzračné, že si podřídí samotné podmínky, v nichž se umění chtít nechtít pohybuje.

Řekl bych, že v tomto smyslu nám komiks nabídl dvě cesty, jimiž se můžeme ubírat. Představitelem první, a možná nejdůležitější, je Jules Feiffer, autor komiksů *Snadný komplex* a *Passionella*. Jeho satira je tak dokonale zacílená a tak přesně zakresluje obrysy zla v moderní industriální společnosti, překládá je do příkladných typů a vkládá do nich tolik lidskosti (zlomyslnosti a soucitu zároveň), že ať se jeho příběhy objeví v jakýchkoliv novinách a ať budou či nebudou mít úspěch a ať je všichni, včetně těch, které by měly pohněvat a postrašit, budou brát s úsměvem, nic jim to neubere na jejich síle. Žádný Feifferův příběh se nedá jen tak vypustit z hlavy, usadí se v ní a tiše pracuje. V případech, kdy je jeho satira mechanická, se může stát, že časem přejde do repertoáru frází, avšak v případech, kdy se dotkne (a to se stává velice často) „univerzálního“ momentu lidské slabosti, pak se komiks stane průlomem do systému, který se ho snažil podmínit, a pak také přežije.

Existuje pak ještě druhá cesta, a coby příkladu k jejímu osvětlení bych chtěl použít dnes už klasického komiksu,

Krazy Kat od Georsese Herrimana, který vznikl v letech 1910 až 1911 a skončil v roce 1944, kdy Herriman zemřel. *Dramatis personae* jsou tři: kocour nebo spíš kočka, myš Ignatz Mouse a pes Offissa Pop v roli policisty. Kresba je ojedinělá, díky surrealistickým prvkům hlavně v nepřírodných měsíčních krajinách, které mají za úkol vyjmout celek z jakékoliv pravděpodobnosti. A situace? Kočka miluje šíleně myš a zlá myš kočku nenávidí a tyranizuje ji, s chutí ji vezme cihlou přes hlavu. Pes se neustále pokouší kočku bránit, ta však jeho oddanou láskou hluboce pohrdá, protože miluje myš a je okamžitě ochotna dát jí ve všem za pravdu. Z této absurdní a zvláštní, humoristické kořeni zcela postrádající situace, autor dokázal vytěžit nekonečnou řadu variant, při nichž vycházel ze strukturálního faktu, který je pro pochopení komiksů obecně nesmírně důležitý: krátká historka na den či na týden, tradiční „strip“ i v případě, že vypráví něco, nač stačí čtyři obrázky, nefunguje sám o sobě, správné příchuti nabývá pouze v kontinuální naléhavé sekvenci, která se odvíjí den po dni a strip po stripu. V Herrimanově komiksu poezie vzniká díky jakési autorově lyrické naléhavosti, s níž problém donekonečna opakuje v bezpočtu variant, a jedině díky tomu se také stalo, že zpupnost myši, soucit psa, který se nedočká odměny, a zoufalá láska kočky dosáhly něčeho, co řada kritiků neváhala označit za poezii, za jakousi elegii bolestné nevinnosti. V tomto komiksu čtenář, kterého nevábí přehnaný gag, realistický či naopak karikaturní odkaz, nebo připomínka sexu a násilí, najde potěchu „hudebního“ rázu, hru citů vymykajících se banálnosti. Opakuje se tu v jisté poloze mýtus Šeherezády: konkubína, kterou si sultán vzal k sobě na jednu noc, aby ji pak nechal utratit, vypráví jeden příběh za druhým a sultán pro ně zapomíná na ni a objevuje svět docela jiných hodnot a potěch.

Nejlepším důkazem toho, že komiks není ničím jiným než průmyslovým produktem určeným pro konzum, je skutečnost, že i když si nějaký geniální autor vymyslí postavu, zanedlouho jej v práci nahradí tým a jeho genialita se stane zástupnou a z jeho invence vznikne dílenský produkt. A nejlepším důkazem toho, že *Krazy Kat* díky své obhroublé poezii dokázal přemoci systém, je skutečnost, že po Herrimanově smrti nikdo nechtěl jeho dědictví převzít a průmyslníci komiksu z něj nedokázali nic vytěžit.¹

Tak jsme se dostali až k *Peanuts* Charlese M. Schulze. Podle nás patří stejně jako *Krazy Kat* do „lyrického“ proudu.

I zde jde o elementární situaci, o skupinu dětí, Charlieho Browna, Lucy, Violetu, Patty, Fridu, Linuse, Schroedera, Pig Pen a psa Snoopyho. Společně si hrají a povídají. Na tomto základním schématu vzniká neustálý tok variant v rytmu vlastním jistým primitivním epopejím (primitivní je vlastně i absurdní, ale pečlivě dodržované označování hlavní postavy jménem a příjmením – říká mu tak i jeho vlastní matka – jako by šlo o eponymního hrdinu), takže ten, kdo si přečte pouze jeden, dva nebo deset příběhů, nikdy nedokáže objevit moc této *poésie ininterrompu* a odkrýt hloubku povah a situací, protože jejich půvab či humor je výlučná záležitost jejich opakování, nekonečného obměňování schémat, a zároveň trvalé věrnosti základní inspiraci. Vyžadují si věrného čtenáře, který si je oblíbil.

Už jen tato formální struktura by sama o sobě stačila vymezit sílu těchto příběhů. To však nestačí: poezie těch-

¹ Toto tvrzení nelze brát doslova. Cyklus *Krazy Kat* po pravdě řečeno nedávno převzali *Dell Comics*. Nehledě však na skromnou kvalitu tohoto remaku, spíš než o pokračování jde o exhumaci a spekulaci s mýtem.

to postaviček se rodí ze skutečnosti, že v nich najdeme veškeré problémy a strasti dospělých osob, které však zůstávají ukryty za kulisami. V tomto ohledu se Schulz podobá Herrimanovi a přitom je blízký sociálně kritickému pojetí Feifferově. Děti, které se objevují v tomto komiksu, jsou vlastně zrůdy, zrůdné dětské redukce neuróz, jimiž trpí občan moderní industriální společnosti. Umějí tnout do živého, protože nám dávají na srozuměnou, že jsou-li opravdu zrůdy, pak jen díky tomu, že my dospělí jsme z nich zrůdy udělali. Najdeme v nich všechno možné, Freuda, masifikaci, kulturu získanou s pomocí digestů, opakovaně neúspěšnou honbu za úspěchem, vyhledávání sympatií, osamocení, neomalenost, pasivní podrobení se danému stavu věcí a neurotický protest. To všechno ovšem v podobě, v jaké to sami známe, nevychází z nevědomých dětských úst, ale dětičky si tyto problémy prožívají po svém, nejsou zlomyslným nástrojem pro prezentování problémů nás dospělých, jednají podle své dětské psychologie a o to jsou dojemnější a beznadějnější. Uvědomujeme si, že naše neduhy nakazily už i kořeny.

Redukce mýtů dospělých osob na mýty dětství (dětství, které však není obdobím předcházejícím naší zralosti, nástrojem odhalování jejích trhlin) umožňuje Schulzovi podat občas důkaz, že i jeho dětské zrůdy mají okamžiky nevinnosti a ryzosti, které stačí všechno zpochybnit, odvrhnout všechno nečisté a vrátit nám obraz světa, který voní po mléku. Neustálé střídání reakcí v rámci jednoho či dvou příběhů jako na houpačce vede k tomu, že nakonec dost dobře nevíme, máme-li si zoufat, nebo si loknout optimismu. V každém případě nám však musí být jasné, že jsme se v tomto případě ocitli mimo banální okruh konzumu a únikovosti a že stojíme málem na prahu, za nímž vládne meditace.

Za důkaz toho všeho nám může posloužit skutečnost,

že zatímco komiksy vyložené „vzdělané“, jako třeba *Pogo Possum*, se zamlouvají pouze intelektuálům (a masy je konzumují pouze nedopatřením), *Peanuts* okouzluje stejnou měrou rafinovaného vzdělance i prosté dítě, každý si v nich najde něco svého, což je vlastně pokaždé totéž, jenom jinak použitelné.

Svět *Peanuts* je mikrokosmos, zdrobnělá lidská komedie, v jejímž středu se nachází Charlie Brown, naivní, tvrdohlavý umíněnc, chlapec předem odsouzený k životnímu neúspěchu. Má neuroticky naléhavou potřebu komunikovat s ostatními a být „populární“; matriarchální a domyšlivá děvčátka, která jej obklopují, mu však oplácejí pohrdáním, narážkami na jeho velkou kulatou hlavu, nařčeními z tuposti a drobnými zlomyslnostmi, které jej hluboce zraňují. Charlie Brown hledá kurážně lidskou něhu a snaží se prosadit všude, kde to jen trochu jde, v *baseballu*, ve vyrábění draků, ve vztahu se Snoopym, svým psem, i při hře s děvčátkem. Ani jednou se mu to však nepovede. Jeho osamělost hrozí proměnit se v propast, jeho komplex méněcennosti (přibarvený neustálým podezřením, že nejde o komplex, ale že méněcenný je opravdu) hrozí stát se chronickým. Tragédie je ale právě v tom, že tomu tak není. Charlie Brown není méněcenný, je na tom mnohem hůře, protože je naprosto normální. Je jako všichni ostatní. Nachází se neustále na krok od sebevraždy, nebo aspoň od zhroucení, protože hledá záchranu ve formulích, které mu společnost nabízí (v receptech a návodech, jak si získat přátele, jak se stát zábavným a vyhledávaným, jak se během čtyř lekcí proměnit v kulturního člověka, jak být šťastným a jak se líbit děvčatům, Charlieho Browna prostě zničili doktor Kinsey, Dale Carnegie a Lyn Yutang). Vzhledem k tomu, že to všechno provádí s nevinným a čistým srdcem, nezáludně a bez po-

stranních úmyslů, společnost (zastoupená matriarchálním a perfidním děvčátkem Lucy, budoucí podnikatelkou, která určitě neprodělá, věčně připravenou podělovat ostatní děti svou nadutostí a domýšlivostí, za níž se nic lepšího neskrývá; její lekce z přírodovědy udílené bratříčkovi Linusovi jsou pouhé dotěrnosti, ze kterých se Charliemu Brownovi zvedá žaludek: „I can't stand it“, nařiká si neustále, jenže může nevinná bytost s čistým srdcem zvítězit nad nenapadnutelnou zlovůlí?) ho prostě odmítá.

Charlie Brown byl definován jako „nejcitlivější dítě“, jaké se vůbec kdy v komiksech objevilo, „schopné střídat nálady v shakespearovské poloze“ (Backer), a Schulzova kresba dokáže tyto proměny s přímo zázračnou hospodárností výtvarných prostředků zachytit; s kresbou, která umí v každé postavě vyhmátnout sebemenší psychologický odstín, souvisí bezvadný jazyk, harvardská angličtina (postavičky jen zřídkakdy použijí žargonu, nebo anakolutu). Každodenní tragédie Charlieho Browna tím vším nabývá exemplární hloubky a pádnosti.

Pro únik z těchto tragédií, vyvolaných neschopností adaptace, seznam psychologických typů nabízí několik alternativ. Děvčátkům z našeho komiksu se to například daří s pomocí nezdolné soběstačnosti a povýšenosti: Lucy (*géante*, obryně budící obdiv i podiv), Patty a Violet jsou dokonale adaptované a integrované (nebo snad spíš odcizené?) do systému, bez psychologických prasklin, pořádají hypnotické sedánky před televizorem, přeskakují přes provaz a vedou škodolibé řeči, vypomáhají si prostě necitelností.

Linus, ze všech nejmenší, se naopak proměnil v uzlíček nervů, své emotivní nevyrovnanosti by se už v životě asi nezbavil, kdyby mu společnost, ve které žije, zároveň s neurózou nenabídla a neposkytla i prostředky k jejímu odstranění: Linus má už zažitého Freuda, Adlera a možná

i Binswanger (k němuž se dostal přes Rollo Maye), a tak symbol klidu a spočinutí, jaký může být jen v matčiných útrokách, a orální slast našel v pokrývce z prvních let svého života: s prstem v puse a s touto pokrývkou (*blanket*) přitisknutou ke tváři sedává se zkříženýma nohama jako Indián před televizorem v jakési orientální izolaci, obklopen pouze symboly své ochrany před světem, a snaží se najít svůj „pocit bezpečí“. Vezmete mu jeho *blanket* a okamžitě znova upadne do svých emotivních poruch, které na něho číhají ve dne v noci. A je třeba dodat, že tomu tak je jen proto, že zároveň s psychickou labilitou do sebe vstřebal i její léčbu, jak mu ji nabízí neurotická společnost, takže představuje vlastně její technologicky dokonalý produkt. Pokud Charlie Brown vůbec dokáže vyrobit draka, tak si můžeme být jisti, že mu určitě uvízne ve větvích stromu, zatímco Linus naopak prokazuje nečekanou dovednost, jako z vědecko-fantastického románu, vyrábí neuvěřitelně dokonalé hračky, cípem pokrývky umí práskat jako bičem a zasáhne s ní čtvrtdolar v letu („the fastest blanket in the West!“).

Schroeder naopak nachází klid jedině v náboženství estetiky, vysedává věčně u svého malého pianina a vyluzuje transcendentálně složité melodie a akordy. Na tento způsob, provázen obdivem vůči Beethovenovi, sublimuje svou každodenní neurózu tak, že ji proměňuje v jakousi posedlost uměním. Ani neutuchající milostný obdiv Lucy vůči jeho osobě ho z ní nedokáže vytrhnout (Lucy nemá ráda hudbu, je to nevýnosná činnost, která tím pádem vlastně nemá žádný důvod k existenci, a v Schroederovi obdivuje to, čeho sama nemůže dosáhnout, neochvějná důslednost tohoto jejího Parsifala v kapesním vydání je pro ni stimulem, bez kterého se prostě neobejde, a tak mu dál nadbíhá, aniž by to naším hudebníkem nějak hnulo). Schroeder nachází spočinutí a klid smyslů jedině v deliriu

imaginace. „Nemluv zle o této lásce, Lizaweto, je dobrá a plodná. Je v ní touha a smutek, závist a také trocha pohrdání, je to kompletní cudná blaženost“ – to samozřejmě neříká Schulz, ale *Tonio Kröger*, na celé věci to však nic nemění, Schulzovy dětičky jsou prostě mikrokosmos zobrazující naši vlastní tragédii se vším všudy, co k ní patří.

Pig Pen má rovněž svou vlastní méněcennost, na kterou si může stěžovat, je totiž neustále a neuvěřitelně děsivě špinavý. Nedá se s tím vůbec nic dělat, vyjde z domu vymydlený a učesaný, okamžitě se mu však rozváže tkanička v botě, kalhoty, mu padají na paty, vlasy má plné lupů a je celý od bláta. Pig Pen o tom ví a svou špínu proměnil v něco, nač může být pyšný: „Na mně se vrství prach bezpočtu století... Jsem začátek procesu, který nejde zvrátit, může snad někdo jako já změnit běh dějin?“ Tato slova nepronáší postava Becketova, ale náš Pig Pen. Schulzův mikrokosmos se ocitá v oblasti existenciální volby.

I pes Snoopy, neutuchající předzpěv našich lidských strastí, dohání svou nepřizpůsobivostí vyvolanou neurózu tam, kde začíná metafyzika. Snoopy ví, že je pes, psem že byl včera a bude jím nejspíš i zítra, a je mu jasné, že v optimistické dialektice opulentní společnosti, která umožňuje vzestup od jednoho společenského statusu ke druhému, nemá vůbec žádnou naději, že by se tento postup mohl někdy týkat i jeho. Občas se pokusí být co nejvíc pokorný („my psi jsme hrozně pokorné bytosti,“ vysvětluje neutěšeně) a přilne k tomu, od koho očekává úctu a respekt. Nejčastěji však sám sebe odmítá a pokouší se být něčím, čím nikdy nebude, byl by moc rád, kdyby z něho byl třeba aligátor, klokan, sup, tučňák nebo had... Je to prostě rozpolcená bytost, postupně vyzkouší všechny podoby mystifikace a lenosti, hladu, nevyspání, bázlivosti a klaustrofobie (která na něho přijde, když se plíží vysokou trávou) a z liknavosti nakonec všechno vzdá

a podřídí se skutečnosti. Bude vždy mráкотný a nebude nikdy šťastný. Žije v trvalém *apartheidu* a z něho čerpá právě i svou psychologii, podřízenost a oddanost typu strýčka Toma a *faute de mieux* i dědičný respekt vůči každému, kdo je silnější.

V této encyklopedii současných lidských slabostí se však, jak jsme se už zmínili, nečekaně objeví trocha světla, jakási nezávazná radostná varianta, díky níž se všechno rázem zklidní a s pomocí několika vtipných a jasných větiček se zrůdy promění znova v děti a ze Schulze je rázem zase básník dětství.

My sice dobře víme, že tomu tak docela není, ochotně však předstíráme, že tomu věříme, dokud se neobjeví další „strip“ a dokud Schulz s pomocí několika čar nám znova ve tváři Charlieho Browna nezobrazí svou verzi stavu a podmínek lidského života.