

# Vzpoura mozků

## Komiks a ideologie dvacátého století

Tomáš Pospiszyl

Ve srovnání s takzvanou vysokou kulturou se produkty kultury populární či nízké stávají předmětem teoretické reflexe až s historickým zpožděním. To, co doboví kritici považovali za pokleslý druh masové zábavy, se teprve s odstupem času jeví jako neopominutelný zdroj informací o vývoji kulturních forem a o společnosti, která je vytvořila a užívala. Výjimkou v tomto případě není ani komiks. Rozdělení kultury na vysokou a nízkou – s tím, že analyzovat má smysl jen kulturu vysokou – se v posledních desetiletích ukazuje jako přinejmenším sporné. Dané rozlišení v sobě na první pohled odráží hledisko společenské hierarchie. Vysoká kultura je dostupná pouze úzké elitě, kdežto kultura nízká, mezi kterou v moderních dějinách tradičně patřil i komiks, je určená pro nespécifikované a málo vzdělané masy konzumentů. Podobné kategorie jsou ovšem nepřesné, procházejí změnami a podrobnější pohled ukazuje, že jsou produktem sociálních stereotypů a dobových ideologií. Umberto Eco, který se jako jeden z prvních „vážných“ vědců masovou kulturou a speciálně komiksem zabýval, svoji skepsi nad tradičním dělením kultury vyjádřil již v roce 1964 takto: „Zmíněné roviny [kultura vysoká, kultura nízká] neodpovídají rozdílům třídním. Vкус vysoké kultury není nezbytně vkusem vládnoucích společenských tříd, dochází k podivným konvergencím, anglické královně se zamlouvá malířské dílo Annigoniho,<sup>1</sup> které by se na jedné straně určitě líbilo Chruščovovi a které by na druhé straně nezavřhl ani dělník vyděšený pokusy nějakého abstraktního malíře. Univerzitní profesori se baví četbou kreslených seriálů (...) a kdysi podřízené třídy s pomocí lidových vydání klasiků získávají přístup k ‚vyšším‘ kulturním hodnotám.“<sup>2</sup>

Rozdělení na kulturu vysokou a nízkou ovšem nejde úplně ignorovat, jelikož je historickou skutečností moderní doby. Dynamika mezi „vysokým“

a „nízkým“ pólem kulturní tradice funguje bez ohledu na uměle vytvořené klasifikace. Určité formy, a to včetně komiksu, existují napříč celým kulturním spektrem – od masových publikací až po projevy avantgardního umění. „V posledních letech se rozdíl mezi vysokým uměním a populární kulturou začal smazávat, a to konzistentním působením uměleckých směrů konce dvacátého století – od pop artu až po postmodernismus. Soubory určitých druhů kulturních artefaktů, například kýče, jež mají svou hodnotu právě proto, že kdysi představovaly ‚špatný vkus‘, navíc činí nejistými jakékoliv rozdíly mezi vysokým a nízkým. Analýza druhořadých filmů a dalších kulturních produktů, jako populárních románů o lásce, jež byly kdysi chápány jako nízká kultura, zdůraznila vliv a hodnotu současné populární kultury pro specifické komunity i jedince. Ti tyto texty interpretují způsobem, který pomáhá posílit jejich společenství nebo odpor vůči vnějšímu útlaku. Kulturu nemůžeme pochopit bez analýzy všech jejích forem, od vysokých až po ty nízké.“<sup>43</sup> Komiks je v tomto smyslu modelovým příkladem. Jde o systém postavený na specifickém vizuálním jazyce, který je sám o sobě zajímavý pravidly svého fungování. Na jeho příkladu navíc můžeme sledovat, jak komiksové obrazy získávají a proměňují své významy a jak působí ve společnosti. Reakce na komiks oscilují mezi nekritickým přijetím a četnými snahami ho ignorovat, regulovat, nebo ho dokonce mocensky eliminovat.

## Terminologie a definice komiksu

Sám název *comics* je odvozen od formy amerického periodického tisku přelomu 19. a 20. století, jehož obsahem byly humorné příběhy, ať už v textové, obrazové nebo kombinované podobě. Termín *comics*, včtšinou počestřovaný na komiks, tedy vzešel z označení typu obsahu, ale začal být používán především pro formu vyprávění. Komiks se tradičně dělí na *comic strip* – komiks pravidelně vycházející v novinách nebo v časopise (původně měl podobu pruhu na sebe navazujících obrázků) – a *comic book*, samostatnou sešitovou podobu komiksu.

Obecně je komiks narativní technikou založenou na sledu obrazů (nejčastěji kreseb, maleb, fotografií nebo koláží), jež jsou většinou doplněny textem. Sama skutečnost spojení textu a obrazu činí z komiksu hybridní formu, kombinující obrazové a verbální znaky, nebo dokonce prvky umění časových a prostorových. Komiks nelze označit za výtvarnou techniku nebo za součást výtvarného umění. Osobitým způsobem sice kombinuje postupy výtvarného umění (obrázky), literatury (text) a filmu (střih a další prvky připomínají-

cí způsob filmové skladby), není však s nimi beze zbytku ztotožnitelný. Jde o plnohodnotný a samostatný umělecký výrazový prostředek s vlastními pravidly.

I přes klasifikační obtíže existuje celá řada pokusů o obecnou definici komiksu. Většinou se snaží vyjádřit spolupůsobení obrazu a textu v rámci sekvencního vyprávění. Scott McCloud ve své knize *Understanding Comics* (Pochopení komiksu) z roku 1993 definuje komiks jako „juxtapoziční kresby a jiná zobrazení v záměrných sekvencích, vytvořených k sdělení informací a/ nebo k vytvoření estetického pocitu u čtenáře“ (obr. 7.1).<sup>4</sup> Francouzský teoretik Thierry Groensteen ve své knize *Stavba komiksu* podrobuje rozsáhlé analýze stávající pokusy o definici komiksu a sám jej nakonec popisuje jednoduše jako „narativní druh s vizuální dominantou“<sup>5</sup>. To, co podle něj dělá komiks komiksem, spočívá ve specifickém způsobu obrazového čtení. Groensteen se ve své práci věnuje vzájemnému působení kresby, textu a rámování jednotlivých obrázků, důraz však klade na ikonickou soudržnost celku komiksu jako ustavující princip celého žánru. Komiks podle něj není specifický jen kombinováním obrazů a textů, ale především celkovou strukturou, jež nabízí vlastní způsob čtení, ve své podstatě neporovnatelný s výtvarným uměním, literaturou ani filmem.

Základním stavebním prvkem komiksu je viněta. Jde o izolovaný komiksový obraz, který dává smysl až ve spojitosti s ostatními vinětami, s nimiž tvoří jeden související narativní systém. Viněty na sebe přímo nenavazují, ale najdeme mezi nimi mezeru, bílé místo, kteří někteří autoři nazývají meziikonický prostor. Přejít z viněty na vinětu může mít různé významy. Může znamenat přechod z momentu na moment, z akce do akce, ze subjektu na subjekt, ze scény na scénu nebo z aspektu na aspekt (přechod mezi poli nepředstavuje posun v čase, ale zkoumá detaily scény, různé úhly pohledu). Sled polí může být logicky navazující podobně jako řazení psaného textu. Časté jsou i jiné způsoby čtení než zleva doprava, sled políček bývá určen grafickou podobou jednotlivých vinět. Skladba komiksu může být i chaotická, bez jakékoli zřejmé návaznosti.

I když se zdá, že komiks někdy napodobuje film přebíráním filmové perspektivy nebo „stříhovou“ skladbou vinět, na rozdíl od filmu je komiks žánr statický. Způsob kladení jednotlivých vinět vedle sebe určuje jejich pořadí a do jisté míry rychlost čtení, konzument komiksu se však může vracet, přeskakovat z viněty na vinětu, ignorovat text a nechat se vést jen kresbami. Groensteenem zmiňovaná vizuální dominantá nespočívá jen v tom, že komiks měl v minulosti mnoho styčných bodů s karikaturní kresbou, ale právě v tom-

to „prostorovém“, obrazem vedeném způsobu čtení. Čtenář komiksu má před sebou bohatý a kombinovaný znakový systém, kterým může procházet různými způsoby a může se spolupodílet na způsobu jeho konzumování. To je i důvodem, proč je komiks chápán jako součást vizuální kultury. Je kulturním produktem a komunikačním prostředkem závislým na zrakovém vnímání, osobité obrazové konvenci a způsobu jejího čtení.

Tomu odpovídají i distribuční kanály komiksu, které jsou plně součástí systému šíření globální vizuální kultury. Klasický komiks není jedinečným uměleckým dílem, ale je závislý na masovém šíření prostřednictvím tištěných periodických médií. Vedle nich komiks žije i v televizi, na internetu, v knihách nebo v podobě jedinečného autorského komiksu prezentovaného jako výtvarné dílo v galeriích. Již v dobách svého vzniku se komiks začal propojovat s dalšími prvky populární kultury, se světem filmu, populární literatury a později televize. Komiks je nejčastěji výsledkem týmové práce, podílejí se na ní scenárista, kreslíř, letterista (specialista na psaní textu), existují odborníci na kolorování a další činnosti spojené s komiksovou produkcí. Ve své klasické podobě je komiks dobře organizovaný průmysl.

### Způsoby historické reflexe komiksu

Moderní komiks má v podobě, v jaké se na konci devatenáctého století ustavil, ve srovnání s jinými kulturními žánry relativně krátkou tradici. Přesto se během krátké doby stal celosvětovým fenoménem. V rozvinutých i v ekonomicky strádajících zemích budeme zřejmě jen obtížně hledat někoho, kdo by se s ním v nějaké podobě nikdy nesetkal. Komiks je tradičně vnímán jako doména dětí a dospívající mládeže, pro které často představuje vstup do světa populární kultury. Disponuje dokonce mezinárodní galerií hrdinů, jejichž vlastnosti a vztahy představují moderní obdobu klasické mytologie. Působení komiksové formy je však daleko univerzálnější. Existují komiksy určené výhradně pro dospělé čtenáře, vyjadřovací prostředky komiksu se rovněž používají v různých informačních systémech. Jazyk komiksu, kombinující obraz, písmo a obrazové sekvenční vyprávění, je všeobecně známý a sdílený.<sup>6</sup> Komiks se stal obdobou novodobé lidové kultury, univerzálním uměleckým prostředkem, dorozumívacím jazykem.

V oblasti pokusů definovat historické zdroje komiksu panuje navzdory bohaté literatuře nepřehledná situace. Je to do jisté míry způsobeno metodologickými nejasnostmi, především přebíráním kritérií dějin výtvarného umění nebo filmu. Mnozí autoři nacházejí prvky komiksu již v dávné historii umění.

Jako příklady předchůdců moderního komiksu bývají uváděny staroegyptské hieroglyfy, reliéfní Trajánův sloup, středověké knižní iluminace nebo výšivka z Bayeux. Takto rozsáhlé pojetí genealogie komiksu svědčí nejen o historicky běžném rozšíření narativních technik kombinujících sekvence obrazů a textu, ale především o snaze komiksu ospravedlnit svou existenci a dát ji do souvislosti s díly výtvarného umění nezpochybnitelné kvality. Podobná strategie obhajoby komiksu je do jisté míry vynucena pozicemi vysoké kultury. Komiks byl dlouho považován za úpadkovou formu a uznáván jen jako jednosměrný inspirační zdroj pro „vážné“ výtvarné umění, film a literaturu, jež jeho prvky povýšily na úroveň skutečného umění.<sup>7</sup> Rozšířené a divácky atraktivní jsou výstavy typu umění a komiks,<sup>8</sup> nahlížené z perspektivy výtvarného umění, běžné jsou i festivaly věnované filmovým adaptacím komiksových příběhů. Pokusů o samostatné historické a teoretické práce o komiksu je však dosud jen omezené množství.<sup>9</sup>

Rozšířeným způsobem reflexe komiksu je hledání vztahů komiksu a avantgardního umění dvacátého století. Skutečně zde najdeme mnoho vzájemných průníků: tvůrcem komiksů a současně modernistickým malířem byl Lyonel Feininger, novinovým komiksem se inspiroval americký malíř Stuart Davis nebo španělský surrealista Joan Miró. Obdivovatelem komiksu byl i Pablo Picasso, který si z něj v několika případech z konce třicátých let vypůjčil formu obrázkové sekvence. S komiksem a dalšími prvky populární kultury úmyslně pracoval pop art a další směry a autoři poválečného umění.<sup>10</sup> Podobné poznatky však osvětlují především kulturní kontext avantgardního umění, a nikoliv komiksu samého. Na rozdíl od výtvarného umění chybí reflexi komiksu propracovaná metodologie, jež by byla ověřená dlouhou tradicí historického bádání. Analýzu, která by například vedla k formulaci vzájemně uspořádaných komiksových stylů, zde na rozdíl od výtvarného umění nejde uspokojivě použít. Vyplývá to z hybridního charakteru komiksu, pro který je stylová analýza obrazové části nutně jen fragmentárním přístupem. Právě proto jsou pro zkoumání komiksu vhodné metody vizuálních studií, jež kombinují postupy různých sociálních věd. Vedle dějin umění to jsou sociologie, antropologie, kulturní historie, teorie vizuální komunikace a jejich vzájemné kombinování. Jeden z hlavních přínosů analýzy komiksu pomocí metod vizuálních studií můžeme vidět v rozkrývání ideologie komiksového zobrazování a jejího dopadu na čtenářskou obec.

## Vybrané mezníky komiksové historie a možnosti jejich interpretace metodami vizuálních studií

Vznik a rozvoj komiksu na sklonku devatenáctého století souvisel s vývojem technologie tisku, metodami jeho distribuce a jeho stoupající ekonomickou dostupností. Podstatný byl rozvoj litografie a zlevňování tiskařské techniky, díky které bylo možné levně reprodukovat obrázky. Prehistorie moderního komiksu je spojena s početnými evropskými a později americkými časopisy, které tiskly zábavné karikatury a kresby. Vzdělávající podíl obrazových informací na úkor textu vedl ke změnám ve způsobu čtení periodického tisku, k novému formulování jeho funkcí i k výrazné proměně čtenářské obce. Tyto fenomény jsou předmětem mnoha prací z oblasti vizuálních studií, jež se zabývají vlivem technologie na oblast distribuce a konzumace vizuální kultury.

Jako jeden z mezníků při zrodu dnešního pojetí komiksu bývá nejčastěji uváděna kniha švýcarského umělce Rodolpha Töpffera *Histoire de M. Jabot* (Historie pana Jabota), do které autor sebral v roce 1833 své starší časopisecké kresby doplněné textem.<sup>11</sup> Töpfferovo dílo bylo ve své době v Evropě velice obdivované, a sám autor se dokonce pokusil shrnout své názory na obrázkové příběhy a jejich výrazové možnosti. Z roku 1865 pak pochází další stěžejní dílo v dějinách komiksu, totiž veršované příběhy Maxe a Moritze od Wilhelma Busche, které byly populární nejen v německy mluvícím prostředí, ale nepřímo poskytly inspiraci i pro komiks americký. Obdivovatelem Maxe a Moritze byl v Americe usazený Němec Rudolph Dirks, který vytvořil v roce 1897 seriál *Katzenjammer Kids*. Specifickým prvkem komiksu je používání grafických symbolů a značek, které vyjadřují zvuky, různé druhy pohybu, ale i zápach nebo nálady protagonistů. Výrazové prostředky komiksu díky jejich obecné srozumitelnosti pak přebírají i jiné formy vizuální kultury (film, reklama, časopisecká ilustrace). Byl to právě Rudolph Dirks, který vymyslel a do praxe zavedl několik dodnes užívaných konvencí komiksového jazyka. Mezi jeho nejdůležitější vynálezy patřily textové bubliny, symbolizující mluvenou řeč, a obléčkové bubliny, určené pro nevyřčené myšlenky.<sup>12</sup> Tento grafický jazyk komiksu je mezinárodně srozumitelný i bez nějakého závazného manuálu či slovníku, jeho kódy si lidská psychika odvodí z jejich podoby, do velké míry abstraktní. Skutečnost, že obrazovou řeč lze úspěšně rozvinout bez odkazu na přírodu, je jedním z poznatků psychologie obrazového zobrazování, kterou zkoumal například jeden z inspirátorů vizuálních studií Ernst Hans Gombrich.<sup>13</sup>

Prvním komiksem v moderním pojetí, který byl pravidelně publikován v novinách a dočkal se masové obliby, se stal *The Yellow Kid* Richarda Felto-

na Outcaulta (obr. 7.2). Také zde se už jednalo o kresby doplněné textovými balony, i když hlavní postava komiksu, šklebící se děcko ve žluté košilce, mluvila jen málo a její úvahy se objevovaly napsané na jejím oblečení. V černobilé podobě začal *Yellow Kid* vycházet roku 1894 v newyorském časopise *Truth*, o rok později se seriál, tištěný již barevně, přestěhoval na stránky časopisu *New York World*. Vzhledem k tahanicím ohledně autorských práv seriál vycházel jen do roku 1898. O *Yellow Kida* soupeřili dva velcí američtí nakladatelé William Randolph Hearst a Joseph Pulitzer. Po několik let si vzájemně přetahovali náměty i autory. Je charakteristické, že hned ve svém počátku byl komiks poznamenán právními spory. Komiks a jeho postavy nebyly vnímány jako duševní vlastnictví svých tvůrců, tedy kreslíře a scenáristy, ale plně patřily nakladateli,<sup>14</sup> který mohl v případě neshod s autorem rozvázat spolupráci a pokračovat ve vydávání s jiným scenáristou a kreslířem. Z pohledu vizuálních studií je komiks od svého počátku ukázkou toho, že obraz lze vlastnit a zacházet s ním jako s jakoukoliv jinou komoditou.

Komiks ve svých amerických počátcích nebyl jen lehkou a nenáročnou zábavou, v případě tvůrců jako Winsor McCay nabízel i imaginativní a formálně nápadité vize, které připomínaly surrealistické postupy. První komiksový sešit v moderním pojetí, *Funnies on Parade*, vyšel v roce 1933. Samostatné komiksově sešity měly jiný způsob propagace, nemohly podobně jako comic strips spoléhat na „nosič“ časopisu. Příběhy v komiksových sešitech je možné dělit podle jejich žánrů známých ze světa literatury a filmu: najdeme mezi nimi horory, westerny, detektivky i příběhy romantické. V komiksově formě se setkáváme s díly humoristickými, biografickými i pornografickými, jejichž cílem je především vyvolat zájem jejich konzumentů.

Evropská komiksová produkce si zachovávala určitá specifika: nebyla na rozdíl od té americké svázána tolika stereotypy, ale dávala větší prostor jednotlivým autorským rukopisům. I v Evropě se však především v druhé polovině dvacátého století začal prosazovat úspěšný americký model superhrdinského komiksu pro široké čtenářské vrstvy, ve kterých rezonovalo archetypální líčení soubojů dobra a zla. Do českého prostředí začal komiks pronikat o něco později než v Americe, a to často hybridními formami na pomezí humorných kreseb a sekvenčních karikaturních obrázků. Za jeho průkopníky bývají považováni Josef Lada a Ondřej Sekora. Komiksy domácí, americké, francouzské a německé provenience vycházely ve třicátých letech v českých časopisech jako *Špiy*, *Humoristické listy* nebo *Paleček* a také v nedělních přílohách velkých deníků. Za domácí inspirační zdroje komiksu můžeme považovat nejen tradici české karikatury, ale i ilustraci doprovody kramářských písní, posta-

vené na sekvenčním vyprávění a doplněné textem. Třebaže se podobný způsob vyprávění od amerického komiksu liší jen v detailech (obrazové zpracování kramářské písně dokonale splňuje podmínky obou dvou shora zmíněných definic komiksu), z ideologických důvodů – s odkazem na „domácí“ a „cizí“ tradici – byl v padesátých letech jeden zakázaný a druhý povolený. Tuto skutečnost lze reflektovat zkoumáním vztahu moci k prvkům vizuální kultury, jež je další oblíbenou disciplínou vizuálních studií.

Zlatý věk amerického komiksu v druhé polovině třicátých letech souvisel se zavedením ikonických postav ochránců zákona a kostýmovaných superhrdinů (Flash Gordon, Dick Tracy, Tarzan, Batman, Phantom, Wonder Woman). Sešitové superhrdinské komiksy se těšily největší oblibě ve čtyřicátých letech. Odhady hovoří o čtyřech stovkách různých postav superhrdinů, jež byly v těchto letech vytvořeny. Emblematickým pro toto období byl samozřejmě vznik seriálu *Superman* autorů Jerryho Siegela a Joea Shustera, první díl jeho dobrodružství vyšel v roce 1938. Náklady jediného čísla *Supermana* v první polovině čtyřicátých let běžně přesahovaly milion výtisků. Obliba komiksů mezi mládeží však nebyla jen americkým fenoménem a nesouvisela výhradně se superhrdinou. V roce 1938 začal v českém časopise *Mladý hlasatel* vycházet komiksový seriál *Rychlé šípy*. Nebyl sice prvním domácím komiksem, ale stal se určitě tím nejoblíbenějším. Jen ve čtenářských klubech časopisu *Mladý hlasatel* bylo v roce 1941 organizováno více než sto tisíc dětí.<sup>15</sup> Souborné vydání prvních příběhů *Rychlých šípů* vyšlo v roce 1940 neuvěřitelným nákladem 180 000 výtisků.<sup>16</sup> *Rychlé šípy* – jakýsi kolektivní hrdina neměnných morálních kvalit – si svou popularitu udržely po několik desetiletí.

Padesátá léta byla pro komiks z nejrůznějších důvodů krizová. Přese všechny snahy regulovat jeho obsah však toto období znamenalo další rozšiřování média komiksu a připravovala se nová generace tvůrců i čtenářů. Změny v komiksu předznamenal vznik seriálu *Spiderman*, jenž začal vycházet v roce 1962. Hlavní hrdina sice má některé vnější znaky tradičních superhrdinů, v jiných rysech se však od nich významně liší. Spiderman není všemocná postava z jiného světa, ale dospívající mladík z problémového prostředí, který trpí pocitu nezařazenosti a komplexy méněcennosti. Jeho osobní profil se blíží profilu typického čtenáře superhrdinských komiksů. V šedesátých letech se ve Spojených státech a později i v Evropě objevuje fenomén undergroundového komiksu. Jeho autoři vyrůstali na klasických komiksech čtyřicátých let, formu komiksového vyprávění však začali aplikovat na příběhy, které měly ke klasickým superhrdinským ságám značně daleko. Undergroundový komiks nebyl navázán na velké vydavatele, vznikal často ve svépomocných podmín-



kách a začal pracovat s aktuálními politickými a sociálními tématy. Nevyhýbal se zobrazování sexu a nejrůznějších tabu, mnoho autorů využívalo komiks k vyprávění autobiografických příběhů. Underground comics byl výrazně propojen s dalšími subkulturními komunitami definovanými specifickými hudebními zájmy nebo přímo sociálními experimenty a dostal se i do blízkosti avantgardního výtvarného umění. V devadesátých letech dvacátého století se podobným způsobem začal komiks propojovat se scénou graffiti umělců.

Na komiksech lze v neposlední řadě ilustrovat existenci celosvětového trhu s vizuální kulturou. Americký superhrdinský komiks můžeme vnímat jako agresivní produkt globálního kulturního imperialismu, undergroundový a nezávislý komiks pak představuje médium, kterým lze proti kulturnímu imperialismu bojovat.<sup>17</sup> V poválečné době a především v posledním desetiletí dvacátého století získaly celosvětovou popularitu *manga*, forma asijského komiksu, která v sobě propojuje model amerického a evropského komiksu s výhodnými estetickými kategoriemi. S tímto typem je spojen fenomén *otaku* – mladých lidí, kteří jsou závislí na populární kultuře, především na animovaných filmech *anime* a již zmíněných *manga*. Tito jedinci přerušují kontakty s okolním světem a žijí uzavřeni ve svých pokojích, zcela ponořeni do imaginárních světů. *Otaku* se v Japonsku stávají sociálním problémem, protože odmítají konvence a normativní tlaky okolní společnosti, žijí z podpory, kterou jim poskytují jejich rodiče, nemají žádné reálné sociální vazby a u mnohých se rozvinou patologické duševní stavy. V Japonsku proto vznikají speciální odvykací programy, které mají za cíl tyto mladé lidi zapojit zpět do společnosti.<sup>18</sup>

## Superhrdinský mýtus

Zrození komiksových superhrdinů na konci třicátých let vyvolalo vznik panteonu bohů populární kultury, zasazených nikoliv do bájného Řecka, ale do kreslených kulís současného světa. V komiksu se mohl naplno projevit romantický heroismus, smysl pro černý humor a do jisté míry i krutost, jež mají pro mládež svou přitažlivost. Ačkoliv jsou američtí komiksoví superhrdinové vnímáni jako jeden z hlavních projevů úpadkovosti komiksu, pro kulturní historiky představují vhodné pole zkoumání dobových společenských stereotypů a hodnot. Již vizuální podoba superhrdinů je pozoruhodná: jsou oblečeni do kostýmů a masek, které svou fantastičností překonávají nejkřivější představy muzikálových tvůrců. Jejich kostýmy a celková vizuální podoba symbolicky vyjadřují základní vlastnosti a schopnosti hrdiny. Superhrdinský

kostým je směsicí různých kulturních odkazů. Například Captain America je oblečen do přiléhavého obleku, který dává vyniknout jeho atletické postavě a současně připomíná trikot Fantomase a dalších filmových zlosynů a hrdinů. Trikot se schopností odolávat ohni je v patriotickém duchu vyzdoben pruhy a hvězdou z americké vlajky. Na hlavě má okřídlenou masku řeckého boha, v ruce drží rytířský štít, kterým odráží střely (je vyroben z experimentálního supertvrdeho materiálu), a je obutý do mušketýrských bot ve stylu Zorra mstitele. V jedné postavě se tak spojilo hned několik hrdinů dobrodružného žánru. Superhrdinské kostýmy a masky lze přirovnat k systému ikonografických typů užívaných ve středověkém křesťanském umění. Svatí i komiksoví hrdinové mají každý své atributy a tradiční oblečení, jejich vzájemné souboje často spočívají ve vzájemné konfrontaci těchto atributů a jejich schopností.

Sami superhrdinové disponují fantastickými vlastnostmi, ať už vrozenými, vypěstovanými, nebo vzniklými v důsledku vědeckých experimentů. Ovšem mají alespoň jednu slabinu. Když ji nepřítelé odhalí a dostanou se tak superhrdinovi na kobyliku, je o dějové napětí, které je pro komiks nezbytné, postaráno. Mnoho autorů si všimá, že jednou ze základních vlastností komiksu je malá proměnlivost základního narativního modelu, prostředí i vystupujících postav. Superhrdinův charakter je vystavován v zásadě stále se opakujícím zkonškám, jeho vnitřní svět je v podstatě neměnný. V komiksových seriálech vládne bezčasí, jeho hrdinové nestárnou, zůstávají stále stejní. Jako kdyby se všechny jejich početné příběhy odehrávaly v jediném okamžiku.<sup>19</sup>

Zázračné schopnosti komiksových hrdinů a jejich neústupnost v boji se zlem byly pro čtenáře komiksů velice přitažlivé, protože vyjadřovaly jejich vlastní sny o společenské spravedlnosti. Tvůrci *Supermana* z roku 1938 pocházeli z prostředí chudých židovských emigrantů a jejich hrdina byl esence toho, čeho se jim samým v životě nedostávalo: v mocných mechanismech světa byl Superman autonomním a nikomu nepodléhajícím hrdinou, který dbal na dodržování pravidel všude tam, kde selhal společenský systém a jeho zákony. Ve svém kamuflovaném veřejném životě byl nenápadným mužem, jako Superman si však získával obdiv veřejnosti i lásku žen. Bytost, která díky svým nadzemským vlastnostem dokáže uskutečnit americký sen, naplňovala terapeutickou funkci pro chudé a bezmocné čtenáře, tedy především pro mládež, jež právě vstupovala do světa dospělých. Superman se zastával těch, kteří žádné zastání neměli. Jeho ideologie byla v prvních letech existence postavy značně levicová – mezi jeho nepřátele sice ve velké míře patřili zločinci, kteří porušovali nedotknutelnost soukromého vlastnictví, ale současně i kapitalisté, kteří svou hrabivostí ožebračovali chudé lidi. Superman se cítil povolán

řešit rozpory mezi obecným blahem a tržním systémem a obvykle bojoval za sociální spravedlnost. V tomto svém poslání nebyl výjimkou. I v dalších amerických komiksech z přelomu třicátých a čtyřicátých let najdeme řadu protikapitalistických motivů.

Způsob, jakým komiks živě reflektoval dobovou společenskou realitu, ukazuje proměna galerie komiksových padouchů v první polovině čtyřicátých let. S nástupem druhé světové války se mnoho komiksových hrdinů zapojilo do potírání skutečných nepřátel americké demokracie. Captain America bojoval přímo proti Hitlerovi, vedle toho učil děti dávat staré železo do sběru, aby pomohly posílit válečný průmysl. Jeho kolega Superman přesvědčoval čtenáře, aby podporovali americký Červený kříž.<sup>20</sup> Vznikaly specializované komiksy z vojenského prostředí zobrazující boj spojenců proti nacistickému Německu a Japonsku. Tradice válečného komiksu, jež se inspirovala skutečnými bojovými konflikty, pokračovala i v období války v Koreji, v letech studené války a války ve Vietnamu, v posledním případě se stále vzrůstajícími rozpaky nad tím, na které straně je vlastně dobro.

Na první pohled umělecky omezující konvence komiksu – kostýmy, neproměnlivost hrdinů a neustálý boj proti zlu – někdy nápaditě využívají sami komiksoví autoři. Americký komiks *Strážci* scenáristy Alana Moora a kreslíře Dava Gibbonse z let 1986–1987 (obr. 7.3) představuje skupinu superhrdinů, kteří na rozdíl od svých běžných kolegů zestárlí. Již několik desetiletí jsou za svým fyzickým zenitem, jejich kradmé převlékání do kostýmů nepůsobí jako hrdé přihlášení se k vlastní minulosti, ale jako skrývaná sexuální deviace. Svět s jeho novodobými konflikty jim přerůstá přes hlavu, jsou postaveni před různá etická dilemata, na jejichž vyřešení nestačí černobílé dělení na dobro a zlo. Moore se současně pustil do reflexe další komiksové konvence, kterou dovedl až do filozofických důsledků: co si má všemocný superhrdina, v jehož moci je naprosto všechno, počít s nedokonalým lidským světem? Podobnou otázku si už v minulosti kladlo více čtenářů. Proč Superman se svými fantastickými vlastnostmi bojuje stále dokola proti bankovním zlodějům nebo maniakálním vědcům a proč se nepokusí nastolit celosvětovou prosperitu, léčit nemoci nebo zlikvidovat chudobu a nevdělanost? Ve *Strážcích* se setkáváme s doktorem Manhattanem, který získá schopnost neomezené vlády nad fyzickým světem. Stane se bohem. Může vše, ale nakonec se rozhodne proti zlu nebojovat, neintervenuje ve jménu dobra a ponechá svět jeho vlastnímu přirozenému vývoji.<sup>21</sup>

## Komiks, ideologie a cenzura

Tradiční komiks můžeme číst jako pokus žánru populární kultury vyjádřit ideální stav společnosti. V americkém komiksu se tento ideál snaží prosadit postava ochránce zákona, který dbá, aby všichni měli rovné šance. V komiksu evropském dokonce najdemé příklady formulování ideální podoby národní kultury a celou mytologii jejího vzniku (*Asterix*). Idylicky dokonalou skupinu přátel představují i Rychlé šípy. Jsou to chlapci, kteří v sobě, podle přání svého tvůrce, zosobňují ty nejlepší chlapecké vlastnosti. Jsou tak bezchybní, až připomínají malé verze amerických superhrdinů, ovšem bez nadpřirozených schopností.

Cenzura a nepsané ideologické požadavky na kulturu autory komiksů často nutily, aby se přizpůsobovali jejich nárokům. Rozšířenou oblastí zkoumání komiksu dvacátého století je jeho schopnost ideologické požadavky doby absorbovat a zpětně analyzovat. K tomuto účelu je obzvláště vhodný americký superhrdinský komiks, který vznikl na počátku druhé světové války. Svě čtenáře nacházel převážně mezi méně majetnou mládeží v prostředí emigrantů. Reflektoval jejich snahu zapojit se do společnosti, obsahoval prvek sebestvoření hrdiny v novém prostředí, ale vyjadřoval i patriotickou ochotu bojovat za národní zájmy i proti utlačovatelským režimům kdekoli na světě. Navzdory tomuto integračnímu a výchovnému působení byl americký superhrdinský komiks vnímán jako možný zdroj ohrožení mravní výchovy mládeže. Vydavatelé komiksů byli v tisku líčeni jako darebáci bez morálních zábran, kteří vydělávají na zájmu mladých lidí o fantastické a kruté příběhy. Již v roce 1940 se ve Spojených státech volalo po zákazu nebo alespoň regulaci komiksů. „Přitažlivost většiny těchto hrozných publikací spočívá v krutosti, vraždách, mučení a únosech... Pokud nechceme, aby budoucí generace byly ještě divočejší než ty dnešní, rodiče a učitelé Ameriky se musí spojit, aby společně komiksové časopisy zničili.“<sup>22</sup>

Obavy o působení populární kultury na morálku dětí a celého národa se ve stejné době objevovaly i v Československu. To bylo – vzhledem k mnichovským událostem a vzniku protektorátu Čechy a Morava – na přelomu třicátých a čtyřicátých let ve specifické situaci. Kampaně proti tzv. úpadkovým žánrům literatury se v našem kulturním prostoru rozpoutávaly periodicky už v minulosti. S faktickým zánikem státní samostatnosti v letech 1938–1939 začala být česká kultura vnímána jako základní atribut národní existence a byly na ni kladeny zcela nové požadavky.<sup>23</sup> Z ohroženého těla národní kultury byly vypuzovány ultramoderní výstřelky avantgardy a současně produkce braková,

odvádějící pozornost od vlasteneckých cílů národní kultury. Populární kultura byla napadána nejen ze strany protektorátních úřadů nastolujícího totalitního režimu, ale i z pozic české kritiky. To byl zjevně důvod, proč se česká komiksová produkce přelomu třicátých a čtyřicátých let sama snažila eliminovat jakékoliv kontroverzní prvky. Například v původních dílech *Rychlých šípů* vystupuje nepřátelská parta Černých jezdců s černými šátky na obličejích, takže členové vypadají jako mladí gangsteři. Pro souborné vydání *Rychlých šípů* o několik měsíců později nechal Foglar jejich podobu upravit – šátky měli již jen kolem krku.<sup>24</sup> Tato taktika zjemňování pomohla jen dočasně. *Mladý hlasatel* a *Rychlé šípy* byly v roce 1941 zastaveny a k jejich znovuoobnovení dochází až v roce 1946. Jejich nové vydávání však vzhledem k nastupující komunistické totalitě vydrželo jen dva roky.

Tendence bojovat proti komiksu jako nehodnotnému a morálně korumpujícímu žánru se na přelomu čtyřicátých a padesátých let vyhrcovaly rovněž ve Spojených státech, které jsou tradičně hrdé na svou svobodu slova. Kampaň proti drastickým komiksům se připravovala delší dobu. V polovině čtyřicátých let byla ve Spojených státech aktivní vydavatelská společnost E. C. Comics, která se specializovala na hororové příběhy překračující všechna myslitelná tabu v oblasti zobrazování nejrůznějších zločinů a krutostí (obr. 7.4). Komiks jako jeden z nejlépe viditelných produktů kultury mládeže byl opakovaně dáván do souvislosti se vzrůstající kriminalitou mládeže v poválečných Spojených státech. V roce 1948 dokonce došlo k několika aktům demonstrativního pálení komiksových knih. Významným mluvčím protikomiksově kampaně se stal newyorský psychiatr Fredric Wertham. V roce 1954 publikoval knihu *Sexual Seduction of the Innocent* (Svádění nevinných), ve které vinil z úpadku morálky a ze zvyšující se kriminality – ale také z propagace rasismu a kolonialismu – komiksově sešity.<sup>25</sup> Jako důkazní materiál u soudní pře, kterou tyto útoky vyvolaly, sloužily obálky komiksů. Dlouholeté Werthamovy aktivity a pokusy dokázat vztah mezi kriminalitou a komiksem nacházely ohlas i v zahraničí. Určité druhy komiksů byly v druhé polovině čtyřicátých let zakazovány i v Kanadě nebo ve Francii, ve které byly navíc vnímány jako nežádoucí kulturní import neslučitelný s domácí tradicí.

Werthamovy články a kniha vedly k dobrovolné autocenzuře amerického komiksu. V roce 1948 došlo k přijetí prvního „komiksového kodexu“, jenž pro vydavatele upravoval to, co napříště bylo a nebylo přípustné. Kodex obsahoval několik hlavních bodů: zločin a porušování zákona neměly být zobrazovány způsobem, který by vzbuzoval sympatie, a policie a soudci neměli být líčeni jako hloupi a jejich práce jako neefektivní. Nesmělo být zobrazováno

mučení, násilí a sexuálně vypjaté scény. Zakázán byl vulgární jazyk a zesměšňování osob na základě jejich rasy nebo náboženství. Vzhledem k pokračující kampani, a dokonce státnímu nátlaku byl v roce 1954 ustaven nový svaz vydavatelů komiksu, který připravil přesněji formulovaný kodex a razantněji dohlížel na jeho dodržování. Nakladatelství E. C. Comics muselo zásadním způsobem transformovat svoji produkci a později se zcela přeorientovalo na vydávání humoristického časopisu *Mad*.

V poválečném Československu došlo k regulaci a nakonec i k faktickému zrušení komiksu daleko rychleji a na základě zásahu státu. V období 1945 až 1948 sice vycházela v Československu celá řada časopiseckých komiksů, ovšem nad komiksem jako žánrem se vznášely různé pochybnosti. Byl vnímán jako importovaná a primitivní forma zábavy, která je políčkem vyspělé národní kultury. Státní správa kultury se po roce 1945 dostala do rukou literátů a levicově smýšlejících úředníků, kteří pokračovali v procesu očisty kultury od nežádoucích projevů, mezi něž patřil i komiks. Navíc americké superhrdinské komiksy, které s sebou do Evropy přivezla americká vojska, byly chápány jako ukázkový projev úpadkové a morálně pochybené imperialistické kultury.

Překvapivé je, že řada českých komiksů z let 1945–1948 reflektovala politická témata dne – i když ve značně prvoplánové podobě. Zřejmě dobově nejpopulárnější komiks *Zuzanka a její svět*, který vycházel v roce 1948 v odborářském časopise *Květen*, obsahoval vedle romantického příběhu též dějové zápletky z brigády v zemědělství, z voleb nebo z domnělého přepadení banderovci. Dějová násilnost těchto pasáží vede k úvaze, zda se tvůrci komiksu nesažili vyjít vstříc dobové ideologii a dokázat politicko-výchovnou užitečnost komiksu. Vydavatelé spolu se *Zuzankou a jejím světem* otiskovali i čtenářské dopisy, které další vydávání komiksu podporovaly. Čeští autoři kreslených seriálů se své příběhy snažili co nejvíce odlišit od amerických komiksů. Příliš „americké“ textové bubliny byly u mnohých komiksů v roce 1948 nahrazeny tradičnějšími texty pod obrázky, což odkazuje na podobné kresby Mikoláše Alše nebo Josefa Lady. Konec komiksům i dalším formám populární kultury stvrdilo zestátnění vydavatelského průmyslu po únoru 1948.

V následujících desetiletích byl komiks zatlačen do dětských a mládežnických časopisů a byl podrobován obsahové i formální cenzuře. Specifickou československou strategií přežívání nežádoucích podob populární kultury bylo jejich posunutí do polohy parodie. Do české kultury šedesátých let se touto formou vrátil i komiks. Model parodie, osvědčený již od Brdečkova literárního i filmového *Limonádového Joea*, byl použit i ve filmu *Kdo chce zabít Jesii* a je zřetelný v komiksech Bohumila Konečného i v často sebeironických

dílech Káji Saudka (obr. 7.5). „Parodická stylizace znamenala tedy pro význačné médium z populárních oblastí literární komunikace mimo jiné taktický manévr, úhyb do bezpečného prostoru ‚mezi‘, kde je možné ‚ano‘ i ‚ne‘, kde lze zálibně prodlít v podezřelých formách a zároveň se od nich kriticky distancovat.“<sup>26</sup>

### Případová studie – Vzpoura mozků

O dějinách českého komiksu se často píše jako o historii s přerušenu kontinuitou. I když mu byly kladeny nejrůznější překážky – s výjimkou padesátých let, kdy byl ve své klasické podobě s textovými bublinami potlačen –, nikdy u nás zcela nevyumřel. Ani v dobách normalizace, kdy po liberalizaci šedesátých let dochází k novému utužení poměrů, nebyl komiks neznámým médiem. Sice zcela chyběly samostatné komiksové sešity západního ražení a komiks byl násilně posunut do pozice dětského žánru, přesto přežíval v dětských a mládežnických časopisech (*Pionýr*, *Mateřidouška*, *Sedmíčka pionýrů*, *Čtyřlístek* a další) a tiskly ho též některé týdeníky pro dospělé. Prvky komiksu pronikaly i do socialistické reklamy nebo například na obal dětské zubní pasty Tutti Frutti. Násilné vykázní komiksu na kulturní periferii vyvolalo v Československu nebývalý zájem o jakýkoliv obrázkový příběh, který se v daných podmínkách přece jen podařilo prosadit. Některé z nich, snad nejvýraznější právě *Vzpoura mozků*, dosáhly kultovního ohlasu (obr. 7.6). Autory *Vzpoury mozků* byli scenárista Václav Šorel a výtvarník František Kobík. Seriál vycházel v době vrcholné normalizace v letech 1977 až 1979 v časopise *ABC mladých techniků a přírodovědců* a měl celkem 48 dílů formátu A4.

*Vzpoura mozků* byla ve své době výjimečná především důsledným dodržetím forem tradičního komiksu a současně žánru science fiction. Nešlo o parodii nebo o příběh posunutý do zjevné absurdity, ale o klasické sci-fi vyprávění z vesmíru ve stylu tehdy populárních, avšak v Československu nedostupných *Hvězdných válek* (obr. 7.7–8). Styl kresby a skladba vinět jsou umírněné a klasické. Kresba je realistická, bez grafického zjednodušování a zplošťování i bez efektního perspektivního zkracování ve stylu amerických komiksů z nakladatelství Marvel. Vyprávění je, až na výjimky v podobě některých leteckých bitev, vedeno formou navazujících vinět rovnocenné velikosti i důležitosti. I když má seriál dramatický děj, tempo jeho vyprávění je v podstatě poklidné, místo akčních scén v něm mají většinu dialogy jednajících postav. Téměř zcela chybí užívání charakteristických komiksových citoslovcí nebo výrazné grafického znázornění pohybových akcí.

Děj seriálu je jednoduchý: hvězdolet Prométheus se vrací z dlouhé vesmírné výpravy na zeměkouli. Po návratu astronauti zjistí, že jejich rodná planeta je zahalena neproniknutelným a nebezpečným růžovým polem a na jejich signály nikdo neodpovídá. Dozvídají se, že růžové pole vytvořili roboti, kteří se během jejich nepřítomnosti na Zemi vymkli lidské kontrole. Zbylí lidé žijí ve zvláštní chráněné zóně a s roboty bojují. Společnými silami astronautů a pozemšťanů se nakonec podaří zničit zlého Hlavního robota a nastolit staré pořádky.

*Přitažlivost seriálu vyvolával přímočarý důraz na dobrodružství z budoucnosti. V dobách ideologizace kultury a neustálého zdůrazňování lepších zítřků působila vzrušujícím způsobem v socialismu ne zcela běžná antiutopická vize budoucnosti. Vědecko-fantastická tematika se v Československu i v celé východní Evropě dostala po druhé světové válce do specifického postavení. S prosazením komunistických režimů získala budoucnost marxisticky „vědeckou“ podobu společenského ráje, ve kterém budou vyřešeny všechny rozpory moderní civilizace. Komunistická budoucnost, která měla neodvratně nastat, nenabízela mnoho možností konfliktních situací, nebo dokonce alternativních výkladů.*

Seriál *Vzpoura mozků* současně obsahoval prvky, které si jeho čtenáři mohli spojovat se světem exotické západní kosmonautiky a science fiction. Podoba hvězdoletu Prométheus byla vědomě inspirována americkou kosmickou lodí Apollo.<sup>27</sup> Až v druhé části seriálu je zmíněn sovětský Sputnik a raketa typu Vostok, ovšem jen jako exponáty pozemského muzea. V případě vizuální podoby budoucnosti pocházela inspirace tvůrců i z domácích zdrojů. Rychlovlakly připomínají pražské metro a raketodrom přístaviště strojů času z filmu *Zítřka ráno vstanu a opařím se čajem*. Hned v prvních dílech *Vzpourey mozků* byli čtenáři zavaleni anglosasky znějícími jmény hrdinů: Alan, Pol, Pat, Mark, Olaf, Patrik, Ol Jensen, až v druhé řadě se objevují Vladim, Genadij a Igor. Dobově omezenou vizi multikulturního lidstva budoucnosti doplňuje vědec Tiung-Peng, který je ale zmíněn pouze okrajově. Velitel expedice Prométhea se jmenuje Hal. V klasickém sci-fi filmu *Vesmírná Odysea* z roku 1968 se Hal jmenoval všemocný počítač, který bojoval proti lidem. Ve *Vzpouře mozků* naopak bojuje pozemšťan Hal proti umělé inteligenci. V seriálu je zmíněn americký sci-fi spisovatel Isaac Asimov a jeho první zákon robotiky, jehož porušení musí hrdinové komiksu řešit: robot se nikdy nesmí postavit proti člověku. Toto porušení zákona vede ke konfliktu, který si v budoucnosti nikdo nedokázal představit. „Válku v našem věku? ... Nevěřím,“ říká jeden z překvapených kosmonautů.<sup>28</sup>



*Vzpouira mozků* nemá jediného hlavního hrdinu, nahrazuje ho celý tým kosmonautů a jejich pozemských protějšků. Postavy jsou striktně rozdělené na kladné (lidé) a záporné (roboti). Postavy neprocházejí vývojem. Žádný z lidí nezradí ani neselže, žádný z robotů není zviklán a získán na stranu svých tvůrců. Lidé svou ušlechtilostí působí trochu uměle a mechanicky, naopak roboti, kteří mají výrazně antropomorfní podobu, používají výrazné grimasy a až karikaturní způsoby chůze. Jen Hlavní robot, tedy ústřední zlosyn, lidskou podobu nemá. Je to obří koule s jediným okem, velká mysl bez orgánů a údů – místo nich používá robotů-pěšáků. Hlavní robot absolutně ovládající další roboty je rekvizitou obvyklou v různých literárních a filmových antiutopiích, současně působí jako metafora totalitního režimu, jako vše sledující a vše ovládající Velký bratr George Orwella. Podřízení roboti podléhá pravidelným kontrolám myšlenek, zda jsou jejich úmysly ve shodě s vůlí Hlavního robota. O nic méně orwellovsky pak působí motiv plíživého ovládnutí lidstva roboty – ti tajně vyoperovávali lidem mozky a nahrazovali je dálkově ovládanými aparáty. Lidé měli mezi sebou pátou kolonu biomechanických tvorů ovládaných Hlavním robotem. Nebezpečí ze strany „kovových bratrů“ však vycítila skupinka vědců a postavila se jim. Vytvořila ochranné silové pole, které Zemi rozdělí na dva nepřátelské tábory: na území ovládané roboty a na zónu lidí. Obrázek dvou světových soustav, jejichž vzájemná hranice protíná Evropu, byl na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let běžnou realitou studené války. I ve *Vzpouře mozků* existuje neproniknutelná bariéra dělící dobro a zlo, jakási obdoba železné opony, přes kterou lidé sledují úskočného nepřítele. Jeho momentální oslabení považují za pouhou rafinovanou provokaci. Lidé žijí v neustálém strachu z útoku robotů. Mají pocit ohrožení a radši se rozhodují pro život pod zemí, kde dovedně simulují opravdový život před vznikem konfliktu. V podmínkách permanentního ohrožení dělá život možným jen nebývalý rozvoj vědy a techniky. Mezi silami dobra a zla existuje dlouhodobý rovnovážný stav, který zvrátí až návrat kosmické výpravy na Prométheovi.

Čtení *Vzpouiry mozků* jako kryptické zprávy o životě v totalitním režimu podporuje i hlavní vizuální rekvizita seriálu. Říši zla, již Hlavní robot řídí, provází neproniknutelné růžové pole, nepřilíží vzdálené podobě neproniknutelného „rudého“ Sovětského svazu a jeho satelitů. Podobně přímočaře ideologické čtení ale dobovým cenzorům uniklo, i když se prosazování seriálu, jak s odstupem vzpomínají jeho autoři, neobešlo bez cenzurních potíží: „Když vyšlo několik dílů *Vzpouiry mozků*, zavolal si mě jednou šéfredaktor Toman a řekl: ‚Teď musíte udělat jedno nebo dvě pokračování ideologická, nebo to zastavujeme.‘ Tak tam jsou násilně vložena dvě pokračování, kde si hrdinové

vyprávějí, jak se to na té Zemi zmršilo a že až tam přijdou, tak nastolí ‚řád předků‘. My jsme se samozřejmě bránili použitím slova komunistický.“<sup>429</sup> Dobrodružný obrázkový seriál na cenzuru působil subverzivně nikoliv otevřenou polemikou se stávajícími politickými pořádky, ale přímo jejich ignorováním.

### Podezřelé bubliny

Narativní forma založená na sekvenčním vyprávění a kombinaci obrazu a textu není v lidských dějinách jinak neobvyklá, přesto byl komiks ve dvacátém století opakovaně a z různých stran napadán, ovlivňován a cenzurován. Vadila jeho údajná úpadkovitost, drastický obsah příběhů, ale často zástupně i jeho specifická forma. Komiks si v minulém století vytvořil vlastní svět, do kterého se přirozeně promítaly i dobové rozpory, ideologické spory a další kulturní, ekonomické i politické aspekty společenského života. To způsobilo nejen jeho oblibu mezi čtenáři, ale i snahy o jeho kontrolu ze strany moci. Komiks je současně médiem, které dokáže reflektovat samo sebe – existují v něm kritické sebeanalýzy i parodie a pokusy osvětlit sebe sama.

Komiks není samostatná výtvarná disciplína nebo umění, ať už „vysoké“ nebo „nízké“. Jeho podstata spočívá v průsečíku hned několika aspektů. Jde o jazyk, který využívá schopnosti lidského vnímání propojovat sled obrazů a textů do jedné sekvence. Univerzálnost tohoto jazyka ho předurčila k tomu, aby se stal významnou složkou globální vizuální kultury, včetně jeho produkce a způsobů distribuce. Můžeme na něm pozorovat způsob, jímž se vytváří jeho význam, jak může být tento význam posouván a měněn. Komiks si vytváří vlastní pravidla a instituce, které se někdy dostávají do kolize s ostatními kulturními pravidly a institucemi. Ve dvacátém století působil jako osobitý ukazatel aktuální pozice dané kultury mezi demokracií a totalitou. To vše způsobuje, že se komiks může stát inspirativní učebnicí různých postupů vizuálních studií.

### Poznámky:

- 1 Pietro Annigoni (1910–1988), italský malíř, který se v polovině dvacátého století pokoušel pokračovat v tradici renesančního malířství. Proslavil se portréty slavných osobností světové politiky.
- 2 Umberto Eco, *Skeptikové a těšitelé*, Praha 1995, s. 60.
- 3 Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, New York 2001, s. 50.
- 4 Scott McCloud, *Understanding Comics*, New York 1994, s. 7. Citováno podle českého překladu v časopise *Crew* VI, 2002, č. 21.

- 5 Thierry Groensteen, *Stavba komiksu*, Brno 2005, s. 24.
- 6 Například hladká elipsoidní textová bublina je používána jako všeobecně srozumitelný symbol pro přímou řeč, obláčková bublina pro nevyslovené myšlenky, bublina se zubatými okraji pro reprodukováný hlas. Tyto konvence vyprávěcí formy komiksu jsou snadno pochopitelné z jejich vlastní podoby a způsobu užívání. Způsob jejich přijetí a šíření připomíná podobnou úspěšnost filmových konvencí, jako například postupů střihové skladby.
- 7 Podobný přístup se začal měnit až v devadesátých letech minulého století. Zásahu na tom měla některá výjimečná komiksová díla, která si svou závažností získala všeobecné uznání i mimo uzavřenou komiksovou komunitu. (Například *Maus* Arta Spiegelmana, zpracovávající téma holokaustu a jeho reflexe.)
- 8 V českém prostředí to byla například výstava *Český komiks (?) a výtvarné umění*, České muzeum výtvarných umění, Praha 2002–2003.
- 9 V českém prostředí je pionýrskou prací kniha Milana Kruma *Comics: Stručné dějiny*, Praha 2007. Vedle specializovaných komiksových časopisů a internetových stránek se komiks začíná zkoumat i na akademické půdě. Svědčí o tom diplomové práce, jež v posledních letech na téma komiksu vznikly. Viz Helena Žáčková, *Český komiks: Vývoj žánru do roku 1945* (diplomní práce), Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, Praha 2004 a Zuzana Andělová, *Vysoké a nízké (umění)* (diplomní práce), Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2004.
- 10 Vztahy mezi uměleckou avantgardou dvacátého století a různými formami populárního umění se v roce 1990 průkopnickým způsobem zabývala výstava *High & Low* v Muzeu moderního umění v New Yorku. Sekce výstavy i doprovodné publikace se věnovaly i ohlasům komiksu ve výstavném umění. Více v Kirk Varnedoe – Adam Gopnik, *High & Low: Modern Art and Popular Culture*, The Museum of Modern Art, New York 1990.
- 11 Rodolphe Töpffer, *Histoire de Monsieur Jabot*, Ženeva 1833.
- 12 Rudolph Dirks také například začal používat hvězdičky poletující kolem hlavy jako vyjádření bolesti nebo pilu řezající poleno jako symbol chrápání. Podobný systém obrázkových symbolů od něj převzali další tvůrci komiksů.
- 13 Ernst Hans Gombrich, *Umění a iluze*, Praha 1985.
- 14 Zřejmě není náhoda, že nejasnostmi a tahanicemi o autorská práva byla v prvních desetiletích své existence poznamenána i kinematografie.
- 15 Viz Jaroslav Foglar, *Rychlé šípy*, Praha 1999, s. 324.
- 16 *Ibidem*, s. 334.
- 17 Subverzivní využívání komiksů na přelomu padesátých a šedesátých let používala například Situationistická internacionála. Její členové v rámci své metody vychylování používali tradiční dobrodružné a romantické komiks, avšak do textových bublin dosazovali revoluční hesla, která byla v rozporu s jejich původním obsahem.
- 18 Problém otaku v extrémní formě navazuje na evropské diskuse o škodlivém působení románů v devatenáctém století nebo gangsterských filmů ve století dvacátém.
- 19 Sami autoři komiksů někdy cítí, že bezčasi, v němž se jejich hrdinové pohybují, je neúnosné, nebo dokonce směšné. Hrdina se dostává do stále stejných situací, fyzicky zůstává neproměněn i po celá desetiletí vycházení seriálu. Některé příběhy jsou proto vydávány za „vzpomínky“ na starší události.
- 20 Mýtu Supermanova vzniku coby protihitlerovského hrdiny se v beletristické podobě věnuje kniha amerického spisovatele Michaela Chabona, *The Amazing Adventures of Cavalier & Clay*, New York 2000, kterou v českém překladu *Úžasné dobrodružství Kavallera a Claye* vydalo v roce 2004 nakladatelství Odeon.
- 21 *Srdceci vyšli* v českém překladu v roce 2004 v nakladatelství BB Art.