

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Centrum audiovizuálních studií

Audiovizuální studia

DIZERTAČNÍ PRÁCE

**Pestrý svět komiksu
a jiné obrazy sekvenčního umění**

Pavel Ryška

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Pospiszyl

Oponenti práce: Prof. PhDr. Miroslav Petříček, PhD. Karel Císař

Datum obhajoby: 22. 10. 2009

Přidělovaný akademický titul: PhD.

Praha 2009

Academy of Performing Arts in Prague

Film and TV School

Centre of Audiovisual Studies

Audiovisual Studies

DISSERTATION

**Diverse comics´ world
and other pictures of sequential art**

Pavel Ryška

Primary Advisor: Mgr. Tomáš Pospiszyl

Opponents: Prof. PhDr. Miroslav Petříček, PhD. Karel Císař

Date of Defence: 22. 10. 2009

Academic degree: PhD.

Prague 2009

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem dizertační práci s názvem

Pestrý svět komiksu a jiné obrazy sekvenčního umění

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha dne

.....

podpis studenta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Pestrý svět komiksu a jiné obrazy sekvenčního umění.

Abstrakt dizertační práce.

Komiksy dnes nejsou jen odsuzovaným anebo nadšeně konzumovaným artiklem zábavního průmyslu, ale také na mnoha úrovních reflektovaným fenoménem, který se podílel na utváření moderní americké i evropské kultury a historie. Vedle stále narůstajícího množství detailních historiografických rešerší i monografických studií vznikají velmi žádaná přehledová shrnutí dějin komiksu. Tyto ilustrované texty mají často podobu encyklopedického výčtu důležitých autorů, kombinovaného se stručným popisem dosavadních úspěšných řešení komiksových forem i obsahů. Prezentují se jako "nahlédnutí do minulosti" – a to bez náznaku nejmenších pochybností, že by snad mohly být podmíněny nějakým programem či teoretickým rozhodnutím. Pokusy o představení co možná nejucelenějšího obrazu tohoto média se potýkají nejen s otázkami, které je možné zahrnout pod "věčný problém" jak uchopit minulé události. Podstatné je pro ně také nekritické přejímání koncepcí tradičních dějin umění, i obtíže vyplývající ze specifického předmětu dějin komiksu. Cílem této práce je především pátrání po podmínkách a předpokladech, které se na psaní dějin komiksu podílely a podílejí. Zkoumá diskurzivní strategie, artikulující mínění o původu, genezi a povaze komiksu prostřednictvím obrazů, jež vznikaly z textu a prostřednictvím textu – především tehdy, kdy se explanace uchýlila k názornosti a znázornění. Fragmenty diskurzu dějin komiksu jsem volil s předpokladem, že jde nejen o reprezentativní, ale především formativní prvky, které daly vzniknout celé řadě vlivných obrazů, *ukazujících* svůj předmět jako aktualizaci odvěké lidské touhy vyprávět, jako hrdinu vědeckých, technických a estetických revolucí nebo dokonce jako první funkční model audiovizuálního média. Taková zobrazení nelze vnímat jako čistý zdroj informací. Historiografické texty formují historii komiksu, aniž by vyčerpaly realitu historie; stejně tak, jako ji beze zbytku nevyplňují "původní dokumenty" – ilustrované seriály, komiksové stripy, sešity, knihy nebo alba. Otázkou je, zda příběhy komiksu vytvářejí pluralitní a souběžně existující historie, anebo zda různorodé výpovědi podléhají nějakému jednotčímu principu, jenž by je uspořádal do souvislého tvaru. Pokud tomu tak je, jaký princip je možné nyní prosadit? Jaký všeobecný celek, v němž lze ovládnout a uspořádat rozptýlené výpovědi, je možný?

Diverse comics' world and other pictures of sequential art.

Abstract of doctoral thesis.

Today comics are not only depreciated or acclaimed items of show business, but they also in many cases reflect facts that contributed to the formation of both American and European culture and history. Besides constantly increasing numbers of historiography researches and monographic studies much desired summaries of comics' histories originate. Those illustrated articles bear a likeness to encyclopaedic records of relevant authors, combined with brief description of previous successful results of both comics' forms and contents. They are considered implicitly as a "look-in the past" without challenging any program or theoretical dictum. The attempts to present them as the most comprehensive pictures of this media as possible encounter not only questions that can be included into chronic problem how to handle the past events. Substantial is also indiscriminate acceptance of the concept of traditional art history, and difficulties arisen from the specific subject of comics' history.

This work focuses first of all on inquiry into premises and conditions contributing to the record of the history of comics. It analyses discursive reasoning, articulating opinion about origin, genesis, and features of comics through pictures that arose from text and through text – in particular when explanation resorts to plasticity and illustration. I selected fragments of argumentation of comics' history anticipating, that it is not only about representative, but first of all style-formative elements that originated a wide range of inspiring pictures showing its subject as updating secular man's desire to narrate, as a hero of scientific, technical, and aesthetical revolution, or even as a first functional model of audiovisual media. Such illustration can't be considered as simple source of information. Historiography texts form the comics' history without studying the reality of history, which even original documents do not fully contain – illustrated serials, comic strips, notebooks, books, or album. The question is that whether comic stories create pluralistic and parallel subsistent history, or various messages conform to some unifying approach which might put them together into coherent shape. If it is so, what principle can be imposed then? What universal entity, in which various messages can be aligned and adjusted, is prospective?

Pestrý svět komiksu a jiné obrazy sekvenčního umění.

Úvod: poznámky k psaným dějinám komiksu	1
1. Obrazy počátku	
K původu komiksu a jeho dějin	19
2. Obrazy pokroku	
Komiks v rodině grafických umění, technik a technologií	50
3. Otcové komiksu	
Metafora otcovství a její role dějinách komiksu	67
4. Nádoba na cokoliv	
Co všechno se (ne)vejde do komiksu	90
5. Úspěšné obrazy	
Dějiny úspěšných řešení a zapomenutých pokusů	115
6. Obrazy pohybu	
Příklad fotografie a filmu	138
7. Neslušné obrazy	
Undergroundový comix jako konec evoluce	157
Závěr: cena za světové dějiny komiksu	172
Seznam použité literatury a pramenů	176
Seznam obrazových příloh	188
Obrazové přílohy	192

Úvod: poznámky k psaným dějinám komiksu

Tato práce zkoumá různé způsoby tvorby dějin-textů¹, jakožto výsledků badatelského i literárního úsilí, zaměřeného na otázky původu a geneze komiksu.

Komiksy dnes nejsou jen odsuzovaným anebo nadšeně konzumovaným artiklem zábavního průmyslu, ale také na mnoha úrovních reflektovaným fenoménem, který se podílel na utváření moderní americké i evropské kultury a historie. Vedle stále narůstajícího množství historiografických rešerší i monografických studií, vznikají také velmi žádaná přehledová shrnutí. Velmi často mají tyto ilustrované texty podobu encyklopedického výčtu „důležitých autorů“ promísených se stručným popisem dosavadních „úspěšných řešení“. Dějiny prezentují jako „nahlédnutí do minulosti“ bez náznaku nejmenších pochybností, že by snad mohly být podmíněny nějakým programem či teoretickým rozhodnutím. Následující průzkum je tedy především pátráním po podmínkách a předpokladech, které se na psaní dějin komiksu podílely a podílejí.

Praxe *psaní o historii* komiksu existuje poměrně krátce. Přinejmenším ne déle než šest desetiletí, neboť v roce 1947 byl publikován text Coultona Waughy *The Comics*², který je považován za první souvislé vyprávění o *zrození* a vývoji komiksového *stripu*. Na pomyslném konci řady textů a publikací, které od té doby

¹ Historiografie pojímá dějiny jako souhrn všech událostí a jevů, zatímco v případě psaných dějin předpokládá manipulaci s určitým vybraným souborem faktů. Dějiny-texty jsou pak „výsledkem historikovy badatelské a literární práce“. ČORNEJ, P. Věčný problém: jak psát dějiny? In BLÁHOVÁ, K., SLÁDEK, O. *O psaní dějin. Teoretické a metodologické problémy literární historiografie*. Praha: Academia, 2007. 15 s.

² WAUGH, C. *The Comics*. New York: MacMillan, 1947. K reprintu původního vydání (Jackson: University Press of Mississippi, 1991. ISBN 0-87805-499-5.) napsal předmluvu M. Thomas Inge, jehož důkladné bibliografické rešerše zaznamenaly pouze několik málo titulů, které jsou před rokem 1947 věnovány původu a historii comic strips. Jde především o druhý svazek *A History of American Graphic Humor 1865–1938* Williama Murella (New York: MacMillan, 1938), v němž je v rámci vývoje amerického kresleného humoru komiksu vyhrazeno jen několik stránek. Výhradně autorům komiksových stripů je věnován sborník Martina Sheridana *Comics and Their Creators* z roku 1942. Jak napovídá podtitul této publikace, *Lifestories of American Cartoonists*, jedná se především o sbírku medailónků pětasedmdesáti úspěšných autorů, doplněných karikaturami a ukázkami jejich práce. Viz INGE, T. M. *Comics as Culture*. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1990. 149 – 153 s. ISBN 0-87808-408-1.

vznikly, stojí projekt, jenž si za svůj hlavní cíl vytkl zprostředkovat povědomí o kořenech a vývoji světového komiksu českým čtenářům. Kniha *Comics: Stručné dějiny*³ (2007), jejímž autorem je novinář a mediální analytik televize NOVA Milan Kruml, nám poslouží jako úvod do problematiky, s níž se pokusy o představení co možná nejucelenějšího obrazu tohoto média potýkají. Nejprve jsou to otázky, které je možné zahrnout pod „věčný problém“ obecné historiografie⁴: jak uchopit minulé události. Určité problémy pramení také z nekritického přejímání koncepcí tradičních dějin umění, a konečně jsou to obtíže vyplývající ze specifického *předmětu* dějin komiksu.

První otázkou psaných dějin může být jejich rozsah. Autor *Stručných dějin* zdůrazňuje, že tato *stručnost* je pouze provizorním řešením. V krátkém úvodu vyjádřil naději, že „se jednou na pultech našich knihkupectví objeví opravdu rozsáhlá encyklopedie, která [...] 'hlad po informacích' utiší.“ K tomu je třeba přičinit dvě poznámky. Za prvé, projekt knižní encyklopedie by byl v době, kdy existují snadno aktualizovatelné webové databáze,⁵ naprosto nesmyslným počinem; za druhé, struktura a rozsah encyklopedie nijak neřeší otázku přístupu k dějinám. Milan Kruml svým prohlášením dává zřetelně najevo, že psané dějiny by neměly být ničím jiným, než spořádanou faktografií. Jejím prvním a zásadním úkolem by měla být heuristika, shromažďování dat a třídění pramenů. Avšak právě v tomto ohledu *Stručné dějiny* zcela selhávají: text byl právem kritizován jako dlouhá řada faktických chyb a omylů.⁶

Otázka kontextualizace minulých událostí bývá v přehledech dějin komiksu často ošetřena konceptem komiksu „světového“. Pokud to znamená úhrn všech komiksů, které kdy byly na světě publikovány, pak se jedná o soubor, jehož položky nelze evidovat jinak než ve vší stručnosti. Navzdory tomu, že se *Stručné dějiny*

³ KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. ISBN 80-86839-12-5.

⁴ ČORNEJ, P. Věčný problém: jak psát dějiny? In BLÁHOVÁ, K., SLÁDEK, O. *O psaní dějin. Teoretické a metodologické problémy literární historiografie*. Praha: Academia, 2007. 15 – 31 s. ISBN 978-80-200-1544-0.

⁵ Například internetová Comiclopedia, provozovaná od roku 1994 amsterdamským obchodem s komiksy, představuje kompendium zahrnující podle údajů editora přes 10.000 pravidelně doplňovaných hesel. Windig & de Jong. Lambiek [online]. 1994, poslední revize 22.1.2009 [cit.2009-08-05]. Dostupné z: <<http://lambiek.net/artists/index.htm>>

⁶ Recenze vybraných kapitol *Stručných dějin* jsou dostupné na stránkách internetového magazínu *Komiksárium*. Komiksárium [online]. 2007, poslední revize 24.8.2009 [cit.2009-08-24]. Dostupné z: <<http://www.komiksarium.cz/?p=572>>.

mohou jevit jako nevyhnutelně⁷ fragmentární encyklopedie, jsou především kauzálním vyprávěním o významných autorech a klíčových realizacích. V tom ostatně následují zřejmě nejrozšířenější přístup k rekonstrukcím minulých událostí vůbec. Současnou podobu narativních historií zásadně ovlivnila kritika, kterou inicioval Roland Barthes esejem *Diskurz historie*⁸ (Le discours de l'histoire, 1967), v němž rétorické postupy historických vyprávění označil za rovnocenné románovým fikcím. Dodal tím nejen „potřebnou municí pro vypálení postmoderní výzvy integrity historického bádání,⁹“ ale přizval také interdisciplinární přístupy k účasti na diskurzu historické vědy. Na podobě současného myšlení o historii se podepsala též kritika koncepce časové kontinuity v dějinách umění, s níž ve 20. a 30. letech přišel Walter Benjamin. Jeho „koperníkovský obrat v představě historie“ zpochybňoval vztah k fixnímu bodu v minulosti, k němuž se poznání snaží „tápavě přiblížit“. Oproti tomuto tradičnímu přístupu Benjamin požadoval, aby se stanovení fakt stalo záležitostí vzpomínky; tím, „co nás právě v tomto okamžiku udeřilo.“¹⁰ Benjaminova výzva k přesunutí pozornosti od sledu objektivních faktů ke skutečnostem paměti, k „faktu v pohybu, faktu psychickému právě tak jako materiálnímu“¹¹ rezonuje dnes nejen v kritických úvahách nad tvorbou historio-graphických prací, ale také v samotných textech současných historiků. Domnívám se, že dobrým příkladem nového syntetizujícího přístupu k psaní dějin je dílo anglického historika umění Simona Schamy. Jeho exkavace minulosti v knize *Krajina a paměť* „začíná ve vrstvě důvěrně známých faktů a postupně pokračuje

⁷ „Jak fikční, tak i historické světy jsou nutně neúplné“, připomíná Lubomír Doležel s poukazem na nemožnost vytvořit text nekonečné délky. Nevyhnutelné mezery v konstrukcích historických světů mají v zásadě dva důvody. Historiografie rozlišuje mezery epistemologické povahy, které jsou dané hranicemi lidského vědění, a mezery, jež způsobuje historikova kognitivní strategie, vedená buď praktickou úvahou, nebo zvolenou strukturou. DOLEŽEL, L. Fikce a historie v období postmoderny. Praha: Academia, 2008. 44 – 46 s. ISBN 978-802001581-5.

⁸ BARTHES, R. Diskurz historie. Přeložil Josef Fulka. Česká literatura, 2007, roč. 55, č. 6, 815-828 s.

⁹ DOLEŽEL, L. Fikce a historie v období postmoderny. Praha: Academia, 2008. 23 – 24 s. ISBN 978-802001581-5.

¹⁰ BENJAMIN, W. Paris, capitale du XIX^e siècle, 406 s. In DIDI-HUBERMAN, G. *Před časem*. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. 100 – 101 s. ISBN 978-80-87029-41-1.

¹¹ DIDI-HUBERMAN, G. *Před časem*. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. 104 s. ISBN 978-80-87029-41-1.

odkrýváním vrstev vzpomínek a představ, až k původní podkladové hornině, položené zde před celými staletími, [...] již je opět nutné důkladně zkoumat, než je osvětlena světlem současného poznání.“¹² Metoda výkopových prací upomíná na Benjaminovu psychickou archeologii, která měla pozůstatky vynášet na světlo a pátrat nejen v nalezených stopách, ale „také v samé substanci půdy, v usazeních, které přehrabuje kopáčův rýč; [i] v přítomnosti archeologa samotného, v jeho pohledu, v jeho metodických a tápavých gestech, v jeho schopnosti číst minulost předmětu v aktuální půdě.“¹³ Určitou obdobou této „archeologie“ zaujaté událostmi, jež vyčnívají nad povrch současnosti, jsou historické komiksy (historical strips) Jacka Jacksona; jeho příběhy se budu zabývat v poslední kapitole.

Postmoderní historiografii není nutné vnímat jako odmítnutí významu tradičních, chronologicky uspořádaných dějin; bezvýznamnými se stávají především dějiny, které se na nic neptají, a také historik, jenž pouze opatruje kartotéku verifikovaných událostí. Jejich soupis je ve *Stručných dějinách* poznamenán snahou o nezaujaté a objektivní stanovisko, což se projevuje v pasážích, jež ponechávají „analýzy Supermana kritikům, kteří rádi hledají v příbězích něco víc, než jen příběhy.“¹⁴ Iluzivní povaha takového odstupu se ukazuje především v procesu včleňování událostí do kontextů, které se vždy poslušně zformují podle autorova přání. Důraz na „objektivní informování“ alespoň vzdáleně připomíná, že vyprávění není jedinou možností, jak se minulosti zmocnit. Ve srovnání s klasickým vyprávěním o minulých událostech se moderní historiografie vyznačuje přesunem k sociálně-vědecké historii.¹⁵ Ve *Stručných dějinách* nepředstavují politické, ekonomické a společenské události „tvrdá data“ číselných údajů, ale zcela pružné pozadí, před nímž se postup diachronního vyprávění občas pozastaví, aby dal vyniknout portrétu významného autora. Například v kapitole *Cesta k dennímu stripu* narazíme na líčení osudu Harryho „Buda“ Fishera, kterého „[k]e konci života opustilo štěstí – nikoliv finanční, ale osobní. Na konci čtyřicátých let napsal Al

¹² SCHAMA, S. *Krajina a paměť*. Přeložil Petr Pálenický. Praha: Argo, Dokořán, 2007. 16 s. ISBN 978-80-7203-803-9.

¹³ DIDI-HUBERMAN, G. *Před časem*. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. 111 s. ISBN 978-80-87029-41-1.

¹⁴ KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. 105 s. ISBN 80-86839-12-5.

¹⁵ DOLEŽEL, L. *Fikce a historie v období postmodernity*. Praha: Academia, 2008. 53 s. ISBN 978-802001581-5.

Capp do časopisu *Atlantic Monthly* článek, v němž Fishera obvinil z přílišné touhy po penězích a vykořisťování mladých kreslířů, kterým nabízel práci. Fisher Cappa zažaloval, ale jeho tvrzení u soudu nedokázal přesvědčivě vyvrátit a proces prohrál. Posléze byl vyloučen z *National Cartoonists Society*. S tímto ponížením se nikdy nedokázal vyrovnat, trpěl silnými depresemi a 27. prosince 1955 spáchal sebevraždu.¹⁶ Milanu Krumlovi se zde podařilo vytvořit ze dvou různých autorů jediného: Budu Fisherovi (1885–1954) připsal životní osud jeho mladšího kolegy Hama Fishera (1900 nebo 1901–1955). Zajímavé přitom je, jak snadno by důsledky zmíněného soudního sporu mezi Hamem Fisherem a Alem Cappem přilnuly k původně zamýšlené „podobence“ Buda Fishera, který získal v době První světové války neuvěřitelné jmění prostřednictvím seriálu s cynickým sázkařem *Muttem* a jeho naivním přítelem *Jeffem*. Už ve 20. letech však svůj úspěšný strip v podstatě přenechal najatému asistentovi, a utíkal se k alkoholu a dostihovým koním. Když jej počátkem 50. let navštívili jeho kolegové, našli opuštěného, zanedbaného a deprimovaného Fishera v pokoji kdysi luxusního bytu, který vypadal jako „nároží Skid Row a Tobacco Road“. Byl to zanedbaný pelech bez záclon a koberců, v němž „cigaretové nedopalky pokrývaly holé parkety.“¹⁷

Události *Stručných dějin* se tedy sice odehrávají „na pozadí“ sociálně-ekonomických vztahů historického světa – uvádějí (často mylné a nepřesné) informace o divadelních nebo filmových adaptacích některých stripů – avšak spíše než by těmito souvislostmi něco vysvětlovaly, otevírají otázku, jaké podmínky jsou vlastně k vyprávění „o důležitých autorech“ relevantní. *Stručné dějiny* si předsevzaly ukázat, „jak pestrý a bohatý svět comicsu je, jaký vliv může mít na společnost, jaké jsou jeho přesahy do jiných oblastí, ať už masových médií, tak i umění.“¹⁸ Pestrost „světa komiksu“ se nicméně neutváří z vyprávění; naopak: čtenář je už předem ujišťován, že dějiny komiksu tvoří bezpochyby *mnoho* věcí najednou.¹⁹ Zde narážíme na otázku, co je vlastně předmětem *Stručných dějin*

¹⁶ KRUMML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. 36 s. ISBN 80-86839-12-5.

¹⁷ Vzpomínku Roberta Dunna z počátku 50. let cituje Brian Walker In TENTÝŽ. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 78 s. ISBN 0-8109-4970-9.

¹⁸ KRUMML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. 7 s. ISBN 80-86839-12-5.

¹⁹ „Literaturu tvoří bezpochyby mnoho věcí najednou“, napsal francouzský literární kritik a teoretik Gérard Genette, který se chtěl počátkem 90. let vyhnout „hloupé otázce, co je

(a dějin komiksu vůbec). V úvodu publikace je komiks charakterizován jako informace zprostředkovaná obrazem kombinovaným s textem. V důsledku toho jsou „prvky“ *comics* rozpoznány už v prehistorii lidstva a vůbec „ve všech dějinných etapách“: vytesané do kamene, vyšívané barevnými nitěmi, tištěné z dřevěných štočků a nakonec, od sklonku 19. století, neoddělitelně spjaté s vývojem „jiných médií, zejména denního tisku, filmu a televize“.²⁰ Vyprávění příběhů prostřednictvím obrazu a textu se zkrátka „táhne lidskou historií jako červená nit od počátku věků.“²¹ V éře moderních novin prochází vývojová linie kreslenými proužky, později stránkami sešitů, jež se ocitnou v „oblasti triviální literatury“; komiks dlouhá léta slouží propagaci i propagandě, aby se nakonec v podobě „comicsových románů“ dočkal vysvobození z ghetta masové kultury a uvedení mezi umělecké žánry. „Svět comicsu“, jak jsme se dozvěděli hned v úvodu, „je dnes neuvěřitelně bohatý a pestrý.“²² Na jedné straně by tato pestrost mohla být důsledkem toho, že některé z typických prvků, které si dnes spojujeme s novinovými *stripy*,²³ rozpoznáváme v nejrůznějších sériích obrazů – od staroegyptských fresek přes středověké rukopisy až k ilustrovaným příběhům z novověkých tiskovin; na straně druhé působí jako prosté konstatování změn v produkci i distribuci komiksu, k nimž došlo v minulých třech čtyřech desetiletích. Při formování obrazu pestrého světa současného komiksu je možné (a možná i nezbytné) zohlednit lekci amerického undergroundu, roli malých a nezávislých kanadských nebo francouzských vydavatelství, vliv stále levnějších a dostupnějších reprodukčních technologií i globálních počítačových sítí. Všechny tyto události jistě pozmněnily obraz komiksu jako průmyslového produktu, který byl masám vnucován shora.²⁴ Kontextuální změny, jimiž procházel *strip* od dob, kdy Umber-

literatura“. GENETTE, G. Fikce a vyprávění. Přeložila Eva Brechtová. Brno, Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2007. 3 s. ISBN 978-80-85778-00-7.

²⁰ KRUML, M. Comics: Stručné dějiny. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. 9 s. ISBN 80-86839-12-5.

²¹ Tamtéž. 14 s.

²² Tamtéž. 9 s.

²³ Coulton Waugh charakterizoval komiksový strip přítomností alespoň jedné, pravidelně se objevující postavy, sekvencemi obrazů a použitím bublin (speech balloons). Brian Walker později tento výčet rozšířil o neměnné pojmenování jednotlivých dílů seriálu, barevný tisk, možnost adaptace do jiných médií a licencování produktů. WALKER, B. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, 2004. 8 s.

²⁴ „Komiks je průmyslový výrobek, objednaný a vnucený shora, a funguje podle pravidel skrytého přesvědčování, předpokládá u čtenáře únikový postoj, který zas okamžitě roz-

to Eco publikoval proslulý svazek esejů *Skeptikové a těšitelé* (*Apocalittici e integrati*, 1964), se však až příliš snadno vydávají za pevnou strukturu, do níž jsou bez obtíží vsazována díla *světového komiksu*. Z odkazu Gombrichova *Příběhu umění* (*The Story of Art*, 1950) se stává šablona, podle níž lze jednotlivé komiksy redukovat na popis syžetu, a zařadit do příslušného kontextu. Tento postup lze též bez větších nesnází obrátit. Sofistikovanější, avšak stejně nerefléktované procesy, užívané při převádění vizuálních textů na jistoty a determinace kontextu, kritizoval koncem 80. let americký historik umění a teoretik Norman Bryson.²⁵ Řadu „posunů“, jimiž jsou díla uváděna do patřičných souvislostí, přičemž se poslušně tvarují podle aktuálních potřeb, nazýval „rétorikou kontextualizace“. Její finální operaci popsal jako „vytváření komentáře, který si osvojuje ikonickou formu, *tak jako obrazy*. V pohybu od kontextu k vizuálnímu textu komentář *sám sebe vyobrazuje*, splývá s obrazy, které analyzuje, a stává se jimi.“²⁶ Podobně se ve *Stručných dějinách* komiksy poslušně skládají do mozaiky „pestrého světa“; stávají se přesně tím, co nám autor slíbil ukázat. Na tomto místě je třeba vrátit se k tomu, co povahu psaných dějin komiksu zásadně ovlivňuje.

Prostá a jednoduchá odpověď na otázku po *předmětu* historie komiksu se komplikuje značnou pestrostí nebo příliš velkou rozmanitostí „toho, co si dělalo či dodnes dělá nárok na označení komiks.“²⁷ Právě tato skutečnost je podle francouzského teoretika Thierry Groensteena příčinou toho, že je nemožné „stanovit jakékoli definiční kritérium, jež by mělo všeobecnou platnost.“²⁸ Nemožnost nalézt obecně vyhovující definici zřejmě naráží na skutečnost, že „komiks“ je pojem, jehož rozsahem je třída zahrnující *všechny* komiksy; a jako taková není a nemůže být uzavřená. Korektní řešení problému proměnlivého rozsahu empiric-

jíždí paternalismus výrobců.“ Eco, U. *Skeptikové a těšitelé*. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 251 s.

²⁵ BRYSON, N. Umění v kontextu In KESNER, L. *Vizuální teorie. Současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Přeložila Lucie Vidmarová. Jinočany: H & H, 2005. 261 – 285 s.

²⁶ Tamtéž. 275 s.

²⁷ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 28 s. ISBN 80-7294-141-0.

²⁸ Tamtéž. 28 s. Výhrady vůči definování, vyjádřené už ve *Stavbě komiksu*, shrnul Thierry Groensteen v článku *Nemožná definice*. Viz GROENSTEEN, T. The Impossible Definition. In HEER, J., WORCESTER K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 124–131 s. ISBN 978-1-60473-109-5.

kých pojmů je přičítáno Bernardu Bolzanovi, který k příslušnému pojmu přiřazoval vždy „všechny objekty, které pod [něj] spadaly, spadají a budou spadat.“²⁹ Podobně vysvětluje Umberto Eco, že slovo „pes“ označuje všechny psy, kteří kdy na zemi byli, jsou i budou. Vzhledem k tomu, že v mnoha případech nemůže jít o smyslově vnímatelné objekty, jedná se o soubor, třídu či logickou entitu.³⁰ Také komiks tvoří mnoho (možná až příliš mnoho) různých věcí; a nejde jen a pouze o předměty, jimiž lze (například) listovat, ale také o práce dosud nerealizované, možné nebo i jen myšlené. Tento předpoklad potvrzuje Groensteenův výrok, „že i nevytištěný komiks nepřestává být komiksem.“³¹ Souvisí snad neexistující komiksy také s dějinami? Francouzský historik a filozof umění Georges Didi-Huberman upozorňuje na to, že dějiny se nezabývají pouze předměty. Dokonce i pro dějiny komiksu platí, že „jsou to vztahy, které tyto objekty organizují, propůjčují jim život a význam; tyto vztahy představují vždy teoretická rozhodnutí [...]“³² Než začneme mluvit o komiksu, nemusíme sice přesně artikulovat nebo definovat, co to vlastně je. Každý člověk, říká americký publicista Douglas Wolk, který „nestrávil poslední století polapen v laterně magice, v podstatě ví, co to komiksy jsou, a toto 'v podstatě' je dostačující.“³³ S tím nelze než souhlasit; nicméně to, co o komiksu „v podstatě víme“, ovlivňuje podobu historického světa stejně jako epistemologická omezení, výslovné i nevyřčené preference a motivace, které psaní dějin předcházejí. K těmto vlivům je třeba přičíst také teoretické koncepce komiksu, které počítají s tím, že jakýkoliv komiks bude sdílet společné vlastnosti s ostatními prvky téže třídy. Z tradiční logiky zůstaly v obecné

²⁹ MATERNA, P. Svět pojmů a logika. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 2000. 25 s. ISBN 80-7007-085-4.

³⁰ Když Umberto Eco rozvíjí Kantův příklad empirického pojmu „pes“, říká, že „[r]eferentem [slova /pes/] jistě nebude pes x, který stojí vedle mě, zatímco vyslovuji toto slovo. Pro kohokoliv, kdo vyznává teorii referentu, budou v takovém případě referentem všichni existující psi (a také všichni psi v minulosti a v budoucnosti). Ale »všichni existující psi« nejsou objektem, který může být vnímán smysly. Je to soubor, třída, logická entita.“ ECO, U. Teorie sémiotiky. Přeložil Marek Sedláček. Praha: Argo, 2009. 85 s. ISBN 978-80-257-0157-7.

³¹ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 33 s. ISBN 80-7294-141-0.

³² DIDI-HUBERMAN, G. Před časem. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. 59 s. ISBN 978-80-87029-41-1.

³³ WOLK, D. Reading Comics. How graphic novels work and what they mean. Cambridge: DaCapo Press, 2007. 17 s. ISBN 978-0-306-81509-6.

představě fixovány některé charakteristické rysy *pojmu*; především mínění, že jde o myšlení nebo formu myšlení, která dokáže *pojmovit* podstatné znaky předmětů, jimiž se zabývá.³⁴ Přesvědčení, že *každý* komiks má jisté formální náležitosti, které jsou charakteristické pro něj i pro všechny ostatní, zakládá možnost tyto znaky separovat a potom je odděleně zkoumat. Zaměření některých badatelů na určení, pojmenování a utřídění formálních náležitostí *každého* komiksu nazvali editoři antologie *Comics Studies Reader* (2009) Jeet Heer a Kent Worcester *formalistickým obratem* (formalist turn).³⁵ Ačkoliv jeho počátky spojují s populárními rozbory komiksové techniky, shromážděnými v knize Willa Eisnera *Comics and Sequential Art* z roku 1985, na starém kontinentu lze obdobnou tradici, vycházející ze strukturalismu a sémiotiky, sledovat až do počátku let sedmdesátých.³⁶ Výraznou výzvu dějinám komiksu předložili dva autoři v textech publikovaných v 90. letech: americký komiksový kreslíř a publicista Scott McCloud a francouzský teoretik Thierry Groensteen. Ačkoliv se jejich východiska i metodické postupy výrazně liší, oba dva velmi podobně prohlašují, že komiks sice je fenomén historický, sociologický nebo ekonomický, a je možné zkoumat jej jako součást moderní vizuální produkce, avšak pokud mu chceme skutečně porozumět, je třeba očistit jej od „nánosů“ společenského užití, anebo oddělit jeho stabilní formu od různorodých a proměnlivých obsahů.

Thierry Groensteen považuje komiks za „narativní druh s vizuální dominantou“³⁷ nebo množinu věcí, které se vzájemně drží,³⁸ a tuto soudržnost vyjadřuje ideálem *systému*. Jeho fungování rozpracoval v knize známé českým čtenářům jako *Stavba komiksu*.³⁹ Groensteenův systém je především určitým koncepčním rám-

³⁴ *Pojem* je v učebnicích tradiční logiky chápán jako „forma myšlení [...] odrážející a fixující podstatné znaky věcí a jevů objektivní skutečnosti.“ MATERNA, P. Svět pojmů a logika. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 2000. 21 s. ISBN 80-7007-085-4.

³⁵ HEER, J., WORCESTER K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. ISBN 978-1-60473-109-5.

³⁶ KRAFFT, U. *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978; FRESNAULT-DERUELLE, P. *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*. Paris: Hachette, 1972; TENTÝŽ. *Recits et discours par la bande: Essais sur les comics*. Paris: Hachette, 1977.

³⁷ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 19 s. ISBN 80-7294-141-0.

³⁸ Tamtéž. 35 s.

³⁹ Z původní titulu *Système de la bande dessinée* (Paříž: Presses Universitaires de France, 1999) se v českém překladu *Stavba komiksu* ideál systému poněkud vytratil.

cem, „v němž mohou nalézt své místo nejen dosavadní realizace, ale také všechny aktualizace 'devátého umění', [a kde] mohou být promyšleny ve vzájemných vztazích, současně v jejich rozdílnosti i v jejich společné přináležitosti k témuž médiu.“⁴⁰ Scott McCloud operuje při zkoumání vlastností komiksu s dichotomií formy a obsahu; povahu formální struktury separované od libovolných obsahů ukazuje a vysvětluje v populární knize *Understanding Comics*,⁴¹ která se dočkala českého překladu pod názvem *Jak rozumět komiksu*.⁴²

Samotné termíny *comics* a *bande dessinée* považují oba autoři za problematické, zavádějící nebo přímo nevyhovující – jak etymologickou, tak i historickou vazbou k humoristickým magazínům a nedělním novinám. Komiksy, jak zní nejčastější námitka, nemusí být (a také nejsou) *komické*. Stejně tak se nejedná výhradně o kreslené obrázky uspořádané do proužku, jak to naznačuje anglický *strip* nebo francouzský výraz *bande dessinée* (kreslený pás). Jestliže jej bylo dosud možné považovat za „lexikální generalizaci,“ pak nyní, tvrdil Thierry Groensteen na konci 90. let, „představuje vysloveně nesprávné užití.“⁴³ Tentýž teoretik také kritizoval požadavek amerického historika umění Davida Kunzleho na existenci „tištěného nosiče, určeného pro masové šíření“ jako jednu z definujících podmínek pro komiks „z jakékoliv doby či země.“⁴⁴ Odsoudil jej jako normativní a zaujatý, „vysoustružený na míru tak, aby podpořil arbitrární výseč historie [a posloužil] jen k tomu, aby odůvodnil fakt, že si David Kunzle za východisko své *Historie komiksu* vybral vynález knihtisku.“⁴⁵

Měli bychom se tedy nejspíš zajímat o to, jaký je vztah mezi *comics* nebo *bandes dessinées* a sekvenčním či devátým uměním. Docela jistě nejde o ekvivalentní, stejnorodé a zaměnitelné soubory. *Kreslené proužky* jsou nyní považovány za

⁴⁰ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 35 s. ISBN 80-7294-141-0.

⁴¹ MCCLOUD, S. *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press, 1993.

⁴² MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. ISBN 978-80-7381-419-9. S titulem *Návod ke Comics* uveřejnil v překladu J. Pavlovského první kapitulu (nazvanou *Ujasnění pravidel*) této knihy magazín *Crew* v čísle 21/2002.

⁴³ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 35 s. ISBN 80-7294-141-0.

⁴⁴ KUNZLE, D. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheets from c. 1450 to 1825*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1973. 2 s. ISBN 978-0520018655.

⁴⁵ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 27 s. ISBN 80-7294-141-0.

sice důležitou, ale přece jen jednu z etap v dlouhém vývoji autonomní umělecké formy. Termíny „deváté umění“ (pocházející od francouzského filmového kritika Clauda Beylieho z počátku 60. let) nebo „sekvenční umění“ jsou používány nejen k pojmenování nového rámce⁴⁶ pro různorodé projevy svébytného *média*, ale vyjadřují též nárok „komiksu“ na legitimní existenci mezi zavedenými uměleckými formami. V textech, které byly o komiksech napsány v posledních dvou třech desetiletích, opakovaně nacházíme tvrzení, že je toto médium chybně interpretováno, přičemž na vině je především špatné chápání historie. Thierry Groensteen koncem 90. let prohlásil, že dějiny komiksu „jsou stále široce nepochopeny, dokonce [...] i těmi, kdo se prohlašují za 'specialisty'.“⁴⁷ V důsledku mylného chápání historie je komiks považován za marginální a infantilní záležitost. Podobné tvrzení najdeme i v bestselleru Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*. Nahlédněme v této knize do první kapitoly s příznačným názvem *Uvedení na pravou míru*, abychom zjistili, jaká bariéra má podle McClouda bránit porozumění komiksu v plné šíři.

Protože jde o knihu zpracovanou jako komiks, obrací se na nás Scott McCloud prostřednictvím stylizovaného autoportrétu s problémem, který jej trápí od chvíle, kdy se na základní škole proměnil ze čtenáře „opravdových knih“ v milovníka komiksu. Neříká, jaké komiksy si zamiloval; pouze podle obálky jednoho sešitu můžeme usoudit, že pocházely z produkce vydavatelství *Marvel Comics*. Není to ostatně nijak zvlášť důležité, neboť McCloud mluví důsledně a všeobecně o *komiksu*. Na střední škole se chtěl se svým nadšením podělit s ostatními, ale dočkal se jen posměšků. Tušil sice, že v komiksech se skrývá něco víc, „nějaká utajená síla“, která čeká na odhalení, ale zároveň chápal, že „komiksy jsou většinou hloupá, špatně nakreslená, pogramotná laciná duševní strava pro děti.“⁴⁸ Tyto

⁴⁶ Termín „rámec“ navrhl namísto pojmu „kontext“ Jonathan Culler. Poukazoval na skutečnost, že když „přisuzujeme věcem určitý rámec, je to něco, co děláme, ne něco, co nalzáme, je to proces utváření (a tím se termín 'rámec' vyhýbá pozitivistickým konotacím 'danosti', které jsou nerozlučné od ideje kontextu.)“ BRYSON, N. *Umění v kontextu* (1989) In KESNER L. *Vizuální teorie. Současné angloamerické myšlení o vtvárných dílech*. Přeložila Lucie Vidmarová. Jinočany: H & H, 2005. 264 s. ISBN 80-7319-054-0.

⁴⁷ GROENSTEEN, T. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In MAGNUSSEN, A., CHRISTIANSEN, H-CH. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. 30 s. ISBN 978-8772895802.

⁴⁸ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art : Praha 2008. 3 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

výroky nejsou za daných okolností prostým vyznáním víry, jako spíš první úrovní klasické rétoriky, v níž *inventio*⁴⁹ znamená nalezení (přesněji *vynalezení*) diskutované látky tak, že se o ní vyslovují určité pravděpodobné premisy. Zní snad třicet let staré tvrzení, že je komiks vhodný tak akorát pro malé děti, nepravděpodobně?

V českém prostředí se obdobný názor na komiks – jako první obrázkové čtení – obvykle považuje za součást dědictví kulturní politiky socialistického Československa. Například Martin Foret si v článku *Proč Češi nečtou komiksy*⁵⁰ (2004) postěžoval, že komiksu se v Česku „zatím nepodařilo vzpamatovat z ran, které mu uštědřil komunistický režim“ tím, že komiks ocejoval coby imperialistický brak a „zaškatulkoval“ jej jako dětský žánr. Čeští čtenáři v době normalizace zřejmě netušili nic o tom, co mohl znát koncem 70. let americký středoškolák, zajímající se o komiks. McCloudův příliš úzký obraz komiksu jako „laciného čtení pro malé děti“ by bylo možné rozšířit množstvím stripů a sešitů, které četli jak děti, tak i dospělí, a také undergroundovými *comix*, označenými jako „adults only“. Pokud McCloud – prostřednictvím názorů připisovaných veřejnosti – předkládá neúplný obraz tehdejšího amerického komiksu, měli bychom jeho *inventio* považovat za ideologické⁵¹ skrývání jisté části skutečnosti. A to z toho důvodu, že „hloupé dětské komiksy“ jsou součástí rétorické strategie, která má ukázat, že výhled na chytrý, pestrý a rozmanitý svět *sekvenčního umění* zakrývají právě stránky laciného čtení pro děti. Jimi je také komiks příliš *úzce* definován. „Kdyby se však našla správná definice“, tvrdí McCloud, „mohla by se odhalit lživost těch stereotypů“, které jsou s komiksem spojovány, „a dalo by se prokázat, že potenciál komiksu je bez hranic a úžasný.“⁵² Pokoušet se ukázat neohraničený poten-

⁴⁹ K souvislostem mezi tradiční a moderní rétorikou viz ECO, U. *Teorie sémiotiky*. Přeložil Marek Sedláček. Praha: Argo, 2009. 335 - 361 s. ISBN 978-80-257-0157-7.

⁵⁰ FORET, M. *Proč Češi nečtou komiksy*. Lidové noviny, 31. 1. 2004.

⁵¹ Ideologickým diskurzem je podle Umberta Eca „způsob argumentace, který předstírá, zatímco užívá pravděpodobné premisy a zvažuje jen částečný výřez daného sémantického pole, že rozvíjí 'pravdivou' argumentaci, přičemž zastírá kontradiktorickou povahu GLOBÁLNÍHO SÉMANTICKÉHO SYSTÉMU a prezentuje své vlastní hledisko jako jediný možný závěr (ať už je tento postoj odesílatelem úmyslně a cynicky osvojen za účelem oklamání naivního adresáta, nebo je odesílatel prostě obětí své vlastní jednostrannosti.)“ ECO, U. *Teorie sémiotiky*. Přeložil Marek Sedláček. Praha: Argo, 2009. 337 s. ISBN 978-80-257-0157-7.

⁵² McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 3 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

ciál *média komiksu* prostřednictvím definice, která by naopak měla hranice stanovit, vypadá na první pohled jako nesmyslné počínání. McCloudova definice však obratně minimalizuje rozdíly mezi moderními komiksovými stripy a obrazovým vyprávěním v antickém, starověkém i moderním *umění*; a to tím, že komiks prohlašuje za „záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určených ke sdělování informací a/nebo k vyvolání estetického prožitku u pozorovatele.“⁵³ Tím jsou sice vyloučeny tzv. jednopanelové karikatury nebo kreslené vtipy (single-panel cartoons), jeden z důležitých historických projevů *média*, zisky nové říše „sekvenčního umění“ jsou ovšem neporovnatelně větší: na jejím území se vedle Supermana ocitají „katedrální skla s biblickými výjevy [...] Monetovy série obrazů [i] kresby v manuálu, který dostanete k autu“.⁵⁴ Komiksy se tak stávají nejen součástí, ale též vrcholem evoluce svébytné umělecké formy, jejíž kořeny sahají tisíce let do minulosti. Obrázkový manuál k automobilu v ní jistě nepatří k nejvýznamnějším počínům – narozdíl od kolážového románu *Une semaine de bonté, ou Les sept éléments capitaux* (1934) Maxe Ernsta, „veledila umění 20. století“, o němž by ještě nedávno „žádného učitele dějin umění [...] ani ve snu nenapadlo říct, že je to komiks!“⁵⁵ Historikové umění si rozhodně nepovšimli souvislostí mezi avantgardou a popkulturní produkcí až díky formální definici Scotta McClouda. Nejpřiměřenější bude považovat ji za výrazný příspěvek k úsilí o emancipaci komiksu a jeho uznání jako kulturního faktu, které nabývá na intenzitě od 60. let. René Clair si tehdy postěžoval, že „[o]brázkové seriály jsou ještě dnes v mnoha očích [...] jen zbožím pro analfabety.“ Zároveň konstatoval, že většina „comics“ je skutečně „trapně ubohá.“ Přičinil však nespěšnou námitku, že přece neodsuzujeme všechnu literaturu jenom proto, že „vycházejí také pochybné knihy.“⁵⁶ V tom, jak proslulý francouzský režisér poukazoval na úspěchy komiksových kreslířů, a dával jisté stripy do souvislosti se jmény básníků a slavných spisovatelů,⁵⁷ doznívá debata, která se vedla před Druhou světo-

⁵³ Tamtéž. 9 s.

⁵⁴ Tamtéž. 20 s.

⁵⁵ Tamtéž. 19 s.

⁵⁶ CLAIR, R. První hrdinové. IN CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 7 s.

⁵⁷ Clair upozornil například na Steinbeckovo vysoké ocenění Cappova seriálu *Li'l Abner*. Zcela jiné hodnocení tohoto stripu lze najít v Ecově analýze Cappova rozhovoru s D. M. Whitem. ECO, U. *Skeptikové a těšitelé*. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 166 – 172 s. ISBN 80-7203-706-4.

vou válkou o kulturním významu filmu. Zatímco legitimita filmového umění není po roce 1945 v podstatě vůbec předmětem sporů, debaty o hodnotě komiksu tehdy teprve začínají. Během následujících tří desítek let se diskuze nad komiksem, zdatně radikalizovala. Jestliže je možné nějak stručně charakterizovat to, co odlišuje současné texty od předchozích různorodých rozprav nad komiksem, o nichž Thierry Groensteen prohlásil, že byly „z podstatné části inspirovány pouze krátkozrakou erudicí, nostalgií a zbožňováním,“⁵⁸ pak je to podle editorů antologie *Comics Studies Reader* „občerstvující porozumění pro typické vlastnosti, které komiks odlišují od ostatních médií.“⁵⁹ Pokud budeme souhlasit s tvrzením, že komiks byl dlouhá desetiletí považován za lacinou duševní stravu pro děti anebo pouhou odnož literatury či filmu, neměli bychom „formalistický obrat“ v komiksových studiích považovat pouze za výraz pošetilé a zpozdilé touhy definovat nové, zcela nezávislé a čisté médium, ale spíš jej vnímat jako součást úsilí zajistit komiksu patřičnou pozici mezi etablovanými narativními žánry. Thierry Groensteen tyto ambice přesně artikuloval v příspěvku s názvem *Proč komiksy stále hledají kulturní legitimitu?*,⁶⁰ který přednesl v roce 1998 na konferenci *Comics & Culture*, uspořádané na univerzitě v Kodani. Podobně jako v úvodní kapitole McCloudovy knihy *Jak rozumět komiksu*, také zde se setkáváme s tvrzením, že lidé nedokážou rozpoznat potenciál komiksového umění. Není to jen laická veřejnost, která ze sekvenčního umění registruje pouze hloupé dětské komiksy; tentokrát jsou to především odborníci na vizuální umění a „legitimizační autority“ – univerzity, muzea a média – které považují komiks za „infantilní, vulgární nebo bezvýznamný.“⁶¹ Tuto situaci považuje Groensteen za důsledek jistých paradoxů historie *bandes dessinées*, jež poškodily obraz svébytné umělecké formy – devátého umění. Jeho původ spojuje Groensteen s dílem švýcarského umělce a pedagoga Rodolphe Töpffera; jednak s jeho litografovanými *histoires en estampes*, kreslenými romány pocházejícími z 30. a 40. let 19. století, a určenými zprvu relativně

⁵⁸ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 11 s. ISBN 80-7294-141-0.

⁵⁹ HEER, J., WORCESTER K. A Comics Studies Reader. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. ISBN 978-1-60473-109-5.

⁶⁰ GROENSTEEN, T. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In MAGNUSSEN, A., CHRISTIANSEN, H-CH. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. 29 – 41 s. ISBN 978-8772895802.

⁶¹ Tamtéž. 29 s.

malému okruhu dospělých čtenářů, ale také s ilustrovanými výklady principů obrázkového vyprávění, v němž tradiční kresbu podle modelu nahradily charakteristiky postav, načrtávané na základě znalostí fyziognomie. Po tomto slibném *entrée* se kolem *bandes dessinées* – kulturního fenoménu a umělecké formy – rozhostilo, jak říká Groensteen, hrobové ticho, trvajícím až do 60. let minulého století. V tomto mezidobí mělo dojít k největšímu z „paradoxů v historii devátého umění.“ Zacílením na čtenářskou obec tvořenou teenagery a dětmi, na sebe komiks upoutal pozornost „zvláštní části společnosti – vychovatelů,“⁶² kteří pak celá desetiletí rozhodovali o jeho osudech. Jedním z důsledků je například slovníkové heslo v *Le Petit Larousse illustré*, které komiksy viní z toho, že „poskvrnily představitelství [francouzských] dětí.“⁶³ Všimněme si, že ani zde se nemluví o *určitých* stripech, *konkrétních* sešitech nebo *některých* albech. Opět je to homogenizovaný korpus, „komiks jako takový“, který v důsledku nuceného pobytu v ghettu dětských magazínů utrpěl čtyři „symbolické hendikepy“, kvůli nimž je deváté umění stále považováno za (1) hybridní důsledek křížení textu a obrazu, jehož (2) vypravěčské ambice zůstávají na úrovni té nejpodřadnější literatury; problematické je (3) svým vztahem k podřadnému odvětví vizuálních umění – karikatuře; a (4) třebaže je dnes komiks často určen dospělým, nenabízí nic jiného, než úniky do dětství.⁶⁴ Taková jsou podle Thierry Groensteena „stigmata“ na těle devátého umění, jež brání jeho přijetí mezi ostatní, legitimní múzy. Tyto stigmatizující charakteristiky komiksu však nevyplývají z kritického srovnání různých a protichůdných názorů, ale jsou vystavěny výhradně z negativní, *apokalyptické* kritiky masové či populární kultury. Groensteen nachází (vynalézá) svou látku v textech hořekujících nad barbarskou invazí niklodeonů, filmů, bulvárních plátků, rozhlasu a komiksů, které Francii zaplavují od počátku 30. let. Cituje například mínění „jednoho z velkých francouzských spisovatelů, pana Pascala Quignarda: Literatura a obraz jsou vzájemně neslučitelné“ nebo výrok „komunistického kritika Georgese Sadoula, [že] kdekoliv, na každé stránce [komiksového sešitu] najdeme velebení hrubé síly, vražd, násilností, války, vyzvědačství, banditismu a zároveň úniky k těm nejnemožnějším hloupostem.“⁶⁵ Velmi podobné názory bychom mohli najít i u kritiků britských nebo amerických; nejsou však ukázány v

⁶² Tamtéž. 31 s.

⁶³ Tamtéž. 31 s.

⁶⁴ Tamtéž. 35 s.

⁶⁵ Tamtéž 35 s.

sousedství jiných, odlišných hodnocení,⁶⁶ kde by působily méně dramaticky. Tak jako Scott McCloud v úvodu ke knize *Jak rozumět komiksu* neříká nic o pornografických a drogovou zkušeností inspirovaných *comix*, aby mohl snadněji předvést obraz komiksu jako „prvního čtení“, vhodného pouze pro malé děti, také Groensteen uvádí pouze odmítavé výroky a negativní hodnocení, jež mají ilustrovat vulgaritu a bezvýznamnost komiksu. Výsledkem této exkurze je (opět) obraz pokleslého konzumního produktu. Tentokrát to však není obraz neúplný (a proto jej není třeba rozšířit), ale negativní: je nezbytné vyvolat pozitivní reakci, která jednotlivá stigmata vyhojí. Není to úkol nijak obtížný, protože sama o sobě a každé zvlášť nepředstavují žádný problém, a je snadné odhalit je jako „akademické předsudky“. K čemu jinému, než ke snadnému vyvrácení, by na konci minulého století mohla sloužit zmínka o karikatuře jako o „podřadném odvětví výtvarného umění“? Neukázal snad už v 50. letech vlivný a respektovaný představitel klasického pojetí dějin umění Ernst H. Gombrich, že karikatura je jedním z důležitých objevů vizuálních umění, „který nám umožňuje vidět skutečnost v pojmech zobrazení a zobrazení v pojmech skutečnosti“?⁶⁷ Podobné je to s „nedostatečnými narativními ambicemi komiksu“, jež jsou důsledkem často používaných iterativních schémat. Neměli bychom přehlížet, že na jejich obranu vystoupil počátkem 60. let Umberto Eco, který ukázal repetitivní skladbu vyprávění jako jednu z nejcharakterističtějších forem lidového písemnictví.⁶⁸ Iterativní schémata vyprávění souvisí také s odsuzovaným eskapizmem komiksů. Před pětačtyřiceti lety to byl opět Umberto Eco, který napsal ve *Skeptických a těšitelích*, že jde nejspíš o zbytečné nařčení z čehosi nekalého: vždyť „nikdo nemůže popřít ozdravnou funkci jasných a průhledných únikových mechanismů.“⁶⁹ Stigmatizující „akademické předsudky“ jsou tedy odstraněny. Zbývá zodpovědět otázku, jaký vliv měla a má

⁶⁶ Například dr. Lauretta Benderová, významná americká specialista na dětskou neuropsychiatrii, pokládala v polovině 40. let komiks za jeden z možných konstruktivních přístupů k realitě. Domnívala se, že „děti s použitím právě takové symboliky, jakou nabízejí komiksy, se mohou potýkat a vypořádávat s širokou škálou strastí, obtíží a těžkostí světa.“ WAUGH, C. *The Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 1991. Reprint původního vydání. 348 s. ISBN 0-87805-499-5.

⁶⁷ GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 389 s. ISBN 01-525-85.

⁶⁸ ECO, U. *Skeptické a těšitelé*. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 236 s. 235 s. ISBN 80-7203-706-4.

⁶⁹ Tamtéž. 236 s.

tato diskuze na dějiny komiksu? Přednáška Thierry Groensteena *Proč komiksy stále hledají kulturní legitimitu?*, podobně jako úvodní kapitola z knihy Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*, jsou ukázkami textů, které se snaží přesvědčit o tom, že pouze odstraňují patinu předsudků, která na sekvenčním nebo devátém umění ulpěla v době jeho zjetí v ghettu dětského čtení. Jsou zároveň výzvou adresovanou badatelům a historikům, aby dějiny zkoumaly z určitého hlediska: „historie komiksu, kterou jsem jen zhruba načrtl, by měla být popsána detailněji,⁷⁰“ říká Thierry Groensteen. A jeho americký kolega navrhuje neporovnatelně ambicióznější projekt, když nabádá k prozkoumání pokladnice „starověkého komiksu“, neboť „v oficiálních dějinách výtvarného umění zeje díra jako hrom a je nejvyšší čas, aby to někdo napravil!“⁷¹ Je to nejen výzva, ale také návrh, jak dějiny zobrazit: jak v podstatě ve všech narativních obrazech rozpoznávat (před)obrazy komiksu.

Povahu těchto „obrazů komiksu“, jimiž se chci zabývat, je třeba ještě upřesnit. Jsou to diskurzivní strategie, artikuluující mínění o původu, povaze a genezi komiksu prostřednictvím obrazů, jež vznikaly z textu a prostřednictvím textu – především v okamžiku, kdy se explanace uchýlila k názornosti a znázornění. Týká se to jak vyprávění o významných dílech a jejich autorech, tak i nejrůznějších diagramů, tabulek a vizualizací, jež jsou textem podmíněny a formovány. Psané dějiny komiksu daly za šest desetiletí své existence vzniknout celé řadě vlivných obrazů, které svůj předmět *ukazují* jako aktualizaci odvěké lidské touhy vyprávět, hrdinu vědeckých, technických a estetických revolucí nebo dokonce první funkční model audiovizuálního média. Následující text je průzkumem toho, jak se tyto obrazy formovaly. Zároveň si klade otázku, zda příběhy komiksu vytvářejí pluralitní a souběžně existující historie, anebo podléhají nějakému jednotícímu principu, jenž by je uspořádal do souvislého tvaru. Pokud ano, jaký princip je možné nyní prosadit? Jaký všeobecný celek, v němž lze ovládnout rozptýlené výpovědi, je možný? Michel Foucault popsal jeden z klíčových problémů všeobecné historie jako otázku určení formy vztahu, jež lze mezi různými řadami legi-

⁷⁰ GROENSTEEN, T. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In MAGNUSSEN, A., CHRISTIANSEN, H-CH. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. 30 s. ISBN 978-8772895802.

⁷¹ McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 200 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

timně popsat: „jaký vertikální systém jsou schopny tvořit.“⁷² Systém komiksu, stejně jako systematické dějiny, není obtížné vystavět; otázkou je, co všechno musí být při jejich budování odloženo, opominuto a zobecněno.

Fragmenty diskurzu dějin komiksu, použité v této práci, jsem volil s předpokladem, že jde nejen o reprezentativní, ale především formotvorné prvky. Text amatérského historika a profesionálního kreslíře komiksů Coultona Waughy, jímž se zabývá první kapitola, je vhodnou vstupní branou do dějin komiksu nejen proto, že stojí na samém počátku komiksové historiografie a představuje východisko řady nebo spíš sítě následných kritických reakcí. Kniha *The Comics*, napsaná před šedesáti lety, také otevírá klíčový pojem jediné tradice, umožňující „izolovat nové na pozadí trvalého“⁷³: v tomto případě ukázat zakladatelský význam amerického novinového stripu konce 19. století.

⁷² FOUCAULT, M. Archeologie vědění. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Herrmann a synové, 2002. 20 s.

⁷³ Tamtéž. 35 – 36 s.

1. Obrazy počátku

K původu komiksu a jeho dějin.

Na počátku

Jeden z nejstarších obrazů, který líčí zrození komiksu, najdeme v textu úvodní kapitoly (s příznačným názvem „Na počátku“) knihy *The Comics* z roku 1947. Podle jejího autora, amerického karikaturisty a malíře Coultona Waugh, je třeba původ komiksu hledat v tiskárně, kde se připravovala nedělní příloha Pulitzerova *Worldu*. V ní měl jednoho únorového dne roku 1896 proběhnout následující rozhovor Umělce s Tiskařem:

„Žlutá? Proč žlutá? Vždyť žlutá přímo bije do očí. Já jsem umělec, já rozumím barvám,“ mrzí se štíhlý muž s nakroucenými kníry, oblečený v přiléhavých kalhotách se zelenohnědým kostkováním. Ohnutý do soustředěného „S“ nevraživě prohlíží korekturní obtah, ležící před ním na desce jeho kreslicího pultu. „Nech si poradit, Charlie. Barvy by neměly děsit, ale uklidňovat. Ták, a teď světle zelenou...“ „Ty mi nerozumíš, Arte,“ přeruší ho Charles W. Saalburgh, naklánějící se přes kreslicí prkno. „Nejde o dobré nebo špatné barvy. Chci kluka na téhle kresbě vybarvit žlutou, protože potřebuju najít způsob, jak zabránit tomu, aby mi barva stékala a rozlévala se kolem. To byl problém i s ostatními barvama. A teď myslím, že jsem našel pro tuhle žlutou řešení – udělám ji mastnější a trochu sušší. Potřebuju vhodnou testovací plochu, která bude vytištěná jenom žlutě, abych pak mohl zkontrolovat výsledek.“ Art zvedl štětec a tiše hvízdal, „A je po bále...“¹ O.K., Charlie, udělám ti žlutýho kluka. Žlutej kluk! Ale jedno ti povím – bude to vážně něco nového!“²

Zatímco ilustrátor a karikaturista Charles Saalburg v roli dílenského mistra, dohlížejího na tangýrování tiskových desek, ztělesnil v této anekdotě odvážného experimentátora, konzervativní umělec Art, který lpěl na tlumených a oku lahodících barevných tónech, je zcela smyšlený. Ve věrohodném historickém světě by

¹ V 90. letech 19. století populární píseň Charlese K. Harrise *After the Ball*; melodramatický příběh zbytečné žárlivosti a ztracené lásky.

² WAUGH, C. *The Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 1991. 1 s. ISBN 0-87805-499-5.

však neměla vystupovat osoba, která aktuálně neexistovala.³ Coulton Waugh přesto čtenáře ujišťuje, že se mu nesnaží podstrčit smyšlený příběh, ale chce jen živě a zajímavě rekonstruovat to, co se podle něj odehrálo před vydáním karikatur s klukem oblečeným do sytě žluté noční košile, které v New Yorku způsobily v polovině 90. let 19. století prokazatelné pozdvižení.⁴

Kresba, kterou koloroval fiktivní umělec Art, byla dílem skutečného karikaturisty – Richarda F. Outcaulta. Obrázek kluka, jehož košile měla posloužit jako testovací plocha pro žlutou tiskovou barvu, představoval nevzhledného, vyholeného a ušatého uličníka jménem Mickey Dugan, který se pod přізviskem *The Yellow Kid* stal jednou z hlavních atrakcí nejprve Pulitzerových a krátce nato i Hearstových novin. Nové hlubotiskové reprodukce byly sice jen jedním z mnoha výdobytků vědy a techniky fin de siècle, a třebaže nevyvolávaly úžas tak, jako vzrušující obrazy kinematografické, budily přinejmenším pozornost. Coulton Waugh vylíčil první vystoupení *Žlutého kluka* tak, že máme celou situaci přímo před očima: „Když se 16. února 1896 čtenáři newyorského *Sunday Worldu* usadili do svých vyrudlých plyšových křesel a povolili si po dobrém obědě šle, našli v sekci věnované humoristickým kresbám tři čtvrtě stránky v barevném provedení s titulem *The Great Dog Show in M'Googan's Avenue* a signované 'Outcault'. [Příloha 1.] Šlo o panoramatický pohled na dvorky slumů, přeplněné kočkami, prádlem a spoustou dětí, které v naškrobených oblečcích předváděly svoje mazlíčky. Hlouček rámoval podivnou postavičku chlapce, který vypadal, že všechny životní zkušenosti prodělal už během prvních šesti měsíců života. Ačkoliv byl malého vzrůstu, vyhlížel zajímavě: holá hlava s odstávajícíma ušima, přidržený, trochu čínský obličej, a díval čtenářům upřeně do očí [...] jako by dobře věděl, jaký rozruch vyvolá. Kluk byl oblečený do jakési noční košile jasně žluté barvy; ačkoliv byla celá umazaná od špinavých dlaní, přitahovala největší pozornost. 'No to se podívejme! Hele, koukni na to!' smáli se newyorští tatíci. 'Koukej, Emmo, žlutý děcko!'

'Ale Georgi, taková hloupost, vždyť je to dobrý akorát tak pro děti.' A Emma od-

³ Konstelace konatelů je jedním z ukazatelů rozlišujících fikční a historické světy. „Jestliže se zjistí, [...] že do historického světa je začleněna osoba, která aktuálně neexistovala nebo nemohla na události participovat, musí být z konstelace odstraněna.“ DOLEŽEL, L. Fikce a historie v období postmoderny. Praha: Academia, 2008. 43 s. ISBN 978-802001581-5.

⁴ BLACKBEARD, B., R. F. Outcault's *The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*. Northampton, Massachusetts: Kitchen Sink Press, 1995.

nesla zábavnou přílohu nedělních novin do dětského pokoje.

Hrumpf!, odfrkl si tatík, už zpátky u své sportovní rubriky, a myslel si: 'Žlutej kluk! To je fakt legrační!' Zjevně muselo být víc lidí, kteří si mysleli totéž. [...] V následujících týdnech tu byl kluk znovu, se spoustou novinek a pohledem upřeným přímo na čtenáře; stával se jejich favoritem. Jednotlivá slova načmáraná na jeho noční košili se rozrůstala do celých vět a stávala se novým komunikačním médiem."⁵

Liší se nějak úryvek z knihy *The Comics* od současných vyprávění, jimiž se historikové po kritice sumarizujících dějepisných přehledů začali znovu (a jinak) koncem 80. let zabývat? Například Simon Schama⁶ v monumentální kronice Francouzské revoluce vypráví o tom, že „[j]ednoho jasného dne koncem září 1794 seděla mladá žena před srubem v Hudson Valley a obírala maso z jehněčí kýty. Dubové a javorové listí nad její hlavou prozářil jasný šarlat a zlatá s intenzitou, jakou ve Francii nikdy neviděla. V Americe sice žila jen necelý rok, nicméně vypadala už přesně jako manželka skromného farmáře: krátce sestřižené vlasy měla stažené pod bílý čepec a přes sukně nosila zástěru."⁷ Touto mladou ženou byla francouzská aristokratka Lucy de La Tour du Pin, a detailní podrobnosti, které se z dalšího vyprávění dozvídáme o jejím setkání s panem de Talleyrand, vychází z dochovaného deníku, který autor uvádí v *Pramenech a bibliografii* na konci své knihy. V *The Comics* nic podobného odkazům na zdroje informací nenajdeme. Výjimkou je adresa čítárny newyorské veřejné knihovny, kde Coulton Waugh doslova protrpěl studium archivních materiálů. Průzkum primárních pramenů sice považoval za jedinou možnost, jak porozumět „starým komiksům“, tedy stripům, které byly publikovány na přelomu 19. a 20. století, ale badatelskou práci charakterizoval jako nutnost hrbít se nad „plesnivými soubory starých čísel novin, i kdyby při tom mělo člověku křupnout pár obratlů.“⁸ Heuristika nebyla zrovna

⁵ WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 2 s. ISBN 0-87805-499-5.

⁶ Simon Schama v prologu ke knize *Občané* napsal, že jeho „líčení není věda“, protože nevznáší žádné nároky na neosobní odstup. „V žádném případě to sice není fikce“, píše Schama, „(neboť nepředkládám žádné úmyslné výmysly), nicméně čtenář může právem nabýt dojmu, že jde spíš o story než history.“ SCHAMA, S. *Občané*. Přeložil Martin Pokorný. Praha: Prostor, 2004. 30 s. ISBN 80-7260-111-3.

⁷ Tamtéž. 877 s.

⁸ WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 16 s. ISBN 0-87805-499-5.

Waughovou silnou stránkou; nejspíš proto, že nebyl profesionální historik, ale akademicky školený malíř, stejně jako jeho otec a dědeček. Především byl součástí „komiksové branže“: v roce 1934 převzal po Miltonu Caniffovi seriál *Dickie Dare*, jehož dobrodružné ladění docela dobře koresponduje se způsobem Waughova vyprávění o komiksu.

Na pravou míru

Když byla Waughova kniha počátkem 90. let publikována znovu, připojili k ní vydavatelé předmluvu profesora angličtiny a humanitních věd M. Thomase Ingeho. Text začíná vzpomínkou na první setkání s poničeným výtiskem *The Comics*. „Bylo mi čtrnáct,“ vzpomíná Inge, „když jsem knihu, našel ve výprodeji. [...] Waugh mi řekl, že lidé, kteří vytvářeli magii komiksu byli skuteční lidé; za pestrými příběhy a barevnými kresbami stáli lidé s jejich obyčejnými životy, kteří zakoušeli zklamání i úspěchy.“⁹ Iniciační povaha setkání, která mladíkovi odhalila za kouzelným světem komiksu každodenní práci a rutinu, nijak nebránila pozdější kritice: „Spousta [Waughových] údajů je chybných.“¹⁰ Je zřejmé, že jde především o nesrovnalosti v datech a zmatky v identitě historických postav. Není proto divu, že výhrady vůči prvním dějinám komiksu jsou založeny především na pečlivém přezkoumání primárních pramenů. Americký badatel Brian Walker shromáždil chronologický přehled veřejných vystoupení Mickeyho Dugana v Pulitzerově *Worldu*, který dokazuje, že Outcaultova kresba prodělala celou řadu barevných mutací.¹¹ Sirotek z Hogan's Alley se v *New York Worldu* poprvé objevil už v únoru 1895 – v černobílém provedení. V první barevné verzi nebyla jeho košile žlutá, ale modrá. Charakteristickou barvu získala už v listopadu téhož roku (nikoliv až v únoru roku následujícího); a než se na ní sytá žluť usadila natrvalo, kluk vystupoval v červeném úboru s černými puntíky. Charles Saalburg, kterého nám Waugh v úvodní anekdotě svého příběhu představil jako dílovedoucího tiskových strojů, byl tehdy u Josepha Pulitzerova zaměstnán coby výtvarník – tedy člověk přímo odpovědný za

⁹ INGE, T. M. Introduction In WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. xi. ISBN 0-87805-499-5.

¹⁰ INGE, T. M. *Comics as Culture*. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1990. 149 s. ISBN 0-87808-408-1.

¹¹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 7 – 15 s. ISBN 0-8109-4970-9.

vzhled novin. K pokusu s novou barvou by tudíž nepotřeboval přemluvit váhavého a konzervativního koloristu Arta, ale pouze sám sebe. Historika o prvním použití barvy v nedělních novinách by tím sice ztratila na dramatickosti, přesto by mohla být pravdivá. Jenže není. Barevné rotačky používal chicagský *Inter-Ocean* už od roku 1892, zatímco ve *Worldu* byly instalovány až v září následujícího roku; a tehdy se také v ranní příloze objevila žlutou barvou tištěná kresba Walta McDougalla. K tomu všemu je třeba přičíst i svědectví tehdejších tiskařů, která dokazují, že problém se stékající hlubotiskovou barvou byl úspěšně vyřešen už před rokem 1896. Waughovo vyprávění se tedy přímo hemží omyly. Brian Walker však prohlásil, že jde o příběh, který je „téměř ve všech ohledech mýtem.“¹² Mýtem ale obvykle nenazveme nějaké vyprávění jen proto, že není doloženo řádně ověřenými fakty. Aby se vyprávění stalo mýtem, musí se jeho řeči zmocnit jiný, nadřazený systém.¹³ Právě to se podle Briana Walkera přihodilo úvodní kapitole knihy *The Comics*, jíž se zmocnily *dějiny komiksu*. Znamená to, že k mytologizaci příběhu došlo teprve v průběhu let, kdy byl opakován tolikrát, až se stal „oficiální zprávou o zrození umělecké formy?“¹⁴ Otázkou je, zda se tento mýtus o původu komiksu začal formovat až na základě prostého a neviného vyprávění Coultona Waughy, anebo je-li už ono samo původcem mýtu. Z hlediska současné historiografie je situace jasná: jsou pouze dva způsoby, jimiž lze náležitě podat minulé události. Je možné buď rekonstruovat doložená fakta anebo vytvářet mýtus „jako epizodu nějakého ‘velkého narativu’.“¹⁵ V této perspektivě Waughův příběh rozhodně není nezaujatou rekonstrukcí událostí v Pulitzerově *Sunday Worldu*; vždyť od samotného počátku se zjevným zaujetím vypráví o zrození komiksu.

¹² Tamtéž. 7 s.

¹³ Mýtem jako ukradenou řečí se zabývá Roland Barthes ve stati *Mýtus dnes*. BARTHES, R. *Mytologie*. Přeložil Josef Fulka. Praha: Dokořán, 2004. 130 s. ISBN 80-86596-73-X.

¹⁴ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 7 s. ISBN 0-8109-4970-9.

¹⁵ Rekonstrukci faktu vykládá Lubomír Doležel jako „nepředpojatou a nezaujatou reprezentaci minulé události na základě prověřené evidence.“ DOLEŽEL, L. *Fikce a historie v období postmoderny*. Praha: Academia, 2008. 89 – 90 s. ISBN 978-802001581-5.

Vzorky z vulkánu

To, co následovalo po onom únorovém dni roku 1896, popisuje Coulton Waugh jako živelnou událost, explozi vulkánu.¹⁶ V těsné blízkosti sopky Pulitzerova *Worldu* se záhy rozevřel konkurenční kráter: *American Humorist*, příloha Hearstova *Journalu*, která se prezentovala proslulým sloganem: *Osm stran v zářivých barvách, vedle nichž duha vypadá jako odpadní voda!* Následnému běsnění žurnalistických vulkánů vděčí komiks za svůj počátek. Erupce ranních, večerních a především nedělních vydání vychrlily v relativně krátkém čase tisíce žhavě barevných obrázků, které postupně vykrystalizovaly do podoby prvních *stripů*. Při určování jejich typických vlastností podlehl Coulton Waugh naivnímu předpokladu, že stačí prozkoumat vzorek dostatečně reprezentativní, aby mohl vyslovit obecně platná pravidla. Náležitosti moderních *comics* vyvodil z relativně malého souboru prací R. F. Outcaulta, Jimmyho Swinnertona, Fredericka B. Oppera a Rudolpha Dirkse z let 1896 až 1905. Jejich kresby obvykle obsahovaly: „(1) pravidelně se objevující postavu, která se stává přítelem čtenáře, jenž se těší na další setkání, každý den nebo neděli co neděli; (2) sekvence obrazů, které mohou být zábavné nebo vzrušující, a představovat buď uzavřený celek, nebo součást delšího příběhu; (3) v kresbě vepsané promluvy, obvykle rámované 'bálonovitými' liniemi.“¹⁷

Barevná kresba *The Great Dog Show in M'Googan's Avenue*, jež měla onoho 16. února 1896 nadchnout odběratele *Worldu*, však tyto „náležitosti“ očividně postrádá. Nabízí pohled na jedinou scénu, v níž simultánně probíhá několik drobných událostí, a jedinou bublinu, připojenou k zobanu mluvícího papouška. Podobného najdeme na jiné Outcaultově kresbě, publikované o několik měsíců později v Hearstově *Journalu*.¹⁸ Ukryt ve skřínce fonografu, promlouvá papoušek prostřednictvím bublin; a bublina rámuje i repliku *Žlutého kluka*, který naslouchá hlasu vycházejícímu z Edisonova aparátu v několika vzájemně oddělených scénách. Navzdory této proměně karikatury ve *strip*, která se Coultu Waughovi zdála jako zázračný skok, je Outcaultův podíl na zrození komiksu zpochybňován tvrzením, že nepřinesl „žádný z důležitých prvků, které si dnes spojujeme s novým stripem: bubliny, vyprávění rozdělené do sekvencí, v nichž je trvale pří-

¹⁶ WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 6 s., 344 s. ISBN 0-87805-499-5.

¹⁷ Tamtéž. 14 s.

¹⁸ OUTCAULT, R. F. *The Yellow Kid and His New Phonograph*. *New York Journal*, 25. 10. 1896.

tomna alespoň jedna postava, řádně pojmenované seriály, barevný tisk, možnost převedení do jiného média a licencování produktů.“¹⁹ Předběhli jej, jak opakovaně dokládají badatelé od Davida Kunzleho až k Dougu Wheelerovi, francouzští a britští karikaturisté, kteří obdobné výrazové prostředky používali již mnohem dříve.

Rozdíly a souvislosti mezi starými *stripy* z letáků a brožur, a *stripy* z Pulitzerových a Hearstových novin jsou obvykle založeny na porovnávání typických znaků, které lze identifikovat jak v moderních *comics*, tak i v obrázkových příbězích z předchozích století. Badatelům, kteří koncentrují veškerou pozornost na komparaci formálních znaků, uniká pohyb, k němuž došlo v ilustrovaných novinách koncem 19. století. N. C. Christopher Couch z katedry srovnávací literatury *University of Massachusetts* navrhl k přezkoumání trojici témat, která slibují poskytnout klíče k pochopení role Outcaultových karikatur při ustavení a rozšíření formule novinového stripu. V první řadě je třeba věnovat pozornost nikoliv „médiu komiksu“, ale médiu, v němž se karikatury a stripy objevují. Komiksový strip konce 19. století by neměl být zkoumán jako izolovaný předmět, ale součást sazebního obrazce humoristických příloh tehdejších novin. Druhým tématem je vztah obrazu a textu. Obvyklé mínění, že úzké provázání písma s ilustrací bylo důsledkem zacílení *Worldu* na masy přistěhovalců ne zcela zběhlých v anglickém jazyce, brání důkladnému prostudování a porozumění vlivu tektoniky novinové stránky na kompozici tehdejších karikatur. Ačkoliv se zrození komiksu často pojí s „duchem novin“, je překvapující, nakolik se zkoumání soustředilo na konkrétní *kresby*, a jak málo pozornosti bylo věnováno vztahům reprodukováného obrazu a mechanizované sazby. Třetím klíčovým elementem, kterému podle Couche nebyla věnována náležitá pozornost, je „čas vymezený k produkci ze strany tvůrců komiksových stripů [...] a čas, v němž čtenáři tyto *stripy* a karikatury konzumují.“²⁰

Komiksový *strip* z 90. let 19. století tedy není pouze a jednoduše kresbou, která je přetištěna v novinách. Neměl by být studován a pochopen jako separovaný fragment, ale jako součást produkce moderních novin; a s jejich vlivem je třeba počítat ještě víc, než předpokládal Coulton Waugh, když tvrdil, jak důležité je

¹⁹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 8 s. ISBN 0-87805-499-5.

²⁰ COUCH, N. C. CH. *The Yellow Kid and the comic page*. In VARNUM, R., GIBBONS CH. T. *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. 60 – 74 s. ISBN 1-57806-414-7.

porozumět „novinové válce, [v níž] komiks prodává noviny [a] noviny naopak nabízí postavám z komiksových stripů možnost pronikat do milionů domácností a vtisknout svou osobitost do milionů srdcí. Tato formule, základní struktura celého komiksového byznysu, byla umožněna teprve v letech, na něž se [...] zaměřujeme. Proto naše historie začíná v roce 1896, kdy došlo k obrovskému zvýšení nákladu novin. Bylo by možné prokopat se tisíciletou historií a nalézt v ní mnoho příkladů široce oblíbených zábavných obrázků, nicméně by to nebyly 'funnies' v moderním smyslu.“²¹

Staré a moderní

Coultonu Waughovi neuniklo, že mnohé karikatury z 18. a 19. století (a dokonce i mnohem starší obrázková vyprávění) vykazují nápadné podobnosti s charakteristickými rysy moderních komiksových *stripů*. Výslovně zmínil díla Williama Hogartha a karikatury Thomase Rowlandsona jako možné předchůdce moderních *comics*; zároveň je však považoval za „rané experimenty, které jsou velmi vzdálené komiksu v moderním smyslu.“²² Při zaměření pozornosti na porovnávání charakteristických znaků obrázkových cyklů a komiksových seriálů je obtížné zjistit, proč se mezi starým a moderním otevírá taková propast. Waughova odpověď na tuto otázku poukazuje na význam moderních reprodukčních technik. Ačkoliv si byl vědom toho, že cosi podobného komiksovým *stripům* mohlo vzniknout už mnohem dříve, byl také přesvědčen, že by takový výtvar neměl šanci proniknout k srdcím a peněženkám milionů čtenářů. Kreslený vtip Fredericka B. Oppera z cyklu *Our Antediluvian Ancestors* [Příloha 2.], který v roce 1901 uveřejni Hearstův *Journal*, ironizuje možnosti žurnalistiky ani ne tak před potopou, jako spíš před érou mechanické reprodukovatelnosti. Kresba představuje trojici našich prapředků opáсанých kožešinou. Jeden z nich soustředěně vytesává do velkého kamenného bloku jakési piktogramy.

„Kameník je podnikavý chlapík, nemám pravdu?“ říká jeden z mužů.

„Hm... „ opáčí druhý, „a copak to dělá?“

„Začal s něčím, čemu říká 'noviny'. Chystá se vydat každý rok jedny.“

Nejde jen o to, že kopií novin vytesaných z kamenného bloku by bylo po čertech málo, a na všechny zájemce by se nedostalo. Kamenné žurnály by představovaly

²¹ WAUGH, C. *The Comics*. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 6 s. ISBN 0-87805-499-5.

²² Tamtéž. 3 s.

především jedinečné předměty obdivu; díla, jež sice lze veřejně ukazovat, ale jejichž způsobilost k vystavování, jak říká Walter Benjamin, zůstává velmi nízká. Teprve reprodukční technika tím, že obraz zmnožuje, „klade na místo jedinečného výskytu výskyt masový.“²³ Reprodukované obrazy vykazují jistou míru podobnosti se svými předlohami, což zakládá řadu pokusů začlenit rozmnoženiny do tradičního řádu věcí. Úsilí teoretiků umění představit výsledky nových reprodukčních nástrojů v rámci tradiční estetiky vedlo k bezohlednému podsouvání kultických prvků.²⁴ Walter Benjamin citoval francouzského filmového režiséra a dramatika Abela Gance, který ve 20. letech srovnával film se sakrálním hieroglyfickým písmem, a tvrdil, že jsme se „úžasným návratem do minulosti vrátili na výrazovou úroveň Egypťanů.“²⁵ Podobně René Clair sledoval původ *bublin* (speech balloons) z Outcaultových seriálů až k páskám popsaným „verši z pentateuchy, které Židé při modlitbě nosili ovinuty kolem hlavy nebo levé ruky.“²⁶ Outcaultovy bubliny se v této perspektivě prostě jeví jako nové užití starého, avšak trvale přítomného výrazového prostředku. Moderní má být především *nové*; což nijak nevylučuje, aby se novinkou v západoevropských bytech, uměleckých ateliérech, galeriích a muzeích stala na začátku 20. století například africká maska. Staré je s moderním zaměnitelné; anebo spíše se moderním může stát cokoliv, a „především to, co je staré.“²⁷ Ostatně, historik Jacques Le Goff upozornil na skutečnost, že polarita starého/moderního se v procesu industrializace západního světa vyvíjela v nejednoznačném a složitém kontextu. Jeden i druhý pojem mohly provázet pochvalné, hanlivé i neutrální konotace²⁸. Širokou škálu napětí mezi *starým* a *moderním* vytvářela kolem roku 1900 řada estetických hnutí, jež vznikala v celé Evropě i ve Spojených státech: nové výtvarné a literární směry, ale také snahy o studium dogmatiky v rámci křesťanství.²⁹ Ne vždy a v každém

²³ BENJAMIN, W. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In *Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009. 302 s. ISBN: 978-80-7298-278-3.

²⁴ Tamtéž. 309 s.

²⁵ Tamtéž. 309 s.

²⁶ CLAIR, R. Dějiny a pravěk. In CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 21 s.

²⁷ LE GOFF, J. Paměť a dějiny. Přeložila Irena Kozelská. Praha: Argo, 2007. 67 s. ISBN 978-80-7203-862-6.

²⁸ Tamtéž. 40 s.

²⁹ Tamtéž. 50 s.

ohledu šlo o radikální odmítání tradice a bezvýhradné nadšení vším novým. Značná část tenzí moderního života byla nepochybně vyvolána vzestupem finanční moci buržoazie a jeden z výrazných hlasů moderny vycházel z aristokratických pozic, reagujících na „vpád mas do dějin“.³⁰ Byly to litanie, nářky a „hořekování [...] nad pustošivými důsledky peněžního systému, jež se ozývaly z úst ochránců duchovních a emocionálních statků.“³¹ Rozpory moderního života, jež má tendenci sám sebe popírat a ničit,³² sociální napětí a hrozící konflikty velkoměsta není obtížné ilustrovat některou z dobových humoristických kreseb. Ideální je v tomto ohledu například obálka *Sunday Worldu* z února 1898. [Příloha 3.] Ukazuje mnohopatrový ocelový skelet, čnící vysoko nad jehlu Washingtonského monumentu i staré egyptské pyramidy. Rozestavěný mrakodrap přirovnává autor k moderní Babylonské věži³³. Novostavba vykazuje všechny rysy toho, čemu se často říká lidské mraveniště. Aby jej bylo možné pozorovat, je třeba postavit se někam mimo toto hemžení: pravděpodobně do nejvyšších pater některé sousední budovy. Odtud lze s nadhledem pozorovat, jak se po skluzavkách a žebřících proplétají karikatury příslušníků nejrůznějších etnických skupin newyorské společnosti z konce století. Rozestavěná budova je plná odložených kbelíků s maltou, nádob s cementem, prken, cihel a barev, jež zavdávají podnět ke všem myslitelným interakcím: nejnižší i nejvyšší patra budovy jsou plná škobrtajících, klouzajících a padajících těl. Příčinou katastrof ovšem nejsou jen nevinné materie; vedle nechtěného strkání a poštuchování je lešení opatřené cedulemi s nápisy jako „Vraz mu ještě jednu, je to Číňan“. Každá úroveň nového Babelu je v pohybu a všude číhá nebezpečí. Jedinou výjimkou je malý, útulný, zastřešený domeček, označený tiskacími písmeny „BUILDERS HUT“. Uvnitř sedí dvojice mužů, zřejmě inženýrů, zcela zahluobaných do svých plánů. Konstrukteři a páni nového světa jsou architekti, kteří při rýsování svých výkresů neberou okolí vůbec na vědomí. Zdá se, že kresba naznačuje jisté pochybnosti o schopnostech těchto technokratů: bude *jejich* projekt vůbec kdy zdárně dokončen? A bude v něm vůbec možné žít?

³⁰ Tamtéž. 51 s.

³¹ Simmel, G. Peníze v moderní kultuře In Simmel, G. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006. 25 s. ISBN 80-86429-59-8.

³² LE GOFF, J. Paměť a dějiny. Přeložila Irena Kozelská. Praha: Argo, 2007. 66 s. ISBN 978-80-7203-862-6.

³³ *The American Sky-scraper Is A Modern Tower of Babel*, karikatura Dana McCarthyho na obálce *Sunday Worldu* z 20. února 1898.

Chaotickou novostavbu amerického babylónu nemusíme považovat přímo za dokument dobové situace; je to nicméně obraz, který naznačuje, že v plánování nevládla jen exaktnost, striktnost a přesnost, „ustavičné zdůrazňování empirie,“³⁴ prosazující se koncem 19. století. Do módy tehdy přicházely také okultní vědy a spiritismus. Madame Blavatská okouzlovala svět svými psychickými schopnostmi a roku 1875 založila v New Yorku *Theosofickou společnost*. Exaktní vědy a okultismus není třeba vnímat jako soupeřící a v zásadě protichůdné tendence. Obojí rozpoznáváme v jasnozřivých vynálezcích, kteří mohli být zároveň inženýry i účastníky spiritistických seancí. William Crookes, jeden z velkých vědců viktoriánské Anglie, vídal na seancích „vznášející se kapesníčky, akordeony hrající bez cizí pomoci a ze všeho nejčastěji pak ducha jménem Katie Kingová.“³⁵ Protože se i při svých vědeckých experimentech zajímal o možný výskyt okultních sil, domníval se, že při pokusech se vzorky thalia s rozdílnou hmotností, jež se ve vakuu buď přitahovaly, nebo odpuzovaly, zahlédl počátkem 70. let 19. století projevy tajemné síly záření. K měření „tlaku světla“ sestrojil Crookes radiometr. Třebaže tento přístroj fungoval splehlivě, nereagoval na tlak paprsků ani na nějaké zásvětní fenomény, ale, jak dokázal Osborne Reynolds, na proud uvolněných molekul plynu. Tento vědec přišel mimo jiné s „šílenou teorií, podle níž je vesmír tvořen malými kuličkami.“³⁶ Jamesi Burkovvi se nápad z konce 19. století zdál bláznivý, ale možná, že není daleko den, kdy v něm někdo rozpozná dosud nevyužitý teoretický potenciál.

Účastník spiritistických seancí, který zároveň provádí vědecké experimenty, ztělesňuje život v poslední třetině 19. století jako určitou změnu skupenství v poznání, v jednání i ve formování ideálů, které se mění, jak napsal německý sociolog Georg Simmel, „z pevné, substanciální a stabilní formy [...] do stavu vývoje, pohybu a lability.“³⁷ „Pohyb moderní doby zajišťují stále mohutnější finanční toky; a řečiště peněžního hospodářství vytváří v moderní kultuře rozsáhlé pevniny so-

³⁴ SIMMEL, G. Peníze v moderní kultuře In Tentýž. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Přeložil Otakar Vochoč. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006. 23 s. ISBN 80-86429-59-8.

³⁵ BURKE, J. Efekt Tivoli. Přeložil Jiří Flajšar. Brno: Jota, 1998. 284 s. ISBN 80-7242-032-1.

³⁶ Tamtéž. 284 s.

³⁷ SIMMEL, G. Peníze v moderní kultuře In Tentýž. *Peníze v moderní kultuře a jiné eseje*. Přeložil Otakar Vochoč. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006. 23 s. ISBN 80-86429-59-8.

ciálních vazeb a zároveň izolované ostrůvky nezávislosti a maximální individualizace. Uprostřed těchto *proudů*, píše Simmel, se „vzdáváme absolutních pravd, které by odporovaly veškerému vývoji, a rádi vystavujeme své poznání neustálému přetváření, rozmnožování a korekturám.“³⁸ Celá společnost i nejmenší předměty podléhají tendencím moderní přírodovědy: hmota se rozkládá „v neustávající vír nejmenších částíček.“³⁹ Zařízení pro mechanickou reprodukci znovu a znovu předměty zmnožují; a díky tomu člověk stále méně manipuluje s jedinečnými předměty. Jeho rukama prochází kopie, u nichž nehrozí nebezpečí, že podlehnou definitivní zkáze. Komiksové stripky z přelomu 19. a 20. století, o nichž píše Coulton Waugh, jsou nedílnou součástí této situace. Význam, který jim v rámci svých dějin přikládá, lze konfrontovat s pomíjivostí jejich někdejší užitné hodnoty.

Po přečtení rozstříhejte

Ve dnech prezidentských voleb v roce 1896 dosáhly náklady Pulitzerova *Worldu* a Hearstova *Journalu* půl druhého miliónu výtisků. Takové množství bylo sice výrazně nadprůměrné, ale i v ostatních dnech se jednalo o statisíce kopií. Když se však po sto letech od těchto událostí rozhodli Nicholson Baker a Margaret Brentano svět Pulitzerových nedělních novin prozkoumat, s překvapením zjistili, že z něj takřka nic nezůstalo. Smršť, která obrátila tradiční společenské zvyklosti naruby, za sebou téměř dokonale zametla i stopy své vlastní existence. Nově vydaný (2005) výběr stránek *Worldu* z let 1898 až 1911 byl pořízen z možná vůbec posledního dochovaného kompletu, pocházejícího z *British Library*.⁴⁰ Zmizení *nedělního světa* je výmluvným svědectvím o způsobu konzumace tiskovin, jež se zdaleka nevyčerpává četbou. Ponechám na čtenáři, aby si na základě vlastních zkušeností doplnil to, co je možné se starými novinami provádět, a soustředím se výhradně na vystříhování užitečných částí. Ačkoliv je možné skladovat vybrané fragmenty v podstatě kdekoliv, existovaly i speciální úložiště: výstřížkové knihy. Henry T. Williams o nich v roce 1884 psal jako o „pokladnici, která poslouží [ješ-

³⁸ Tamtéž. 23 s.

³⁹ Tamtéž. 23 s.

⁴⁰ Zaměstnanci *British Library* začali předplácet a archivovat všechny tři mutace *Worldu* (vedle nedělních novin vycházelo od pátku do soboty ranní a večerní vydání) na počátku Španělsko-Americké války jako jeden z klíčových zdrojů informací o průběhu a pozadí konfliktu.

tě] dětem a vnoučatům“⁴¹. Výstřížkové knihy tedy pojmulý hodnotný obsah; a zbytek, který se čtenáře nijak osobně nedotýkal, podlehl zkáze. Denní tisk se sice archivoval v knihovnách nejrůznějších institucí, Pulitzerovy a Hearstovy senzační noviny, takzvaný „žlutý tisk“, se však u tehdejších knihovníků netěšil zvláštní oblibě.⁴² Proč schovávat to, co by se nemělo číst vůbec?, kladli si otázku vzdělání čtenáři, a při archivaci dávali přednost seriózním listům jako *New York Times* nebo *The Evening Post*. Několik málo archivovaných kopií *Worldu* z přelomu století se v 50. letech dočkalo definitivní katastrofy: dvaadvacetipalcové a barevné tiskoviny nahradily mikrofotografie, „monochromatické kopie vytvořené z proužku čirého plastu o šířce jednoho a půl palce.“⁴³ Osud *Sunday Worldu* je důsledkem racionálního přístupu k výrobě, distribuci a recyklaci informací a zábavy. Včerejší senzace je vytlačena aktualitou, jež musí uvolnit místo dalším novinkám. Jak to všechno ale souvisí s dějinami komiksu? Porcování novinových stránek v nich pokračuje v jiném smyslu i nyní: současné přehledy historie komiksového stripu, pokud obsahují ilustrace, jsou *výstřížkovými knihami* svého druhu. Platí to především pro tiskoviny, ale také v internetových encyklopediích jsou předkládány ukázky z éry raného komiksového *stripu* jako izolované fragmenty. Narozdíl od publikací věnovaných například renesančnímu malířství lze novinové *stripy* většinou reprodukovat v původní velikosti; přesto působí jako zkameněliny vydobyté z masivu, v němž byly kdysi petrifikovány. Lze namítnout, že se pozornost pouze obrací k původní, originální kresbě. Při porcování novinových stránek lze snadno nabýt dojmu, že dochází k vysvobození obrazového celku, pohlceného mocnou institucí moderních novin. Vzhledem k tomu, že v kresbách samotných není téměř nic, co by neznaly generace kreslířů a grafiků dávno před érou „žlutých žurnálů“, je jen s podivem, proč byly první komiksy rozpoznány až ve stripech z konce 19. století.

⁴¹ GARVEY, E. G. Scissorizing and Scrapbooks: Nineteenth-Century Reading, Remaking, and Recirculating. In GITELMAN, L., PINGREE, G. B. *New Media, 1740 – 1915*. Cambridge: MIT Press, 2003. 207 s. ISBN 0-262-07245-9.

⁴² Znechucení senzačním zpravodajstvím dospělo v první dekádě 20. století k řadě pokusů vytvořit alternativu ke „žlutým tiskovinám“. Nejúspěšnějším z nich byl zřejmě dodnes vycházející *Christian Science Monitor*, který se snažil „představit svým čtenářům svět laskavější a čistší.“ WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 7 s.

⁴³ BAKER, N., BRENTANO, M. *The World of Sunday*. Graphic Art in Joseph Pulitzer's newspaper (1898 – 1911). New York: Bulfinch Press, 2005. viii. ISBN 0-8212-6193-2.

Svět před erupcí

Principy mnoha vynálezů se zdají být nesmírně jednoduché: obvykle až poté, co vejdou v obecnou známost. Například mechanický záznam akustických vln se zdá být tak snadný, že francouzský spisovatel Villiers de L'Isle-Adam nechal pana Edisona, fiktivní postavu svého románu *Budoucí Eva* (L'Ève future, 1886), rozčítit se nad tupostí předchozích pokolení velkých vynálezců, neschopných objevit fotografii ani sestrojít fonograf, který „je tak prostého provedení, že nevděčí za nic látkám vědeckého původu. Abraham by ho byl mohl vyrobít a zachytit naň otisk svého povolání.“⁴⁴ O čem jen přemýšleli všichni ti inženýři, matematici a mechanikové a mágové starých civilizací? „[K]de jenom meškali duchem, že nevynalezli především Fonografu?“⁴⁵ Podobně může badatel dostatečně koncentrovaný na charakteristické rysy moderních *comics*, vyslovit otázku, jak je možné, že se komiksy neobjevily mnohem dříve, když přece všechny jejich součásti existovaly dávno před tím, než se v *Sunday Worldu* objevily karikatury R. F. Outcaulta. Zásadní překážkou je nepochybně rozdíl mezi mechanickými reprodukcemi a technikou, která vytváří jedinečná díla. Námítka, že komiks je přece možné vytesat dlátem do mramoru nebo vyšít do pruhu látky, byla vznesena už mnohokrát. Jistě, komiks je možné vytvořit třeba na dlaždicích chodníku ze zbytků večeře; taková možnost je však patrná až poté, co byly *comic strips* tištěny po stovkách tisíc kusů a rozváženy automobily do stánků s novinami. Proto se ještě nemusíme stydět za projekce svých vlastních zkušeností do minulosti, a umlčovat otázky, které nás v souvislosti s retrospektivním pohledem na minulé události napadají. Dokážeme si například představit *Kroniku Pickwickova klubu* jako komiksový seriál. Protifaktová historie⁴⁶ Dickensova románu by snad mohla objasnit, proč moderní komiks není jen reprodukcí kresbou.

Ilustrované humoristické seriály byly v první třetině 19. století oblíbeným formátem lidové zábavy. Námět jednoho takového příběhu předložil v polovině 30. let nakladatelství Chapman & Hall malíř, grafik a karikaturista Robert Seymour. Jeho nový ilustrovaný seriál měl líčit příhody členů londýnského klubu nimrodů. Pokud by byl návrh schválen, kreslíř by nejprve vytvořil několik postav s propracovanou

⁴⁴ L'ISLE - ADAM, VILLIERS DE. *Budoucí Eva*. Přeložila A. Růžičková. Praha: F. Topič, 1920. 30 – 31 s.

⁴⁵ Tamtéž. 33 s.

⁴⁶ „Protifaktové myšlení [...] konstruuje ne-aktualizované alternativy aktuálního světa“. DOLEŽEL, L. *Fikce a historie v období postmoderny*. Praha: Academia, 2008. 113 s. ISBN 978-802001581-5.

a nápadnou fyziognomií, a textař by k nim dodal krátký – buď prozaický, nebo veršovaný – doprovod. V tomto případě se měl stát autorem textů začínající, ale sebevědomý spisovatel Charles Dickens, který si ještě před zahájením prací vymínil, že postup bude právě opačný: kresby Roberta Seymoura budou ilustrovat jeho vyprávění. Vzhledem k tomu, že plánované lovecké historky považoval za otřepané, vymínil si také změnu tématu. Příhody několika členů *Pickwickova klubu*, které začal psát v roce 1835, byly pásmem „volně na sebe navazujících obrázků, sjednocených navzájem převážně jen osobami hlavních hrdinů.“⁴⁷

Docela dobře si nyní dovedeme představit, jak by se telegrafická sdělení pana Alfréda Jingla snášela s *bublinami* i s jeho hlavou s ostrým nosem v kresbě ilustrující arogantní odmítnutí navštívenky vojenského lékaře: „Chm! Slammer – těší mě – zdvořilá pozornost – nejsem zrovna nemocný, Slammere – ale až budu – pak se přihlásím.“⁴⁸ Promluvy v bublinách si mohli snadno představit i čtenáři Dickensovy *Kroniky*, neboť je dobře znali z kreseb tehdejších karikaturistů, Roberta Seymoura nevyjímaje. Na tomto místě vyvstává před nezpochybnitelným faktem románové *Kroniky Pickwickova klubu* přinejmenším jedno *kdyby*. Je sice značně neurčité, ale co *kdyby* nervově labilní Seymour – navzdory svým depresím – trval na prioritě kreseb, a přesvědčil průbojného Dickense, aby k nim psal dialogy? Slabinou tohoto „*kdyby*“ ve skutečnosti není jen nízká plauzibilita. Především není vůbec jisté, zda je správné pokládat celou záležitost za spor mezi ilustrátorem a romanopiscem, potažmo mezi obrazem a textem. Je oprávněné domnívat se, že ilustrované příběhy musely nevyhnutelně vést ke komiksovým seriálům? Nabízí se také otázka, proč se sám Seymour – nebo jeho starší a zkušenější kolega George Cruikshank – nepokusili „vyprávět souvislý příběh prostřednictvím obrazů a *bublin* (speech balloons) zároveň?“⁴⁹ Seymour i Cruikshank ve svých karikaturách rámovali promluvy kreslených postav balónovitou linií nebo smyčkou. K vyprávění příběhů však tehdy existovalo všeobecně akcep-

⁴⁷ HORNÁT, J. Vítězná cesta Pickwickovců In DICKENS, CH. *Kronika Pickwickova klubu*. Přeložili Emanuela Tilschová a Emanuel Tilsch. Svazek II. Praha: Odeon, 1973. 403 s. Jinglovo posměšné odmítnutí navštívenky doktora Slammere je jednou ze Seymourových ilustrací, kterou pro *Kroniku* nakreslil nedlouho před sebevraždou v roce 1836.

⁴⁸ DICKENS, CH. *Kronika Pickwickova klubu* Přeložili Emanuela Tilschová a Emanuel Tilsch. Svazek I. Praha: Odeon, 1973. 39 – 40 s.

⁴⁹ SMOLDEREN, T. Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon. In *Comic Art*, roč. 8, Oakland: Buenaventura Press, 2006. 92 s. ISSN 1542-7447.

tované řešení: obrázkový příběh s titulky,⁵⁰ v němž se recitativy i dialogy téměř bez výjimky tiskly *pod* reprodukováným obrazem. Tvorba ilustrovaných příběhů je jedním z důsledků jednání a myšlení, které je podle francouzského historika Paula Veyneho otázkou „konstitutivní imaginace“; nejde o žádnou individuální schopnost, ale součást arbitrárního a interního rámce,⁵¹ v němž není nejdůležitější to, *jak* z určitého programu vystoupit, ale především *proč* to vůbec dělat. Uspořádání, v němž je text oddělen od obrazu, preferoval i švýcarský umělec Rodolphe Töpffer, který pouhé dva roky před tím, než začaly vznikat listy Dickensovy *Kroniky*, poprvé publikoval jeden ze svých kreslených příběhů, *Pana Jabota* (Mr. Jabot, 1833). Díky litografii mohl Töpffer velice snadno reprodukovat kresbu propojenou s písmem; rukopisné glosy však umisťoval pod obrázek, a od kresby je odděloval sítí linek – občas přímých, jindy připomínajících kardiogram s projevy silné arytmie. Kresba tak mohla vést s textem dialog v širokém rejstříku rétorických figur, které Töpffer mistrně ovládal.

Bubliny, ta stará veteš

Dialogické texty vpisované přímo do obrazu se zároveň stávaly starou veteší. Charles Baudelaire, který hodnotu moderního zobrazení spojoval s jeho přítomností⁵², považoval „mluvící obláčky“ za nouzová řešení, kterých by se měl výtvarný umělec zcela vyvarovat. V článku o francouzských karikaturistech, jenž vyšel v roce 1857, zmínil Jeana-Ignace-Isidora Gérarda zvaného Grandville, který byl „povoláním výtvarník a hlavou literát.“⁵³ Jeho psaní do obrázků se zdálo prozrazovat chabé schopnosti vyjádřit myšlenku kresbou; a tento nedostatek musel být kompenzován prostředky jiného umění. Podle Baudelaira nebyl Grandville ani filozofem, ani cele umělcem. Dokládá to hybridní povahou jeho grafic-

⁵⁰ Tamtéž. 109 s.

⁵¹ VEYNE, P. Věřili Řekové svým mýtům? Přeložili Milena a Jiří Šubrtovi. Praha: OIKOYMENH, 1999. 154 s. ISBN 80-86005-78-X.

⁵² „Potěšení, jež nám dává zobrazení přítomnosti, pramení nejen z krásy, do níž se může halit, nybrž také z její podstatné vlastnosti jakožto přítomnosti.“ BAUDELAIRE, CH. Malíř moderního života. In BAUDELAIRE, CH. Úvahy o některých současících. Přeložili J. Fialová, A. a H. Kroupovi, V. Smetanová a J. Vladislav. Praha: Odeon, 1968. 587 s.

⁵³ BAUDELAIRE, CH. Několik karikaturistů z Francie. In BAUDELAIRE, CH. Úvahy o některých současících. Přeložili J. Fialová, A. a H. Kroupovi, V. Smetanová a J. Vladislav. Praha: Odeon, 1968. 309 s.

kých listů, které *promlouvají* tam, kde by měly *ukazovat*. Jestliže Grandville „nakonec padl do prázdna“,⁵⁴ šlo nejspíš o podezřelé území rozprostírající se kolem hranice, kterou načrtl G. E. Lessing rozlišením mezi zpodobněním děje, jenž se v dramatické slovesné tvorbě odvíjí v čase, a malířstvím, jehož výrazové prostředky – tvary a barvy – se rozkládají v ploše.⁵⁵ Také pro Baudelaira byl obraz výsledkem splynutí smyslu pro linii a smyslu pro barvu, tedy toho, co malíři „poskytuje jeho řemeslo.“⁵⁶ Psaní do obrazu uplatňuje pouze „duch chorobně literární, neustále hledající hybridní prostředky, aby svou myšlenku převedl do oblasti výtvarného umění; proto jsme také často byli svědky, jak [Grandville] podle dávného způsobu připojuje k ústům svých figur mluvící obláčky.“⁵⁷

Baudelairovo určení *funkce* těchto obláčků přesně odpovídá názoru Thierry Smolderena na privilegovaný způsob jejich užití v komiksových stripech z přelomu 19. a 20. století, který formuloval v článku *Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon*.⁵⁸ Protože bubliny *promlouvají*, stávají se čtenáři moderních *comics* také posluchači. Autoři komiksových *stripů* nabízí nejen scénu, kterou lze postupně prohlédnout, přečíst (a dešifrovat), ale uvádí na ni také postavy, jimž lze naslouchat. „S moderním komiksovým stripem“, tvrdí Smolderen, „se zrodil první funkční model audiovizuálního média; a to nikoliv v Edisonových laboratořích, ale na barvami hýřících stránkách komiksových příloh nedělních novin. V pozoruhodně krátkém čase začalo být jejich čtenářům zřejmé, že jde o nový druh schematického jazyka, ‘těsnopis komiksového stripu’, v němž mohly být načrtnuty a donekonečna rozšiřovány všechny možné věcné i jazykové fenomény, včetně technologických novinek (rádia, telefonu, ale také automobilu, letadla atd.). Skutečně šlo o první přenosný audiovizuální formát.“⁵⁹

⁵⁴ Tamtéž. 309 s.

⁵⁵ LESSING, G. E. Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie. In *Hamburská dramaturgie. Láokoón. Stati*. Přeložili J. Pospíšil a A. Šimečková. Praha: Odeon, 1980. 282 s.

⁵⁶ BAUDELAIRE, CH. Salón 1846. In BAUDELAIRE, CH. *Úvahy o některých současnících*. Přeložili J. Fialová, A. a H. Kroupovi, V. Smetanová a J. Vladislav. Praha: Odeon, 1968. 96 s.

⁵⁷ BAUDELAIRE, CH. Několik karikaturistů z Francie. In BAUDELAIRE, CH. *Úvahy o některých současnících*. Přeložili J. Fialová, A. a H. Kroupovi, V. Smetanová a J. Vladislav. Praha: Odeon, 1968. 308 s.

⁵⁸ SMOLDEREN, T. *Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon*. In *Comic Art*, roč. 8, Oakland: Buonaventura Press, 2006. 90 – 112 s. ISSN 1542-7447.

⁵⁹ Tamtéž. 110 s.

Smolderen si je vědom toho, že text v moderním komiksu není výhradně reprezentací akustických fenoménů. Karikatury i stripy vždy obsahovaly také recitativy a komentáře; moderní senzibilita se však v průběhu 19. století formovala v souvislosti s intenzivním rozrušováním spojitě aurální a vizuální zkušenosti. Tento proces nezačal až s nástupem přístrojů schopných zaznamenat a reprodukovat zvukové jevy, ale už dříve, v souvislosti s mohutným rozvojem polygrafie. V průběhu industrializace západního světa, kdy metropole zaplňují nové a nové zvuky generované stroji, drží krok s akustickým šumem stále narůstající šum vizuální. Ulice velkých měst jsou plné všudypřítomných plakátů, poutačů, inzertních tabulí a návěstí. „Když jsou slova napsána“, poznamenal J. C. Carothers, „stávají se samozřejmě součástí vizuálního světa. Jako mnoho prvků vizuálního světa jsou statická, a jako taková ztrácejí dynamiku, která je obecně tak charakteristická pro sluchový svět, a pro mluvený svět zvláště. Ztrácejí velkou část osobního prvku v tom smyslu, že slyšené slovo je nejčastěji zaměřeno na člověka, zatímco viděné slovo povětšinou nikoli, a je možno je podle momentální nálady číst, nebo nečíst.“⁶⁰ Slova, která vytištěním ztrácí část své „kouzelné moci“, se stávají součástí světa, k němuž se lze chovat do značné míry netečně. Pro majitele senzačních novin jsou taková *ochablá* slova nepoužitelná, neboť nejsou schopna upoutat prchavou pozornost eventuálních zákazníků. Naštěstí vstupují na trh vícezásobníkové sázecí stroje – Mergenthalerův *Linotype*, umožňující kombinovat několik druhů i velikostí písem, a především chromolitografie a barevný hlubotisk.

W. R. Herst chtěl, aby se vytištěná, a tudíž oslabená slova, dokázala znovu a efektivně zmocnit netečného publika. Pobízel své zaměstnance k výrobě větších a nápadnějších titulků, jež by se *zakously do publika jako buldog*, a k zářivějšímu barevnému provedení stránek, které by zahanbilo samotnou duhu. Čím lze zaujmout publikum, když přímý oční kontakt může trvat jen kratičkou chvíli? Titulky a texty musí přímo ke čtenáři *promlouvat*. Je třeba obrátit se přímo k obecnstvu – přesně tak, jak to od začátku své existence dělal Mickey Dugan, Outcaultův sirotek z Hogan's Alley: čelem k publiku a sypat ze sebe písmena, *kam* to jen jde. Outcaultovy rané karikatury skutečně využívají všech známých a dostupných prostředků textových sdělení: například stránka *Journalu* s Outcaultovou kresbou *The New Year's Fancy Dress Ball in McFadden's Flats* z konce pro-

⁶⁰ CAROTHERS, J. C. Culture, psychiatry, and the written word. *Psychiatry*, 1959. 309 s. In McLuhan: M. *Člověk, média a elektronická kultura*. Přeložili Irena Příbylová a Martin Krejza. Brno: Jota, 2000. 124 s. ISBN 80-7217-128-3.

since 1896 je zaplněná nejen shluky lidí, zvířat a věcí, ale také tištěným textem, ručně psanými plakáty, nápisy na oblečení i v bublinách. Zdá se, že se akustické obrazy,⁶¹ psychické otisky zvuků, dožadují materializace; a zároveň jako by se na scénu moderního života vracela prastará zkušenost, jako by se *slyšitelné* (zaslechnutelné) opět slučovalo se svým zdrojem, od něž bylo pozvolna oddělováno.

Formule moderní zábavy

Manifestací (znovu)spojení zvuku s jeho původcem je kreslená figura s bublinou připojenou k ústům. Podle svědectví karikaturisty Jamese Swinnertona, jednoho z klíčových hrdinů Waughova vyprávění o zrození komiksu, však takový obrázek nebyl koncem 19. století vůbec obvyklý. „Nebylo v módě ukazovat promluvy postav v bublinách, a mělo se za to, že byly pohřbeny s Angličanem Cruikshankem. Jenže potom se objevily humoristické přílohy s příběhy *Žlutého kluka* Dicka Outcaulta, bubliny se vrátily a doslova zaplnily celé komiksové nebe.“⁶² Jak už bylo řečeno, formule moderního komiksu je do značné míry konstelací anachronismů. Jakožto jeden z produktů zábavního průmyslu je komiksový strip zbožím, které má úspěch především v případě, kdy přináší to, co není zcela neznámé.⁶³ Jak *World*, tak i *Journal* využívaly všech známých a dostupných prostředků – od tradičních způsobů karikaturní kresby až k nejnovějším reprodukčním technikám – k jedinému cíli: zaujmout publikum. Jestliže fonograf *hovořil* a kinematografické obrazy se *hýbaly*, ubohým němým a nehybným novinám nezbývalo nic jiného, než se stát většími a pestřejšími. V kresleném vtipu Charlese Greena Bushe, publikovaném v říjnu 1883 v magazínu *Life*, vidíme pána sedícího na lavici něja-

⁶¹ „Akustický obraz není materiální zvuk, něco čistě fyzického, ale psychický otisk tohoto zvuku, reprezentace, o které nám poskytují svědectví naše smysly.“ SAUSSURE, F. DE Kurs obecné lingvistiky. Přeložil František Čermák. Praha: Academia, 2007. 97 s. ISBN 978-80-200-1568-6.

⁶² GAINES, M. C. Print: Narrative Illustration, The Story of the Comics. In *A Quarterly Journal of the Graphic Arts*, roč. 3, č. 2, 1942.

⁶³ Umberto Eco cituje v eseji *Zvuky a obrazy* rozlišení Wrighta Millse mezi formou a formulí, jejíž úspěch se dostaví „jedině tehdy, když se parametry zopakují, a jedním z charakteristických rysů konzumního produktu je to, že nás baví, aniž by nám objevil něco nového, že nám jen potvrdí, co už jsme věděli a nač jsme úzkostně čekali, až nám to bude zopakováno.“ ECO, U. Skeptikové a těšitelé. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 267 – 268 s. ISBN 80-7203-706-4.

kého dopravního prostředku, zřejmě newyorské metropolitní dráhy, a obloženého výtisky *Worldu*, *Heraldu* a *Timesů*. Další noviny drží muž v ruce, ale nečte: právě jej vyděsil kolportér, který okénkem vrazil polovic těla dovnitř vozu a mává ohromným archem, pomalu dvakrát větším, než ostatní noviny: *The New York Daily Jumbo*, hlásá obří titulek; čtyřiadvacet stránek za jediný cent, a to ráno a večer! Čtěte!

Většina proroctví tohoto kresleného vtipu se naplnila v následující dekádě – díky novým tiskovým strojům, především rotačce bratrů Hoeových, sedmdesátitunovému kolosu pro barevný polotónový tisk. Stroj byl na stránkách *Worldu* prezentován jako *zázrak mechanické produkce*, vyrábějící až 20 tisíc výtisků za jedinou hodinu. Oslavný článek z 27. března 1898 poukazoval na nutnost podřídit všechny pracovníky (od výtvarníka po tiskaře) požadavkům tohoto stroje – za účelem dosažení nejracionálnějších a tedy nejlepších výsledků. Stroj je klíčem k úspěchu a racionální chování je klíčem ke stroji. Při hledání specifických typů moderní racionality, které by charakterizovali západní civilizaci na konci procesu odkouzlení světa a společnosti, popsal sociolog Max Weber, mimo jiné, také *přísně účelové jednání*.⁶⁴ Moderní člověk tímto chováním ustavuje vyvážený poměr mezi prostředky a sledovaným cílem; jeho jednání není řízeno nutkavou potřebou vyjádřit emoce, ale není ani podřízeno tradičním vzorcům chování. Racionálně jednajícím člověkem uvažuje podle Webera o příčině a následku nebo prostředcích a cílech z hlediska jejich účinnosti; usuzuje na ně z přiměřenosti, kterou zpětně rozpoznává mezi důsledky jednání a prostředky, které při tom vynaložil. Jestliže Joseph Pulitzer nebo William R. Hearst svěřili stránky svých listů umělcům, jako byl Richard Felton Outcault, J. Campbell Cory, Charles Saalburg, Dan McCarthy, George B. Luks nebo George McManus, nečekali od nich žádná revoluční gesta, která by *zničila* staré pořádky nebo *prolomila* hranice mezi obrazem a textem. Plochy obrazu a řádky textu se v 90. letech 19. století daly do pohybu s jediným, účelově kalkulovaným cílem: všemi známými a dostupnými prostředky vykouzlit před obecnstvem scénu tak přitažlivou, jak jen možno. Zaměstnanci Pulitzerova *Worldu* a Hearstova *Journalu* především přivedli tradiční a ověřené postupy – propracované postavy, obrazové sekvence a *bublíny* – do nového prostředí zemitých, demokratických, skutečně lidových amerických novin.⁶⁵ Když Coulton

⁶⁴ WEBER, M. Metodologie, sociologie a politika. Praha: OIKOYMENH, 1998. 22 s. ISBN: 978-80-7298-389-6.

⁶⁵ Coulton Waugh srovnává „syrovou vitalitu“ novin z konce 19. století s předchozí žurnalistickou praxí, která reflektovala pouze „vznešené“ názory vyšších vrstev, nikoliv „zemi-

Waugh začal psát svůj příběh komiksu, ohlížel se za minulostí média z pozice autora denního stripu, který v mnoha ohledech navazoval na tradici Jamese Swinertona, Richarda Outcaulta a Rudolpha Dirkse. Ačkoliv díla karikaturistů předchozích století znal, nepovažoval je za součást svého oboru: *komiksového byznysu*. Dovedl je ocenit pouze jako pokusy, které našly správné využití teprve v prostředí amerických deníků.

Bariéra mezi starými evropskými obrázkovými příběhy a moderními americkými komiksy, vybudovaná na solidních geopolitických základech, odděluje též „typické prvky“ moderních comics od podobných, ale starších řešení. V textu *The Comics* vystupuje Dr. Syntax (hrdina Rowlandsonových grafických cyklů z let 1812 až 1821) jako jistý předchůdce (*crude ancestor*)⁶⁶ postav z moderních seriálů. Symbolizuje jistou „nepropracovanost“; ještě nehotový nebo ne zcela dokončený výrobek. Ve srovnání s davovými scénami ze stránek *Worldu* nebo *Journalu* z konce 19. století, působily zřejmě Rowlandsonovy grafiky jako poklidné výjevy ze starých časů. Zastaralým se Waughovi jevil nejen pán s parukou, ale také distribuční kanály, jimiž se příběhy doktora Syntaxe dostávaly ke čtenářům. Jestliže byl moderní *comics* v polovině 20. století, tedy v době, kdy Coulton Waugh psal jeho dějiny, vnímán jako definitivní tvar, stabilizovaná a prosperující *formule*, mohlo se zdát, že předchozí útvary k této metě směřovaly, aniž by jí kdy dosáhly. Tiskoviny z Rowlandsonových časů se v této perspektivě jeví jako komiksy v *plenkách*. Kolorované akvatinty vypadají ve srovnání s barevnými deníky, které po statisících chrlí rotačky, jako manuálně cizelované starožitnosti, které dosahovaly hlavního cíle – pobavit a vydělat peníze – klopotně a oklikou, narozdíl od mechanicky rozmnožovaných obrazů, jež direktem zasahují zároveň bránci i kapsu. Pokud bychom na Waughovu exkurzi do historie pohlíželi prostřednictvím jedné z oblíbených metafor, jež připodobňuje dějiny k filmovému pásu,⁶⁷ tvořil

tějších občanů“. WAUGH, C. *The Comics*. Reprint původního vydání. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 7 – 8 s. ISBN 0-87805-499-5.

⁶⁶ Tamtéž. 3 s.

⁶⁷ Marc Bloch píše o dějinách jako o filmovém pásu, který se odvíjí před očima historika: „Ale v onom filmu [...], který má před sebou, je perfektně zachována pouze jeho poslední špulka. Aby rekonstruoval poškozené rysy ostatních, je nucen napřed rozvíjet svitek ve smyslu opačném ke snímání kamery.“ Kamerový záznam je úhrn dochovaných dokumentů, které před očima historika defilují v poslušném zástupu; čím starší část tohoto „filmu“ prohlížíme, tím jsou zachycené obrazy méně zřetelné, méně dokonalé. BLOCH, M. *Apolo-*

by políčka před rokem 1890 nikoliv celuloid s vrstvičkou světlocitlivých solí, ale zažloutlé útržky papíru, přilepené k filmu jako nesourodé náčrtky: pouhé skicy před začátkem hlavního programu.

O zacelení trhliny mezi americkými *funnies* a nejrůznějšími obrázkovými narativy ze starého kontinentu, se postaraly následující generace badatelů v čele se žákem Ernsta H. Gombricha Davidem Kunzlem. Výsledkem jeho dlouholetého pátrání je jednak už zmíněný dvousvazkový monument věnovaný raným *stripům*, zahrnující více než pět století tiskové produkce v západním světě, ale i monografická studie věnovaná ženevskému „předchůdci dnešních uměle vyráběných snů,⁶⁸ Rodolphu Töpfferovi. David Kunzle byl také jedním z prvních badatelů, kteří ve druhé polovině 20. století vznesli požadavek, aby historická *formule* novinového stripu ustoupila obecně platné *definici* formálních náležitostí *každého* komiksu. Přitom už Waughův kratičkový výčet vlastností, které *stripy* „obvykle mají“, nabízel klíče k pomyslným bránám do tisíciletých dějin komiksu. Netýká se to jen původu bublin, ale také obrazových sekvencí a postav, které se víceméně pravidelně vrací čtenáře pobavit.

Čtenářovi přátelé

Waugh si byl dobře vědom toho, že v osmnáctém století vytvořil anglický karikaturista Thomas Rowlandson množství kreseb s Dr. Syntaxem, který by mohl být příkladem trvale přítomné, populární a zábavné osoby.⁶⁹ Anglikánského pastora nicméně nepovažoval za postavu, která by se mohla stát přítelem amerických čtenářů. Ačkoli byly Rowlandsonovy grafiky na počátku 19. století nesmírně populární, a tiskly a prodávaly se ještě dalších 80 let po autorově smrti,⁷⁰ Coultonu Waughovi se zdál jejich hrdina beznadějně zastaralý. Kdyby Dr. Syntax vystřídal

gie pour l'histoire ou Métier d'historien. Paříž: Armand Colin, 1993. In DIDI-HUBERMAN, G. *Před časem*. Brno: Barrister & Principal, 2008. s. 29 – 30. ISBN 978-80-87029-41-1.

⁶⁸ GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 379 s. ISBN 01-525-85.

⁶⁹ Příběhy pastora z období regentské Anglie byly stairou na populární kroniky piroreskních cest. Vznikaly ve spolupráci se spisovatelem Williamem Combem (1741–1823) v letech 1812 až 1821.

⁷⁰ Rowlandsonovy grafiky jsou k dostání dosud. Vydavatelství *The Philadelphia Print Shop, Ltd.* je inzeruje jako „excelentní příklady parodických prací z velké éry Anglické karikatury“.

v nedělním vydání *Worldu* košilatého sirotka z Hogan's Alley, působil by v napudrované paruce a třírohém klobouku jako oživla mumie. Stejně tak kolorované akvatinty, v nichž doktor Syntax vystupoval, vypadají vedle barevných hlubotiskových reprodukcí z Pulitzerových a Hearstových novin jako pomník starých a zašlých časů. Jsou záležitostí pro sběratele, zatímco moderní *comics* je masově konzumovaná aktualita. Postavu může ze zapomnění vysvobodit námitka, že akteři kreslených příběhů nejsou charakterizováni pouze konfigurací barev a linií. Seymour Chatman shrnul úsilí o poznání literární postavy – ať už historické nebo fiktivní – jako proces, při němž dochází k rekonstrukci, vyvozování a spekulaci.⁷¹ Jistě to neplatí jen o postavách stvořených ze slov, vytištěných na stránkách knih; podobně si počínají „čtenáři“ ilustrovaných seriálů nebo komiksových stripů. Stát se přítelem kreslené postavy neznamená jen pravidelně si prohlížet, jak vypadá, případně číst si, co v dialogu říká nebo o čem uvažuje. O postavě se sice dozvídáme prostřednictvím textu nebo zobrazení, ale sblížování začíná teprve tehdy, když „na základě toho, co víme a vidíme, vytváříme hypotézy, [a] snažíme se [postavy] pochopit, předpovědět jejich činy atd.“⁷² Obvykle si také s odstupem času lépe vybavujeme dojem, s nímž na nás filmová, románová nebo komiksová postava zapůsobila, než přesné znění dialogů, úhel záběru filmové kamery nebo rozložení barevných ploch kresby. Doktor Syntax je tudíž zároveň kresbou (rytinou), představující fiktivního pastora z časů regentské Anglie, ale také typem smolaře, kterého okradou, pokud o své peníze dřív nepřijde sázením na dostizích. Ačkoli se Rowlandsonovy kresby stávají po polovině minulého století pouhou upomínkou na vlastní *živou existenci*,⁷³ ukázkovým příkladem zlaté éry britské karikatury anebo – v rámci dějin komiksu – raným experimentem, pozůstávají také určitý charakter nebo typ.

Meze předpokládané disponibility takové postavy se obvykle projeví teprve v přenosu do konkrétního média. Když Abel Gance „v roce 1927 entusiasticky zvolal: Nafilmujeme Shakespeara, Rembrandta, Beethovena ... Všechny legendy, všechny mytologie a všechny mýty [...]“, přičinil k tomu Walter Benjamin poznámku,

⁷¹ CHATMAN, S. Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu. Přeložil Milan Orálek. Brno: Host, 2008. 122 – 123. ISBN 978-80-7294-260-2.

⁷² Tamtéž. 123 s.

⁷³ Co taková živá existence znamená, ukazuje Coulton Waugh na příkladu hrdiny Caniffova populárního seriálu *Terry and the Pirates*. Viz Coulton Waugh. WAUGH, C. The Comics. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. s. 267 – 271. ISBN 0-87805-499-5.

že vyzýval „k velké likvidaci.“⁷⁴ S podobným nadšením vítal později jiný francouzský filmař René Clair možnosti média komiksu – vzkřísit pro masy čtenářů postavy z klasických románů a mýtických příběhů. Clair se ke komiksům obracel z podobných důvodů, jako mnohem dříve ke snímkům rané kinematografie. Ta mu poskytovala občerstvující zdroj filmového umění oproti „sentimentálnímu a obhroublému filmu, jehož vláda na plátnech kin [neměla] jiný cíl, než tlumočit děj do obrazů v duchu logiky románů na pokračování a pěstovat kult hvězd.“⁷⁵ V komiksech viděl Clair prostý a silný projev čisté kreativity, „prostředek originálního výrazu, který [...] dává příležitost k projevu talentu, dokonce možná geniality, prostředek, který by dokázal vytvořit nového Pantagruela, nového Gullivera nebo nového Ubu rukama nového Rabelaise, nového Swifta nebo nového Jarryho.“⁷⁶ Protože v komiksových postavách spatřoval nová vtělení archetypů, neváhal mytologické hrdiny z Ílliady nebo z francouzských epických básní označit za předchůdce „supermanů a dobrodruhů ze science fiction.“⁷⁷ Autoři *Supermana*, Jerry Siegel a Joe Shuster, sice považovali svůj výtvar za fúzi Ježíše a Samsona; nicméně rozdíl mezi moderními a před-moderními postavami, jak upozorňoval Seymour Chatman, nemají tendenci se sčítat nebo naopak rozpadat, „redukovat se na jediný aspekt.“⁷⁸ Superman může být v jistém smyslu „konstantou lidové představitivosti od Herkula k Siegfriedovi, od Orlanda k Pantagruelovi a k Petru Panovi,“⁷⁹ avšak na rozdíl od tradičních příběhů, jež mohly být pouze znovu prožívány, nové příběhy se mohou podílet na (re)formování postavy samotné. Ukázkovým příkladem jsou *Ztracené dívky* (*Lost Girls*, 1991–1992, 2006)⁸⁰ Alana

⁷⁴ BENJAMIN, W. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. In *Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009. 303 s. ISBN: 978-80-7298-278-3.

⁷⁵ „Všechny, či téměř všechny Clairovy filmy mohou připadat, a tím spíše s odstupem let, jako náhrobky němé éry.“ ROGNONI, L. Cinema muto. In AMENGUAL, B. *René Clair*. Praha: Orbis, 1966. 17 s.

⁷⁶ CLAIR, R. První hrdinové. In CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. s. 7 – 8.

⁷⁷ Tamtéž. 8 s.

⁷⁸ CHATMAN, S. Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu. Brno: Host, 2008. 117 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

⁷⁹ ECO, U. Skeptikové a těšitelé. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 217 s. ISBN 80-7203-706-4.

⁸⁰ MOORE, A., GEBBIE, M. *Ztracené dívky*. Přeložil Viktor Janiš. Praha: Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0095-2.

Moora a Melindy Gebbie. Tento komiksový román aranžuje v předvečer První světové války setkání tří žen, jejichž příběhy se kdysi staly inspirací proslulých knih *Alenka v říši divů* Lewise Carrolla, *Petr Pan* od J. M. Barrieho a *Čaroděj ze země Oz* L. F. Bauma. Moore interpretuje zážitky z dospívání hlavních hrdinek jako jejich první erotické a sexuální zkušenosti, které Melinda Gebbie v řadě variací na viktoriánské a secesní umění vizualizuje. Zmocnit se *Alenky* z klasického vyprávění, a přimět ji k takové zpovědi, jakou předvádí *Alice Fairchild* prostřednictvím Alana Moora, je jedna věc; jinou otázkou je, zda může být *Alenka* znovu vytvořena nebo, jak říkal René Clair, vzkříšena. Náznak řešení přinesl počátkem 60. let *Sam's strip* Morta Walkera a Jerryho Dumase,⁸¹ který bývá charakterizován jako *metakomiks*, komiksový strip reflektující historii komisku. Walker a Dumas přivádějí na scénu svého stripu aktéry z jiných příběhů, což umožňuje rozvíjet hru s grafickými rekvizitami komiksů, jejichž encyklopedii jeden z autorů později sestavil a vydal.⁸² Nás ale bude nyní zajímat, jakým způsobem postavy ze starších komiksů a karikatur vstupovaly na jeviště *Samova stripu*. Kreslené fragmenty ilustrací Johna Tenniela, Richarda Outcaulta nebo George Herrimana, připomínají kapitoly *Dona Quijota*, které ve 30. letech minulého století napsal Pierre Menard.⁸³ Jeho text, ačkoliv tak bývá občas vykládán, není identický se Cervantesovým vyprávěním; stejně jako Dumasovy kresby nejsou totožné s kresbami zmíněných autorů.

Když Menard připadl na myšlenku, že napíše soudobého *Quijota*, napadla jej nejprve „poměrně jednoduchá metoda“: stát se spisovatelem ze sedmnáctého století – naučit se starou španělštinu, vštípit si katolickou víru atd. Nakonec mu však tento způsob přišel příliš snadný a svého *Quijota* napsal na základě vlastních zkušeností. Podobně postupoval Jerry Dumas při vytváření *Zajíce Březňáka* nebo Outcaultova *Žlutého kluka*. Ačkoliv dnes mluví o kopírování, v žádném případě nešlo o mechanický přepis originálu. Ctižádostí Jerryho Dumase bylo vytvořit

⁸¹ Dvacet měsíců existence stripu, který vycházel od roku 1961, shrnuje publikace WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip. The Comics about comics*. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. ISBN 978-1-56097-972-2.

⁸² WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*. Port Chester, New York: Museum of Cartoon Art, 1980.

⁸³ BORGES, J. L. Autor *Quijota* Pierre Menard. In TENTÝŽ. *Zrcadlo a maska*. Praha: Odeon, 1989. 35 – 44 s.

kresby z Tennielovy *Alenky*, a byl hrdý, když se mu to dařilo.⁸⁴ [Příloha 4.] Jeho kolega Mort Walker nyní, po více než čtyřiceti letech, vzpomíná na společný výtvor jako na „satirický komentář“ k dějinám komiksu, čímž jen dovedně zakrývá skutečnost, že jejich záměrem nebylo vytvořit druhého *Žlutého kluka*, ale právě *Žlutého kluka*. *Jejich* Kloboučník, *jejich* Zajíc Březňák, nebo *jejich* Krazy Kat⁸⁵ vykazují stopy jistých preferencí, jež nejsou vlastní kopiím – tak, jako je prozrazuje i XXXVIII. kapitola Menardova *Dona Quijota*, která je poznamenána autorovými osobními důvody (názorem na psychologii hrdiny, Nietzscheovým vlivem a ironií, s níž spisovatel obvykle hlásal pravý opak názorů, k nimž se přikláněl).⁸⁶ *Samův strip* sice není zdaleka tak důsledný jako Menardův text, nicméně naznačuje možnosti nového čtení ve starých obrázcích.

Obrázky na montážní lince

Bez ohledu na pořadí jsou podle Coultona Waugha třetím typickým znakem moderních *comics* sekvence obrazů, blíže určené přívlastky *zábavné* a/nebo *napínavé*. Sekvence mohou být též buď ukončené, nebo otevřené součástí delšího příběhu. Stejně jako bubliny a pravidelně se opakující postavy kreslených seriálů, je možné i narativní obrazy členěné do sekvencí nacházet napříč dějinami, a použít je k vytvoření obrazu komiksu, který historickou *formuli* ukazuje jako bezmála věčnou formu. Coulton Waugh zmiňuje jako příklad *starých* sekvenčních obrazů Hogarthovy malířské a grafické cykly. Ty bývají hojně diskutovány v mnoha oborech a disciplínách, například v literární teorii. Scholes a Kellogg zmiňují *Život prostopášníka* (Rake's Progress, 1732–33) jako příklad „posloupnosti podobných obrazů, které lze seskupit v určitém smysl dávajícím pořadí“; taková konstelace obrazů „začíná mít zápletku, protože zde nalézáme dynamickou sekvenční exis-

⁸⁴ „Všechny Samovy stripy byly nakresleny od začátku znovu a pracně tužkou, a vytaženy inkoustem“, vzpomíná Jerry Dumas v předmluvě *How Sam's strip began* k soubornému vydání série. WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip. The Comics about comics*. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. vi. ISBN 978-1-56097-972-2.

⁸⁵ Krazy a Ignatz jsou hrdinové stripu George Herrimana, který pod názvem Krazy Kat vycházel od roku 1913 až do autorovy smrti v roce 1944.

⁸⁶ BORGES, J. L. Autor Quijota Pierre Menard. In TENTÝŽ. *Zrcadlo a maska*. Přeložili Kamil Uhlíř, Josef Forbelský a František Vrhel. Praha: Odeon, 1989. 42 s. ISBN 80-207-0076-5.

tenci⁸⁷. Její míra – v porovnání se zběsilým rytmem kreslených grotesek z konce 19. století – se však může jevit jako *ještě* nedostatečná. Z tohoto důvodu například americký filozof a kritik David Carrier nepovažuje Hogarthovy série za „skutečné vyprávění, protože následné obrazy představují diskrétní události, jež jsou příliš vzdálené jedna od druhé, a vyžadují vyplnění příliš velkým množstvím mezilehlých scén na to, aby mohly být nahlíženy jako souvislý příběh“⁸⁸

Přesto je (záměrné a promyšlené) řazení obrazů vedle sebe – bez dalších podmínek – považováno za formální princip komiksu. Tvrzení, že komiks je sekvencí juxtaponovaných obrazů,⁸⁹ naráží na problém dvojic, které Scott McCloud v typologii možných přechodů mezi dvěma sousedními panely *stripu* pojmenoval jako *non-sequiter*, ne-sekvenční. Jisté obrazové dvojice vytváří podle McClouda nelogické vazby, které „neskýtají zhola žádnou souvislost.“⁹⁰ Mezi dvojicí panelů však působí „jakási alchymie“; pojivo, které dodává sám čtenář. Není to nic jiného, než „lidská představivost, [jenž] vezme dva oddělené obrázky a promění je v jedinou myšlenku.“⁹¹ McCloudovo vysvětlení není nápad nijak nový. Nejvýraznějším zastáncem a propagátorem organického slučování blízko sebe položených obrazů byl sovětský režisér Sergej Ejzenštejn. Ve 30. letech, kdy se v teoretických statích hájil proti nařčení z formalismu, připsal vlastní praktické postupy *levičákům montáže*, které na mnoho let uchvátilo pohrávání si s kousky filmového pásu: „dva jakékoli kousky, položené vedle sebe, se nevyhnutelně sjednocují v novou představu, jež povstala z tohoto srovnání jako nová kvalita. To však vůbec není nějaká čistě filmová záležitost, ale jev, na nějž se musí nutně narazit ve všech případech, kdy máme co dělat se vzájemným srovnáním dvou faktů, výjevů, předmětů. Navykli jsme si vyvozovat téměř automaticky naprosto určitý, šablonovitý, zobecňující závěr, kdykoli jsou před nás postaveny vedle sebe [...] samostatné objekty.“⁹² Zatímco filmologie kritizovala myšlenku montáže

⁸⁷ SCHOLLES, R., KELLOGG, R. *Povaha vyprávění*. Přeložil Marek Sečkař. Brno: Host, 2002. 203 s. ISBN 80-7294-069-4.

⁸⁸ CARRIER, D. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, University Park, 2000. 55 s. ISBN 0-271-02188-8.

⁸⁹ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art : Praha 2008. 9 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁹⁰ Tamtéž. 72 s.

⁹¹ Tamtéž. 66 s.

⁹² EJZENŠTEJN, S. M. *Montáž 1938*. In *Tentýž Kamerou, tužkou i perem*. Přeložil Jiří Taufer. Praha: Orbis, 1961. 238 s.

jako všemocného prostředku k sestavení filmu od počátku 70. let,⁹³ formalistické teorie komiksu z myšlenek „fanatika montáže“ těžší dosud. Podobně jako Sergej Ejzenštejn viděl v rétorických figurách románového vyprávění nebo v juxtaopozicích renezančního malířství předzvěsti kinematografie, uvažují teoretici komiksu o nějakém (pra)původním principu. Nejbližší předchůdci moderních comics jsou obvykle identifikováni v ilustrovaných seriálech 19. století. Jejich autoři rozšířili možnosti čistě obrazové skladby o komentáře, které nebyly vždy jen vysvětlující náповědou nebo zpřesňujícími údaji; doprovodné texty mohly také účinně vytvářet napětí mezi *zdáním* obrazu a *tvrzením* textu. David Kunzle říká, že obrazy a texty se mohly angažovat buď ve vzájemných duetech, nebo duelech⁹⁴. Jestliže Sergej Ejzenštejn tvrdil, že si na obecné principy montáže může činit nárok celá řada nejrůznějších disciplín, René Clair se vydal po stopách původu montáže jako organizujícího pravidla, jež působí mezi „scénami“ komiksových stripů. Montáž v moderním komiksu znamená podle Claira „organizaci kresleného vyprávění v postupném vtipném nasazování jednotlivých scén, které nakonec působí jako celek plný harmonické poezie. Něco podobného se děje ve filmu, který má ve skutečnosti velice blízko ke comics. Obojí, comics i film, mají společné dítě: oživený obrázek.“⁹⁵ Tak jako se René Clair vracel ke kinematografii před nástupem *talkies*, obracel se později ke komiksovým stripům, aby v nich našel prvotní, zábavním průmyslem nekontaminované zdroje umění vyprávět. „Comics jsou tak vysloveně lidské, tak blízké našemu životu, že když se nad tím na chvíli zamyslíme, dojdeme k názoru, že tenhle specifický vyprávěčský postup – časově skoro adekvátní mrakodrapům, elektronkovým mozkům a meziplanetárním letům – oživuje vzpomínky na pradávnu ztracenou minulost a že se vlastně v podstatě zakládá na přirozeně lidské potřebě sdělnosti: vyprávět s pomocí obrázků, vhod-

⁹³ METZ, CH. Film – jazyk nebo řeč? (1968) In BENEŠOVÁ, M., SVOBODA, J. (editoři) *Filmologický sborník VII. Film jako znakový systém*. Přeložil Josef Dubský. Praha: Český filmový ústav, 1971. K období „svrchované vlády montáže“ se Metz vyjadřuje především na stranách 51 až 60.

⁹⁴ KUNZLE D. The Voices of Silence. Willette, Steinlen and the Introduction of the Silent Strip in the Chat Noir, with a German Coda In VARNUM, R., GIBBONS CH. T. *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. 3 s. ISBN 1-57806-414-7.

⁹⁵ CLAIR, R. Dějiny a pravěk. In CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 20 s.

ným seskupením jednotlivých situací vyjádřit postup určité série událostí.“⁹⁶ Tyto úvahy dovedly Claira až „[...] do doby před mnoha tisíci lety [kdy] objevíme například zebra z Altamiry. Kresba vyjadřuje zdařilé úsilí pradávného umělce zachytit kolosální neohrabanou sílu zvířete v pomalém rytmu pohybů, který přesto prozrazuje divokost. Na dalších nástěnných malbách z dob dávno před naší civilizací jsou vyobrazeny lovecké scény s lidmi vyzbrojenými luky a šípy, monstrózní divoké šelmy, jako například jeskynní medvěd, mamut a také ladnější a mírnější zvířata, gazely a jeleni. To není náhodná figurální směs bez vnitřní souvislosti, naopak, celek prozrazuje úsilí – třeba omezené primitivností uměleckých postupů – o naprosto přesné vyličení lovu: dlouhé ráno, strávené stopováním zvířete, vyplašení a potom krev, výkřiky, zvířeny prach. Nezáleží na technickém provedení, ani na větší nebo menší zdařilosti v zachycení reality děje; nejvýraznější je zřejmá chuť ‘vyprávět’, způsobit, aby divák úžasem vyvalil oči a měl dojem, že předváděnou scénu přímo poslouchá.“⁹⁷ Čist jeskynní malby jako lovecké příběhy nebyl pro filmového kritika a režiséra žádný problém; naproti tomu abbé Henri Breuil, jeden z prvních znalců předhistorických obrazů, na počátku minulého století váhal, zda jsou jednotlivé jeskynní malby spojeny smysluplnými souvislostmi. Když v roce 1902 hodnotil rozmanitost motivů nalezených v Altamire, marně v nich hledal nějaký uspořádaný výjev. Zdálo se mu, že většina kreseb a rytin je prostě jen umístěna blízko sebe, anebo tvoří větší či menší skupiny.⁹⁸ Breuil nenašel žádné opakující se vzorce, ani nic jiného, co by mu poskytlo vodítko k ukotvení těchto překrývajících se obrazů do vzájemných souvislostí.

Antropolog David Lewis-Williams tvrdí, že populární výklady vzniku prvních dvou- a trojrozměrných obrazů se zcela mýlí, když je považují za znázornění trojrozměrných věcí či zvířat nebo zpodobnění čehokoliv z hmotného světa. „Tvůrci dvou- a trojrozměrných obrazů si s největší pravděpodobností nemysleli, že jejich díla ‘zastupují’ skutečná zvířata [...] Kdybychom se mohli přenést v čase zpět, na samý počátek mladého paleolitu, a složit tehdejšímu malíři poklonu za ‘realismus’ jejich vytvoření, sázím se, že bychom se setkali s nedůvěrou. ‘To ale není bizon: nemůžete ho obejít a je příliš malý,’ namítali by asi. ‘To je vize bizoního ducha’. Není na

⁹⁶ Tamtéž. 13 – 14 s.

⁹⁷ CLAIR, R. Dějiny a pravěk. In CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. 14 s.

⁹⁸ LEWIS-WILLIAMS, D. *Mysl v jeskyni. Vědomí a původ umění*. Přeložila Alena Faltýsková. Praha: Academia, 2007. 48 s. ISBN 978-80-200-1518-1.

něm nic 'realistického'.⁹⁹ Komunikace s mladopaleolitickým vypravěčem by asi nebyla zdaleka tak jednoduchá, ale chápeme, co chce Lewis-Williams říci. Především rozumíme tomu, co namítá proti tradičnímu názoru, že obrazy vymysleli lidé buď tak, že jejich základ rozpoznali v přírodní struktuře stěny, nebo je nějaký inteligentní člověk jednoho krásného dne zkrátka a dobře na základě pozorování skutečných zvířat vynalezl. Vytváření dvourozměrných obrazů souvisí podle amerického biologa Geralda Edelmana především s moderním jazykem. Jedině jeho prostřednictvím mohli lidé naslouchat vnitřním hlasům a oddělit od vědomí zrakové halucinace nebo ikonické vize, které se promítají na nejrůznější plochy. Tehdy mohlo začít zobrazování zvířecích motivů – na základě mentálních představ. Lidem „v určité době a ze sociálních důvodů přestaly stačit projekce vizí, jichž dosahovali při změně vědomí, a potřebovali je 'fixovat'. Sáhli po svých vizích, nabitých emocemi, a zkusili se jich dotknout, připevnit je na určité místo, snad prsty na měkký povrch. Nevynalézali obrazy. Pouze se dotýkali toho, *co už existovalo*.”¹⁰⁰

Oproti tomu vycházejí Clairovy interpretace obrazů z Altamiry z představy, že všechny dvourozměrné obrazy jsou znázorněním nebo zpodobněním nějakých přírodních skutečností. Možnost čtení jeskynních obrazů jako prehistorických příběhů zpochybňují nejen názory současných antropologů, ale také skeptický pohled amerického lingvisty a sémiotika Thomase A. Sebeoka na možnou univerzalitu vizuálních jazyků. Sebeok se v roce 1984 zabýval hledáním nejvhodnějšího způsobu, jímž by bylo možné varovat následující generace před úložišti jaderného odpadu, který bude smrtelně nebezpečný ještě několik tisíc let. Jako nepoužitelné postupně vyloučil všechny běžné i méně obvyklé způsoby předávání informací, včetně piktografických jazyků. Výhrady proti nim dokládá výjevy, z nichž vůbec není jasné, co jejich aktéři vlastně provádějí. Ačkoliv v jeskynních obrazech rozpoznáme antropomorfní, možná dokonce lidské figury, nelze jednoznačně určit, zda se chystají lovit nebo tančit. Sebeokův ideální způsob výstrahy nakonec předpokládal založení společenství zasvěcenců, jež by vytvářelo a šířilo příběhy; ty by měly – v podobě mýtů a legend – šanci přežít zánik civilizace, která je vytvořila. Návrh této „trvanlivé zprávy“ je textem, „jenž nemá kód nebo jehož kód už se dávno ztratil”.¹⁰¹ Když se René Clair rozhodl číst malby na stě-

⁹⁹ Tamtéž. 236 s.

¹⁰⁰ Tamtéž. 235 s.

¹⁰¹ ECO, U. Hledání dokonalého jazyka. Přeložila Zora Jandová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. 160 s. ISBN 80-7106-389-4.

nách Altamiry jako vyprávění, musel si ke své četbě nějaký vhodný klíč najít. Jeho vklad do dějin komiksu spočívá v tom, že jej odvodil z komiksových stripů, jimž se tolik obdivoval. Pro nás není ani tak důležité, zda René Clair rozpoznal na stěnách prehistorické jeskyně předchůdce komiksu. Podstatná je především myšlenka, že před každým počátkem se skrývá pra-počátek: obtížně analyzovatelné východisko, trvale přítomné v hlubinách lidské přirozenosti. Lidská mysl je v tomto podání původcem i nositelem odvěké touhy vyprávět příběhy prostřednictvím obrazů, přičemž není příliš důležité, jak tuto v každé době aktualizovatelnou schopnost nazveme. Dokonce už Coulton Waugh, autor vyprávění o zrození komiksu z erupcí žurnalistických vulkánů „žlutého tisku“, naznačoval existenci jistých „předchůdců“. Z důvodů, které již známe, je však odmítl přijmout do rodiny moderních *comics*. Bariéra – vytvořená z kreseb Richarda F. Outcaulta z poloviny 90. let 19. století – mezi starými a moderními stripy povolila pod nápoem „důkazních materiálů“, jež shromáždily desítky badatelů na podporu tvrzení, že původ komiksového stripu leží v mnohem vzdálenější minulosti. Z hlasů řady kritiků Waughovy historie komiksu vystupuje zřetelně rozhořčení, že pisatel rozpoznal podobnost Outcaultových stripů s dílem německých a britských „předchůdců“, avšak neudělal v podstatě nic proto, aby spojil Buschovy, Hogarthovy či Rowlandsonovy obrazové cykly s tím, co se odehrávalo v amerických novinách na sklonku 19. století. Waughův názor na historii evidentně vycházel z jeho pozice autora syndikalizovaného komiksového stripu 30. let; byl součástí programu „komiksového byznysu“, vázaného na určitý typ tiskovin, a tento program se podepsal na podobě jeho dějin. Pozdější kritici už si tento limitující program uvědomují; jsou proto jejich příspěvky nezávislé a tudíž objektivnější? Odpovídají lépe historické pravdě? Když se retrospektivně ohlížíme, jaké stopy zanechala, můžeme prozatím konstatovat, že „protokomiksy“ se promísily s materiály z devadesátých let 19. století, aby vytvořily dějiny rozlámané, diskontinuální. Otázku původu však proto ještě nemusíme předkládat jako nevyhnutelnou výzvu k pátrání po skutečném nebo pravém počátku. Důležitější je sledovat, jakým způsobem jsou prahy původu překračovány, a jak se toto překračování stává legitimním. Následující kapitoly se zabývají tím, co činí prahy různých původů prostupné, ať už je úsilí o zformování pole dějin komiksu motivováno touhou zlomy zacetit anebo zvýraznit (například v podobě „vývojových period“). Jak uvidíme v následující kapitole, koncepci dějin komiksu je možné předestřít v kontextu vývoje reprodukováného obrazu. Ukázkou této strategie bude diagram, jenž dává genezi komiksu do souvislosti s technickým a technologickým pokrokem.

2. Obrazy pokroku

Komiks v rodině grafických umění, technik a technologií.

Názorná historie

Kauzální linie, jež René Clair vedl skrz výšivku z Bayeux, obtáčel jimi Trajánův sloup, a nechal je zmizet v hlubinách pravěkých jeskyní, verifikoval počátkem 90. let Scott McCloud jako nevyhnutelné důsledky své formální definice komiksu, která umožnila zahlédnout tisícileté dějiny autonomní umělecké formy za obrazem jednoho z moderního průmyslových výrobků. Jak už bylo řečeno, jeho kořistnickou definici je třeba považovat především za příspěvek k úsilí o emancipaci *média* komiksu a jeho uznání jako kulturního faktu. O totéž usilovali před několika desítkami let také příznivci filmového umění. Podle Francesca Casettiho byly až do roku 1945 teoretické diskuze o filmu „vedeny především potřebou podpořit nový výrazový prostředek: zdůrazňovaly se jeho možnosti i ve srovnání s jinými druhy umění a opěvovaly se jeho nejlepší výsledky [...]“¹ Námitky proti uznání filmu jako legitimního kulturního faktu poukazyvaly především na to, že jde o pouhý nástroj k reprodukci skutečnosti. Komiksu se podobné výtky netýkají. Narozdíl od filmu nevyžaduje speciální aparát, ani zvláštní materiál, na němž by bylo nutné jej fixovat. Nelze však jedním dechem tvrdit, že k jeho zhotovení stačilo kdykoliv použít kámen, látku nebo třeba papyrus. Možnosti tesaného nebo vyšívaného komiksu jsou rozpoznávány na základě zkušeností s komiksovými stripy z moderních novin. Proto lze *comics*, podobně jako film, považovat za jeden z produktů moderní techniky. I když dějiny komiksu ohraničíme historií knihtisku, bude příběh obrázkových vyprávění představovat více než pět století. Davidu Kunzlemu zabral průzkum dějin tištěného *stripu* čtyři desítky let, jejichž výsledkem je několik značně objemných svazků.

Nás však přednostně zajímají možné syntézy, které složité a dlouhodobé procesy přehledně *zobrazují*. Ideálním nástrojem k vizualizaci „vývoje a proměn“ kresleného stripu v širších souvislostech, například v kontextu tiskových technik a technologií, je časová osa: Kdysi a Nyní může spočinout na jediném vektoru, který směřuje k Příštímú. Časová osa je diagram, který informuje o návaznosti mnoha souběžných procesů; je to zobrazení schopné události formovat a zároveň

¹ CASETTI, F. *Filmové teorie 1945 – 1990*. Přeložila Helena Giordanová. Praha: AMU, 2008. 19 s. ISBN 978-80-7331-143-8.

ukázat diverzifikaci, větvení možností nebo jejich překrývání. Do českého jazyka se slovo *diagram* dostalo z německého *Diagramm*, jež pochází z řečtiny. *Diagramma* znamenalo sice kresbu nebo obrazec, avšak podstatné jméno je odvozené ze slovesa *diagrafo*, tj. kreslit, přepisovat.² Diagram je tedy textem, který zapisuje události maximálně úsporným způsobem; umožňuje přehledně ukázat jisté souvislosti, a jiné zároveň opominout, zanedbat nebo potlačit. Příkladnou aplikací těchto možností je graf, rozkládající se na pětadvaceti posledních stranách knihy esejů o komiksu a kultuře *Strips, Toons and Bluesies*,³ kterou společně připravili profesor washingtonské *School of Art* D. B. Dowd se zakladatelem a redaktorem magazínu *Comic Art* Toddem Hignite. *Chronologii komiksu a grafických umění* (A chronology of comics and the graphic art) spolu s nimi sestavili Melanie Reinert, Gerald Early a Daniel Raeburn. V této kapitole se budu téměř výhradně zabývat touto vizualizací dějin komiksu, která studovaný předmět včleňuje do širší rodiny grafického umění, tiskových technik a technologií. [Příloha 5a, 5b.]

V rodině umění, technik a technologií

Jako každý jiný, používá i tento diagram určité symboly, o jejichž významu nás informuje připojená legenda. Pět barevně i tvarově odlišných ikoněk představuje (1) významné umělce a důležitá díla, (2) pokroky v technologii tisku, (3) vývoj distribučních kanálů a sítí, (4) vizuální inovace a (5) události, jež stojí mimo rámec zkoumané problematiky, avšak s ní nějakým způsobem souvisí. K nim počítají autoři například prosazování autorských práv (ať už to bylo Hogarthovo lobování v anglickém parlamentu v roce 1735, nebo úsilí R. F. Outcaulta z konce 19. století), popartové apropriace komiksových panelů nebo výstavy komiksových stripů ve významných muzeích a uměleckých galeriích.

Největší část informací v pětadvacetistránkové *kronice* je věnována významným autorům a klíčovým realizacím; avšak téměř každý symbol tohoto druhu je doprovázen ikonkou představující progresivní změny ve vývoji reprodukce obrazu: od tiskařského lisu přes jeho mechanická zdokonalení až k elektronickým a digitálním zařízením, včetně osobních počítačů. Vývoj reprodukční techniky probíhá v těsném sepětí s vývojem komiksu: inovace v oblasti tiskových technik stojí u

² REJZEK, J. Český etymologický slovník. Voznice: Leda, 2001. ISBN: 80-85927-85-3.

³ DOWD, D. B., HIGNITE, T. Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture. New York: Princeton Architectural Press, 2004. 82 – 106 s. ISBN 978-1-56898-621-0.

zrodu nových distribučních kanálů a tyto stále se větící sítě opět podněcují vývoj nových technologií. Techniky a technologie se velmi často zaměňují, ačkoliv nejsou významově totožné. Francouzský sociolog Marcel Mauss říkal, že všechno je technika; všechno násilné i trpělivé působení lidí na vnější svět. Jenže *ne všechna technika je technologie*, upřesňují Fernand Braudel a Jean-Jacques Salmon. „*Technologie je prodloužením a završením techniky; není ani jejím ekvivalentem, ani její náhradou.*“⁴ Odkazuje k teoretickému vědění, a zároveň ukazuje na své důsledky, na to, čemu má sloužit: politickým, ekonomickým nebo kulturním institucím. Technologii obvykle vztahujeme ke konkrétním aplikacím vědeckých poznatků v nějaké speciální oblasti techniky; mluvíme o technologii materiálů nebo počítačů. „V širším smyslu je to systematické použití racionálního vědění na praktické úkoly, čímž se rozumí, že v tomto racionálním vědění už od sebe nelze oddělit vlastní vědecké a vlastní technické poznatky.“⁵ *Chronologie komiksu* neukazuje jakékoliv techniky a technologie, ale pouze ty, jež souvisí s produkcí, reprodukcí a distribucí vizuálních obrazů. Nejstarší způsoby mechanického rozmnožování obrazů pochází z éry před strojovou výrobou a organizovaným průmyslovým systémem; z těchto *technik* grafického umění se pod vlivem vědeckých poznatků (z laboratoří, dílen i továren) stávají *technologie*, které nepřetváří pouze věci, ale také povahu jednotlivých lidí i celých společností. V tomto procesu krystalizuje komiks; a je to krystal tekutý, stále připravený změnit podobu. Na poslední stránce *chronologie*, která zároveň představuje první dekádu nového tisíciletí, odkazují symboly označující pokrok v oblasti tisku především k internetovým prezentacím, jež namísto tiskového výstupu předkládají nové druhy temporalizovaných obrazů na pomezí komiksu a animace.

Nabízí se zde zajímavé srovnání tohoto diagramu s vizualizací dějin v knize *Jak rozumět komiksu*. Scott McCloud načrtl časovou osu jako znázornění důsledků plynoucích z jeho formální definice, která může komiks dovést „daleko do budoucnosti a taky daleko do minulosti, až za jeho umělý `počátek` v roce 1896, kdy vznikl `Žluťásek` (The Yellow Kid)!“⁶ V jedné z McCloudových vizualizací se *časová osa* sekvenčního umění stává železnicí, po níž se lze vydat za poklady starověkého komiksu. [Příloha 6.] Zatímco (budoucí) možnosti jsou „od počátku

⁴ SALMON, J. – J. Technologický úděl. Ivana Holzbachová. Praha: Filosofia, 1997. 66 – 67 s. ISBN 80-7007-097-8.

⁵ Tamtéž. 68 s.

⁶ MCCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 199 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

věků nekonečné“, původ komiksu je od zrození *Žlutého kluka* vzdálen více než tři tisíce let. Je zřejmé, že na této trase zůstává rok 1896 centrálním bodem, který nelze vymazat. *Chronologie komiksu* z knihy *Strips, Toons, and Bluesies* je oproti McCloudově přímé dráze spíš širokým proudem různorodých událostí, vzájemně provázaných stejně různorodými vztahy. Letopočet 1896, upozorňující na příchod Outcaultova *Žlutého kluka*, zde samozřejmě najdeme také; je však součástí symbolu (pro významné umělce a klíčové realizace), který si nenárokuje výsadní postavení. Rozhodně je mnohem menší, než ikona uvádějící o půl století dříve „extrémně produktivní kariéru“ francouzského karikaturisty Chama⁷. Prázdná místa mezi jednotlivými symboly *chronologie* by jistě bylo možné zahustit množstvím dalších odkazů. Zatímco tiskovina, v níž byl diagram publikován, si vyžádala jistá omezení, v elektronickém formátu, a s využitím hypertextových odkazů, by se stručná názornost grafu mohla rozrůst do podoby rozsáhlé encyklopedie, v níž by se *comics* – jako jediný a jedinečný úběžník mnoha různých nápadů, objevů a vynálezů – mohl už docela rozplynout.

Kolébka němá a nehybná

Vedle polygrafie, fotografie, filmu a elektronických médií, které jsou v *chronologii komiksu* výrazně přítomné, zůstávají překvapivě stranou zájmu technologie záznamu a reprodukce zvuku. Autoři komiksových stripů z konce 19. století přitom o reprezentaci nejrůznějších akustických jevů nepochybně usilovali; přinejmenším stejně jako o znázornění pohybu. *Chronologie komiksu* je však orientována na grafické techniky a vizuální obrazy: proto je její počátek vyznačen rokem 1380 a nejstarším na Západě známým dřevořezovým štočkem *Le Bois Protat*. Matrice, která sloužila k potiskování látek, o několik let desítek let předchází nejstarší *stripy*, jež David Kunzle shromáždil v prvním svazku svých dějin.⁸ Jeho *kronika komiksu* začíná objevem pohyblivé sazby v polovině 15. století. Komiks samotný představuje „hybridní formu, zčásti verbální a zčásti obrazovou, přičemž vizuální složka je rysem hlavním.“⁹ Vizuální obrazy, jejich technické zpracování a možné využití – i tak bychom mohli charakterizovat *chronologii komiksu a grafic-*

⁷ Vlastním jménem Amédée de Noé (1818 – 1879).

⁸ KUNZLE, D. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheets from c. 1450 to 1825*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1973. ISBN 978-0520018655.

⁹ Tamtéž. 2 – 3 s.

kých umění. Poměrně široké souvislosti, v nichž se obrazy stávají potiskem na látky, biblickými ilustracemi, kreslenými vtipy, ilustrovanými příběhy, komiksovými stripy nebo animovanými filmy, umožňují autorům přiřadit k symbolu, pro „pokroky tiskových technologií“ nejen Muybridgeovy snímky běžícího koně, ale také polotónový proces a ultrafány Earla Hurda. Tyto tři ostrůvky není obtížné spojit do jediného souostrovní, na jehož území začíná kolem poloviny 19. století vzkvétat nová populace komerčních grafiků a ilustrátorů. Vyjdeme-li koncem 70. let od chronofotografií Étienne-Julese Mareyho, exponovaných na jedinou skleněnou desku a (později) proužek papírového filmu, můžeme říci, že to byly právě tyto analýzy spojitého pohybu, spíše než Muybridgeovy studie, jež rozšířily rejstřík výrazových prostředků užívaných tvůrci ilustrovaných seriálů. Příkladem rané aplikace poznatků, jež mohla kreslířům zprostředkovat chronofotografie, je karikatura A. B. Frosta *Kluzký den*, publikovaná v roce 1883. [Příloha 7.] Představuje sérii marných pokusů pána v dlouhém zimníku a v cylindru, udržet se v důstojně vzpřímené poloze na zledovatělém chodníku. V jednom okamžiku se jeho podkluzující nohy zmnoží do vějíře, jaký známe z pozdějších futuristických maleb. Běžící kůň na nich nemá čtyři nohy, „má jich dvacet a jejich pohyby jsou trojúhelné.“¹⁰ Karikaturisté se zabývali především rozšiřováním a zároveň kodifikací grafických konvencí, sloužících k reprezentaci pohybové dynamiky ve statických obrazech. Jednalo se především o takzvané *pohybové linky* (motion lines), jež jsou nepostradatelné pro znázornění dráhy a směru pohybujících se předmětů. Dalším mezníkem v práci ilustrátorů se stal počátkem 80. let polotónový proces, který se konečně po desítkách let úprav dal využít v průmyslové výrobě; tato reprodukční technologie disponovala potenciálem změnit vzhled obrázkových magazínů. Stále početnější armáda komerčních grafiků mohla díky polotónovému procesu vytvářet působivé obrazy s barevnými škálami. Hlavním zaměstnavatelem výtvarníků byl polygrafický průmysl – dokud jim průsvitky, patentované v roce 1914 jako součást Bray-Hurdova procesu, neotevřely zcela nové možnosti ve studiích, vyrábějících animované filmy. Napohled tak odlišné jevy – chronofotografie, polotónový tisk a ultrafány – se tedy mohly společně podílet na kariéře mnoha tehdejších kreslířů a výtvarníků.

Chronologie komiksu a grafických umění upozorňuje na souvislosti přesahující hranice tradičně vymezených disciplín: napovídá zárodky příběhů, které lze roz-

¹⁰ BOCCIONI, U. Futuristické malířství: Technický manifest. (1910) In MICHELI, M. DE *Umělecké avantgardy dvacátého století*. Přeložil Vladimír Mikeš. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1964. 325 s.

vinout a provázat s ostatními. Některé vazby naznačují sami autoři, když symbolické ostrůvky spojují tenoučkými liniemi. Jeden konzistentní úsek například ukazuje začátky kariéry Charlese Philipona, zakladatele pařížského ochodu karikaturami a ilustrovaného politického listu *La Caricature*. Protipólem těcho mikrohistorií jsou makrohistorické kauzální linie. Skrze některé ostrůvky významných realizací a technických novinek prochází cesty, jimiž se podle autorů grafu ubíral vývoj undergroundového a afroamerického komiksu a také animace.

Cesta animace

Vydáme-li se po stopách *vývoje animace*, bude naším východiskem symbol ozubeného kola, označený rokem 1877. Tehdy Charles Reynaud sestrojil praxinoskop¹¹ a Eadweard Muybridge vyfotografoval několik fází pohybu běžícího koně. Na cestě k prvním soustavným pokusům s filmovou animací (1910–1920)¹² protíná vývojová linie Edisonův kinetoskop (1891) a také ikonu symbolizující inovace v komiksech první dekády 20. století: tehdy už *stripy* s jistotou používaly bubliny a rámované panely, členící vyprávění na samostatné scény, podobné filmovým storyboardům.¹³ V těsné blízkosti míjí „cesta animace“ symbol pro „vývoj distribučních kanálů a sítí“, který upozorňuje na fenomén „chalk talks“. Autoři *chronologie* jej spojují s „ilustrátory a karikaturisty od Thomase Nasta až k Winsoru McCayovi, [kteří] vystupují na přednáškách a vaudevillových představeních, kombinujících rychlé kreslení s vtipným vyprávěním [a] proměňují se v showmany.“¹⁴ Tento ostrůvek, ležící nedaleko trasy vývoje animace, je třeba podrobněji prozkoumat. Při bližším pohledu nejprve zjistíme, že jej neobývají jen karikaturisté; *chalk talks* byly (a stále být mohou) veřejné přednášky, instruktáže nebo zkrátka

¹¹ Ačkoliv nešlo o první zařízení, které umožnilo sledovat kratičké série sousledných obrázků, způsobem projekce Reynaud předznamenal jednodušší filmové systémy. Viz BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K. Dějiny filmu. Přeložili Helena Bendová, Jan Bernard, Michal Bregant, Zdeněk Holý, Vít Janeček, Petr Kubica, Taťána Marková, Markéta Šerá, Martin Škarpa a Stanislav Ulver. Praha: AMU, Lidové noviny, 2007. 24 s. ISBN 978-80-7331-091-2.

¹² DOWD, D. B., HIGNITE, T. Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture. New York: Princeton Architectural Press, 2004. 97 s. ISBN 978-1-56898-621-0.

¹³ A to s vědomím a navzdory skutečnosti, že první storyboard pro animovaný film je v tomto diagramu připisován Waltu Disneymu a datován koncem 20. let. Tamtéž. 96 s.

¹⁴ Tamtéž. 93 s.

výklady doprovázené křídovými náčrtky, jaké čas od času provozovali vědci, například Albert Einstein, nebo velmi často učitelé v nejrůznějších typech škol. V souvislosti s vývojem animovaného filmu však zdaleka nejdůležitější součástí *chalk talks* byla zmíněná rychlost provádění kresby, která dala jméno oblíbenému varietnímu formátu *bleskového kreslení* (lightning sketch act). Donald Crafton charakterizoval *umění bleskových skic* jako typickou viktoriánskou zábavu, která se koncem 19. století přesunula ze soukromých salonů na pódia vaudevillů.¹⁵ Byla populární v Anglii, ve Spojených Státech a znalo ji i středoevropské publikum; například v roce 1900 vystupoval ve Vídni John Hamilton v představení anoncovaném jako „comik quick painters act“.¹⁶ Na dochovaném plakátě se Hamilton vypočetl jako klaun s nalíčeným obličejem, v příliš volném obleku a obrovských botách, který s rukama od barev řádí v kulisách malířského ateliéru. V polovině 90. let 19. století však už kreslíři nepředváděli své umění výhradně před zraky přítomného publika, ale stále častěji také před filmovou kamerou. Zájem tehdejších kameramanů o atraktivní produkce „bleskových skic“ nabízí vysvětlení šestnáctileté prodlevy mezi zavedením filmového média a první kreslenou animací, která představila hrdiny komiksových stripů na stříbrném plátně. Ačkoliv je komiks obvykle považován za přímého předchůdce filmové animace, mezi *stripy* z 90. let a snímky z počátku První světové války, se vklínily příběhy křídových kreseb. [Příloha 8.]

Čáry před objektivem

Raná kinematografie z komiksů bezesporu těžila. Důkaz najdeme hned v samotných počátcích: snímek Louise Lumiéra *Pokropený kropič* z roku 1895, považovaný za první filmový gag, vychází z *kresleného proužku*, který koncem 80. let publikoval francouzský přírodovědec a karikaturista Georges Colomb. Také ve filmech Edwina S. Portera se o dekádu později vystřídal nejrůznější moti-

¹⁵ CRAFTON, D. Before Mickey. The animated film 1889–1928, Chicago, London: The University of Chicago Press, 1993. 48 s. ISBN 0-226-11667-0.

¹⁶ Podle Petra Štembery „[š]lo o oblíbené varietní číslo a do jisté míry i o parodii na malířské umění ze všech stran obecně zpochybňované.“ ŠTEMBERA, P. Plakát v Evropě / Evropa na plakátech. Praha: Pražská edice, Uměleckoprůmyslové museum v Praze a Archiv hlavního města Prahy, 2009. 21 s. ISBN 978-80-86239-17-0.

vy vypůjčené z komiksových *stripů*,¹⁷ které představovaly především zdroj snadno identifikovatelných hrdinů. Před filmovou kamerou tehdy dováděly postavičky přeřazené z komiksů Richarda Outcaulta nebo Winsora McCaye; vždy se však jednalo o záznam vystoupení živých herců. Komiks sice poskytoval rodícímu se narativnímu filmu nepřehlednou zásobárnu gagů, avšak jeho výrazové prostředky – grafické symboly, fixované ve statických obrazech na stránkách novin – mohly stěží soupeřit s živelnou proměnlivostí linií, vznikajících při *rychlókreslířských* produkcích. Podobu těchto populárních vystoupení, během nichž se svižně skicované obrazy přetvářely přímo před očima žasnoucího a pobaveného publika, známe nejen z filmových záznamů. V roce 1897 zachytil klíčové okamžiky typického představení „bleskových skic“ Edwin Lutz v sérii pěti kreseb. Nejprve vidíme kreslíře před čistou plochou papíru, napjatého na malířském stojanu. Na dalším obrázku se umělec dává do práce; podle dramatického nakročení se zdá, že kreslí velmi rychle. Jeho první skica představuje moře, brázděné při západu slunce jachtami. Ze stěžňů plachetnic se náhle stávají vrcholky stromů a na kraji zbrusu nového lesa vyrostle chaloupka – jen proto, aby se vzápětí proměnila v bicykl. Kruh, který jsme zprvu považovali za slunce, je nakonec cyklistovou hlavou v čepici se štítkem¹⁸. Podobná představení, při nichž se sotva naskicovaný motiv „bleskově“ a především plynule proměnil v docela jiný, byla pro první filmaře mnohem přitažlivější, než statická zobrazení komiksových stripů. Filmová kamera také umožnila spojit prostý záznam vznikající kresby s montážními triky. Například ve snímku *Očarovaná kresba* (Enchanted Drawing) z roku 1900 nejprve sledujeme mladého Jamese S. Blacktona při kreslení karikatury mužského obličeje. Zastavení kliky přístroje umožní kreslíři „vyjmout“ právě naskicovanou láhev a sklenici jako skutečné trojrozměrné objekty, nalít tekutinu z láhve do sklenice a nakonec – opět díky stop-triku, podobnému těm, jež s úspěchem používal Georges Méliès – proměnit oba předměty zpět v kresbu. Blackton tehdy nestál před kamerou poprvé. Už v roce 1896, když byl jako reportér *Evening Worldu* vyslán na veřejné předvedení Edisonova vitaskopu, jej během interview slavný vynálezce požádal o portrétní skicu. Odvedl Blacktona do ateliéru, kde vznikl snímek podobný těm, jaké natáčeli Lumièrovi kameramani nebo Georges Méliès. Ve svých

¹⁷ Adaptace komiksů R. F. Outcaulta (Buster Brown, 1903–1904) a Winsora McCaye (Dream of a Rarebit Fiend, 1906).

¹⁸ LUTZ, E. The Lightning Sketcher, Life, 15. 4. 1897. O třiatřicet let později E. Lutz napsal a vydal příručku Animated Cartoons, kterou Walt Disney a Ub Iwerks používali jako průvodce technikou animovaného filmu.

vlastních experimentech s využitím stop-triků nakonec Blackton ustoupil zcela mimo záběr a nechal křídové obličejce, aby se chvíli pitvořily docela samy.¹⁹ James S. Blackton nebyl jediný kreslíř, který se koncem století poohlížel po uplatnění ve zbrusu novém médiu. Když v březnu 1904 dostal autor populárních ilustrací a stripů Richard F. Outcault, někdejší Edisonův zaměstnanec, příležitost předvést své umění před filmovou kamerou, naskicoval *Bustera Browna*²⁰ na velký arch papíru, upevněný na malířském stojanu. Přesně tak, jak si počínal při vystoupeních před publikem, žádostivým spatřit, jak oblíbené kresby vznikají. Podobná představení, při nichž používal barevné křídly i hudební doprovod, provozoval také Winsor McCay. Filmová kamera a projekční plátno představovaly pro tohoto kreslíře s obdivuhodnou prostorovou představivostí především příležitost k dalšímu rozšíření úspěšných vystoupení. Když byl 8. dubna 1911 uveden McCayův první pokus s filmovou animací – snímek *Malý Nemo* (Little Nemo) – předcházel animované sekvenci hraný, Blacktonem režírovaný prolog. Krátké a humorné vyprávění o tom, jak náročný podnik vznikal, bylo určené pro diváky, kteří snímek shlédli při premiéře. Kreslenou část *Malého Nema* už několik dní poté zakomponoval McCay do vlastního živého vystoupení v newyorském *Williams's Colonial Theater*, při němž byl pánem celé situace²¹. Jestliže předtím kresba oživila pod jeho rukama, nyní mohla vést – pochopitelně pod dohledem svého stvořitele – víceméně samostatný život. Ačkoli není pravda, že šlo o první pokus rozhýbat kresby, jak sebevědomě hlásal úvodní titulok snímku *Malý Nemo*, McCay dokázal převést do filmového média kresbu z vlastního komiksu, aniž by ji byl nucen nějak modifikovat. To musel uznat i Émile Cohl, který později s hořkostí sledoval, jak jsou mnohé jím vyvinuté postupy připisovány americkým rivalům.²² McCay po úspěchu *Malého Nema* adaptoval pro animovaný film během

¹⁹ Snímek *Humorous Phases of Funny Faces* z roku 1906 je sice kombinací filmového záznamu vznikající kresby s animovanými sekvencemi, avšak fyzická přítomnost tvůrce zde ustupuje do pozadí.

²⁰ Hrdina seriálu, který Outcault kreslil pro *New York Herald* od května 1902. Podobně jako Mickey Dugan, také Buster byl schopný dealer nejrůznějšího zboží – od cigaret až po dětské botičky.

²¹ McCayova role stvořitele-magika je nejzřetelnější v programu z roku 1914, kdy s bičem v ruce vydával příkazy, které kreslená dinosauřice Gertie více či méně ochotně plnila.

²² Donald Crafton získal z pozůstalosti Émile Cohla novinový výstřižek zprávy z roku 1933, referující o smrti Pata Sullivana, „tvůrce populárního kocourka Felixe, ale také animovaného filmu vůbec.“ Na okraj výstřižku připsal rozhořčený Cohl poznámku: „Sullivan 'vynalezl' animaci deset let po mně!“ CRAFTON, D. Before Mickey. The animated film

roku 1912 jednu z nočních můr ze svého vlastního komiksového seriálu *Dream of the Rarebit Fiend*. Realizace snímku známého jako *How a Mosquito Operates* byla ještě o poznání náročnější, než první pokus. Pro svůj třetí animovaný film (s dinosauřicí Gertie) si McCay najal pomocníka, aby pozadí rozkreslil na samostatné listy. Přesto práce zabraly několik měsíců. McCay ohlásil zahájení projektu na podzim roku 1912, ale výsledek představil teprve v únoru 1914. Další animace si vyžádaly ještě větší počet pokreslených papírů a ještě více času na dokončení. Tehdy už však byly k dispozici nové pomůcky a postupy vyvinuté Johnem Brayem a Earlem Hurdem. Výrobní proces se díky ultrafánům nesmírně urychlil a animovaný film zamířil z vaudevillových pódíí do nově vznikajících kin.

Časovou prodlevu, která dělí počátky filmového média od prvního pokusu převést komiksový strip do animovaného filmu, bychom snad mohli vysvětlit náročností celého podniku. Taková odpověď však není zcela uspokojivá; ne všechny rané animace vyžadovaly, tak jako snímky Winsora McCaye, zhotovení velkého množství kreseb, z nichž každá se mírně lišila od předcházející. Émile Cohl nebo James S. Blackton znali papírkové loutky, složené z pohyblivých částí, a tedy i způsob, jak v době před objevem průsvitek obejít pracné kreslení mnoha tisíc sousledných obrázků. Prodlevu nejspíš způsobily narativní konvence, užívané v tehdejších komiksových *stripech*. S výjimkou Winsora McCaye nebo Émile Cohla se žádný z karikaturistů přelomu 19. a 20. století nijak důsledně nepokoušel pohyb analyzovat. Naprostá většina výtvarníků dávala přednost tzv. výstižným okamžikům, vyjadřujícím *podstatu* určité události, anebo znázorňovala pohybující se předměty a postavy prostřednictvím konvenčních grafických symbolů. Tyto standardizované postupy obrázkového vyprávění však nebyly pro tvůrce raného filmu – ve srovnání s živelnými a plynule se proměňujícími „bleskovými skicami“ – nijak zvlášť přitažlivé.

Sekvence v éteru

Vydáme-li se po krátké prohlídce ostrůvku „chalk talks“ znovu na cestu, která v *chronologii komiksu* vyznačuje vývoj animace, setkáme se v roce 1919 s Messmerovým a Sullivanovým kocourkem Felixem. Zřejmě díky schopnosti oddělovat bez újmy různé části těla, především neobyčejně tvárný ocásek, byl v roce 1928

1889–1928. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1993. 59 s. ISBN 0-226-11667-0.

vyslán americkou společností RCA do éteru. Mezi prvním pokusným televizním přenosem a pravidelným vysíláním ve Spojených Státech však uplynuly ještě dvě desetiletí. Televize pak pro komiksovou industrii představovala především další distribuční kanál následných a souvisejících produktů.

Velice krátkou, ale zajímavou epizodou, se na přelomu 40. a 50. let staly tzv. *telekomiksy*. Dvojice animátorů ze studia Walta Disneyho, Dick Moores a Jack Boyd, založila v roce 1942 společnost, která pro televizi vyráběla patnáctiminutové pořady, složené z několika krátkých příběhů. Spočívaly v tom, že se před kamerou postupně objevovaly kresby, doprovázené dramatickým komentářem. Z dochovaných ukávek z přelomu 40. a 50. let je zřejmé, že šlo o kresby ve stylu dobových detektivních a fantastických komiksů. Mimo nechtěného humoru nám dnes tyto černobílé pořady ukazují především to, jak nové médium těžilo ze zavedených formátů. Když autoři hledali pro televizi přitažlivý program, spojili rozhlasovou hru s komiksovou ilustrací. Životnost telekomiksů však byla velmi krátká: na obrazovkách je brzy vystřídaly animované filmy a komiksu zůstaly stránky novin, sešitů a knih. A to až do poloviny 80. let, kdy hegemonii němých, statických a tištěných sekvencí začaly ohrožovat multimedialní formáty. Osobní počítač, vektorové kreslicí programy a rastrové editory výrazně změnily jak oblast produkce, tak i způsoby distribuce komiksu. *Chronologie komiksu* tyto události zachytila vazbou vedoucí od prvního PC firmy IBM (1981), přes sázecí a montážní software, až k prvním prezentacím webových komiksů v polovině 90. let. Diagram v tomto ohledu konzistentně naplňuje záměr ukázat historii reprodukovatelných obrazů a jejich možná užití. Ne všechny možnosti jsou vnímány jako jednoznačný přínos. Zřejmě první varování před úskalím multimedialních technologií vyslovil v souvislosti s tvorbou komiksu Will Eisner, který polovině 80. let vydal brožuru *Comics and Sequential Art*,²³ která se stala nesmírně oblíbenou příručkou mnoha adeptů tohoto řemesla. Vydání z roku 1990 doplnil Eisner kapitolou o počítačích a komiksu v elektronickém formátu. Podotýká v ní, že nové technologie vždy představovaly pro umělce výzvu. S nástupem výpočetní techniky se otevírají nejen nové možnosti při zpracování hotových předloh a předtiskové přípravě, ale objevují se také jistá omezení, jež toto prostředí přináší. S předdefino-

²³ EISNER, W. *Comics and Sequential Art*. Paramus: Poorhouse Press, 1985. Kniha je kompendiem esejů, publikovaných nejprve v seriálu *The Spirit*, a přednášek, proslavených v rámci kurzu „Sekvenční umění“, jež Eisner vedl na *Škole vizuálních umění* (School of Visual Arts) v New Yorku. O popularitě této knihy svědčí téměř tři desítky pozdějších vydání.

vaným a tudíž omezeným nastavením grafických programů, jejichž technicky dokonalé nástroje umožňují bez obtíží zvládnout perspektivu, kreslení křivek a vytváření oslňujících barevných kombinací, číhá na umělce hrozba jisté unifikace.²⁴ S nástupem počítačů se v ohrožení ocitají též statické sekvence komiksových stripů. Hrozící nebezpečí se snažil zažehnat Scott McCloud v poslední kapitole své knihy *Reinventing Comics*.²⁵ Nekonečné plátno (infinite canvas), rozprostírající se „za“ okénkem počítačové obrazovky, sice nabízí komiksovým obrazům nové možnosti; ty však podle McClouda nejsou neomezené. Komiks především musí zůstat *zátiším*: mlčenlivým a pasivním společníkem, který ožívá pod doteky lidských rukou. Zvuk ani pohyb není třeba generovat technickými prostředky; *vplíží* se do naší mysli během čtení jako „vedlejší produkt vzájemného působení“²⁶ statického textu a obrazu a dynamické mysli čtenáře.

Součástky neznámého stroje

Podobné záповědi nemají v *chronologii komiksu a grafických umění* místo; tento diagram ukazuje svůj „předmět“ jako jeden z mnoha formátů, v nichž našly dvourozměrné vizuální obrazy uplatnění. To, že se jednalo o tištěné obrazy, nevyplývá z žádných nároků nebo potřeb komiksového stripu, ale z povahy, formy a vlastnosti použitých obrazů, jež jsou vždy determinovány technikou a technologií. Když se ženevský pedagog a umělec Rodolphe Töpffer rozhodl počátkem 30. let 19. století publikovat své kreslené příběhy, využil k reprodukci tehdy ještě novou tiskovou techniku, Senefelderovu litografii. Umožnila mu přenášet na kámen původní kresby tak, že nemusel upravovat ručně psané recitativy. Náklady Töpfferovy „kreslené literatury“, ačkoliv to byly příběhy velmi žádané, a ještě za jeho života se staly předmětem neautorizovaného kopírování, dosahovaly nejvýš 800 kusů. Poptávka po tiskovinách neustále narůstala; koncem 80. let ji uspokojovaly vylepšené kamenotiskové rychlolisy, které dokázaly tisknout 500 archů za hodinu. Výkon těchto strojů byl omezen působením setrvačných sil přímočaře se pohybujícího kamene, a jedinou cestu ke zvýšení výkonnosti tedy představoval rotační pohyb. Princip takového stroje byl znám poměrně dlouho, dokonce dříve, než britský chemik, překladatel, novinář a vynálezce William Nicholson patento-

²⁴ Tamtéž. 161 s.

²⁵ McCLOUD, S. *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: HarperCollins, 2000. ISBN 0-06-095350-0.

²⁶ „Komiks v digitalizovaném prostoru musí zůstat nehybným a němým.“ Tamtéž. 229 s.

val v roce 1790 „*stroj k potiskování papíru, plátna, bavlny, vlněných látek a jiných věcí užitím špalíků, forem, liter, desek a originálů pevně přichycených na povrchu válce.*“²⁷ Tiskové stroje s takto upevněnou sazbou sice fungovaly, ale jejich konstrukce byla tak složitá, že je prakticky nebylo možné používat. Teprve o více než půl století později začaly americké a francouzské firmy stavět rotační tiskové stroje, které využívaly kovové (většinou zinkové) formy. Současně s nimi se němečtí konstruktéři pokoušeli upravit solenhofenský vápenec do tvaru válce; těchto experimentů však museli kvůli tíze a křehkosti kamene zanechat. Princip rotačního tisku zkrátka mohl v jedné chvíli vést ke katastrofě, podruhé do slepé uličky a do třetice k nějakému žádanému a lukrativnímu výrobku. Přímo se zde nabízí analogie s komiksovým stripem, jehož „součástky“ byly známy dlouhá staletí, ale geniálního konstruktéra se měly dočkat až v osobě Richarda F. Outcaulta, který z nich sestavil dokonalý stroj na úspěch, slávu a peníze. Součástky, které dal v roce 1896 dohromady, byly skutečně obstarožní: mluvící obláčky – tiskací písmena rámovaná smyčkou – které se nepoužívaly celá desetiletí, a kresby pevně zakořeněné v tradici satirické kresby 19. století. Výsledky učinily z Outcaulta skvěle placeného ilustrátora, který si nikdy nedělal iluze o svých uměleckých schopnostech: „Jsem ten nejhorší umělec v okolí Park Row,“²⁸ nechal se slyšet před reportéry v roce 1896. Podle jedné z nejvytrvalejších legend v dějinách komiksu významně přispěl k Outcaultovu úspěchu (a zároveň k triumfálnímu návratu bublin) strip *Yellow Kid and his New Phonograph*, publikovaný v newyorském *Journalu* v říjnu 1896. [Příloha 9.] *Žlutý kluk* Mickey Dugan v něm inzeroval Edisonův fonograf jako zábavnou hračku plnou překvapení. Cestu fonografu z dílen v Menlo Park přirozeně doprovázela, jako téměř každý nový produkt, reklamní kampaň. V tomto případě však nebylo nijak lehké navrhnout, co mají eventuální kupci od přístroje očekávat. Třebaže se určité užití nabízelo, nemuselo být ještě tím správným příběhem, jenž vytvoří úspěšný výrobek: původní záměr anoncovat fonograf jako spolehlivý a bezchybný záznamník se stal mnoha raným výrobcům osudný. První fonografické nahrávky skutečně nebyly nijak kvalitní; například záznam Otčenáše, pořízený počátkem 90. let, musel být opatřen štítkem

²⁷ BARTÁK, J. Z dějin polygrafie. Tisk novin a časopisů v průběhu století. Olomouc: Votobia, 2004. 38 s. ISBN 8072202030.

²⁸ WALKER, B. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, 2004. 30 s. ISBN 0-8109-4970-9.

s vytištěným textem modlitby.²⁹ Navzdory nízké kvalitě záznamu se všeobecně soudilo (až na několik škarohlídů varujících před nenapravitelným poškozením sluchu), že fonograf je ohromný vynález. Na noční košili Outcaultova sirotka mohli čtenáři *Journalu* v roce 1896 spatřit toto tvrzení v podobě nápisu „DE FONOGRAF IS GREAT INVENTION“. K poslechu vyzýval *Žlutý kluk* nápisem „LISTEN TE DE WOIDS OF WISDOM WOT DE PHONOGRAFF WILL GIVE YER“. Ačkoliv Edisonův přístroj nakonec uspěl především jako „zábavný společník“, myšlenka používat fonograf k záznamu rozhovorů a rozprav nebyla nikdy zcela opuštěna; v roce 1910 dokonce Edisonova společnost vyrobila krátký hraný snímek *The Stenographer's Friend*³⁰, v němž se fonograf představil jako nenahraditelný pomocník vyčerpané sekretářky.

Oživený zájem o použití fonografu v kancelářské rutině se objevil v souvislosti s prací reportérů, kteří používali různé varianty Pitmanova těsnopisu. Ačkoliv byly techniky rychlého záznamu řeči známy dlouho před jeho knihou *Stenographic Sound-Hand* (1837), autor zdůrazňoval, že tento systém se jako vůbec první zakládá výhradně na fonetice (fonetické angličtině). Pitman svůj systém prezentoval jako *fonografii* (phonography), psaní zvuku. Jeho americký konkurent a bývalý žák Andrew Jackson Graham dokonce používal (od roku 1858) pojem *phonograph*; mínil jím zároveň „grafické či psané znaky vokálních elementů“ i psaní za použití takových znaků.³¹ Jeho fonografie představovala propracovanou metodu záznamu řeči. Zakládala se na důvěře v možnost automatizovat a standardizovat lidské smysly: běžící ruka (running hand) fonografie se měla stát citlivou ručičkou systému, který vibrující akustické vlny promění v to, na čem skutečně záleží: na řádce smysluplného textu.

Také kresby otiskované v novinách a magazínech tehdy promlouvaly prostřednictvím textu vysázeného v několika řádcích pod obrázkem. Bylo už mnohokrát zmíněno, že dávno předtím slova levitovala přímo v obrazech – v blízkosti pupků, rukou a (později) úst jednotlivých postav. Jenže to, co se objevilo v komiksech na konci 19. století, se v něčem mělo nápadně lišit od rozvinutých středověkých

²⁹ KOENIGSBERG, A. The Birth of the Recording Industry. The Muse's Muse [online]. poslední revize 20.9.2009 [cit.2009-09-20]. Dostupné z: <<http://www.musesmuse.com/recording-art.html>>.

³⁰ *The Stenographer's Friend; Or, What Was Accomplished by an Edison Business Phonograph*. Edison Manufacturing Company, 1910.

³¹ GITELMAN, L. *Scripts, Grooves, and Writing Machines. Representing Technology in the Edison Era*. Stanford: Stanford University Press, 1999. 24 s. ISBN 0-8047-3827-6.

kartuší nebo obláček s vepsanými literami z viktoriánských karikatur. Vzhledem k tomu, že narativní i dialogické texty rámované balónovitou linií byly předními evropskými i americkými karikaturisty koncem 19. století odmítnuty jako stará veteš, jeví se následná expanze používání bublin v komiksových obrazech jako „malý zázrak“. Podle Thierry Smolderena se „v několika málo přelomových letech myšlenka spojení bublin a sekvenční narace stala natolik atraktivní, že naprostá většina materiálu, prezentovaného kolem roku 1903 v humoristických přílohách, byla založena na této interakci.“³² Tento malý zázrak bude možná ještě o něco menší, uvědomíme-li si, že před fonografem existovala fonografie: pokus učinit z lidského těla médium schopné proměnit lidský hlas v písmena. Výsledky práce profesionálních fonografistů vynesly během několika desetiletí na světlo neočekávané problémy, spojené se zápisem mediovaných zvuků. Zachytit mluvené slovo *černé na bílém* nebylo zdaleka jednoduchou záležitostí, k níž stačilo (během velmi krátké doby, jak adeptům fonografie slibovaly studijní materiály) zvládnout určitou sadu pravidel. Ukázalo se, že fonografista řeč nejen zaznamenává, ale také spoluvytváří³³: re-produkční mechanismus fonografie, navzdory mnoha vytříbeným a promyšleným postupům, nebyl samozřejmě nijak mechanický.

Senátní reportér D. F. Murphy na *Prvním mezinárodním kongresu těsnopisu* (International Shorthand Congress), který se konal v Londýně v roce 1887, prohlásil, že zaznamenané debaty jsou v jistém smyslu publikovány v doslovném znění (verbatim), ovšem nikoliv s do očí bijícími gramatickými chybami nebo s občasným přeřeknutím. Přesto, tvrdil Murphy, nejsou těsnopisné záznamy „nijak zestručňovány nebo stylizovány.“³⁴ Murphyho ujištění nemohlo zakrýt pochybnosti,

³² SMOLDEREN, T. Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon. In *Comic Art*, roč. 8, Oakland: Buenaventura Press, 2006. 91 – 92 s. ISSN 1542-7447.

³³ Teprve v 80. letech 20. století prokázal William Marslen-Wilson, že dokážeme rozpoznat slovo, ještě než ho mluvčí dořekne. Přístup k určitému lexikálnímu heslu se nám tedy otevírá dříve, než dozní odpovídající fyzický stimul. V jednom z prvních experimentů, které měly tento jev dokázat, dostaly testované osoby za úkol co nejrychleji nahlas zopakovat to, co slyší ve sluchátkách. Marslen-Wilson zjistil, že testované osoby začaly slovo opakovat ještě dříve, než z pásky doznělo. ALTMAN, G. T. M. *Výstup na babylonskou věž. Otázky jazyka, mysli a porozumění*. Přeložila Milena Turbová. Praha: Triáda, 2005. 82 – 83 s. ISBN 80-86138-70-4.

³⁴ GITELMAN, L. *Scripts, Grooves, and Writing Machines. Representing Technology in the Edison Era*. Stanford: Stanford University Press, 1999. 45 s. ISBN 0-8047-3827-6.

keré se objevily už koncem 60. let 19. století, kdy byli stenografisté v americkém senátu dotazováni na přesný postup své práce. Reportér James Sheridan tehdy vypověděl, že používá k záznamu zvuku určité značky podobně, jako jsou k reprezentaci hlásek užívána písmena abecedy. Když měl rozhodnout spornou otázku, zda tedy zapisuje smysl zaslechnutých slov anebo pořizuje záznam zvuků, aniž by dbal na jejich význam, odpověděl vyhýbavě, že dělá obojí...³⁵ Snaha dopátrat se přesného fungování tak složité součástky, jakým je v aparátu *fonografie* lidská bytost, zanechala značné pochybnosti – a nejen o kompetenci reportérů.

V základech fonografie spočívalo přesvědčení, že k záznamu lidské řeči stačí vyvinout vhodnou techniku, jež by ruce pomohla dohnat rychlost promluvy. Uživatelé těsnopisných systémů, v čele se senátními zapisovateli, přispěli k důkazu, že samotný význam řeči může být ovlivněn způsobem, jakým je pronesena. Proč se tedy nejen v kresbách, ale také přímo v psaném textu nepokusit o charakteristiku mluvčího prostřednictvím znázornění výšky, barvy a intenzity jeho hlasu nebo přízvuku? Dobře známý je případ Marka Twaina, jehož používání dialektu v *Dobrodružstvích Huckleberryho Finna* (*Adventures of Huckleberry Finn*, 1884) odmítli pracovníci Bostonské veřejné knihovny z obavy, že by agramatické promluvy hrdinů kazily žádoucí návyky mladých čtenářů. Krásná literatura se podobným výstřelkům (za pomoci tradičních institucí) nějaký čas poměrně úspěšně bránila. Hlavní doménou experimentů se „špatnou“ výslovností se tak stal nikým nestřežený komiks. První nápisy na košili *Žlutého kluka*, nejslavnějšího dealera fonografu, bylo ještě možné považovat za komické pravopisné chyby. O několik málo let později, kdy přímá řeč (vepsaná foneticky do levitujících bublin) vytlačila z komiksových obrázků tištěné titulky a komentáře, bylo jisté, že má jít o autentickou notaci hlasu. Příčiny toho, co Theiry Smolderen nazval *fonografickým paradigmatem*,³⁶ se nejčastěji hledají v souvislostech s používáním Edisonova fonografu, který narušil šablonu pantomimické akce, dominující sekvenční naraci do konce 80. let. Neméně důležitým impulzem však byly i různé fonografické (těsnopisné) metody záznamu lidského hlasu, intenzivně rozvíjené od konce 30. let 19. století. Nikoliv snad svou grafickou podobou, ale postupným rozkrýváním zdánlivě neproblematického vztahu mezi výslovností a jejím zápisem.

³⁵ Tamtéž. 47 s.

³⁶ SMOLDEREN, T. Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon. In *Comic Art*, roč. 8, Oakland: Buenaventura Press, 2006. 105 s. ISSN 1542-7447.

V dějinách komiksu, jak naznačila tato kapitola, umožňuje vývoj technických novinek a nových technologií navazovat příběhy v relativně dlouhých časových úsecích. Například prostřednictvím fonografu, moderního vynálezu par excellence, lze ukázat, jak se v podstatě zavržené „mluvící oblačky“ znovu objevily – ve funkci uvozovek pro citování přímé řeči – v centru zájmu karikaturistů z přelomu 19. a 20. století. Jinou možností, jak překračovat prahy a zlomy v dějinách, zdůraznit rozmanitost a různorodost předmětu dějin komiksu, a přitom setrvat v rámci jediné tradice, jsou genealogické linie. Následující kapitola, zabývající se metaforou otcovství, ukazuje, že titul „otec komiksu“ není jen čestným oceněním, jež se uděluje významným autorům, ale též nástrojem k formování páteře dějinných souvislostí v rozlámaném a diskontinuálním dění.

3. Otcové komiksu

Metafora *otcovství* a její role dějinách komiksu.

Předchůdci nebo rodiče?

Diagram *chronologie komiksu a grafických umění* je příkladem toho, jak lze komiks nechat bezmála organicky růst spolu s dlouhou řadou objevů, vynálezů a patentů, které od mechanicky reprodukováných obrazů vedou přes obrazy zachycené ve světlocitlivých chemikáliích až k obrazům elektronickým. Spletité vývojové linie technik a technologií představují pružnou osnovu, do níž lze zachytit nejrůznější souvislosti – tak jako do připravených paspart rodinného alba, v němž jsou všichni nějakým způsobem spřízněni. Události z oblasti polygrafie, fotografie nebo filmu jsou však ve zmíněné *kronice* co do četnosti až na druhém místě; vedle necelých čtyř desítek symbolů pro klíčové objevy a vynálezy najdeme na pětadvaceti stránkách diagramu 66 symbolů pro „signifikantní autory a realizace“. V dějinách komiksu jsou přece jen nejdůležitější komiksy. Nebo nejsou? *Chronologie komiksu a grafických umění* upozorňuje na značné množství obrazů, které mají společné snad jen to, že jsou rozmnoženy některou z reprodukcí technik. Jejich historie začíná nejstarším dochovaným na západě zhotoveným dřevořezovým štočkem, určeným k potiskování látek. Řezba známá jako *Le Bois Protat* je však uvedena v rámci technických řešení. Místo prvního „významného uměleckého díla“ náleží *Pokušení svatého Antonína* z konce 15. století. Ve své době populární rytina Martina Schongauera je uvedena do souvislosti s historií komiksu jako „pravděpodobně první hororová ilustrace, která kdy byla vytištěna.“¹ Obraz světceva zápolení s obludami jistě Schongauerovy zákaznicky ohromoval jemností vypracovaných detailů – zvířecích spárů, nozder, tesáků – a jejich dovedným a děsivým skloubením. Zařazení Schongauerovy rytiny do počátků komiksové kroniky má ovšem ještě jiný a závažnější důvod, než jen naturalistické podání poustevníka duchovního zápasu. Nenajdeme na ní bubliny, ani události rozdělené do několika sekvencí. Důležité je to, v jaké podobě se grafika dostala ze Schongauerovy dílny k zákazníkům. *Pokušení* vzniklo v Kolmaru, v bohatém městě nedaleko Štrasburku. Zde pobýval Henne Gensfleisch,

¹ DOWD, D. B., HIGNITE, T. Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture. New York: Princeton Architectural Press, 2004. 83 s. ISBN 978-1-56898-621-0.

známý jako Johannes Gutenberg, než se vrátil zpět do Mohuče a vydal své první tiskoviny: formuláře dluhopisu. Schongauer tedy žil a pracoval v bezprostřední blízkosti převratných změn, které poprvé v dějinách západní civilizace umožnily namísto opisování originálního díla rozmnožovat připravené formy a produkovat masově šiřitelné výrobky pro velký okruh solventních zájemců. Nyní, pochvaloval si humanista Nicolaus Perotus, může být v jednom měsíci jedním jediným člověkem vytištěno tolik spisů, kolik jich dříve mohlo být sotva zvládnuto v jednom roce. Doufal, že v krátké době bude svět zaplaven takovým množstvím knih, „že si [...] nebude musit ani chudý a nemajetný odřící [...] nějaké dílo.“² Z výroby reprodukcí se stalo výnosné řemeslo, jež se týkalo nejen knihtiskařů. Ačkoli bylo mnoho prvotisků zdobeno po vzoru iluminovaných manuskriptů, malíři si záhy uvědomili, jaké možnosti nabízí reprodukování obrazů vyrytých do měděných desek. Martin Schongauer byl jeden z prvních; založil navíc úspěšnou rodinnou firmu, jež fungovala i po jeho smrti. Když v roce 1492 přišel do Kolmaru při své první, studijní cestě Albrecht Dürer, našel zavedený podnik, vedený Martinovými mladšími bratry, u nichž se zřejmě poučil o mědirytectví. Dürer je ostatně v *chronologii komiksu a grafických umění* uveden hned po Martinu Schongauerovi jako další významný umělec, autor ilustrací k populární *Lodi bláznů* Sebastiana Branta. Aniž by bylo třeba vypočítávat další položky diagramu, jímž se zabývala předchozí kapitola, je zřejmé, že celá řada symbolů skrývá příběh nějakého malíře, grafika nebo ilustrátora – tvůrce narativních obrazů, obrazových cyklů, knih „sestavených z moralizujících veršů a komických ilustrací,“³ zkrátka ilustrované zábavy a tištěného poučení. Z těchto formátů se stávají magazíny zaměřené na politickou karikaturu a společenskou satiru. Jestliže je v tomto stále sílícím proudu věnován větší prostor francouzskému kreslíři Chamovi, než jeho předchůdci a velkému vzoru, švýcarskému umělci Rodolphu Töpfferovi, je to zjevně důsledkem jejich odlišné pozice v novém podnikání. Zatímco ženevský kalvinista a pedagog Töpffer váhá ve 20. letech 19. století s publikováním svých kreslených románů, jeho napodobitel Cham už o deset let později využívá možností spolupráce s Philiponovým časopisem *Charivari*, založeným v Paříži v roce 1832, a otiskuje jeden rozverný příběh za druhým. Proud podnikavého následování a variování objevů,

² KNEIDL, P. Z historie evropské knihy. Po stopách knih, knihtisku a knihoven. Praha: Svoboda, 1989. 59 s. ISBN 80-205-0093-6.

³ DOWD, D. B., HIGNITE, T. Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture. New York: Princeton Architectural Press, 2004. 83 s. ISBN 978-1-56898-621-0.

jež E. H. Gombrich nazval v knize *Umění a iluze* experimentem karikatury⁴, se pak stále rozšiřuje a sílí. *Chronologií komiksu a grafických umění* se přelévá z jedné stránky na druhou, nezadržitelně, ale přirozeně, jak to dovede jen živelný vývoj. Mohutné řečiště se nakonec – na sklonku 19. století – vlije do moře komiksů. Pramen tohoto veletoku karikatur a obrázkových seriálů očividně nevyvěrá z díla jediného génia. Formování komiksu se spíš ukazuje jako dlouhý proces navazování vztahu mezi obrazem a textem, jež započal Gutenbergovým vynálezem pohyblivé sazby. V této perspektivě vyvstává otázka, jak pojmut a pojmenovat vazbu mezi autorem a jeho dílem, které se v retrospektivním pohledu jeví jako tvar, jež komiksu předchází, směřuje k němu, ale ještě jím tak docela není. Vzhledem k jednoznačné orientaci *chronologie komiksu a grafických umění* je jen zřídka zapotřebí, aby byl některý z uvedených autorů výslovně jmenován předchůdcem (forerunner), stejně jako není nutné označovat důležité jevy za předzvěst (foreshadow) dalšího vývoje.⁵ Autoři a jejich díla přitom zcela jistě tvoří osu *příběhu komiksu*; podobně jako je tomu v proslulém *Příběhu umění* (The Story of Art, 1950) Ernsta H. Gombricha.

Tato kapitola představí práci tří kreslířů, grafiků a karikaturistů, jejichž význam se zhušťuje v epiteton „otcové komiksu“. Postupně byl tento titul přidělen *in memoriam* Richardu Outcaultovi (1863–1928), Wilhelmu Buschovi (1832–1908) a Rodolphu Töpfferovi (1799–1846). Ačkoliv se kdysi oblíbené přirovnání vztahu autora k dílu k poměru rodiče a potomka v současných textech o umění téměř nevyskytuje, v dějinách komiksu je otcovská metafora stále přítomná. Předpokládám, že toto „otcovství“ není pouze čestným titulem, ale plní ve všeobecných dějinách komiksu důležitou funkci.

Experimenty s pláčem a smíchem

Pro dějiny umění objevil dílo Rodolpha Töpffera Ernst H. Gombrich, který „polozapomenutému umělci a mysliteli“, věnoval pozornost ve své studii o psychologii

⁴ GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze*. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 373 – 409 s. ISBN 01-525-85.

⁵ Tím, kdo ve 30. a 40. letech 19. století „předjímá jak komiks, tak i animaci“, je podle autorů diagramu Rodolphe Töpffer se svými „vizuálními gagy a sekvencemi členícími pohyb do mnohočetných rámečků“. DOWD, D. B., HIGNITE, T. *Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture*. New York: Princeton Architectural Press, 2004. 89 s. ISBN 978-1-56898-621-0.

obrazového znázorňování z roku 1960. Töpffera nazval „vynálezcem humorných obrázkových příběhů“, které jsou „nevinnými předchůdci dnešních uměle vyráběných snů.“⁶ Otázkou je, jak se „nevinný předchůdce“ stal otcem. Anebo lépe: za jakých podmínek se jím stal. Otcovství má nepochybně nějaký smysl jedině v rámci rodiny; v tomto případě rodiny komiksu. Töpfferovu pozici v ní stvrdil Gombrichův žák David Kunzle monografií *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer* z roku 2007.⁷ Pro současné badatele je Töpffer „otcem komiksu“ hned z několika důvodů. První z nich bychom našli v náčrtcích, které si poznamenal do skicáku v roce 1827. [Příloha 10.] Kresby možná vznikly pro Töpfferovy žáky jako zábavná, nicméně precizní demonstrace rozdílu mezi tématickou a narativní obrazovou sérií, jinými slovy mezi variováním pohledů na tutéž situaci a jejím postupným dramatickým rozvíjením. Příkladem tématické série je dvojice kreseb, jež ukazují tytéž aktéry v odlišných pozicích. Nejprve je to vousatý muž, který polekaně couvá před trojicí postav, jež jsou označeny jako „duchové zesnulých předků“. Nad vousáčovou hlavou levituje otázka: „Stíny předků, co ode mne žádáte?“, na niž jeden z umrlců odpovídá: „Chceme tě pozdravit“. Vedle této kresby je vpravo další, velmi podobná; ale nyní je to bradatý poutník, kdo se s úsměvem a s paží vztyčenou na pozdrav obrací k trojici užaslých duchů: „Čeho si žádáš, ohavný potomku?“ A potomek odpovídá: „Přicházím popatřit na vaše směšné kukuče.“ Tato dvojice kreseb představuje model, jež si karikatura 19. století nesmírně oblíbila: od francouzské společenské satiry, přes kresby z Cruikshankových *Comic Almanacks*, až k barevným výjevům z ulic moderních velkoměst z Pulitzerových nebo Hearstových novin, je výčet aspektů určité situace vděčným zdrojem kritických i zábavných glos. Oproti příkladu tématické série staví Töpffer trojici kreseb, jež jsou vzájemně provázány docela jiným způsobem. Setkání pána s vyvolenou dámou je impulsem k řadě navazujících událostí; nejde o záminku k tomu, aby se na tuto situaci nahlíželo z hlediska jednoho či druhého z aktérů: nejprve jsme svědky setkání s drahou bytostí, pak jejího odchodu, a v důsledku toho sledujeme trýzeň opuštěného milovníka. Příklad narativní série z Töpfferova skicáku je zároveň prvním náčrtem příběhu *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*. Stejně jako většina dalších kreslených příběhů, vznikl i *M. Vieux Bois* v době, kdy byl Töpffer připoután ke třídě s třemi až čtyřmi desítkami chlapců.

⁶ GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 379 s. ISBN 01-525-85.

⁷ KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. Father of the Comic Strip. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. ISBN 978-1-57806-948-4.

Autor se podle vlastních slov skrýval se svými příběhy „v jeskyni⁸, [kde] kreslil svoje taškařice (drôleries) ze strachu, že [bude] obviněn z necitelnosti k událostem v Polsku, z lhostejnosti k velkým společenským převratům, z nezájmu o dění v Belgii.“⁹ Třebaže třicet stran příběhu *M. Vieux Bois* dokončil už v roce 1827, vydal jej až o deset let později. [Příloha 11.] Tehdy to však nebylo poprvé, kdy některý ze svých kreslených románů publikoval. Už od roku 1833 měl vytištěných 800 alb *Pana Jabota*. Tehdy se však jen několik málo kopií dostalo do rukou jeho přátel. Töpffer s další distribucí vyčkával až do roku 1835, kdy se stal doživotním profesorem Ženevské Akademie. Mezitím se jeho dílu dostalo povzbudivého ocenění od Johanna Wolfganga Goetheho.

V Eckermannových *Rozhovorech s Goethem* najdeme dvě zmínky o prohlížení Töpfferových alb, jejichž zapůjčení zprostředkoval Frédéric Soret, Töpfferův kolega a později domácí učitel dětí výmarského vévody. Eckermann si v lednu 1831 zapsal, že Goethe prolistoval „několik sešitů kreseb [...] ženevského přítele Töpffera, jehož spisovatelský talent je stejně velký jako talent výtvarného umělce, který však dosud zřejmě dává přednost tomu, vyjadřovat živá pozorování svého ducha spíše viditelnými postavami než pomíjejícími slovy.“¹⁰ Bláznivé, skutečně až příliš bláznivé, nepřestávala prý Jeho Excellence opakovat, ale „všechno to jiskří talentem a duchem.“¹¹ Goethe zároveň vyjádřil nad jedním albem jisté pochybnosti o příhodnosti námětu. „Kdyby si [Töpffer] napříště zvolil předmět méně frivolní a ještě trochu víc se sebral, dokázal by věci, jež by předstihovaly všechno pomyšlení.“¹² Také výtvarné zpracování se mu zdálo ledabylé a odbyté.

Profesor Friedrich Vischer se v předmluvě k francouzsko-německé Kessmannově edici Töpfferových prací ptal: „Copak je to za čmáranice? Tohle že vychvaloval Goethe?“¹³ Ačkoli v tomto případě šlo především o rétorický obrat, Töpfferova kresba musela na uměnímilovné vzdělance působit přinejmenším diletansky. Namísto precizních linií se na stránkách Töpfferových alb povalovaly ostrůvky

⁸ „Jeskyní“ zřejmě Töpffer myslel jak třídu, v níž vyučoval, tak i své učitelské povolání.

⁹ KUNZLE D. *Father of the comic strip. Rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 121 s. ISSN 1542-7447.

¹⁰ ECKERMANN, J. P. *Rozhovory s Goethem*. Přeložila Kamila Jiroudková. Praha: Československý spisovatel, 1960. 618 s.

¹¹ Tamtéž. 618 s.

¹² Tamtéž. 618 s.

¹³ KUNZLE D. *Father of the comic strip. Rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 187 s. ISBN 978-1-57806-948-4.

naškrábaných znaků; spíš porce nosů, brad a údů, než krásná zpodobnění lidských bytostí. Jako by se autor nemohl rozhodnout, jestli má psát anebo kreslit. Töpffer ovšem velice dobře věděl, k čemu je jeho způsob kreslení dobrý. Své záměry vyložil v rukopisném a litografovaném *Fyziognomickém eseji* (Essai de Physiognomonie), který vydal v lednu roku 1845. Podivně chvatné kreslení se rozchází s dobovou konvencí, která trvala na tom, že výhradní funkcí výtvarného umění je imitovat a/nebo idealizovat přírodu. Töpffer potřeboval, aby kresba sloužila jinému účelu: k vyprávění příběhu. A to nikoliv prostřednictvím navazování vět, ale v řadách sousledných zobrazení. Jestliže se Töpfferovy kresby zdály kritikům ledabylé nebo nedotažené, nebylo to důsledkem spěchu nebo chabých uměleckých schopností. Nanejvýš bychom mohli za příčinu považovat Töpfferův slabý zrak. Pravý důvod ale nepochybně spočívá v tom, že autor kreslené literatury zcela vědomně odložil zručnost, již lze získat malířským školením. Nikoliv znalost plastické anatomie, stínování a perspektivy, tedy pravidel akademické malby, ale pozorné čtení ve výrazech lidských tváří poskytuje tvůrci románů v (kreslených) obrazech vše podstatné. Jde jen o to, jak poznatky z *fyziognomie* vtělit do grafické zkratky, která bude piktorální řečí. Töpfferovy kresby ukazují, že k vytvoření přesvědčivého výrazu stačí poměrně málo: téměř každý tvar, jak zaznamenal Ernst H. Gombrich, může nabýt podoby či zdání živé bytosti. „Můžete objevit výraz ve strnulém pohledu oka nebo v široce rozevřené čelisti neživého tvaru a nastane to, co lze nazvat 'Töpfferovým' zákonem – nedá se to klasifikovat jen jako obličej, ale nabude to určitého charakteru a výrazu, bude to vybaveno životem, přítomností.“¹⁴ Vedle exemplární lekce, rozlišující tematickou a narativní sérii, a experimentů s karikaturní kresbou, je pro současné badatele Töpfferovo dílo přelomovou událostí také v úsilí o propojení verbálních a ikonických prvků. Prorok komiksového obrození Scott McCloud dokonce Töpfferovi přičítá zásluhu na tom, že „dal rodinku násilně oddělených slov a obrazů konečně zase dohromady.“¹⁵ Z tohoto pohledu se zdá, že Töpffer byl odvážným narušitelem hranice, kterou před více než půl stoletím vytýčil G. E. Lessing. V eseji *Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie* z roku 1766 psal o jazyku jako systému libovolných znaků, jež nejsou s označovaným svázány na základě smyslově vnímané podobnosti – na rozdíl od malířství, které napodobuje přírodu prostřednictvím

¹⁴ GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 386 s. ISBN 01-525-85.

¹⁵ MCCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 149 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

přirozených znaků, postav¹⁶ a barev rozložených v prostoru. Malířství a poezie jsou tudíž umění „*jak svým předmětem, tak i svým způsobem zobrazení* [...] rozdílná“¹⁷ neboť zpřítomňování dosahují vlastní soustavou znaků, které musí mít k označovanému přiměřený vztah. Z toho důvodu „pak mohou znaky seřazené vedle sebe označovat zase jen předměty nebo jejich části existující vedle sebe, a znaky následující po sobě jen předměty nebo jejich části následující po sobě“¹⁸. Tělesa ovšem trvají také v čase, „a v každém okamžiku svého trvání se mohou jevit jinak a tvořit jiná spojení. Každý z těchto okamžitých jevů a spojení může být důsledkem předchozího, příčinou následujícího a tedy vlastně centrem jednání. Proto může malířství zobrazovat i děje, ale pouze náznakově pomocí těles“¹⁹ a jejich viditelných vlastností. Viditelné vlastnosti znaků Töpfferovy *kreslené literatury* (littérature en estampes) nemají žádnou povinnost usilovat o imitaci reality, o *zpodobnění* toho, k čemu referují. V přírodě samotné, argumentuje Töpffer, přece žádné linie neexistují; kresby tudíž nejsou bližší či vzdálenější realitě, ale pouze více či méně vyhovují naší představě o správném znázorňování. Töpfferovy kresby hlav nebo celých postav načrtnuté několika volnými tahy [Příloha 12.], nevnímáme navzdory jejich fragmentárnosti jako nudle pohozené na talíři, ani jako zpodobnění mimozemských monster. Vidíme a chápeme v nich pána s velkým špičatým nosem nebo ženu a muže sedící naproti sobě. Ovšem jen v případě, kdy víme, že se díváme na symbolický systém, jež odkazuje k výrazům lidské tváře prostřednictvím perem načrtnutých linií. Obraz je zobrazením nějakého objektu, pokud jej označuje, zastupuje nebo k němu odkazuje; „avšak žádná míra podobnosti nestačí pro ustavení požadovaného vztahu reference.“²⁰ Zobrazení je otázkou symbolického systému, jenž zahrnuje jak symboly, tak i klíč k jejich interpretaci. Tam, kde takový klíč chybí, nejsme schopni rozhodnout, co má tušová

¹⁶ Tomáš Hlobil upozorňuje na to, že Lessingův termín *Figuren* „je nutno chápat obecněji, než jak s ním zaobchází dnešní němčina, neboť jen tak bude možné postihnout řadu případů, kdy malířství nezobrazuje pouze postavy, ale např. i věci. *Figur* je proto třeba chápat jako tvar.“ HLOBIL, T. Spor o rozsah jazykové piktoričnosti jako východisko Lessingova a Herderova pojetí poezie. In *Acta Universitatis Palackianae Olomucensis Facultas Philosophica, Philosophica – Aesthetica*, č. 18, Olomouc, 1999. 11–20 s.

¹⁷ LESSING, G. E. Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie. In *Hamburská dramaturgie. Láokoón. Stati*. Přeložili J. Pospíšil a A. Šimečková. Praha: Odeon, 1980. 282 s.

¹⁸ Tamtéž. 335 s.

¹⁹ Tamtéž. 335–336 s.

²⁰ GOODMAN, N. Jazyky umění. Nástin teorie symbolů. Přeložil kolektiv překladatelů vedený Tomášem Kulkou. Praha: Academia, 2007. 22 s. ISBN 978-80-200-1518-8.

čára nebo inkoustová skvrna představovat, neboť „obraz v jednom systému“, jak podotýká Nelson Goodman, „může být v jiném systému popisem.“²¹ Uplatňování principů perspektivního zobrazování by v Töpfferově kreslené literatuře bylo jen plýtvání časem. Emoce, pokud se projevují v rysech tváře, lze nejlépe zachytit sérií rychlých pohybů, „čmáráním“. Töpfferovy stenografované fyziognomie nabízí také řešení starého problému, jak v nehybném obraze odlišit plačící a smející se tvář, s níž se pokoušela vyrovnat celá řada malířů. Mezi nedokončenými Leonardovými projekty je i „pojednání [...] o činnostech mysli, včetně instrukcí, jak v malbě zachytit neustále probíhající proměny emocí. Na rozdíl od mnohých [Leonardových] pozorování [...] tělesných proporcí a anatomie, prozrazují jeho skicy zájem o výrazy tváře.“²² Leonardovy pokusy o vytvoření malířského ekvivalentu expresivního výrazu, „v němž fyziognomické rysy netvoří fixní, jediný a definitivní obraz“,²³ se zdají být realizovány v Töpfferových albech. Dokážeme-li v několika lehce načrtnutých čarách rozpoznat smích, nářek nebo škleb, není to díky virtuozitě mimetického zobrazení. Töpfferovo řešení nespočívá ve vytváření izolovaných *podobenek*, ale ve sledu znaků, mapujících proměny psychického stavu. Jedním tahem načrtnutý ovál obličejů představuje experimentální pole, v němž se pozornost kreslíře přesouvá od zaujetí pozorováním a imitací viditelného světa k průzkumům našich vlastních schopnosti napodobovat.²⁴

Otcové a praotcové

Když *otec komiksu* v červnu roku 1846 v Ženevě zemřel, bylo Wilhelmu Buschovi patnáct let. V následujícím roce začal na otcovo přání studovat na Hannoverské polytechnice, ale po třech letech zběhl k umění. Navštěvoval Akademii v Düsseldorfu, Antverpách a v Mnichově. Snil o tom, že se stane následovníkem Rubense,

²¹ Tamtéž. 175 s.

²² LAW, J. E., OSTERMARK-JOHANSEN, L., STERMARK-JOHANSEN, L. Victorian And Edwardian Responses to the Italian Renaissance. Aldershot: Ashgate Publishing, 2005. 91 s. ISBN 978-0754650577.

²³ Tamtéž. 92 s.

²⁴ Gombrich mluví o „zásadě“, kterou Töpffer svými pokusy stanovil, jako o posunu „od ideje napodobování a pozorování viditelného světa k ideji zkoumání naší vlastní schopnosti napodobovat.“ GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 384 – 386 s. ISBN 01-525-85.

Halse, Brouwera a dalších vlámských mistrů. Wilhelm Busch skutečně s malováním nikdy nepřestal; zatímco se jako přispěvatel mnichovských *Fliegende Blätter* stával počátkem 60. let 19. století proslulým karikaturistou, hromadil ve svém venkovském domě ve Wiedensahlu poblíž Hannoveru portrétní malby a krajiny. Dnes jsou tyto obrazy známé především díky dlouhodobé oblibě jeho *obrázkových příběhů*: bildergeschichte i kratších bilderbogen.²⁵ Díky nim byl u příležitosti stoletého výročí úmrtí jmenován také on „otcem moderního komiksu“ (Der Vater des modernen Comics)²⁶. V předmluvě k novému českému vydání *Maxe a Mořice*,²⁷ identifikoval Martin Foret autora dokonce jako „komiksového pradědečka“, možná kvůli hustému plnovousu, za nímž se „poustevník z Wiedensahlu“ ke stáru skrýval. (Pra)otcovský vztah Wilhelma Busche k „modernímu komiksu“ přitom nijak nekonkuruje nárokům staršího Ženevana. Navzdory některým licencím a výpůjčkám se Buschův styl utvářel mimo Töpfferův vliv.

Švýcarský kalvinista Töpffer věnoval v soukromých dopisech i v publikovaných teoretických statích značnou pozornost morálnímu dopadu svých prací. Šestiletou prodlevu mezi dokončením prvního kresleného románu (*Histoire de M. Vieux Bois*, 1827) a prvním publikováním příběhu *Pana Jabota* (*Histoire de M. Jabot*, 1833) lze vysvětlit nejen obavou o společenské postavení; jistou roli při pokradmém čmárání bláznivých historek sehrály také Töpfferovy názory na společenskou funkci literatury. *Fyziognomický esej*, Töpfferovu nejucelenější teoretickou práci, otvírá otázka po etickém poslání narativního umění obecně. Možná v reakci na Goethovu výtku vůči frivolnosti námětů kreslených románů vyslovil Töpffer přání, aby se tyto příběhy napříště obíraly vážnějšími, mravními otázkami, protože „hybridní forma obrázkové literatury, praktikovaná správným, hogarthovským způsobem, by mohla být protiváhou neřestné romantické literatury Balzacovy,

²⁵ Na rozdíl od rozsáhlejších ilustrovaných příběhů jsou kratší *bilderbogen* odvozeny od tiskového archu (die Druckbogen).

²⁶ NICKLIS, P. Der Vater des modernen Comics In Deutsche Welle. 9. ledna 2008. Krátce předtím, při 175. výročí narození, byl Busch titulován také jako praotec komiksu (Der Urvater des Comics). Viz TÖPPER, S. Tagesspiegel, 22. prosince 2007.

²⁷ *Max und Moritz* z roku 1865 (Braun & Schneider, Mnichov) je zřejmě Buschovým nejčastěji přetiskovanou sérií. V češtině se objevili nejdříve jako Jan a Jíra, v padesátých letech jako Vít a Věna. Nový český překlad viz BUSCH, W. *Max a Mořic*. Přeložil Tomáš Kafka Praha: Kalich, 2005. ISBN 80-7017-010-7.

George Sandové nebo Eugène Sue.“²⁸ Töpffer se přitom s moralizujícím posláním cyklů Williama Hogartha očividně míjí. Žádné z jeho alb se nepodobá výjevům z tragického života *Moll Hackaboutové*, hrdinky *Harlot's Progress* z roku 1731 nebo důsledkům dohodnutého manželství mezi zchudlým hrabětem a dcerou obchodníka v *Marriage à-la-mode* (1743–1745). Proč se tedy Töpffer tolik staral o etickou stránku svých příběhů? Možná proto, že jeho práce vznikly v Ženevě, v „největším z malých měst“, kde strávil téměř celý svůj život. Ve druhé polovině 18. století se toto město stalo ohniskem sporu o společenské a mravní poslání divadla. Nejprve se d'Alibert zmínil v monografickém hesle „Ženeva“, jež napsal pro *Encyklopedii*, o tom, že místní konzistoř svévolně zrušila stálé divadlo. Jeanu-Jacquesu Rousseauovi to zavdalo podnět k rozsáhlé kritice encyklopedisty obhajované instituce, která podle něj namísto výchovného působení pouze rozněcuje neblahé vášně. „Jsou [divadelní] představení sama o sobě dobrá, či špatná?“ ptal se 'občan Ženevy' Rousseau v odpovědi d'Alibertovi; „Jsou slučitelná s mravou? Může je připustit republikánská strohost? Lze je strpět v malém městě? Může být povolání herce slušné? Mohou být herečky stejně způsobilé jako jiné ženy? Dokážou dobré zákony odvrátit výstřelky? Lze takové zákony skutečně dodržovat? Atd.“²⁹ Rousseauovy otázky, vyslovené na sklonku 60. let 18. století, byly zřejmě pro Töpffera ještě stále aktuální. Děsil se anarchismu, revolučního rovnostářství a znechucovalo jej romantické horování pro sociální inženýrství. Zatímco se intenzívně zabýval fyziognomií, trnul při představě, co všechno by mohla dokázat frenologie. Jeho zaujetí znázorňováním emocí nesmíme zaměňovat s fyziognomikou, (jejíž zastánci byli přesvědčeni, že krutí lidé mají vystouplé zuby, nebo že masité rty prozrazují pošetilce), či dokonce s frenologií Franze Josepha Galla, který lebku považoval za krajinu formovanou duševními vlastnostmi.³⁰

Töpffer nebyl zdaleka jediný, kdo se posmíval myšlence, že povahové rysy lokalizované v určitém místě mozkové kůry mají vliv na tvar lebky. [Příloha 13.] Frenologii ironizoval v postavě pana Cranoise, jenž se v příběhu *Pan Crépin* (Monsieur Crépin, 1837) stane vychovatelem jedenácti potomků hlavního hrdiny. Přes

²⁸ KUNZLE D. Father of the comic strip. Rodolphe Töpffer. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 115 s. ISBN 978-1-57806-948-4.

²⁹ ROUSSEAU, J-J. Dopis d'Alibertovi. Praha: AMU, 2008 Přeložil Zdeněk Bartoš. 36 s. ISBN 978-80-86970-83-7.

³⁰ ECO, U. Dějiny ošklivosti. Přeložili Iva Adámková a kol. Praha: Argo, 2007. 257 – 269 s. ISBN 978-80-7203-893-0.

počáteční odpor hlavy rodiny nejprve prohmatá lebky všech synů pana Crépina, a zcela mylně (jak se později ukáže) určí povahu a budoucnost každého z nich; nakonec před žasnoucími zaměstnavateli predestře svou vizi nové společnosti, v níž sám zaujme post Velkého Palpátora,³¹ „který prohmatá každého občana, jenž dosáhne patnácti let a zařadí jej podle podle boulí a pahrbků nalezených na lebce. Ti, kteří budou mít limonádový pahrbek, stanou se prodavači limonády, ti s boulí v podobě cukrové homole budou cukráři, [...] s pahrbky metra a rýmu básníci, s pahrbkem pruské modři malíři [...] a tak dále. Ti, u nichž bude zjištěn pahrbek zlodějství, mordýřství, uškrcení, oběšení, sebevraždy, udušení oxidem uhelnatým nebo něčím podobným, budou deportováni do vzdálených a divošských zemí.“³² Společnost řízená Velkým Palpátorem bude zkrátka obdivuhodně zorganizována. Zatímco pan Crépin k této vizi světlé budoucnosti utrousí poznámku, že nová společnost bude stejně odporná jako bezvýchodná, jeho manželka je jí nadšena. [Příloha 14.] Namísto velkolepého moralizujícího finále pokračuje příběh vyhozením Cranoisovy sbírky lebek z okna na dvůr, kde s nimi děti hrají kuželky. Jakkoliv se Töpfferova ironie liší od Hogarthova líčení neřestného života a jeho důsledků, přece jen jde v obou případech o neadresnou glosu. Úspěch Hogarthových cyklů však inspiroval nejen Töpffera, ale též novou generaci satirických kreslířů, „kteří záhy zavrhlí [...] ušlechtilost ve prospěch jedovatých komentářů, zaměřených na urážlivé karikování a skatologické ohavnosti.“³³ Na přelomu 18. a 19. století už James Gillray zcela adresně a nevybíravě karikoval členy britské královské rodiny. Jeho následovník William Heath neváhal publikovat propracovaný a barvitý výjev ze soukromého apartmá lorda Yarmoutha. Lept *The Royal Milling Match* (1811) zachycuje jeho lordstvo v okamžiku, kdy zasahuje direktem tvář prince regenta, jenž zjevně laškoval s jeho chotí. Tento grafický list byl cenzurován originálním způsobem: královská rodina skoupila všechny dostupné otisky včetně tiskové matrice. Pochopitelný zájem o eliminování nevyžádané publicity se velmi brzy proměnil ve fascinaci, díky níž vznikla během půl století, počínaje rokem 1870, péčí prince z Walesu (pozdějšího krále Jiřího IV.) rozsáhlá sbírka satirických tisků, uložená na windsorském zámku. Přes

³¹ Palpace je lékařský termín pro vyšetření pohmatem.

³² TÖPFFER, R. Mr. Crépin (1837) In KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. The Complete comic strips. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 116 – 117 s. ISBN 978-1-57806-946-0.

³³ KATZ, H. Cartoon America. Comic Art in the Library of Congress. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2006. 29 s. ISBN 0-8109-5490-7.

sílící oblibu politicky angažovaných letáků však není možné jednoduše prohlásit, že staré moralizující příběhy byly prostě vystřídány nevybíravými glosami k hlavním „událostem dne“. Tradiční žánry – kroniky, mravní a náboženské tisky, včetně dětských obrázkových knížek, počátkem 19. století nadále vzkvétaly, ale také ony začaly být také podrobovány jistým revizím.

Sezobaní syčáci

Necelých dvacet let po Töpfferově smrti vyšel v Mnichově Buschův ilustrovaný příběh *Max und Moritz*. [Příloha 15.] Jde vlastně o sedm krátkých vyprávění ve verších, přičemž každá část představuje jeden z hříchů: mladiství výtržníci oběsí slípky staré vdově, nařiznou lávku přes vesnický potok, nasypou střelný prach učiteli do dýmky nebo se pokusí vyloupit pekařství. Nejsou to sice hříchy smrtelné (ačkoliv nacpat učiteli střelný prach do fajfky by se dalo považovat za pokus úkladné vraždy), nicméně Max i Mořic nakonec zaplatí za své skutky životem. Společenství, vůči němuž se oba hoši tak radikálně vymezovali, jim neposkytne žádnou příležitost ke smíru ani se nepokusí o nápravu pokřivených charakterů. Max a Mořic, přistižení sedlákem Meckelem v jeho vymláceném obilí, jsou nacpáni do pytle a odneseni do mlýnice, kde je bodrý mlynář vsype do žernovu a semele na drobečky, jež nakonec shltnou dvě husy. Korekce asociálního chování je totálním, konečným řešením. Otázka, jež nám zůstane po usmrcení původců potíží je, zda Wilhelm Busch s krutou ironií útočí na nestravitelné a zároveň neustálým přežvýkáváním zcela rozmělněné moralizování výchovných příběhů pro mládež,³⁴ nebo zda se spíše uchyluje do nového prostoru, jenž se otevřel na stránkách humoristických časopisů. Karikaturní kresby možná na jednu stranu skutečnost transformují a/nebo deformují, aby jisté její rysy zvýraznily, ale zároveň se od ní odpoutávají. Jean-Jacques Rousseau v *Dopise d'Alémbertovi* napsal, že mravy nenapravíme tím, když je vykreslíme. „Chceme-li [mravy] napravit jejich zveličením, opouštíme pole pravděpodobnosti a přirozenosti a obraz

³⁴ Michael Frank v doslovu k novému českému vydání *Maxe a Mořice* tvrdí, že „anarchistické ponaučení tohoto díla se stejnou měrou obrací proti šosáckému moralizování jako proti jeho narušitelům [...]. Wilhelm Busch [...] se pouštěl do souboje s terorem pozdně biedermierského moralizování; neviděl [v něm] nic jiného nežli útočiště shnilé prolhanosti, jež bylo prosto jakékoli sociální účasti, zato si bohatě vypomáhalo nacionalistickými mýty.“ FRANK, M. Má léta s Maxem a Mořicem In BUSCH, W. *Max a Mořic*. Přeložil Tomáš Kafka Praha: Kalich, 2005. 68–69 s. ISBN 80-7017-010-7.

ztrácí na účinku. Karikatura nedělá věci odpudivými, nýbrž jen směšnými.“³⁵ Možná, že karikatury moralizovat nemají nebo nemusí; a dost možná, že ani nemohou. Max i Mořic byli sice při svém posledním hříchu ztrestaní na hrdle, avšak jejich příklad nezahynul; naopak, založil dodnes úspěšnou tradici komiksových spratků. Jejich nejslavnějšími následovníky jsou malí američané s německými kořeny, Hans a Fritz Katzenjammerovi. [Příloha 16.] Četné hříchy Hanse a Fritze nebyly nikdy ztrestány příliš drasticky natož definitivně. Komiksoví uličníci tak získávají nespornou výhodu spočívající v tom, že každou výtržnost mohou po čase zopakovat.

V rodině Hearstových se traduje legenda, jež praví, že si malý Willie zamiloval Buschovy lotříky při cestách s matkou po Evropě³⁶. Koncem 90. let 19. století, už jako úspěšný podnikatel sledoval, jak kreslený seriál dokáže zvýšit poptávku po výtiscích konkurenčních novin Josepha Pulitzera. Objednal proto u karikaturisty německého původu Rudolpha Dirkse pro nedělní přílohu svého *Journalu* něco na způsob *Maxe a Mořice*³⁷. Dirks tuto verzi později popíral s poukazem na první stripy z roku 1897, v nichž nejprve vystoupil pouze jeden nezbeda a hned nato rovnou tři malí raubíři. Velice brzy se ale počet ustálil na dvojici Hans a Fritz, kteří dokonce v německém vydání Hearstových novin vystupovali jako Max a Moritz; vzhledem k tomu, že se tak stalo ještě za Buschova života, je pravděpodobné, že byl strip licencován.

Svět Hanse a Fritze Katzenjammerových je relativně malý, koncentrovaný na zápas se školním a rodinným represivně-vzdělávacím aparátem. Terčem útoků Hanse a Fritze je školní inspektor, *Mama* a především bývalý kapitán potopené lodi, vystupující v roli autority otcovské. Na rozdíl od krutého skoncování s Maxem a Mořicem, je v tomto světě pořádek obnovován pouhým výpraskem. Navíc i ty nejstrašlivější kreslené úrazy se obejdou bez následků. Není to pouze tím, že

³⁵ ROUSSEAU, J-J. *Dopis d' Alembertovi*. Přeložil Zdeněk Bartoš. Praha: AMU, 2008. 48 s. ISBN 978-80-86970-83-7.

³⁶ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 36 s. ISBN 0-8109-4970-9.

³⁷ „V roce 1897, když Hearst pochopil potenciál neodolatelně komických postav prodávat noviny, vzpomněl si na dvojici škodolibých německých chlapců jménem Max a Mořic z obrázkové knížky jeho dětství, a poručil karikaturistovi Rudolphu Dirksovi vytvořit dvojici zrovna takových šprýmařů.“ King Features Syndicate, Inc. [online]. poslední revize 22.8.2009 [cit.2009-08-22]. Dostupné z:

< <http://www.kingfeatures.com/history/historyeBirth.htm> >.

celý svět Katzenjammerových je jen trochou barvy na papíře, kde cokoliv *vytisknutelné* je také možné. Hans a Fritz *Kapitána-Otce* (třebaže nevlastního) nikdy nezabijí, protože autor i vydavatel stripu dobře vědí, že Otce nezbytně potřebují k tomu, aby věčně nedospělá revolta mohla den co den opakovat gesto vzpoury. Jestliže by šel ke dnu *Kapitán*, byl by to zároveň konec seriálu. „Není-li už Otec, proč vyprávět příběhy?“, ptá se Roland Barthes v *Rozkoši z textu*. „Což vyprávět znamená něco jiného než hledat svůj původ, líčit své popotahování se Zákonem, vstoupit do dialektiky dojetí a nenávisti?“³⁸

Původ se hledá a nalézá s každým dalším vydáním stripu; den za dnem se opakuje motto seriálu: „Mit dose kids, society iss nix“. Společnost starousedlíků se přitom baví na účet německých, slovanských, irských i čínských přistěhovalců, židů a černých Američanů, jejichž předky přivlekli obchodníci s otroky. Kreslené vtipy, založené na fonetickém zápisu nejrůznějších slangů i nedokonalé výslovnosti imigrantů, se objevují už v éře litografovaných týdeníků (jako byl *Puck* nebo *Judge*). Před zavedením barvotiskových rotaček v nich pracovali i budoucí protagonisté komiksového byznysu: Frederick B. Opper, George Luks a Richard F. Outcault. Posledně jmenovaný, stejně jako jeho o čtrnáct let mladší kolega Rudolph Dirks, byl potomkem přistěhovalců ze starého kontinentu. Zatímco Rudolph připlul s rodiči do Nového světa jako sedmiletý chlapec, Richard, jehož předkové si s sebou na počátku 18. století přivezli příjmení Altgelt, se už v Americe narodil. Jeho sirotek s vyholenou hlavou se navzdory nepříliš zručně vyvedenému vzhledu a relativně krátkému veřejnému působení stal legendou, a Outcault byl jmenován nejmladším z trojice nejčastěji zmiňovaných otců komiksu. Stalo se tak *in memoriam* v nekrologu, který uveřejnil 25. září 1928 *Los Angeles Herald*: „Kdyby sem dnes Yellow Kid mohl přijít, sklonil by ve smutku hlavu před svým stvořitelem, Richardem Feltonem Outcaultem, otcem komiksového stripu.“³⁹ Outcault je nepochybně otcem *Žlutého kluka*; toto otcovství si nárokoval před zákonem už v září 1896, kdy se obrátil na knihovníka amerického kongresu A. K. Spofforda se žádostí o přidělení vlastnických práv. „*Yellow Kid* není zamýšlen jako vzor průmyslového výrobku“, vysvětloval Outcault, „ale objevuje se

³⁸ BARTHES, R. *Rozkoš z textu*. Přeložila Olga Špilarová. Praha: Triáda, 2008. 42 s. ISBN 978-80-86138-90-9.

³⁹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 15 s. ISBN 0-8109-4970-9.

každý týden v mých kresbách pro Sunday World.“⁴⁰ Problematizovaná, a to už od Outcaultovy smrti, je jeho role „otce komiksového stripu“. Jiný nekrolog, uveřejněný v *New York Worldu*, zpochybňoval možnost připsat původ komiksu jedinému, a navíc právě *tomuto* muži: „Říci, že R. F. Outcault byl vynálezcem komiksových příloh (inventor of the comic supplement), znamená ignorovat společenské okolnosti, v nichž se každý vynález počíná.“⁴¹ Je příznačné, že tento nezvykle střízlivý a kritický hlas zazněl právě z Pulitzerova *Worldu*, v němž kdysi Mickey Dugan dostal svou žlutou košili. Není divu, že pisatel nekrologu citlivě reagoval na pokus konkurenčních novin opominout roli Josepha Pulitzerova (a jeho zaměstnanců) při vzniku komiksu. Nicméně, každé lidské dílo by přece mělo mít určitého (určitelného) původce, jenž by v tomto případě zodpovídal za originální vzor, který ostatní používají a napodobují. Myšlenka, že původní umělecká forma se rodí z díla geniálního tvůrce, je nejspíš důsledkem zpopularizovaného Kantova pojmu *génia* obdařeného talentem, jenž je přírodním darem.⁴² Kantův génius je původcem toho, čemu nelze dát žádné pravidlo. To, co vytváří, je originální a exemplární; je to vzor, jež slouží jiným za měřítko a přitom nenapodobuje nic, co bylo předtím a nenásleduje nic, čemu by bylo možné se někde přiučit. Kantovo *ingenio* se však v populární podobě stalo majetkem samotného tvůrce. Umělec přírodě sice stále naslouchá, ale je to hlavně on, kdo tvoří.

Mohli bychom říci, že nekrolog z *Worldu* naznačuje pochybnosti ohledně vztahu geniálního tvůrce a díla ve věku jeho technické reprodukovatelnosti. Klackovitý Mickey Dugan z Outcaultových kreseb – to je *excentrik*,⁴³ předchůdce *aktérů* amerických filmových grotesek i animovaných filmů, který se nastěhoval na dočasnou adresu: na stránky novin. Jeho existenci ve statisících kopiích umožnila osobnost, spojující tvořivého umělce a vynálezavého podnikatele: Joseph Pulit-

⁴⁰ ROBINSON, J. The Yellow Kid In KATZ, H. *Cartoon America. Comic Art in the Library of Congress*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2006. 128 s. ISBN 0-8109-5490-7.

⁴¹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 15 s. ISBN 0-8109-4970-9.

⁴² KANT, I. *Kritika soudnosti*. Přeložili Vladimír Špalek a Walter Hansel. Praha: Odeon, 1975. 125 – 126 s.

⁴³ „Americké grotesky a Disneyovy filmy terapeuticky odstřelují nevědomí. Jejich předchůdce byl excentrik. V novém prostoru, jež zpřístupnil film, zdomácněl nejdříve; vstoupil do nich již suchou nohou.“ BENJAMIN, W. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In *Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009. 321 s. ISBN: 978-80-7298-278-3.

zer. Avšak ani on zřejmě nebude tím pravým ztělesněním splynutí Umění a Průmyslu. Když v roce 1893 zakoupil pro *World* čtyřbarevnou rotačku, hodlal s ní tisknout v nedělní příloze kvalitní reprodukce slavných uměleckých děl minulosti. Úspěšný nápad nahradit poklady světového malířství a sochařství pestrobarevnými karikaturami, prý pochází od redaktora nedělní přílohy Morilla Goddarda.⁴⁴ Ale bůhví, jak na to Goddard přišel...

Má komiks také matku?

Koncepce dějin založená na tradici, v níž se odkaz dědí z generace na generaci, nepolevuje v pátrání po původcích lokálního šíření přejatých vzorů. Rodolphe Töpffer, Wilhelm Busch a Richard F. Outcault nejsou zdaleka jedinými karikaturisty, kteří byli dekorováni titulem „otec komiksu“. Jak se úspěšná formule komiksového stripu šířila světem, přibývali další a další umělci, zodpovědní za *zrození* národních varianty obrázkového narativu. Tak třeba otcem argentinského komiksu se stal Manuel Redondo, jež „byl prvním umělcem, který vytvářel souvislé příběhy s jednou stále přítomnou postavou“ od roku 1912.⁴⁵ Redondovým potomkem je tedy „první argentinský komiks“ nebo třeba také „první v Argentině vytvořený komiks“. První české komiksy bychom mohli připisat Ladislavu Vlodekovi, který žil před První světovou válkou v Americe. Navštěvoval kurzy kreslení a malby na chicagské *Academy of Fine Arts* a z novin znal také *comic strips*. Po návratu do vlasti, tehdy už do Československé republiky, studoval Vlodek na pražské Uměleckoprůmyslové škole a kreslil do *Koule*, „obrázkových novin pro mladé věkem i duchem“ komiksový seriál *Adolf*. O několik měsíců později, v roce 1927, publikoval Ondřej Sekora příhody bezejmenného mravence v *Pestrém týdnu*.

Pozdější osudy českého komiksu byly zcela určeny poúnorovým politickým směřováním republiky. Zánik nezávislého tisku, jenž byl klíčovou platformou pro komiksový strip, a rázné odsouzení západní populární kultury, znamenalo na dlouhá léta konec pokusům adaptovat *comics* na místní podmínky. Zatímco se Ondřej Sekora proslavil ilustrovanými knížkami pro děti, Vlodek se v 50. letech věnoval sochařské tvorbě. Krátký text k jeho 65. narozeninám, uveřejněný v únoru 1972

⁴⁴ ROBINSON, J. The Yellow Kid In KATZ, H. *Cartoon America. Comic Art in the Library of Congress*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2006. 128 s. ISBN 0-8109-5490-7.

⁴⁵ Windig & de Jong. Lambiek [online]. 1994, poslední revize 22.1.2009 [cit.2009-08-05]. Dostupné z: < Lambiek Comicipedia, http://lambiek.net/artists/r/redondo_manuel.htm>.

v *Hranickém zpravodaji*, je výmluvným svědectvím o osudech českých pionýrů komiksu. Vůbec nezmiňuje Vlodkovo prvorepublikové angažmá v buržoazním tisku a oceňuje mistrovy „plastiky ‘PRÁCE’ a ‘SPOŘIVOST’ na průčelí bývalé spořitelny, nyní Státní pojišťovny na náměstí, a reliéf ‘PRAMEN’ na objektu vodárny.“⁴⁶

Ve výčtu otců bychom mohli pokračovat napříč celým světem; komiksová rodina jich bez obtíží přijme velké množství. Jen maminek se jí jaksi nedostává. Komiks jako by mámu ani neměl. V *chronologii komiksu a grafických umění* z knihy *Strips, Toons and Bluesies*⁴⁷ je jako jediná žena – vedle Rodolpha Töpffera, Gustava Doré, Wilhelma Busche a dalších „evropských karikaturistů, kreslířů a ilustrátorů, kteří zakládají, rozvíjejí a kodifikují vizuální konvence, schopné komunikovat pohyb ve statických obrazech“⁴⁸ – zmíněna jistá Marie Duval. Její kresby signované monogramem MD se poprvé objevují v srpnu 1869 v příbězích o notorickém neplatiči a pijanovi Ally Sloperovi⁴⁹, jež začal o dva roky dříve psát (a také ilustrovat) Charles Henry Ross pro magazín *Judy*⁵⁰. Gilbert Dalziel, který od Rosse později odkoupil práva na Allyho Slopera a od roku 1884 vydával magazín *Ally Sloper's Half Holiday*, prý prohlásil, že kresby „byly signovány [...] dívčím jménem Rossovy ženy, takže měly příchuť čehosi francouzského“⁵¹.

Vzhledem k tomu, že se Marie prokazatelně narodila v Londýně v roce 1847 jako Isabelle Emilie Tessier, dcera učitele francouzštiny, mohlo by být příjmení *Duval* dívčím jménem její matky. Zmíněný francouzský *esprit* je možná spíš než dědicství po předcích prvním z mnoha úspěšných reklamních tahů, jimiž historie Allyho Slopera vyniká. Už v roce 1878, kdy jej v parodii dobových průvodců vyslal Char-

⁴⁶ NOVOTNÝ, L. 65. narozeniny akad. malíře Ladislava Vlodka In Zpravodaj města Hranic a lázní Teplic n. B., únor 1972. 1–3 s.

⁴⁷ DOWD, D. B., HIGNITE, T. *Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture*. New York: Princeton Architectural Press, 2004. s. 82 – 106. ISBN 978-1-56898-621-0.

⁴⁸ Tamtéž. 92 s.

⁴⁹ Jméno „hrdiny“ je slovní hříčkou; jde o člověka, který se snaží vyplížit uličkou mezi domy (slope off down an alley), aby se vyhnul vybírání nájemného.

⁵⁰ *Judy; or the London Serio-Comic Journal*. Apolitický současník *Punche* vycházel od května 1867.

⁵¹ HOUFE, S. *The Dictionary of British Book Illustrators and Caricaturist - 1800-1914*. Woodbridge, Suffolk: Antique Collectors Club, 1978. 438 s. ASIN B000J2XWGI. Manželství s britským humoristou Charlesem Rossem je v životopisech Marie Duval často zmiňováno, ale pravděpodobně o něm neexistuje žádný doklad.

les Ross na pařížskou Světovou výstavu,⁵² inzerovala jedna z kreseb „skvělé dochucovadlo pro všechny druhy polévek, mas a rybích pokrmů“. Zatímco Ally vyseďával v restauraci, kde k hlavnímu chodu podávali chléb zdarma, a ze šetrnosti vynechal oběd, aby se mohl nacpat obřím bochníkem, mohli si čtenáři za jeho zády prohlédnout reklamní ceduli inzerující koření, jež se až do roku 1910 skutečně vyrábělo a prodávalo jako *Ally Sloper's Favourite Relish*⁵³.

K oblíbě seriálu přispěla Marie Duval lehkou a uvolněnou kresbou, kterou David Kunzle charakterizoval jako průbojně diletantskou.⁵⁴ Fungovala především jako viněta a/nebo ilustrace tištěného textu; jen zřídka se ale prosadila jako klíčový nositel příběhu. Ally Sloper, po prvních úspěších v *Judy*, se v rukou nového majitele Gilberta Dalziela stal tvárným marketingovým nástrojem. Allyho příběhy pomáhaly prodávat cigarety, jízdní kola, kravaty i pilulky proti bolestem hlavy či žaludku. Až do První světové války ožívala jeho postava v mnoha podobách a v různých médiích. Z podfukáře a pijana se stal postupně strážcem zákona, loajálním poddaným, jež líbá ruku královně nebo – v době Búrské války – patriotem pevně třímajícím britskou vlajku. Čtenáři a diváci se s ním mohli nejen identifikovat, ale také – pokud zaslali dvanáct kupónů ze stejného počtu po sobě jdoucích čísel sloperovského magazínu – stát se členy jeho klubu a ke svému jménu hrdě připojit písmena MOSC (Members of Sloper's Club). Ukázalo se, že úspěšná postava může být čímkoliv, co je zrovna zapotřebí. Když všechny přívlastky z Allyho oloupeme, zůstane několik nejvýraznějších fyziognomických rysů, a především jméno, jež funguje jako obchodní značka; v tomto případě používaná dávno před tím, než *Yellow Kid* ozdobil etikety lahví whisky, obaly cigaret i žvýkaček svou vyholenou a ušatou hlavou.

Otcové v evoluci

V diskurzu dějin nestačí nějaký jev rozpoznat; je třeba jej náležitým nebo přijatelným způsobem včlenit mezi ostatní, už známé události. Když britský publicista Roger Sabin představil *Allyho Slopera* v rámci svého příspěvku předneseného na

⁵² ROSS, CH., DUVAL, M. *Ally Sloper's Guide to the Paris Exhibition*. Londýn, 1878.

⁵³ SABIN, R. *Ally Sloper: The First Comics Superstar?* In HEER, J., WORCESTER K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 179 s. ISBN 978-1-60473-109-5.

⁵⁴ KUNZLE D. *Father of the comic strip*. Rodolphe Töpffer. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 165 s. ISBN 978-1-57806-948-4.

hamburské konferenci *International Association of Word and Image Studies*,⁵⁵ nazval jej *první komiksovou superstar*. Sám k tomuto pojmenování podotkl, že to byla především „provokace, [protože] takový název vypadá dobře v harmonogramu konference.“⁵⁶ Dávno zapomenutý hrdina z anglických humoristických časopisů poslední třetiny 19. století, jehož sláva zanikla se starým světem v převratech První světové války, měl počátkem 21. století provokovat především americké badatele, neboť zpochybňoval komiksové prvenství Outcaultova *Žlutého kluka*. Příliš velký rozruch však nezpůsobil, neboť v debatách o původu komiksu, které v té době probíhaly ve Spojených Státech, byl *Yellow Kid* stále častěji odmítán jako prototyp komiksu s tím, že „nejde o komiksový strip, protože nejznámější a nejčastěji reprodukováné karikatury neobsahují sekvence panelů s dialogy v bublinách [...]“⁵⁷ Outcaultovu nejslavnějšímu potomkovi je nyní přiznáván rozhodující podíl na odstartování „komiksového byznysu.“⁵⁸ Úspěch *Žlutého kluka* zkrátka „není mýtem, vytvořeným následujícími generacemi badatelů,“ shrnuje Brian Walker: je to klíčová kapitola „v dlouhé historii umělecké formy.“⁵⁹ Není obtížné napsat, že tuto formu utvářelo „velké množství různých faktorů: evoluce narativního umění, stmelování příběhu a obrazu, způsoby vytváření iluze časového trvání, tříbení sociální satiry, účinek zdokonalujících se technologií a schopnost člověka, jediného mezi ostatními zvířaty, smát se sám sobě.“⁶⁰ Otázka je, jak tyto okolnosti v dějepisných přehledech strukturovat; jaké události lze vkládat do spojitého času příčin a následků před tím, než evoluce narativního umění dozraje do podoby komiksového stripu. Předchůdci prvních hrdinů se v tomto ohledu zdají být nepostradatelní. Vytvářejí sled vlivů: genealo-

⁵⁵ IAWIS (Mezinárodní sdružení pro výzkum slova a obrazu) bylo založeno v červnu 1987 s cílem soustředit badatele zkoumající vztahy mezi slovem a obrazem v obecných kulturních souvislostech, ale především v umění.

⁵⁶ SABIN, R. Ally Sloper: The First Comics Superstar? In *History and Theory of the Graphic Novel special section IAWIS conference*, Hamburg, 2002.

⁵⁷ COUCH, N. C. CH. The Yellow Kid and the comic page. In VARNUM, R., GIBBONS CH. T. *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. 65 s. ISBN 1-57806-414-7.

⁵⁸ BLACKBEARD, B. R. F. Outcault's The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics. Northampton, Massachusetts: Kitchen Sink Press, 1995.

⁵⁹ WALKER, B. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, 2004. 13 s. ISBN 0-8109-4970-9.

⁶⁰ ROBINSON, J. The Yellow Kid. In Katz, H. *Cartoon America. Comic Art in the Library of Congress*. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2006. 128 s. ISBN 0-8109-5490-7.

gické řady, jež nám staví před oči model kauzálního, v podstatě rodinného, vyprávění. Walter Benjamin s ním chtěl skoncovat – ve prospěch bezčasových propojení mezi konkrétními díly. Dějiny komiksu se však neustále pídí po otcích a praotcích, kteří by sjednotili rozptýlenou rodinu obrazových narativů. Otcové obvykle nejsou povinni zplodit určitý nebo dokonce definitivní tvar; vždyť každý potomek musí nejprve vyrůst. Nejdříve je to neforemný zárodek, jenž pozvolna nabývá určitějších rysů. Jeho vzhled ale nikdy nebude zcela jedinečný a výjimečný; spíš bude opakováním a potvrzením rodinných podobností: bude vykazovat vlastnosti všech ostatních členů velké rodiny komiksu, i kdyby je měl v docela malé míře.

Přirovnání umělce a díla ke vztahu otce a syna bohužel patří k příměrům značně znehodnoceným dlouhodobým užíváním. Taková „opotřebovaná metafora“ nebývá nijak informativní; k čemu tedy může být i přesto dobrá? Metafory, jak ukázali George Lakoff a Mark Johnson, prorůstají naším jazykem a hlavně myšlením tak, že se bez nich, jak je vidět i na této větě, neobejdeme. Metafory nám pomáhají „strukturovat naše vnímání, myšlení a konání.“⁶¹ Dokonce i značně opotřebované metafory nám dobře slouží – jako průzkumné formace, jež vysíláme na neznámá území. Nečekáme od nich nové informace, ale požadujeme, aby pro nás neznámé území zformátovaly, připravily prostor a urovnaly cesty. Metaforické formace se zkrátka chovají jako správci našeho budoucího majetku, vyslaní z domovské sféry s úkolem utřídit a zorganizovat sféru cizí.⁶² To, co je potřeba roztřídit a uspořádat, je příležitostný výskyt narativních obrazů, jejichž příklady rozpoznáváme v nejrůznějších dobách a v nejrůznějších koutech světa. Otázkou je, jak všechny vtěsnat do jedné společné relace? Řekněme, že je třeba, aby se tyto diskontinuální jevy staly součástí dějin komiksu. Jak toho doasáhnout? Jednou z možností je začlenit komiks do rodiny grafických umění – jak jsme viděli v předchozí kapitole. Uspořádané rodinné vztahy mají pomoci zorganizovat nejasné souvislosti mezi „historickými fakty“. Nabízí se také možnost svěřit péči o pořádek zcela do kompetence *otců*. Otcovství je nejen obrazem plodivé síly, kterou lze opakovat v různých dobách a na rozličných místech, ale také jisté „přirozené autority“. Potomstvo v rodině komiksu se bude lišit tak, jako se liší i členové lidských rodin, přičemž pomyšlení na společný původ zmírní všechny sváry a setře

⁶¹ LAKOFF, G., JOHNSON M. *Metafory, kterými žijeme*. Přeložil Mirek Čejka. Brno: Host 2002. 16 s. ISBN 80-7294-071-6.

⁶² GOODMAN, N. *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*. Přeložil kolektiv překladatelů vedený Tomášem Kulkou. Praha: Academia, 2007. 69 s. ISBN 978-80-200-1518-8.

jisté rozdílly.

Familiární mýty

Pokud se nám obrázek tvůrce, kolem něž se batolí dílo zdá tak trochu směšný, můžeme si připomenout Eliadeho myšlenku, že „obrazy, aby si zajistily přežití, staly se familiárními“⁶³. Mircea Eliade, velký znalec a možná až posedlý milovník mytologie, rozpoznával v mnoha symbolických obrazech obrysy prastarých, značně poškozených, ale stále vlivných mýtů. V úvodu k *Obrazům a symbolům* zmínil příběh o pozemském ráji jako příklad mýtu, jež přežil do současnosti v podobě ráje oceánského. Západoevropská literatura oslavuje tropické ostrovy jako „útočiště veškeré blaženosti, zatímco realita je velmi odlišná: 'plochá a monotónní krajina, nezdravé podnebí, ošklivé a tlusté ženy atd.' Obraz tohoto 'oceánského ráje' [...] odolává veškeré 'realitě' zeměpisné i jiné. Objektivní skutečnosti nemají s 'oceánským rájem' nic společného – ten byl řádu teologického; převzal, asimiloval a přizpůsobil si všechny obrazy ráje potlačené pozitivismem a scientismem.“⁶⁴ Pokusíme-li se kouzelný a falešný obraz rajských ostrovů korigovat obrazem reality, a ukážeme pacientovi skutečnou podobu „jeho“ ráje – plochou a nudnou krajinu plnou nemocných, ošklivých a tlustých žen, kouzlo tím nemusí být zlomeno. Mýtus vždy před hrozícím odhalením unikne a touha po pozemském ráji vklouzne do jiného obrazu.

Dva roky po Eliadových *Obrazech a symbolech* začal Roland Barthes publikovat ve francouzském časopise *Les lettres nouvelles* texty, v nichž rozpoznával přítomnost mýtických obrazů v běžném životě. V článku *Velká lidská rodina* se zmínil o výstavě fotografií, jež byla do Francie přivezena ze Spojených Států a jmenovala se *The Family of Man*. Snímky pořízené ve všech možných koutech světa měly předvést „univerzalitu lidských gest v každodenním životě.“⁶⁵ Barthes výstavu diagnostikoval jako „mýtus lidského údělu“, založený na „velmi staré mystifikaci, která [...] spočívá v tom, že se do základu dějin umístí přirozenost“⁶⁶. Lidstvo je připodobněno k jedné velké rodině; každý člověk je součástí sítě podobností, v níž každý pohyb, každé gesto rozpoznáváme jako univerzální fakt. Jakékoliv rozdílly jsou pouze drobnými odchylkami, které se rychle rozpouští v

⁶³ ELIADE, M. *Obrazy a symboly. Esej o magicko-náboženských symbolech*. Barbora Antonová. Brno: Computer Press, 2004. 17 s. ISBN 80-722-6902-X.

⁶⁴ Tamtéž. 9 – 10 s.

⁶⁵ BARTHES, R. *Mytologie*. Přeložil Josef Fulka. Praha: Dokořán, 2004. 99 s. ISBN 80-86596-73-X.

⁶⁶ Tamtéž. 100 s.

hřejivém teple tak zjevně *ukázané* pospolitosti a sounáležitosti lidského rodu. Když články v roce 1957 vyšly pod společným názvem *Mytologie*, Barthes k nim připojil ještě analýzu toho, co považoval za moderní mýty, teoretickou stať *Mýtus dnes*. Mýtem se může stát cokoliv, co přejde z „uzavřené, němé existence do orálního stavu, otevřeného přisvojování ze strany společnosti.“⁶⁷ Strom je konkrétním stromem, dokud o něm nezačneme mluvit, dokud jej nezačneme používat, dokud se jej *nezmocníme*. Strom, o němž někdo mluví, je stromem „přizdobeným, přizpůsobeným určité konzumaci [...] zkrátka obsazeným sociálním *užitím*, které se přidává k čisté materii“.⁶⁸ Otázka, jak se to má s čistotou původní (anebo původností čisté) materie možná není ani tak důležitá; nejde o to, že „ozdůbky“ zakrývají nějaký pravý nebo původní strom, prapůvodní obraz či prastarý mýtus, ale že se vydávají za zcela přirozené. „Mýtus“, říká Barthes, „před námi neskrývá nic – ani žádnou podstatu. Mýtus deformuje.“⁶⁹ Nesmí přitom přijít o svou nejednoznačnost; a především musí zůstat na očích. Barthes také popsal, jakým způsobem mýty unikají dešifrování: „Mýtus, dohnaný k tomu, aby svůj koncept buď odhalil, nebo zlikvidoval, jej bude *naturalizovat*.“⁷⁰ Takový je princip mýtu: „mýtus přeměňuje dějiny na přirozenost.“⁷¹

Umístíme-li *do dějin* otce, lze očekávat, že spleť a mnohovrstevnaté historie uspořádá do ploché a přehledné rodinné podobenky, v níž budeme moci na kteréhokoliv člena ukázat prstem a vypočíst detaily jeho „životního příběhu“. Takto uspořádané souvislosti ochotně vnímáme jako faktický systém, ačkoli jde pouze o systém sémiologický.⁷² Rovněž dějiny komiksu mohou být *ukázány* jako obrázek „rodiny grafických umění“. Komiks se mezi příbuznými „vyloupne“ ještě lépe, než by se jej kdy podařilo vyportrétovat na základě i toho nejpodrobnějšího popisu charakteristických rysů. V rodinné podobence, kterou jako by ustálil sám čas, snadno rozpoznáme Komiks tak podobný pratetě Litografii a tetě Fotografii! Rodinné podobnosti umožňují určit všechny jeho otce, strýčky i pradědečky. Když jsou všechny naše postřehy nakonec tak štědře odměněny, jen stěží se budeme chtít vzdát hezky uspořádané skupinky na obrázku a vrátit se k nejasným náčrtkům a spekulacím ohledně toho, co by všichni ti milí příbuzní dělali, kdyby se

⁶⁷ Tamtéž. 108 s.

⁶⁸ Tamtéž. 108 s.

⁶⁹ Tamtéž. 127 s.

⁷⁰ Tamtéž. 128 s.

⁷¹ Tamtéž. 128 s.

⁷² Tamtéž. 130 s.

nebyli tak hezky seřadili pro přehledný skupinový portrét. Proč bychom o *tomto* obrázku pochybovali? Mircea Eliade ponouká k důvěře v symbolické obrazy, když říká, že by byla chyba je ničit, neboť jsou nástrojem k uchopení světa. Nejen nějakou pomůckou; vždy „sdělují více, než by mohl jedinec, kteý je pocítil, vyjádřit slovy.“⁷³ Obrazy pomáhají uchopit realitu, jež se projevuje často matoucími a protichůdnými jevy, s nimiž si pojmy nedokážou poradit; chrání nás také před rozkladným protiřečením jazyka. Pravdivý je proto právě jen a jen obraz *jako takový*, „jako svazek významů, nikoli *jediný z jeho významů* nebo *jediná z jeho četných referenčních rovin*.“⁷⁴ Přeložit obraz do konkrétní terminologie by podle Eliadeho znamenalo zničit jej jako nástroj poznání. Toto varování jako by si vzal k srdci Scott McCloud ve svých publikacích o komiksu; jeho knihy⁷⁵ s úspěchem využívají při výkladu struktury komiksu nejrůznějších schématických znázornění, tabulek a grafů. Možná vůbec nejpopulárnější vizualizací „komiksu jako takového“ je *nádoba*, kterou lze naplnit libovolným obsahem. [Příloha 17.] Lze do této nádoby vložit skutečně cokoliv? Anebo: za jakých podmínek lze do inertní formy zvané „komiks“ ukládat obrazy libovolných žánrů, stylů nebo témat?

⁷³ ELIADE, M. Obrazy a symboly. Esej o magicko-náboženských symbolech. Barbora Antonová. Brno: Computer Press, 2004. 15 s. ISBN 80-722-6902-X.

⁷⁴ Tamtéž 14 s.

⁷⁵ Vedle titulu *Jak rozumět komiksu* jsou to *Reinventing Comics* (2000) a *Making Comics* (2006).

4. Nádoba na cokoliv

Co všechno se (ne)vejde do komiksu.

Černé na bílém

V únoru 1928 uveřejnil *The Saturday Evening Post* karikaturu Fontaina Foxe, jednoho z velmi úspěšných komiksových kreslířů. Autor se na ní vypočetil jako drobný mužíček, sedící před obrovským kreslicím pultem, na němž je připevněn stejně obrovský list papíru s obrysy třinácti pravidelných čtyřúhelníků. „Všechno, co musíš udělat,“ říká s tváří obrácenou ke čtenářům, „je zaplnit tahle prázdná místa (blank spaces).“ [Příloha 18.] Fox naznačuje, že mantinely jeho práce jsou sice předem dané, avšak jednoduchost každodenní rutiny je jen zdánlivá. Fontaine Fox patřil k několika desítkám špičkových, skvěle placených zaměstnanců syndikátů, jejichž výděly ve 20. letech, navzdory rozhlasové konkurenci, stále rostly. Foxův kolega Sidney Smith, autor oblíbené série *The Gumps*, podepsal v roce 1922 milionový kontrakt s *Chicago Tribune-New York News Syndicate*, který mu zaručoval sto tisíc dolarů ročně a nový Rolls-Royce každý třetí rok.¹ Milionářem byl v téže době také Bud Fisher, autor stripu *Mutt and Jeff*, jehož hrdinové byli úspěšně adaptováni animovaným filmem. V době před První světovou válkou byl komiksový umělec (comic artist) „hnací silou celého novinářského byznysu, a v mnoha případech [byl] placený [...] skutečně štědře, protože jeho práce, pokud byla dobrá, přitahovala čtenáře a čtenáři zvyšovali náklad novin.“² Noviny toho měly skutečně zapotřebí; ve dvacátých letech jim po fonografu a filmu přibyl další konkurent: rozhlas.

Jestliže pro vydavatele deníků představovala nová média jisté soupeře, pro karikaturisty znamenalo rozhlasové vysílání především další odbytí jejich úspěšných hrdinů. Protagonisté kreslených seriálů inzerovali v éteru cereálie i čisticí přípravky a účinkovali také v desítkách animovaných filmů. Rozhlasové vysílání a filmový průmysl přinášely nové zisky, ale možná také pomáhaly autorům komiksových stripů uvědomit si specifika a limity jejich *disciplíny*. Jedno z omezení vidíme na Foxově vlastní karikatuře. Kreslíř nesedí před čistou stránkou, ale nad schématem v podobě několika čtyřúhelníků, které čekají na vyplnění. V horní

¹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 116 s. ISBN 0-8109-4970-9.

² Tamtéž. 69-70 s.

části archu je úzký obdélník (určený zřejmě pro záhlaví stripu), zabírající celou šířku stránky, a pod ním dvanáct čtverců uspořádaných do čtyř řad po trojicích. Ukazuje se nám zde pouze šablona, kterou si Fox (nebo jeho asistent) připravil, anebo tu máme před očima přímo samotnou strukturu komiksu, jeho *formu* v ideální, užitím ještě nekontaminované, podobě? Podobné schéma bylo mnohokrát použito – s humorem i zcela vážně – jako znázornění obecného teoretického modelu komiksu. Gustav Doré na samém počátku svých *Dějin Svaté Rusi*³ z roku 1845 rozčlenil jednu stránku způsobem velmi podobným archu z Foxovy kresby. Šest prázdných obdélníků nestejných rozměrů ovšem vytvořil jen proto, aby „mazaný historik mohl vše náležitě vylíčit a přitom nic nevynechat.“⁴ V podstatě totožná schémata však hrají i v seriózních teoriích roli implicitní definice samotného komiksu. Foxova karikatura je jedním z mnoha příkladů kreseb, na nichž se komiksový kreslíř sklání nad nedokončenou prací, nad archem „bez definovaného ikonického obsahu.“⁵ Redukce stránky na sbírku prázdných rámečků není podle T. Groensteena pouze důsledkem poměrně malých rozměrů ilustrace a tudíž nutnosti ukázat v kresbě pouze minimální distinktivní rysy; schématická kresba je především zcela věrným obrazem obecného teoretického modelu, zobrazením ideálního multirámce. Termín *multicadre* (multirámec) začal používat Henri Van Lier pro systém více komiksových obrázků, vinět (panelů), neboť umožňuje „představit si komiks prázdný, 'vyčištěný' od ikonických i verbálních obsahů a vytvořený z ukončené posloupnosti vzájemně souvisejících rámečků.“⁶ Nakreslit schématický rastr tedy znamená vytvořit multirámec, který může být základem konkrétní stránky určitého komiksu. Zároveň je to také odkaz k mechanismu, na němž je založen jazyk komiksu: zobrazení prázdných (ještě nevyplněných) archů

³ V souladu s dobovou zvyklostí je titul Dorého opusu vyčerpávající: HISTOIRE, Pitoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie d'après les chroniqueurs et historiens Nestor, Nikan, Sylvester, Karamsin, Ségur, etc. commentée et illustrée de 500 magnifiques gravures par Gustav Doré.

⁴ „Protože příští století bude stejně nudné, jako bylo to předchozí, měl bych varovat čtenáře hned z kraje této knihy a zahrnout je přemírou hloupých skic. Nicméně, můj vydavatel, svědomitý a uvážlivý člověk, trvá na tom, abych zde ponechal několik volných míst na ukázkou toho, jak mazaný historik může vše náležitě vylíčit a přitom nic nevynechat.“ DORÉ, G. *The Rare and extraordinary History of Holy Russia*. Z francouzštiny přeložil Daniel Weissbort. New York: The Library Press, 1971. 7 s. ISBN 0-912050-11-X.

⁵ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 44 s. ISBN 80-7294-141-0.

⁶ Tamtéž. 40 s.

mají vyjadřovat „nějaký koncept, [...] implicitní definici. Za jejich zdánlivou chudostí nás tyto piktogramy znovu přivádějí až k podstatě komiksu.“⁷

Zaměstnanec amerického novinového syndikátu Fontaine Fox se v únoru 1928 spíše než podstatou „komiksu jako takového“ zabýval zcela konkrétním úkolem: vytvořením další epizody série, na níž pracoval už patnáctým rokem. Každodenní výhled na předměstskou tramvaj ze série *Toonerville Folks* (někdy také s titulem *Toonerville Trolley*), byl původně jedinou kresbou (*single-panel cartoon*), expandující v nedělních stripech koncem 20. let do soustavy panelů, které vykazují přesně totéž uspořádání, jaké se rýsuje na archu ve zmíněné karikatuře. [Příloha 19.] Co tedy *musel* Fontaine Fox udělat? Vyplnit připravené čtyřúhelníky a nezklamat očekávání předplatitelů? Vyplnit připravené čtyřúhelníky a dbát na soudržnost izolovaných zobrazení? Sám autor shrnul vše, co je třeba k vytvoření *dobrého seriálu*, v článku pro *Saturday Evening Post*: „Když kreslím, snažím se vždycky mít na paměti tři věci – musím mít originální nápad, musí to být něco, co se stalo nebo se stát mohlo: a musí to být k smíchu. To je všechno, co je [ke kreslení stripů] zapotřebí.“⁸ Prázdné místo (*blank space*) na pultíku před Fontainem Foxem si nárokuje minimální požadavek: být (něčím) vyplněno. A pak je tu nejvyšší meta disciplíny: pobavit čtenáře. Kreslený vtip má jistě čtenáře pobavit; nejprve je ale musí zaujmout. Například černý čtverec by v americkém deníku v roce 1928 mohl znamenat jistou senzaci. A co teprve celá nedělní stránka černých čtverců! Co kdyby „úspěšný syndikalizovaný karikaturista“ připravená políčka začernil tuší? Fontaine Fox zřejmě nic takového nikdy neudělal, nicméně v komiksech z téže doby se černé čtverce nalézt dají⁹. Jeden takový můžeme nalistovat v prvním Tintinově dobrodružství z roku 1929.

Tma v zemi Sovětů

Autor černého čtverce, Georges Rémi, jenž podpisoval kresby zkratkou z iniciál svého jména jako *Hergé*, by zaměstnán v belgickém deníku *Le XXe Siècle* od roku 1925, tedy od svých osmnácti let; nejprve pracoval v oddělení předplatné-

⁷ Tamtéž. 144-145 s.

⁸ FOX, F. A Queer Way to Make a Living In The Saturday Evening Post, 11. 2. 1928. 6 s.

⁹ Pomineme-li různé žertovné pohlednice, černé čtverce lze nalézt i v mnohem starších ilustrovaných příbězích. Například *Dějiny Svaté Rusi* Gustava Dorého začínají černým, ačkoliv trochu roztřepeným, čtvercem, jenž představuje „temný dávnověk“, v němž se ztrácí počátek ruských dějin.

ho, později jako šéfredaktor přílohy pro mládež *Petit Vingtième*. Právě zde, v antikomunisticky zaměřených katolických novinách, jejichž šéfredaktor Norbert Wallez byl stoupcem Mussoliniho, začal v lednu roku 1929 v týdenních intervalech vycházet komiks *Tintin v zemi Sovětů* (*Les Aventures de Tintin, reporter du „Petit Vingtième“, au pays des Soviets*). Příběh má prosté východisko: mladý reportér je vyslán do Sovětského Svazu, odkud má belgickým čtenářům podávat zprávy o aktuální situaci. Cestou si Tintin umiňuje, že musí *napsat* dobrý článek. A protože píše pro časopis, jehož odběratelé jsou převážně mladí skauti, je reportáž akční groteskou, jedním dlouhým sledem improvizovaných gagů, zápasů a honiček. Tintinova popularita díky nim během roku 1929 neustále rostla, ačkoli jeho reportáž o sovětském Rusku nijak nevypovídala. Dokonce můžeme říci, že ani Hergého aktuální situace v Sovětském Svazu nezajímala. Nikdy v Rusku nebyl a potřebné informace mu poskytla kniha *Moscou sans voiles: Neuf ans de travail au pays des Soviets* (Moskva bez závoje: zápisky z devíti let práce a pozorování v sovětském Rusku, 1928) někdejšího belgického konzula v Rostově na Donu Josepha Douilleta. Hergé z ní čerpal tehdy už obecně známá fakta: sověšší občané jsou nuceni volit pouze komunistické kandidáty, úředníci používají hrubého násilí k selekci těch, kteří s režimem nesouhlasí, a straničtí vůdci se před zahraničními sympatizanty vychloubají na plno pracujícími továrnami, jež jsou pouhou kamufláží. Ačkoliv Tintin neodjížděl se žádným zvláštním posláním, od samého začátku cesty jej pronásledovali atentátníci, tajemní agenti a příslušníci OGPU¹⁰. Sovětské Rusko neznamenovalo pro Hergého nic víc, než ekvivalent nebezpečné země; chátrající, ale stejně divoký Kurdistán dobrodružných románů. Tintin cestuje vlakem, uniká v automobilech i na drezíně. Po jedné dramatické jízdě koňmo dovedou Tintina tajemné stopy ke staré chatrči, v níž objeví úkryt, kde „Lenin, Trocký a Stalin shromáždili majetek zcizený lidu.“¹¹ Když Tintin odhalí toto sovětské tajemství, je přistižen, omráčen, svázan a jako špión má být na úsvitu následujícího dne popraven. Nepochopitelný odklad vykonání trestu poskytne příležitost Tintinovu pejskovi podhrabat se do místnosti, v níž je jeho pán vězněn, a vysvobodit jej z pout. Sotva se Tintin ocitne na svobodě, je znovu pronásledován ozbrojenými bolševiky; jenže dřív než jej dostihnou, stačí otočit vypínačem: světlo zhasne a místnost se ponoří do tmy, z níž vystupují pouze bubliny se zvuky boje a s hlasy zápasících. V předposledním obrázku vystupuje z mo-

¹⁰ Spojená státní politická správa; sovětská tajná policie činná v letech 1922 – 1934.

¹¹ HERGÉ, Tintin in the Land of the Soviets. New York: Little, Brown Young Reader, 2007. 104 s. ISBN 0-9512799-1-2.

nochromatického pole pouze jediná bublina: „Zabte... ho...“. A poslední vinětou na bílé stránce je černý čtverec. [Příloha 20.]

Dobrodružství černých čtverců

Dnes známe první Tintinovo dobrodružství jako album¹², pro nějž byl původní strip upraven v roce 1930, po ukončení seriálu, jehož epizody vznikaly týden za týdnem jako sled improvizovaných gagů. Poslední vinětu každého dílu by snad bylo možné přirovnat k závěrečné větě (nebo k odstavci) na konci stránky románu na pokračování. Mohla by znít například takto: a pokoj se ponořil do tmy. Jenže nezní. Díváme se na čtyřúhelník, jehož čern by byla koncem navěky¹³ pouze za jistých okolností, které by Hergému zabránily nakreslit další pokračování. Belgický novinář pravděpodobně nevěděl o zavržení konkretizace senzibility, k níž dospěl Kazimir Malevič krátce předtím, než se carské Rusko stalo „zemí sovětů“. Malevič sice zobrazení předmětu nevyloučil docela, nicméně prohlásil, že „předmět sám o sobě nic neznamena.“¹⁴ Plastické pociťování tělesnosti (sezení, stání, běhu atd.), jenž je základem suprematistického umění, lze sice tvarovat, výsledný tvar však „nezobrazuje žádný předmět, a tudíž pozbývá i účelnosti.“¹⁵ Hergého černá viněta samozřejmě *něco* zobrazuje, neboť černá plocha něco označuje, zastupuje. I nejmenší odběratelé *Petit Vingtième* jistě chápali, že černá je tmou v pokoji a něco před nimi skrývá.

Zatímco bylo Tintinovo dobrodružství v nejlepší, probíhala v Treťjakovské galerii samostatná výstava Kazimíra Maleviče. Tintin tehdy v Moskvě prokazatelně byl; dokonce o tomto městě prohlásil, že z něj sověti udělali „páchnoucí

¹² Termín užívaný ve frankofonních zemích pro způsob zpracování archů do formátu knihy se 64 stranami. Odpovídá přibližně americkým *grafickým románům* (graphic novels) nebo některým komiksovým sešitům.

¹³ Walter Hess se v 50. letech pokusil na základě Kandinského textů o syntézu jeho názorů na barvu. Černá barva měla být nicotou: „Nic bez možností, koncem navěky.“ LAMAČ, K. Myšlenky moderních malířů. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968. 170 – 171 s.

¹⁴ MALEVIČ, K. Die gegenstandslose Welt. Weimar-München, 1927. Tamtéž. 206 s.

¹⁵ REZEK, P. Architektonika a protoarchitektura. Praha, Jan Placák – Ztichlá klika, Filosofia, 2009. 109 s. ISBN 978-80-903898-3-0.

slumy¹⁶. O Malevičově výstavě se nicméně v reportáži ani slovem nezmněl, třebaže se na ní objevila nová (v pořadí třetí) verze Černého čtverce, malba o něco málo větší než jeden metr. Oproti předrevolučnímu čtverci¹⁷ je práce z roku 1929 provedena sytou a hutnou vrstvou černé barvy.¹⁸ Podle Malevičových textů vyvolával černý čtverec, bezprostřední výtvarné vyjádření senzibility, u veřejnosti úzkost. Malevič psal o svém suprematistickém umění, jež osvobozené „od břemene předmětu“ přichází *na poušť*. Když poprvé vystavil¹⁹ černý čtverec na bílém pozadí, „kritika protestovala a s ní publikum: ‘Vše, co jsme milovali, je ztraceno: jsme na poušti, před námi je černý čtverec na bílém podkladě!’ A hledali „drtivá slova, aby zaplašili symbol pouště a znovu našli v ‘mrtvém čtverci’ oblíbený obraz ‘reality’, ‘reálnou objektivitu’ a ‘mravní cit’“. Čtverec se zdál kritice i publiku nesrozumitelný a nebezpečný [...] ostatně nebylo možno očekávat nic jiného. Výstup na vrchol nefigurativního umění je obtížný a namáhavý [...] Obvyklé podoby věcí ustupují stále více a více, každým krokem se předměty poněkud vzdalují do dále, až konečně svět obvyklých představ [...] se stává neviditelným.“²⁰ Je to proto, že síly a vztahy v přírodě jsou nepředmětné jako příroda samotná.

V Hergého čtvercových vinětách se naopak bez ustání formují letadla, lokomotivy, automobily a motorové čluny, které jsou vzápětí rozervány na kusy výbuchy

¹⁶ „Podívej se, co ti Sověti udělali z nádherné Moskvy: páchnoucí slum.“ HERGÉ, Tintin in the Land of the Soviets. New York: Little, Brown Young Reader, 2007. ISBN 0-9512799-1-2.

¹⁷ Peter Schjeldahl, který recenzoval pro The New Yorker výstavu Kazimir Malevich: Suprematism (Guggenheim Museum, 2003) podal následující zprávu o Malevičově černém čtverci z roku 1915: „Malba vypadala hrozně: popraskaná, poškrábaná a vybledlá, jako by strávila posledních osmaosmdesát let jako záplata na rozbitém okně.“ SCHJELDAHL, P. The Prophet. Malevich's revolution. The New Yorker [online]. 2. 6. 2003. poslední revize 7.1.2009 [cit.2009-08-05]. Dostupné z: <http://www.newyorker.com./archive/2003/06/02/030602craw_artworld>.

¹⁸ Malevičův „třetí čtverec“ je popisován jako „nevidomý“ a „ještě beznadějnější, než verze předchozí.“ Kasimir Malevich. Black Square. Russian Paintings gallery – Russianpaintings.net [online]. 2004. poslední revize 27.7.2009 [cit.2009-07-02]. Dostupné z: <<http://www.russianpaintings.net/doc.vphp?id=126>>.

¹⁹ Černý čtverec se objevil poprvé jako součást scénického řešení opery Vítězství nad sluncem, již Kručonych a Matjušin uvedli v Petěrburku v roce 1913.

²⁰ MALEVIČ, K. Die gegenstandslose Welt. Weimar-München, 1927. In LAMAČ, K. *Myšlenky moderních malířů*. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968. 207-208 s.

a nárazy. Věci však samy o sobě očividně nejsou důvodem k zobrazení. Kresby mají vyvolávat intenzivní pocit napětí, jež určuje tvary černých a bílých ploch. Přitom neustále hrozí nebezpečí, že bude hrdina rozmačkán a jeho tělo definitivně pozbude předmětné, třebaže pouze kreslené, soudržnosti. Tintin však přežije výbuch bomby, rvačky, letecké bombardování i srážku s jedoucím vlakem, aby nakonec, v závěru celého dobrodružství, dostihl expres jedoucí směrem na Brusel: přímo z havarovaného vozu vletí okénkem rovnou do kupé. Zmizí tak na chvíli v „zákulisí“, aby bezmála filmovým trikem mohlo dojít k proměně kresleného hrdiny v opravdického mladíka, patnáctiletého skauta Luciena Pepermanse, jenž v doprovodu samotného Hegého vystoupil při triumfálním návratu na bruselské nádraží ze skutečného vlaku. Tímto skvělým reklamním tahem vstupuje kresba do prostoru. Není snad jasné, co bude dál? Čtenáři se vždycky ptají, co bude následovat; a ptají se tak možná jen proto, aby zaplašili dotírající nicotu další porcí akce a života.

Odbož realismu

Hergé, stejně jako kterýkoliv jiný autor novinového stripu, by v kreslení komiksu sice mohl pokračovat i navzdory nezájmu vydavatele nebo veřejnosti; avšak ve 20. a 30. letech by byl v podstatě zbaven možnosti svou práci zveřejnit. Zatímco malíř mohl tvořit s nadějí, že se někdy najde nějaká příhodná stěna, na niž bude moci své obrazy zavěsit, kreslíř komiksových stripů buď svou práci některým novinám prodal, anebo ji odložil. V takovém případě se musel vyrovnávat nanejvýš se svým vlastním neúspěchem. Avantgardní malíři se však podle Jeana-Françoise Lyotarda museli vyrovnávat především s marností svého řemesla.²¹ Nepochybně v důsledku vlivu *tužky přírody*,²² která malíře 19. století nadchla, ale zároveň možné využití jejich dovedností okleštila. Těm, kterým se nechtělo pustit se do

²¹ LYOTARD, J.-F. Reprezentace, prezentace, neprezentovatelné. In TENTÝŽ. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrmann a synové, 2002. 62 s.

²² William Fox Talbot publikoval v letech 1844 až 1846 sérii fotograficky ilustrovaných knih pod titulem *The Pencil of Nature* (Tužka přírody). V průběhu práce si uvědomil, „že fotografie je víc než pouhým mechanickým prostředkem kopírování předmětů; je to médium interpretační, spíše než transkripční.“ PHILLIPS, D. L. *Photography, Modernity, and Art*. In EISENMAN, S. F. *Nineteenth Century Art. A critical history*. Třetí vydání. London: Thames & Hudson, 2007. 268 – 269 s. ISBN 978-0-500-28683-8.

křížku s fotografií,²³ nezbylo než pokusit se zjistit, co malování v nových podmínkách vlastně znamená. Moderní malíři si uvědomili, že „mohou prezentovat fakt, že existuje cosi, co není prezentovatelné podle 'legitimní konstrukce'²⁴ a začali tedy vytvářet konstrukce alternativní. Například Kazimír Malevič rozšířil během dvacátých let malířské základy suprematismu též na trojrozměrné formy *architektonů* a *planitů*. Tyto objekty se měly stát domovem budoucnosti a zároveň vzdušnými plavidly, neboť „celý živý svět je připraven se vznést do prostoru a zaujmout tam své místo.“²⁵ Své vize Malevič sice vystavoval a publikoval, ale adresoval je nikoliv přítomné veřejnosti, ale budoucím občanům Země, příštím pokolením *zemljanitů*.²⁶ Malevičův současník byl totiž silami, jež vládnou v suprematistickém malířství i architektuře, zcela vytěsňen.²⁷ Člověk se stal položkou masy, která o umění beztak nestojí. Umělci jako Malevič nebo Mondrian své teoretické práce veřejně diskutovali a vydávali tiskem; jejich myšlenky a obrazy nicméně nebyly určeny k okamžitému zkonsumování. Podobně jako projektant *planitů*, také Piet Mondrian oslovil na počátku 20. let člověka budoucnosti. V době, kdy se podle Mondriana umění čím dál víc vulgarizuje, a „společnost se víc a víc staví proti intelektuálnímu a citovému životu – anebo jej využívá [...],“²⁸ se umělec se svými myšlenkami obrací k budoucímu, duchovně vyspělejšímu lidstvu, protože současná „masa [...] oplakává úpadek umění, které sama *potlačuje*.“²⁹ Veřejnost se především snažila nepochopitelné obrazy, v nichž rozpoznáva-

²³ „I malíři se věnovali dokumentům (vzpomeňme si na Courbeta či Maneta), ale byli rychle poraženi. Jejich postupy se s fotografií nemohly srovnávat [...]. LYOTARD, J.-F. Reprezentace, prezentace, neprezentovatelné. In TENTÝŽ. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrmann a synové, 2002. 57 s.

²⁴ Tamtéž. 63 s.

²⁵ MALEVIČ, K. Suprematism. Vitebsk, 1920. In LAMAČ, K. *Myšlenky moderních malířů*. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968. 213s.

²⁶ LAMAČ, K. *Myšlenky moderních malířů*. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968. 205 s.

²⁷ „U nepředmětných Malevičových obrazů a skic je [...] patrné, že síly zde vládnou a v architektonech pak člověka *vytěsnily*.“ REZEK, P. *Architektonika a protoarchitektura*. Praha: Jan Placák – Ztichlá klika, Filosofie, 2009. 58 s. ISBN 978-80-903898-3-0.

²⁸ MONDRIAN, P. Realizace neoplasticismu v daleké budoucnosti a v současné architektuře. *Architektura jako naše celostní (ne-přírodní) prostředí*. In TENTÝŽ. *Lidem budoucnosti. Studie k neoplasticismu*. Přeložili Vladimíra Daňková, Petr Rezek a Jesse Ultzen. Praha: Triáda, 2002. 97 – 98 s. ISBN 80-86138-31-3.

²⁹ Tamtéž. 98 s.

la úpadek zobrazujícího umění, včlenit zpět do svých příběhů. Některé malby, jež se vzpíraly a legračně vykrucovaly, připadaly divákům přinejmenším směšné. Malířství bylo podle obecného názoru povinováno poslušností tradici, kterou Duchamp vcelku neprávem pojmenoval jako „retinální.“³⁰ Jeho *Akt sestupující ze schodů*³¹ z roku 1912 (*Un descendant un escalier n° 2.*) byl stíhán posměchem: po americkém vystoupení³² nabízel magazín *American Art News* desetidolarovou odměnu prvnímu čtenáři, který ve zmíněném obraze odhalí „dámu.“³³ Duchampův *Akt* získal díky americkým novinám nespočet přezdívek: „výbuch v továrně na šindely“, „dynamitem do povětří vyhozené brnění japonského samuraje“ nebo „uspořádaná kupa polámaných houslí“. Malba byla také karikaturistou *New York Times* transformována v kubizující hrubiánství cestujících veřejnou dopravou a zároveň symbol umění, jež z dosažených výšin sestupuje k chaosu.³⁴

Malevičův Černý čtverec veřejnému posměchu unikl; nejspíš proto, že od svého vzniku nebyl širší veřejnosti příliš znám, a od počátku 30. let trávil většinu času v sovětských archivech. Možná, že publikum už bylo humorem černých ploch přesyčeno. Po Paulu Bilhaudovi a jeho žertovné pohlednici *Negroes Fighting In a Cellar at Night* z roku 1882 to byly především časté výpadky elektřiny v evropských i amerických metropolích, které iniciovaly dlouhou řadu variací na tuto ranou monochromii. Hlavní zájem a pozornost už před světovou válkou poutaly především kubistické a kubofuturistické malby tím, co veřejnost považovala za nepřirozené deformace. Snažila se je asimilovat anekdotou, vtáhnout je do svých, (mnohdy posměšných), příběhů. Tyto „sentimentální, buržoazní asociace jsou právě tím, co abstraktní umění odmítalo jako 'kýč' ve jménu vysoce umělecké 'čistoty'. Jenže toto zavržení nebylo nikdy zcela úspěšné [...]“, tvrdí W. J. T. Mitchell v knize *Picture Theory*, kde také popisuje návštěvu newyorského *Muzea*

³⁰ SCHWARZ, A. *The Complete Works of Marcel Duchamp*. New York: Delano Greenridge Editions, 2001. 18–19 s. ISBN 978-0929445069.

³¹ Duchamp popsal malbu jako „statickou reprezentaci pohybu – nehybnou kompozici, označující různé pozice pohybující se formy – aniž [by] usiloval o filmový efekt prostřednictvím malby.“ ADAMS, L. *Art Across Time*. Třetí vydání. McGraw-Hill, 2006. 845–846 s. ISBN 978-0072965254.

³² Na newyorské Armory Show byl v roce 1913 *Akt* vystaven pod názvem *Nude Descending a Staircase, No. 2*.

³³ *American Art News*, 1913, roč. 11, č. 21, 3 s.; *American Art News*, 1913, roč. 11, č. 22, 3 s.

³⁴ Karikatura z roku 1913 nabízela pohled na New York očima kubisty s podtitulem *Rude Descending a Staircase. Rush Hour in the Subway*.

moderního umění (The Museum of Modern Art) se svým třináctiletým synem. Když se zastavili před Malevičovou malbou, známou jako „Červený a černý čtverec“³⁵, syn okamžitě zhodnotil situaci: „Předpokládám, že se mi chystáš říct, jak významná a hodnotná tahle malba je“³⁶. Mitchella staršího napadlo hned několik vysvětlení, ale nakonec jen poznamenal, že zná člověka, který o této jediné malbě napsal pětasedmdesát stran. Chlapec chvíli nedůvěřivě přešlapoval a pak prohlásil, že všechno se přece dá říct v jediné větě: „Je to nakloněný červený čtvereček pod větším černým čtvercem.“ Není to, pravda, vyčerpávající „popis“, dokonce nic neříká o bílé barvě, které je na obraze zdaleka nejvíc, Mitchell však připouští, že jeho syn vystihl „klíčový rys jazykové hry (language game) abstraktního umění: neřekl, že to je 'obraz červeného a černého čtverce' nebo reprezentace těchto těles. Viděl je jako zpřítomnění (*presentation*).“³⁷ Z jediné věty malého Mitchella je zřejmé, že střetnutí s touto malbou obsahuje zárodek příběhu: chlapec nalézá v Malevičově obraze svého „hrdinu“: nakloněný červený čtvereček. A hrdina už může leccos podniknout; zvláště, když mu sekunduje větší černý čtverec. S „hrdinou“ zde znovu vystrkuje růžky snaha zaplést nevinné elementární tvary do vyprávění. Promluva se snaží zmocnit předmětu a vyrvat jej drtivým silám Malevičova suprematistického umění. Také diskurz dějin umění se pokouší Malevičův čtverec uchopit prostřednictvím vyprávění. Černý čtverec nemá představovat žádnou hrozbu ani nebezpečí; má být logickým a nevyhnutelným pokračováním kontinuálního vývoje malířství. Podle Clementa Greenberga „modernistické umění nenabízí teoretické demonstrace,“ stejně jako neznamená roztržku s minulostí. Moderní umění se možná od tradice odklání, ale „nikdy nebude nesrozumitelné z historického pohledu.“³⁸ Nesrozumitelné jsou modernistické obrazy pouze těm, kteří v nich stále touží sledovat výjevy. Jestliže avantgarda (nebo alespoň její část) promýšlí otázky malířství bez ohledu a bez povinnosti k poptávce po nových příbězích, od konce 19. století – a pak v průběhu

³⁵ Malířský realismus: Chlapec s ruksakem – barevné masy ve čtvrtém rozměru (Painterly Realism. Boy with Knapsack - Color Masses in the Fourth Dimension), 1915. Dnes ve sbírce The Museum of Modern Art v New Yorku.

³⁶ MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1994. 223 s. ISBN 978-0-226-53232-5.

³⁷ Tamtéž. 223 – 224 s.

³⁸ GREENBERG, C. Modernistická malba In POSPISZYL, T. (editor) *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložili Tomáš Pospiszyl, Věra Chase, Ruben Pel-lar. Praha: OSVU 1998. 41 s. ISBN 80-238-1296-6.

století následujícího – usilují jisté odnože realismu o obnovu „symbolického vyjadřování“ a nabízejí publiku díla, „která si může patřičně vychutnat a která mu navíc pomohou identifikovat se s *Obrazy* (rasy, socialismu, národa atd.)“.³⁹ Neplatí to zdaleka jen pro akademickou malbu. Už před První světovou válkou vybudovali zaměstnanci žurnalistických syndikátů rozsáhlý a úspěšný systém, zásobující masy čtenářů srozumitelnou a žádanou symbolickou řečí „nekonečných“ obrázkových příběhů. Komiks obvykle nepovažujeme za druh nebo odnož realismu, neboť karikaturní nadsázka je interpretována jako experiment⁴⁰ nebo dokonce revoluční počin,⁴¹ který se imitujícímu zobrazování vzdaluje. Experimentování a revolta karikatury se však nikdy nevzdálí světu do té míry, že by její předmět zmizel; nanejvýš jej na chvíli zahalí tma, tak jako tajnou podzemní místnost v zemi sovětů.

Obrázky z Afriky

Komiksové příběhy jsou také snadnou kořistí více či méně skrytých *textů* sociálního a politického diktátu. Hergého první rozsáhlejší práce, Tintinovo dobrodružství v zemi Sovětů, vznikla na objednávku šéfredaktora belgického katolického listu *Le XXe Siècle*. Senzibilitě mladých čtenářů byl s akční groteskou týden co týden servírován obraz bezbožného, přímo ďábelského Sovětského Svazu. Strip, vycházející v roce 1929, zaznamenal neobyčejný ohlas. Navzdory rostoucí popularitě však bylo Tintinovo první dobrodružství z poválečných reedic Hergého alb vypuštěno. Politická situace se po Druhé světové válce změnila a Sovětský Svaz, jenž patřil k vítězným mocnostem protihitlerovské koalice, nebylo zvlášť žádoucí ukazovat v infernálním nasvícení. Tím spíš, že pod titulem byl podepsán člověk obviněný ze spolupráce s nacistickými okupanty. Podobný osud jako první album měl i Hergého druhý příběh, *Tintin v Kongu* (*Tintin au Congo*, 1930–1931), v němž se mladý reportér vydal počátkem 30. let do Afriky. Také tento bezstarost-

³⁹ LYOTARD, J.-F. Représentance, présentation, nonreprésentation. In TENTÝŽ. *Návrat a jiné eseje*. Praha: Herrmann a synové, 2002. 64 s.

⁴⁰ Viz kapitolu *Experiment karikatury* In GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 373 – 409 s. ISBN 01-525-85.

⁴¹ KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer's Aesthetic Revolution In HEER, J., WORCESTER K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 17-24 s. ISBN 978-1-60473-109-5.

ný výlet mezi líné domorodce začal už v poválečných letech vzbuzovat rozpaky. Tintin je v Kongu oslavován Pygmeji jako proslulý reportér, loví slony i opice a pokouší se přednášet malým černouškům o Belgii, jejich vzdálené vlasti. Nepochybně šlo o zcela běžný pohled příslušníka evropské koloniální mocnosti na exotické destinace, nahlížené v přímém protikladu k racionálnímu a civilizovanému Západu – tak, jak jej popsal koncem 70. let Edward Said. Je nesmírně obtížné, konstatoval Said v úvodu k *Orientalismu*, oddělit sám sebe od „od životních okolností, vědomého či nevědomého sepětí s jistou třídou, smýšlením, sociálním postavením a vůbec aktivit plynoucích z toho, že [jsme] příslušníky určitého typu společnosti.“⁴², jež svým občanům „servíruje hotové a schematické obrazy východu [...] těsně spjaté s ekonomickou a politickou expanzí Evropanů [tímto] směrem.“⁴³ Sám Hergé o mnoho let později, při rozhovoru s Numou Sadoulem v roce 1971 prohlásil, že když psal své první příběhy pro *Le XXe Siècle*, přijal prostě předsudky měšťáckého světa, v němž žil. Tehdejší Belgie sice nebyla koloniální mocností srovnatelnou s Francií, Velkou Británií nebo Spojenými Státy, nicméně Kongo, kam se Tintin ve svém druhém dobrodružství vypravil, patřilo pod Belgickou správu. Je to dostatečný důvod k domněnce, že dobrodružný výlet, který podnikl reportér mládežnické přílohy belgických novin do belgické kolonie v Africe, uskutečnil především Belgičan, který žil od malička s imperiální infuzí. Hergé se skutečně později cítil odpovědný za implikovaného autora⁴⁴ prvních Tintinových dobrodružství. Seymour Chatman sice tvrdí, že naše morální ustrojení nemůže být mazanými implikovanými autory svedeno na scestí, protože jejich svět přijímáme esteticky a nikoliv eticky,⁴⁵ nicméně Tintinova kající proměna z bezstarostného hejska cestujícího zemí Sovětů nebo středoafrickou kolonií v empatického novináře, který se chystá odjet do Číny, naznačuje, že nešlo o sofistikovanou hru se čtenáři. *Modrý Lotos* (Le Lotus Bleu, 1934), pátý Tintinův příběh,

⁴² SAID, E. W. *Orientalismus. Západní koncepce Orientu*. Přeložila Petra Nagyová. Praha: Paseka, 2008. 20 s. ISBN 978-80-7185-921-5.

⁴³ Tamtéž.

⁴⁴ Termín Waynea Bootha pro jednoho z možných typů „autora-vypravěče“. Zatímco Booth trval na tom, že normy narativu stanovené implikovaným autorem jsou především normy morální, Seymour Chatman mu oponuje tím, že „reálný autor může prostřednictvím svého implikovaného autora postulovat jakékoliv normy.“ CHATMAN, S. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Přeložil Milan Orálek. Brno: Host, 2008. 155 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

⁴⁵ Tamtéž. 155 s.

je považován za Hergého ideologickou detoxikaci a úsilí o nápravu toho, co sám autor později nazval „mladickou nerozvážností“. Setkání s čínským studentem sochařství na bruselské Akademii (*Académie des Beaux-Arts*) Zhang Chongrenem,⁴⁶ jež zprostředkoval páter Gosset z Katolické Univerzity v Lovani, ovlivnilo v podstatě všechny aspekty výrazového plánu Tintinova čínského dobrodružství.

Čína věrohodná

Zhang měl Hergého uvést do historie čínské kultury, umění a techniky. Jeho „školení“ a lekce z čínské historie i aktuální politiky zanechaly v *Modrém Lotosu* nejnápadnější stopy ve vizualizacích prostředí. Exteriéry země *Sovětů* byly redukovány na několik lehce a rychle načrtnutých linií, černých a bílých ploch. Obrazy ze Šanghaje byly původně také černobílé, když začal komiks v srpnu 1934 vycházet na pokračování. Kresby očividně využívají jako předlohy fotografické snímky: v *Modrém Lotosu* najdeme rušnou třídu s rikšou táhnoucím vozík nebo japonské okupanty, hlídkující u městské brány za zátarasy z ostnatého drátu. Do příběhu pronikají nejen fotografie reálných míst, ale také skutečné osoby. Jedním z hrdinů *Modrého Lotosu* je čínský chlapec Zhang Chongren, jmenovec skutečného čínského studenta bruselské Akademie. Ačkoliv Hergé později prohlásil, že mu Zhang „otevřel oči k čínské civilizaci, umožnil mu lépe pochopit zodpovědnost vůči čtenářům, soustředit pozornost k detailům, dokumentaci a snaze, aby [...] příběh vyzněl správně a věrohodně“, v *Modrém Lotosu* je to naopak Tintin, kdo vysvětluje mladému Číňanovi, že „ne všichni běloši jsou zlí.“⁴⁷ Příčiny konfliktů mezi expandujícími evropskými koloniálními mocnostmi a domorodým obyvatelstvem shrne Tintin tím, že „lidé se jen špatně znají. Například Evropani,“ říká Zhangovi, „si představují, že všichni Číňani jsou prohnaní a krutí, nosí copánek, neustále vymýšlejí nová mučení, pojídají shnilá vajíčka a vlaštovčí hnízda. A také jsou přesvědčeni, že všechny Číňanky bez výjimky mají maličké nožky a že dodnes trápí čínská děvčátka [...] aby jim nožky nevyrostly. A pak ještě věří to-

⁴⁶ V překladu *Modrého lotosu*, který pořídila Kateřina Vinšová, je použita česká transkripce čínských jmen. Mezinárodně uznávaný přepis zprostředkovávající zvukovou podobu čínských slov však dlouhodobě používá standardní čínskou verzi latinky *pinyin* a neztotožňuje se s žádnou jinou pravopisnou a výslovnostní konvencí. KRÁL, O. Mistr Zhuang. Sebrané spisy. Lásenice: Maxima, 2006. 11 s. ISBN 80-86921-00-X.

⁴⁷ HERGÉ, Modrý Lotos. Přeložila Kateřina Vinšová. Praha: Albatros, 2004. 43 s. ISBN 80-00-01346-0.

mu, že čínské řeky jsou plné malých miminek, odhozených hned po narození⁴⁸. Tímto přehnaným vtipkováním předchází Hergé kritice imperiální politiky; poukazuje na pouhé předsudky, které vždy vůči sobě mají lidé, kteří se ještě dost dobře neznají. Všechny konflikty prostě způsobují hloupá, banální nedorozumění. Sám (komiksový) Zhang, kterému „bílé ďáblové“ zabili dědečka i babičku, nakonec uzná, že Tintinovi „krajané jsou legrační“⁴⁹. V tomto ovzduší chlácholivého humanismu se stále vznáší nezodpovězená otázka, k čemu to vlastně Hergé „otevřel oči“? Tintinovo čínské dobrodružství se nijak výrazně neliší od honičky napříč zemí Sovětů. *Modrý Lotos* se sice staví na stranu okupované Číny a karikuje zpupné evropské finančníky i zkorumpované důstojníky japonské armády, ale domnívat se, že je tím čínská realita *dokumentována*, by byl omyl. Hergého proslulá „čistá linie“ nyní lne k obrysům v Číně pořízených snímků; spolupráce s fotografií však neznamená větší „správnost“ nebo „věrohodnost“. Neproniknutelnou černou vinětu ze země sovětů vystřídaly propracované čínské realie, ponořené do šedomodrého transparentního závoje. V čínském dobrodružství neustále všechno pozorujeme; vidíme i to, co se děje pod „rouškou noci“: svět, třebaže zlý a nebezpečný, je pořád na svém místě. Nic z něj ani na malou chvíli nikam nezmizí. Také černá viněta se ostatně musela okamžitě „legitimovat“, prokázat, že něco zastupuje. Buď je to rozlitý inkoust (jako je tomu u George Herrimana⁵⁰), temnota „před úsvitem dějin“⁵¹ anebo tma v pokoji, v němž Tintin zhasnul světlo.

Sekvenční umění

Bezpochyby existuje celá řada možností, jak na černou vinětu navázat, jak z ní *vyjít*. Tak jako v každém zavedeném umění nebo řemesle, existuje i v této disciplíně množství praktických rad a návodů, jak obrazy do sekvencí spojovat. Určitá

⁴⁸ Tamtéž. 43 s.

⁴⁹ Tamtéž. 43 s.

⁵⁰ HERRIMAN, G. Krazy Kat. Nedatovaný denní strip z roku 1915 In McDONNELL, P. O'CONNELL, K., RILEY DE HAVENON, G. *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 217 s. ISBN 0-8109-9185-3.

⁵¹ Černým, třebaže po okrajích poněkud roztřepeným, čtvercem začínají už Dorého *Dějiny Svaté Rusi* z roku 1845. Viz DORÉ, G. *The Rare and extraordinary History of Holy Russia*. Z francouzštiny přeložil Daniel Weissbort. New York: The Library Press, 1971. 1 s. ISBN 0-912050-11-X.

řešení jsou přitom preferována na úkor jiných, a každé rozhodnutí je podepřeno anebo zaštitěno osobností autora a úspěchem jeho díla. Bezesporu nejproslulejším „receptářem“ je v tomto oboru už zmiňovaná kniha Willa Eisnera *Comics and Sequential Art*. V předmluvě autor vysvětluje, že sekvenční umění je způsob kreativního vyjadřování, a zároveň jasně vymezená disciplína, která uspořádává obrazy (pictures or images) a slova za účelem vyprávět příběh nebo dramatizovat myšlenku. Sekvenční umění je velmi starou uměleckou formou, jež našla uplatnění v moderních komiksových stripech. Eisner rozlišuje mezi slovem a obrazem (verbálním a ikonickým), ale zároveň zdůrazňuje, že jejich oddělení je čistě arbitrární. S využitím morfologických podobností mezi lidským tělem a jistými čínskými znaky a egyptskými hieroglyfy dokazuje, že slova sestávají z písmen původně odvozených z důvěrně známých objektů, z tělesných forem, gest a dalších rozpoznatelných fenoménů.⁵² Ačkoli právě „v obratném použití slov a obrazů spočívá vyjadřovací potenciál média [komiksu],“⁵³ vyprávět příběh lze i prostřednictvím zobrazení, bez pomoci slov.⁵⁴ Bezeslovná narace zde znamená především nepřítomnost dialogů. V Eisnerových příkladech využívá *němý komiks* pohlednic nebo vzkazů napsaných na útržcích papíru, které nám „sdělují podstatné části příběhu a přitom jsou stejně ‘vizuální’ jako zobrazení lidí“.⁵⁵ Přestože jde v případě „obrázků beze slov“ o primitivní formu grafické narace, jak říká Eisner, od čtenáře (nebo diváka) je vyžadováno jisté úsilí. „Běžná životní zkušenost a znalost dějin pozorování (history of observation) jsou nezbytné k interpretaci vnitřních pocitů aktérů.“⁵⁶ Eisner chtěl nepochybně říci, že už povrchové čtení⁵⁷ představuje kulturně podmíněný a rozhodně ne přirozený proces. Hlavním Eisnerovým zájmem je ovšem instruktáž adeptů devátého umění, kteří už uvedené předpoklady bez obtíží splňují. Klíčový problém tedy je, jak z všeobecných znalostí něco vyčlenit nebo lépe zarámovat – bez povinnosti vyznačit jakýkoliv vidi-

⁵² EISNER, W. *Comics and Sequential Art*. 28. vydání. Paramus: Poorhouse Press, 2006. 14 s. ISBN 0-9614728-1-2.

⁵³ Tamtéž. 13 s.

⁵⁴ Tamtéž. 16 s.

⁵⁵ Tamtéž. 17 s.

⁵⁶ Tamtéž. 24 s.

⁵⁷ Seymour Chatman rozlišuje mezi povrchovým „čtením“ manifestační úrovně a „přečtením“ čili dekódováním hloubkových narativních struktur ze struktur povrchových. CHATMAN, S. *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu*. Přeložil Milan Orálek. Brno: Host, 2008. 41 – 42 s. ISBN 978-80-7294-260-2.

telný obrys – jako samostatnou narativní výpověď. Eisner věnoval nejrozsáhlejší kapitolu (*The Frame* na stranách 38–99) své knihy tomu, jak obsahový plán přerámovat do sekvencí zobrazitelných výpovědí. Upozorňuje, že každé orámování je samo o sobě narativním prostředkem a tudíž i nositelem významu. Eisner předvádí několik možných tvarů: například zubatý rámeček má naznačovat emočně výbušnou akci, zatímco obláčkovité ohraničení definuje zobrazenou událost jako myšlenku nebo vzpomínku; absencí rámečku lze vyjádřit neomezený prostor.⁵⁸ I z několika málo praktických ukázek je zřejmé, že vzhled (tvar, tloušťka atd.) rámečku rozevívá škálu možných užití, které se „stávají součástí rétoriky, jež je každému autorovi vlastní.“⁵⁹ Díky orámování lze na stránku včlenit *meziikonickou mezeru*, ustavující mezi orámovanými výpověďmi nějaký vztah. Předpokládejme, že se uvnitř rámečku může ocitnout cokoliv;⁶⁰ je pak vůbec možné, aby se zapouzdřený obsah nestal vypověditelným za všech okolností? Co kdyby se náplní panelu (viněty) stala černá plocha? Abstraktní obrazy bývají vykládány jako vzdorovité odmítnutí literárního piktorialismu, a monochromatické „bezpříznakové“ malby (například třetí z Malevičových Černých čtverců) jsou v tomto úsilí zdaleka neúspěšnější. Proti penetraci vyprávěním však nejsou zcela rezistentní. Kdykoliv dokážeme ve dvojici obrazů rozlišit nějakou změnu v tvaru, pozici nebo barevnosti, můžeme tuto diferenci vztáhnout k času. Lze tento časo-prostorový hiát pokaždé doložit „striktně ikonickými prostředky“?⁶¹ Pokud nejsme s to mezi dvěma (statickými) obrazy postřehnout žádný rozdíl, vnímání času se problematizuje a jeho (u)plynutí je třeba deklarovat jinak. Totožné obrazy jsou z hlediska informování extrémně redundantní. Podle příruček mohou být přesto pro komiksové kreslíře užitečné: naznačují délku trvání nějaké události, simulují strnulý pohled nebo dlouhý „filmový záběr“ na nehybný předmět. Fragmentární obraz v komiksu tudíž může, jak tvrdí Thierry

⁵⁸ Tamtéž. 47 s.

⁵⁹ Rámeček má v Groensteenově systému několik funkcí: ohrazuje, separuje, rytmizuje, vytváří strukturu, má funkci expresivní a lekturální (je indicií „něčeho ke čtení“). GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 57–76 s. ISBN 80-7294-141-0.

⁶⁰ Odkazují opět k populární metafoře komiksu coby nádoby, kterou je možné vyplnit libovolným obsahem. McCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁶¹ GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 160 s. ISBN 80-7294-141-0.

Groensteen, „téměř ve všech případech zajišťovat produkční funkci.⁶² Otázkou je, jde-li to bez přispění jakékoliv verbální výpovědi. Například sled černých panelů by bylo nezbytné nějak pojmenovat, například jako „dlouhou temnou noc“ nebo „vládu nicoty“, anebo nechat mlčenlivou černí proniknout nějaký zvuk či hlas, aby se ukázalo, že černá pouze někoho nebo něco skrývá. Bez verbální podpory se orámování panelu (viněty) nemůže stát meziikonickou mezerou, a sérii nebo sled totožných obrazů nelze integrovat do (komiksově) sekvence. Will Eisner by nad stránkou černě vyplněných panelů jistě navrhl nějaké důmyslné řešení, jak takový „špatný komiks“ opravit; pravděpodobně by zařadil alespoň jeden další panel buď před první anebo za poslední „mrtvý čtverec“ a zvrátil tak poměr sil nicoty a života.

Němý pozdrav

Pravidla *disciplíny* vždy nabídnou nějaký způsob, jak sled proměnit v sekvenci; jak i to nejvzdorovitější opakování téhož přinutit k výpovědi. Poradí si s extrémně podobnými a dokonce totožnými obrazy, jež nevykazují žádnou jinou odlišnost, než rozdílnou polohu. Tělesa, jak poznamenal G. E. Lessing v eseji o hranicích malířství a poezie, jsou sice rozložena v prostoru, ale trvají také v čase⁶³. Už ve dvojici nebo v pouhém sledu několika černých čtverců, nebo prázdných (bílých) rámečků jsme ochotni rozpoznat jisté plynutí času. U Willa Eisnera můžeme najít celou řadu praktických ukázek toho, jak tvar (šířka, délka) rámečku ovlivňuje vnímání času: například dlouhý a úzký panel má naznačit narůstající zděšení.⁶⁴ Thierry Groensteen cituje jiný příklad od Pierra Massona, který tvrdí, že „rámeček vytažený do výše [...] sugeruje pozdržení rytmu“ zatímco „juxtapozice několika vinět téhož formátu“ znamená „rychlý sled akcí či replik.“⁶⁵ Zcela dominantní význam – mimo všechna praktická užití – přisoudil juxtapozici dvou rámečků Scott

⁶² Groensteen hovoří o produkci smyslu prostřednictvím originálního souboru mechanismů. Tamtéž. 160 s.

⁶³ LESSING, G. E. Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie. In Tentýž. *Hamburská dramaturgie. Láokoón. Stati*. Přeložili J. Pospíšil a A. Šimečková. Praha: Odeon, 1980. 335–336 s.

⁶⁴ EISNER, W. *Comics and Sequential Art*. 28 vydání. Paramus: Poorhouse Press, 2006. 33 s. ISBN 0-9614728-1-2.

⁶⁵ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 64 s. ISBN 80-7294-141-0.

McCloud. Zatímco jednotlivý panel, samostatná kresba či jediný obraz zůstávají pouhým obrazem, ve dvojici se „obrázek mění v něco víc: nabývá formy komiksu!“⁶⁶ Jestliže Will Eisner prastaré sekvenční umění ve svých komiksech (pouze) využíval, Scott McCloud sekvenci – redukovanou na dvojici bezprostředně sousedících obrazů – povýšil na organizující princip komiksu samotného. Emblematická juxtaponice, která se v českém vydání *Jak rozumět komiksu* objevuje i na přední straně knižní vazby, představuje dvojici výrazně stylizovaných kreseb pána v obleku s motýlkem. V levém panelu sahá na obrubu svého cylindru, a v pravém jej drží nad hlavou. [Příloha 21.]

V gestu *džentlmena*, který nás (nebo toho druhého?) zdraví, rozpoznáváme odkaz k úvodní scéně z Panofského *Ikonologických studií*.⁶⁷ Panofsky definoval rozdíl mezi formou uměleckého díla a jeho tématem či významem (subject matter or meaning) na základě pozorování známého, jenž jej míjí na protějším chodníku a zdraví smeknutím klobouku. To, co vidíme „z jistého formálního hlediska“, píše Panofsky, není ničím jiným než „změnou jistých detailů v konfiguraci částí obecného schématu barev, linií a objemů, jež utváří [náš] obraz světa.“⁶⁸ Panofsky tuto „běžnou situaci“ použil jako východisko interpretačního modelu, jenž nejprve registruje měnící se formy; to odpovídá předikonografickému popisu prvotního (přírodního) předmětu či jevu; toto pozorování umožňuje ikonografickou analýzu druhotného (konvenčního) tématu a následně posun k ikonografické interpretaci, vnitřnímu a skutečnému významu v ikonologickém světě symbolických hodnot. Analýza, navržená Panofským ve 30. letech v Německu a rozpracovaná po jeho emigraci ve Spojených Státech jako nástroj k analýze renesančního umění, postupuje od povrchu do hloubky, od počitků a bezprostředních dojmů k idejím; od formy se přes motiv propracovává k „nejzákladnějším tendencím lidské mysli, jež jsou vyjadřovány prostřednictvím specifických témat a konceptů.“⁶⁹ McCloudovy rozbory komiksu operují s týmiž předpoklady. McCloud chce nejprve jako neustranný pozorovatel zaujmout jisté „formální hledisko“, z něž by mohl prozkoumat nějaký (tedy jakýkoliv a především každý) komiks a určit jeho *nejzákladnější* vlastnost. Ta je rozpoznána ve vztahu dvou nejbližších panelů: juxtaponovaná

⁶⁶ McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 5 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁶⁷ PANOFSKY, E. *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*. Oxford: Westview Press, 1972. ISBN 978-0064300254.

⁶⁸ Tamtéž. 3 s.

⁶⁹ Tamtéž. 15 s.

dvojice zobrazení je základní situací a zároveň globálním symbolem komiksu. Banalita uvedeného příkladu (pán smekající klobouk) má jen podpořit dojem, že nejde o důležité sdělení, ale o ukázkou čisté komiksové formy. Vůbec nezáleží na tom, jestli jde o zobrazení téže osoby ve dvou bezprostředně navazujících okamžicích anebo o dvojici různých mužů, kteří se zdraví navzájem. Různé interpretace jen přispívají k pocitu, že sledujeme nějakou nepodstatnou výplň elementární formy média. Každá dvojice bezprostředně sousedících obrazů je pevně spojena vazbou, jež podle McClouda nabízí šest různých způsobů, jak lze přejít z jednoho panelu k druhému. Mezi šesticí „přesně určených kategorií“ figuruje také „nelogický přechod, který neskýtá zřetelnou souvislost mezi sousedními panely“.⁷⁰ Navzdory proklamované nelogičnosti jistých juxta pozic funguje v komiksu „jakási alchymie, která nám pomůže najít nějaký význam nebo ozvuk i v těch nejdivočejších kombinacích.“⁷¹ Tyto „ozvuky“ lze ovšem nacházet i v jiných částech nebo úrovních narativu, což totalita jednosměrně čtené sekvence dovoluje přehlédnout. Příklady „nelogických sekvencí“, uvedené v knize *Jak rozumět komiksu*, tudíž připomínají setkání různých předmětů na operačních i jiných stolech. Tato střetnutí mohou být zdrojem nekonečných zábavných situací; co si však počít s napohled nudným sousedstvím dvou a více (černých) čtverců na ploše (papíru)? McCloud uvažuje o dvojici juxtaponovaných obrazů v případě, že se jeví jako extrémně rozdílné. V pouhé dvojici přitom není obtížné rozdílnost demonstrovat. Izolovaná dvojice (obrázků, slov, vět) je nepochybně příliš malý úsek vyprávění na to, aby mohl poskytnout nějakou relevantní informaci. Není ani příliš divné, že se musí za všech okolností podřídit celku. Juxtaponované obrazy se tudíž mohou jevit, jak říká McCloud, seberoždilnější, a přece nakonec budou patřit k jedinému organismu.⁷² Jak tento organismus stráví sled obrazů, které nejsou rozdílné, ale naopak jsou si podobné, nebo jsou dokonce identické? Totožné obrazy se v komiksových sekvencích vyskytují poměrně často a jsou dokonce velmi oblíbené a oceňované. Garry B. Trudeau obdržel v roce 1975 jako první autor komiksových stripů Pulitzerovu cenu (v kategorii „kreslených kome-

⁷⁰ McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 72 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁷¹ Tamtéž. 73 s.

⁷² Tamtéž. 73 s.

tářů“, *editorial cartoon*) za seriál *Doonesbury*,⁷³ v jehož kresbách docházelo k minimálním změnám. V 70. letech o *Doonesbury* dokonce koloval vtip, že Trudeau nakreslí vždy pouze jeden jediný panel, třikrát jej okopíruje a pak jen doplní dialogy.⁷⁴ [Příloha 22.] Trudeauovy starší stripy skutečně žádnou akční podívanou nenabízí. Nositelem děje je v nich jednoznačně verbální sdělení – ať už v podobě dialogů přítomných aktérů anebo jako komentář někoho, kdo stojí mimo scénu. *Doonesbury* se podle svého autora zaměřuje na myšlenku, nikoliv na výtvarnou podobu stripu. Přesněji řečeno na verbální sdělení myšlenky. Trudeau se zmocňuje (politických) událostí, aby je přeformuloval a znovu vyslovil. Kresba, jak se zdá, přitom pouze následuje konvenci přejatou z úspěšného modelu denních stripů. Jistě si dovedeme představit komiksový proužek jako sled orámovaných textů. Má vůbec nějaký smysl se ptát, zda by to komiks byl nebo nebyl? Otázkou spíš je, jak by v této redukované podobě u čtenářů uspěl jakožto *denní strip*. Byl by Mike Doonesbury úspěšnou postavou komiksového seriálu, kdyby setrval v absolutním jasu bílé stránky nebo v naprosté tmě černých panelů, z nichž by vystupovaly pouze řádky dialogů a recitativů? Otázka zřejmě není položena úplně správně. V této podobě bychom na ni snad mohli odpovědět odhadem, že by tento vzhled syndikalizovaného stripu nejednoho čtenáře v 70. letech odradil, ačkoliv by těžiště příběhu stále spočívalo *na myšlence*. Kresba je možná důležitá či dokonce nezbytná, i když se přímo nepodílí na utváření významu. V sekvenci mohou být zařazeny jakékoliv obrazy, třeba i monochromní plochy; jiná otázka je, zda budou v konkrétní situaci akceptovány jako komiks. V tomto ohledu není dost dobře možné srovnávat například rámeček internetového magazínu, jenž se zabývá experimentálním komiksem, s komiksovou sekcí novin, do níž je dodáván syndikalizovaný strip.

⁷³ Bylo by možné uvést též stripy Julese Feiffera z *Village Voice*, které o dvě desetiletí stylem i zaměřením *Doonesbury* předcházejí. Stejně jako Trudeau, také Feiffer je držitelem Pulitzerovy ceny, kterou získal v roce 1986.

⁷⁴ Některé stripy skutečně na první pohled vypadají jako řada totožných obrázků. Nicméně při trochu pozornějším pohledu jsou změny patrné. Populární vánoční strip z roku 1973 ukazuje ve čtyřech panelech čtyřikrát Bílý dům; vedle dialogů prezidenta Nixona s dcerkou, vznášejících se nad budovou, jsou to také poletující vločky, které naznačují, že mezi první a čtvrtou kresbou uplynul nějaký čas. Kopírování jediné kresby jako běžný pracovní postup Trudeau odmítl coby zlomyslný žert a přiznal se k jedinému nedělnímu stripu z poloviny 70. let, jenž byl vytvořen tímto způsobem.

Zázračná nádoba

Navzdory těmto limitám nacházíme v teoriích komiksu opakované pokusy o únik ze sociálních vazeb a historických podmínek. Například podle Scotta McClouda nelze klíč k porozumění komiksu hledat v „různých školách a směrech, [v] konkrétních dílech, konkrétních trendech.“⁷⁵ Je třeba najít společného jmenovatele, formální princip komiksu samotného. Tedy „komiks jako takový“; formuli, která každé konkrétní řešení předjímá. Tuto čistou „uměleckou formu – médium – známé jako komiks,“⁷⁶ představuje McCloud v jedné ze svých nejúspěšnějších vizualizací coby průhledný džbán. [Příloha 23.] Všichni máme s nějakými nádobami zkušenost, a chápeme jejich funkci; proto je připodobnění komiksu ke skleněné nádobě, schopné pojmout všechny možné i nemožné trendy, styly, žánry, náměty a motivy, maximálně účinné. Nespornou výhodou jistého druhu nádob je skutečnost, že mohou formovat libovolný obsah, aniž by jej něčím kontaminovaly. Nádoba, která je komiksem, vypadá na McCloudově kresbě jako džbán z nějakého průhledného materiálu, možná ze skla. Může uchovávat nedotčené „jakékoliv množství myšlenek a obrazů.“⁷⁷ Z tohoto koktejlu ovšem na sítku definice uvíznou tzv. jednopanelové kresby, karikatury nebo kreslené vtipy. Podle McClouda jsou to „jednotlivé obrázky, [které] lidi často házejí s komiksem na jednu hromadu. Jenomže z jednoho kusu prostě sekvenci neuděláte.“⁷⁸ Potíž je v tom, že naprostá většina „obrázků“ z jednoho kusu není; v podstatě každý obraz obsahuje nějaké rozlišitelné „specifické prvky [které] jsou odděleny od celku [a] vytvářejí vztahy v rámci díla.“⁷⁹ Obrazů, které by byly nediferencovatelným, jednoduchým tvarem, vzdorujícím navíc Töpffreovu zákonu, je ve skutečnosti velmi málo. Usiloval o ně například Donald Judd, odpůrce sochařství, které je stejně jako většina malby „vytvořeno část po části, přidáváním a skládáním.“⁸⁰ Judd nebo Robert Morris proti prostorovým korespondencím mezi rozlišitelnými ele-

⁷⁵ McCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art: Praha 2008. 5 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁷⁶ Tamtéž. 6 s.

⁷⁷ Tamtéž. 6 s.

⁷⁸ Tamtéž. 20 s.

⁷⁹ Výroky Donalda Judda cituje Michael Fried v článku *Umění a objektovost* In POSPISZYL, T. (editor) Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky. Přeložil Ruben Pellar. Praha: OSVU, 1998. 49 s. ISBN 80-238-1296-6.

⁸⁰ Tentýž. 49 s.

menty obrazů a plastik prosazovali „hodnoty celistvosti, singularity a nedělitelnosti.“⁸¹ Juddovy plastiky se pokoušely uniknout antropomorfizaci konstantním tvarem, který nemá části, což jistě není cílem *jednopanelových karikatur* (single-panel cartoons), jejichž obsah pochopitelně diferencovatelné vztahy zahrnuje. Napohled široká definice zde zahání komiks do úzkých; zdá se, že jedinečné panely jsou z říše komiksu vykázány jen proto, že postrádají viditelné meziikonické mezery v podobě tradičních *škarp* (gutters).

Obrazy může oddělit i síť jednoduchých linií nebo zobrazené předměty, jež jsou součástí jednotlivých panelů. Tove Jansson například používala k znázornění meziikonické mezery ve svých stripech pro *London Evening News* kresby prken, smetáku, kmene stromu nebo hadice na vodu. Will Eisner někdy dokonce předstírá, že v jeho stripech žádné mezery mezi panely vůbec nejsou. Jedna z jeho ukázek „komiksu beze slov“ v knize *Comics and Sequential Art* vypadá na první pohled jako spleť mnoha různých kreseb.⁸² Záhy v nich však objevíme posloupnost, a i kdybychom si nepřčetli Eisnerův „překlad“ na okrajích stránky, smyslu této sekvence porozumíme. Meziikonická mezera je i zde přítomná, ačkoliv nemusí být okamžitě patrná. Jak podotýká Thierry Groensteen, „nedokázali bychom usouvztažnit vizuální výpovědi, které by nebyly odlišné.“⁸³ Nejmenší možný rozdíl je založen prostorovou diferencí; mohli bychom se tedy domnívat, že všude tam, kde rozpoznáme nějakou dvojici, najdeme i *meziikonickou mezeru*.

Minimální podmínky

Formální modely komiksu se neustále pokouší uniknout všem determinujícím faktorům: nechtějí hovořit o minulosti, sociálním užití, nechtějí ani slyšet o papíru nebo tiskařských barvách; už jen proto, aby komiks mohl vyplout do dalšího milénia, na „nekonečné plátno“ počítačových obrazovek. Tato emancipace od potisknutelné plochy vypadá na první pohled jako umanuté hledání vlastního sebeurčení; toho, co je vlastní jen a jen komiksu a co jej vymezuje vůči ostatním narativním druhům, jako je román, film, divadelní hra, fotoromán, balet nebo

⁸¹ Tentýž. 49 s.

⁸² Jedná se o ukázkou ze *Života na jiných planetách* (Life on Another Planet). EISNER, W. *Comics and Sequential Art*. 28 vydání. Paramus: Poorhouse Press, 2006. 24 s. ISBN 0-9614728-1-2.

⁸³ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 63 s. ISBN 80-7294-141-0.

opera,⁸⁴ co jej identifikuje jako svébytnou disciplínu nebo dokonce samostatné médium.

Správnou otázkou však možná vůbec není to, jakým způsobem ukázat „co je vlastní a neredukovatelné“ v umění komiksu, ale je-li vůbec možné zjistit a zajistit minimální podmínky, za nichž je něco komiksem tak, jak to podle Clementa Greenberga učinilo ve 20. století výtvarné umění. Malířství, stejně jako sochařství, prošlo *sebekritikou*, která měla očistit jednotlivé umělecké disciplíny od všech efektů, které by mohly pocházet z výrazových prostředků disciplín jiných. Proces sebeurčení malířství, hledání kvality a nezávislosti, musel vyloučit „zobrazování nebo ilustrace jako takové [protože] nedosahují vlastní jedinečnosti výtvarného umění. To, co dělají, je vzbuzování asociací zobrazených věcí. Všechny entity (včetně obrazů samotných) existují v trojrozměrném prostoru a i nejmenší náznak poznatelné reality postačuje k tomu, abychom si vytvořili asociaci určitého druhu prostoru. Je toho schopná fragmentární silueta lidské postavy nebo čajového šálku, a ty mohou odcizit obrazu prostor jeho skutečné dvourozměrnosti, která je zárukou nezávislosti malby jako samostatného uměleckého oboru.“⁸⁵ Jenže komiks, který výrazové prostředky různých disciplín výtvarného umění mnoha způsoby používá, vzbuzuje asociace – a to navzdory i těm nejradikálnějším redukčním; zobrazuje, odkazuje k věcem reálného světa: vypráví příběhy. Pokud Töpfferův zákon, schopnost všimnout si podobného, leží v samotných základech komiksu, má vůbec smysl pokoušet se o redukci komiksu na nějakou „vlastní oblast“, k níž lze dospět očišťováním, odstraňováním všeho nepodstatného? Na konci očišťovacího procesu možná skutečně nečeká nic jiného, než výchozí šablona z pultíku na karikatuře Fontaina Foxe: rastr určený k zaplnění nebo, chcete-li, systém soudržných fragmentárních zobrazení. Všechna pozornost by se pak obrátila k tomu, jak takový „formulář“ správně vyplnit.

Zatímco známe řadu zobrazení prázdných multirámců, z doby před Druhou světovou válkou máme jen velmi málo dokladů konkrétních postupů při jejich vyplňování. Jedním z nemnoha příkladů je nedokončený arch se dvěma stripy, který zůstal ležet na pracovním stole George Herrimana po jeho smrti v létě roku 1944. Tuší vytažené kresby *Krazyho* a *Ignatze* a tužkové náčrtky dialogů nám nabízejí klíč k jeho pracovní metodě. Je zřejmé, že si Herriman „nejprve nahrubo

⁸⁴ Tamtéž. 19 – 20 s.

⁸⁵ GREENBERG, C. Modernistická malba In POSPISZYL, T. (editor) *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložili Tomáš Pospiszyl, Věra Chase, Ruben Pelar. Praha: OSVU, 1998. 37 – 38 s. ISBN 80-238-1296-6.

tužkou načrtl pozice jednotlivých postav a první notaci dialogů; pak postavy vytáhl tuší a vytríbil slova. Kresby pro něj byly prvotní a finalizace dialogů probíhala jako organická součást dokončování stripu.⁸⁶ Herrimanův pracovní postup, tak, jak jej lze vyčíst z nedokončených kreseb, staví Jeet Heer a Michael Tisserand do kontrastu k přístupu mladšího kreslíře Harolda Graye, který si nejdříve rozvrhl všechny dialogy ve svém zápisníku do jednotlivých panelů a teprve pak přidal postavy. Promluva tudíž byla prvotní a postavy jí (pouze) sekundovaly. Je možné, že Herriman dříve používal jiný způsob rozvrhování stránky; možná, že technické provedení není důležité a síť je stále přítomná jako myšlená, ačkoliv neviditelná organizující struktura. Přece jen nelze přehlédnout rozdíl mezi Grayovým vyplňováním předepsané osnovy a Herrimanovým simultánním konstruováním příběhu. Formální analýza komiksového stripu vůbec nemusí být hledáním neredukovatelné limity, ale otázkou určitých konvencí: vyplnit nachystanou šablonu, anebo zkoušet její pružnost? Možná není nezbytně nutné pátrat po minimálních podmínkách, které z řady obrazů dělají komiks. Americký historik a umělecký kritik Michael Fried se v roce 1967 zamýšlel nad tím, jaké jsou minimální podmínky pro to, aby něco bylo chápáno jako malba. V polemice s Clementem Greenbergem napsal, že plochost a ohraničení podkladu bychom neměli vnímat jako „neredukovatelnou podstatu malířského umění“, ale právě jen minimální podmínky k tomu, abychom něco jako malbu vnímali. Zásadní otázkou podle Frieda není zjistit to, „jaké jsou minimální a tak říkajíc nadčasové podmínky, ale spíše, co je v daném okamžiku schopno přesvědčit nebo uspět jako malba. [...] Podstata malby není něco neredukovatelného. Úlohou modernistického malíře je spíše odhalit ty konvence, které jsou v daném okamžiku schopny samy ustanovit identitu jeho díla jako malby.“⁸⁷ Modernisté komiksu, jak naznačuje sborník *Abstract Comics*,⁸⁸ mají k dispozici takřka nevyčerpatelný rejstřík výplní „komiksového“ multirámce. Jestliže lze podstatu média rozpoznat v síti protínajících se linií, v rastru, jenž rozvrhuje konkrétní práci a zároveň odkazuje ke „komiksu ja-

⁸⁶ Heer, J., Tisserand, M. Herriman's Last Days (or, All Kats are Gray in the Dark.) In Geo. Herriman. *Krazy Kat 1943–1944*. Seattle: Fantagraphics Books, 2008. xi s. ISBN 978-1-56097-932-6.

⁸⁷ FRIED, M. Umění a objektovost In POSPISZYL, T. (editor) *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložil Ruben Pellar. Praha: OSVU, 1998. 69 s. ISBN 80-238-1296-6.

⁸⁸ MOLOTIU, A. (editor) *Abstract Comics. The Anthology: 1967–2009*. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. ISBN 978-1-60699-2.

ko takovému", otevírá se prostor nekonečně nudným řadám panelů vyplněných kvaziabstraktním tvaroslovím. Naštěstí se přitom nabízí též prostor ke zkoumání toho, co v určité době dokázalo nebo nedokázalo přesvědčivě vystupovat jako komiks. Jestliže se součástí úvah o dějinách komiksu stane stabilní forma, jež se nachází před každým počátkem, a z níž lze vyvodit všechny myslitelné aktualizace, stává se historie přehledem způsobů jejího naplňování. Takové dějiny nejsou nikdy definitivní. Následující kapitola se zabývá texty, doplňujícími sotva zformované genealogické řady o zapomenuté nebo svého času neúspěšné autory.

5. Úspěšné obrazy

Dějiny úspěšných řešení a zapomenutých pokusů.

Náhodný úspěch

O dějinách komiksu bychom mohli říci, že jsou historií úspěšně vyplněných *multirámců*. Za jejich nejstarší podobu lze považovat pásy – ať už dekorující v rozvinuté podobě plochy zdí, obtáčející ve spirále funerální plastiky nebo spojené do podoby svinutých papyrových proužků. Teprve po pádu západořímské říše byl *pás* jako převažující knižní formát (s výjimkou hebrejských svitků) nahrazen kodexem, svazkem pergamenových listů, rozčleněných na vrstvy a spojených pevnou vazbou. Každá vrstva kodexu sestávala z několika dvoustran, z nichž se v počátcích knihtisku stal *arch*.¹ Nový listový multirámeček si mimo jiné vyžádal rozčlenění obrazových pásů na menší jednotky – proužky. V albech Rodolpha Töpfera, na jednom z prahů dějin komiksového stripu, najdeme na jediné stránce často jen jednu či dvě viněty, oddělené a ohrazené prostou linií. Z hlediska vydavatelů časopisů, které v té době vznikaly v Paříži, bylo ovšem toto řešení velmi nevhodné. Fragmenty pásů (proužky) bylo třeba novému formátu přizpůsobit. A toto přizpůsobování pokračovalo v podstatě až do chvíle, než různým variantám knižního bloku začaly v 80. letech minulého století konkurovat počítačové monitory.

Bylo by nejspíš příliš svazující vidět v rastru prázdných rámečků pouhý formulář připravený k vyplnění; je to přece jen také hřiště, na němž se hraje s „formálními“ aspekty média, i s kodifikovaným vzhledem multirámce. V červenci roku 1993 se v novinách *Edge City* objevil černobílý strip, založený na oblíbeném multirámečku tvořeném třemi řadami dvanácti obdélníkových panelů. [Příloha 24.] První, čeho si čtenář nepochybně povšimne, je titul *This Is Not A Comic!* Na všech panelech stripu vidíme obrázek panáčka, sestavený z pravidelných kružnic a oválů, který pronáší věty jako „Mary dala Billovi komiks“ nebo „Mary málem uhodila Billa“, vepsané v typických komiksových bublinách. Pod spodní řadou obrázků je stejným typem písma uvedeno, že jde o „komiksový strip náhodně generovaný počítačovým programem Johna Pounda.“

Obrázek provokuje k obtížné otázce, zda to komiks je či není. Jisté je, že název

¹ KNEIDL, P. Z historie evropské knihy. Po stopách knih, knihtisku a knihoven. Svoboda: Praha 1989. 29 s. ISBN 25-106-89.

stripu neprotiřečí tomu, co vidíme, podobným způsobem, jako tvzení *Ceci n'est pas une pipe* (*Toto není dýmka*) zobrazení dýmky na slavné malbě Reného Magritta *La trahison des images* (*Zrada obrazů*, 1928–1929). Magritte v dopise z května roku 1966 adresoval Michelu Foucaultovi několik poznámek k rozlišení mezi Napodobením a Podobností v knize *Slova a věci*, a na závěr upozornil na několik přiložených reprodukcí obrazů, které „namaloval bez toho, že [by] se staral o původní cíle malířství.“² Mezi reprodukcemi byla také malba *La trahison des images*; na zadní stranu Magritte připsal: „Název neprotiřečí kresbě; tvrdí totéž jinak.“³ O jaké „cíle malířství“ se Magritte nestaral, aniž by se jimi zároveň přestál zabývat? K cílům malířství nepochybně patřila touha ukázat to, co nelze odpovídajícím způsobem verbalizovat. Magritte tento „původní cíl“ svého oboru revidoval poukazem na obtíže, jež zobrazování způsobuje vytvářením viditelných obrazů neviditelného myšlení, a zpochybnil předpoklad, že *ukázat* toto neviditelné musí být jediným a nejdůležitějším cílem malby. Zájem o neviditelné, napsal Foucaultovi, se „vytratí, jakmile si uvědomíme, že viditelné lze skrýt [zatímco] neviditelné nic neskrývá: je možné ho buď poznat, nebo nepoznat, nic víc.“⁴

Kdy je komiks?

Odhalují také Poundovy náhodně generované stripy nějakou zradu komiksových obrazů? Rozhodně se multirámcí „každého komiksu“ nebo „komiksu jako takovému“ podobají, aniž by usilovaly o něco dalšího, než právě o toto připodobnění. Znamená to, že také rezignují na nějaké „původní cíle“ komiksu?

Mnohokrát byla vyslovena domněnka, že pouhá řada slov ještě nevytvoří literaturu; analogicky k tomu existuje mínění, že sled obrázků nemůže vygenerovat komiks. „Každý uzná“, píše Thierry Groensteen ve *Stavbě komiksu*, „že nestačí vyrovnat za sebe slova, aby vzniklo umělecké dílo.“⁵ Tato myšlenka má původ v Aristotelově *Poetice*, a povahu díla, které nevznikne nahromaděním výpovědí nebo barevných pigmentů, je třeba přesněji určit. Aristotelés mluví v této souvis-

² Dopis Reného Magritta z 23. května 1966. FOUCAULT, M. *Toto nie je fajka*. Do slovenštiny přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Archa, 1994. 77 s. ISBN 80-7115-084-3.

³ Tamtéž. 77 s.

⁴ Tamtéž. 77 s.

⁵ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 32 s. ISBN 80-7294-141-0.

losti o tragédii, jejímž hlavním cílem je „zobrazit události a děj.“⁶ Pokud tedy někdo sestaví tragédii tak, že seřadí promluvy za sebou, „nevytvoří tím ještě dílo, které plní vlastní úkol tragédie, i když přitom použije vhodných slov a myšlenek.“⁷ Podobně je tomu podle Aristotela i v malířství: „kdyby někdo natřel plochu nejkrásnějšími barvami bez ladu a skladu, neuspokojil by nás tak, jako kdyby namaloval skutečný obraz jen bílými čarami.“⁸ Utváření děje, ať slovem nebo obrazem, je zobrazením jednání, což je otázkou míry, přesněji řečeno přiměřenosti skladby jednotlivých částí.

Vrátíme-li se k našemu problému řazení nebo řetězení komiksových panelů, můžeme říci, že tímto způsobem vznikne multirámeček – který by měl odkazovat ke „komiksu jako takovému“. S nemožností vytvořit zároveň „uspokojivé dílo“ vzniká dilema, které je neřešitelné v rámci ovládaném otázkou, *co je to komiks*. Jisté vysvobození by mohl přinést dotaz, zda je „pouhý sled“, například multirámeček tvořený pouze černými čtverci, schopen někoho přesvědčit, že je (zajímavým) komiksem. Otázku, zda je Poundův komiks *This Is Not A Comic!* vůbec nějakým komiksem, a tedy tázání po tom, co to komiks je, bychom se mohli pokusit reformulovat stejným způsobem, jako to udělal na konci 80. let Nelson Goodman s otázkou *what is art?*⁹ Americký filozof vycházel z odpovědí na otázku *co je umění*, které „končí tradičně nezdarem“. Podle Goodmana je to tím, že si klademe špatnou otázku, jež nás nutí považovat za odpověď výčet jistých relevantních vlastností uměleckého díla. Goodman tudíž tradiční dotaz *co je umění* změnil na otázku *kdy je umění?*, a postavil proti sobě dva objekty se stejnými fyzikálními vlastnostmi, dva porcelánové pisoáry. Jako nutnou podmínku, která může odlišit mušli na pánských toaletách od Duchampovy *Fontány*, určil symbolickou funkci, kterou mísa používaná běžným způsobem postrádá.

Pokud se tedy budeme ptát, *kdy je komiks?*, můžeme odpovědět, že jen tehdy, když je do nějakého multirámečku vkládána symbolická funkce, kterou komiksový strip má v konkrétním prostředí a pro zcela určité publikum. Způsob vyplňování rastru by neměl být redukován na jakýkoliv soubor pravidel; může probíhat v

⁶ ARISTOTELÉS *Poetika*. Přeložil Milan Mráz. Praha: OIKOYMENH, 2008. 61 s. ISBN 978-80-7298-131-1.

⁷ Tamtéž. 61 s.

⁸ Tamtéž. 61 s.

⁹ GOODMAN, N. *When is Art?* In Tentýž. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing, 1978. 47 – 70 s. Český překlad: *Způsoby světatvorby*. Přeložil Vlastimil Zuska. Bratislava: Archa, 1996.

poměrně široké škále přístupů – počínaje vytvářením obrazu „ex nihilo“ a za úporných dohadů autorského kolektivu, až k náhodné kombinatorice připravených vizuálních a verbálních fragmentů.

V případě Poundových počítačem generovaných *random comics* šlo o jakousi fúzi obou přístupů, řekněme o náhodu usměrňovanou. John Pound na svých webových stránkách přiznává, že v průběhu práce měnil jak nastavení programu na tvorbu randomizovaných stripů, tak i jeho výstupy, které připodobňoval „tradičnímu vzhledu“ komiksu. Skript pro každý nový projekt obsahoval vždy o něco víc definic a nových procedur; „nové parametry pro záhlaví, velikost stránky a její rozvržení, některé nové tvary [...] barvy, slova, a příběhové struktury.“ Náhodně uspořádané byly pouze kombinace předem určených „slov, barev, tvarů, postav, objektů a prostředí v podobě komiksových obrázků a stránek“, tedy v rámci (záměrně vytvořené) šablony. Lze říci, že Poundův strip na tradiční *formě* komiksového stripu parazituje? Očividně využívá multirámce k tomu, aby přizpůsobil svůj vzhled, a podobal se jiným a známým řešením. V této hře jsou *random comics* přímými potomky dadaistických básní, které skládají slova *do podoby* veršů, aby odhalily omezenou platnost mrtvých výtvorů ducha a hodnot nabytých kdovíjakým způsobem. „Umělecké dílo“, napsal Tristan Tzara, „není nikdy krásné na základě výnosu, objektivně a pro všechny.“¹⁰ Neexistuje psychický základ, který by sjednocoval vnímání všeho lidského pokolení. Jednotu nezvyklou, překvapivou a zcela novou však umožňují v konfrontacích známých fragmentů zahlédnout principy koláže. Tzara sestavil v roce 1920 dnes proslulý návod na vytváření dadaistických básní: „Chcete-li udělat [takovou] báseň, vezměte noviny. Vezměte nůžky. Vyberte v novinách článek tak dlouhý, jak dlouhou chcete mít báseň. Vystříhnete článek. Potom pečlivě vystříhejte slovo za slovem z tohoto článku a naházejte je do pytlíku. Lehce zatřepejte. Vytahujte potom výstřížky jeden za druhým a skládejte je v tom pořadí, jak jste je vytahovali. Pečlivě slova opište.“¹¹

Programové vybavení osobních počítačů Tzarův proces až příliš zjednodušilo a

¹⁰ TZARA, T. Dada Means Nothing; The Dada Painters and Poets, 1961. In LAMAČ, K. *Myšlenky moderních malířů*. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968. 272 s.

¹¹ TZARA, T. Manifest o lásce slabé a o lásce hořké, 1920. In MICHELI, M. *DE Umělecké avantgardy dvacátého století*. Přeložil Vladimír Mikeš. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1964. 269 – 270 s.

urychlilo. Básně „nesmírně originální, okouzující sensibility“¹² lze s osobním počítačem vytvářet neobyčejně rychle. Digitální nástroje průmyslově vyráběných programů sice přejaly od svých analogových předchůdců jména i značnou část funkcí, ale namísto materiálů s nimi lze „rozstříhnout“ pouze vektorovou čáru, „rozřezat“ bitmapu, anebo „rozmazat“ obrazové body. K výtvarným umělcům se tyto nástroje dostávaly od poloviny 80. let. John Pound považoval jejich používání za příliš pasivní, a podle svých vlastních slov uvažoval nad tím, jak z přednastavených nástrojů učinit „aktivního partnera v procesu kreativního rozhodování.“¹³ Jeho řešením byl v roce 1992 program napsaný v postscriptovém jazyce,¹⁴ který spojoval generátor náhodných vět s možností kreslení jednoduchých tvarů. Prvním publikovaným výsledkem byl právě komiks *This Is Not A Comic!*

Pravidla disciplíny

Johnu Poundovi se proces, který dokázal „uvařit“ z několika málo prvků ohromující množství zvláštních kombinací, zprvu jevil jako „občerstvení zdarma“. Snad to bylo „koketování s naprostou absurditou (total nonsense) nebo anarchií v rámci umělecké formy proslulé svou srozumitelností a nedvojznačností“, píše Pound na svých webových stránkách; a možná též prvek překvapení nebo odhalení čehosi tajemného v pozadí každé tvorby. „Možná v tom byl pocit sounáležitosti s něčím, co se nachází mimo mé vědomí (beyond my conscious mind), něco příležitostně přicházejícího z oblasti automatických kreseb a automatického psaní [...]“. Pound se pokusil získané objevy roztrdit a ukotvit v řádu světa i v kontextu kulturní historie. V přehledu náhodných jevů, které na svých webových stránkách shromáždil, odkazuje k mnoha úrovním: od větrné zvonkohry přes burzu cených papírů až k surrealistickému kreslení „báječné mrtvoly“, k Burroughsovým

¹² Tamtéž. 270 s.

¹³ John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. 2005, poslední revize 20.3.2007 [cit.2009-08-20]. Dostupné z: <<http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html>>.

¹⁴ Programovací jazyk, popisující tisknutelné dokumenty, který od poloviny 80. let vyvíje la společnost Adobe Systems.

románům nebo skaldbám Johna Cage.“¹⁵ Jsou to buď nástroje a činnosti, které náhodné jevy produkují, anebo samotné výsledky náhodných procesů, které byly vyvolány s jistým záměrem. Když se v roce 1934 český strukturalistický estetik Jan Mukařovský pokusil řešit otázku záměrnosti a nezáměrnosti uměleckého díla, zbavenou ohledů na psychologii, navrhoval vyjít právě od samotné činnosti a výtvoru, který jejím prostřednictvím vzniká. Záměrnost se podle Mukařovského projevuje „především jako směřování k určitému cíli, kterého má být činností dosaženo, jakož i tím, že činnost vychází od určitého subjektu.“¹⁶ Činnost a její výsledek, výtvor, jsou tedy charakterizovány znalostí těchto dvou mezních bodů, k nimž se také vztahuje naše hodnocení. Je vcelku zřejmé, že někdy nás bude přednostně zajímat otázka, zda byla určitá činnost vzhledem ke svému cíli skutečně účelná, a jindy se budeme spíš ptát, zda byl žádoucí zvolený cíl. Podle Mukařovského to ovšem nic nemění na poznání, že pozornost k východisku i vyústění se nachází *mimo* činnost samotnou. Při umělecké tvorbě, soudí Mukařovský, je tomu jinak: výtvořiny umění „nesměřují k žádnému zevnímu cíli, nýbrž jsou cílem samy.“¹⁷ Platí to i tehdy, když je umělecké dílo vlivem svých „mimoestetických funkcí“ vztahováno k nejrůznějším vnějším cílům. Záměrnost uměleckého faktu vystupuje do popředí, přičemž není určena ani s ohledem na cíl, ani na svého původce: umělecké dílo je „autonomním znakem bez jednoznačného věcného vztahu.“¹⁸ Jeho celistvost nelze hledat v umělcově osobnosti, ani v souladu jednotlivých složek, ale právě jen v záměrné sémantické energii. Potřeba významového sjednocení ovšem vystoupí z jakékoliv praktické činnosti nebo předmětu, který začneme nahlížet jakožto umělecký fakt. Mukařovský pro příklad uvádí mechanické pohyby stoje, které jsou nazírány podle analogie tanečního umění.¹⁹ Záměrnost jako „sémantický fakt“ je tedy přístupná pouze pohledu, který „nezakaluje“ žádný praktický ohled. To je ovšem značně problematická záležitost. Tvůrce díla je zároveň jeho výrobcem; a na této situaci nic zásadního nemění ani skutečnost, že může jít o funkci manažera stejně jako řemeslníka. V obou rolích

¹⁵ John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. 2005, poslední revize 20.3.2007 [cit.2009-08-20]. Dostupné z:

<<http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html>>.

¹⁶ MUKAŘOVSKÝ, J Záměrnost a nezáměrnost v umění. In Tentýž. *Studie [I]*. Brno: Host, 2007. 357 s. ISBN 978-80-7294-239-8.

¹⁷ Tamtéž. 357 s.

¹⁸ Tamtéž. 359 s.

¹⁹ Tamtéž. 360 s.

má původce-výrobce k dílu ryze praktický vztah, který se projevuje zvýznamňováním obtíží a překážek (technických nebo organizačních), jimiž byl vznik díla provázen.

V případě *random comics* Johna Pounda je oscilace mezi „dílem“ a „výrobkem“ dobře patrná. V závěru svých úvah se Pound přihlásil k zodpovědnosti komiksového autora ke svým modelovým čtenářům, u nichž předpokládal očekávání, že komiksový strip naplní jistý účel: bude vyprávět srozumitelný příběh. Z tohoto stanoviska jsou jeho *random comics* jednoznačně výrobky, které předpokládaný cíl spíše problematizují, než by jej uspokojivě naplňovaly, a jejich autor musí nakonec připustit, že surové a neupravené komiksy generované náhodně počítačem, mohou být trochu jednotvárné. „Můžete nechat program vychrlit ohromné množství komiksových stránek a pokrýt jimi celé zdi“, vysvětluje Pound, „ale čtenáře mohou začít brzy nudit.“²⁰ Randomizované stripy si totiž nehrají pouze s typickými nebo charakteristickými formálními prvky, které si s komiksovými stripy obvykle spojujeme, ale také s pravidly jejich disciplinovaného používání.

Ačkoliv už v rané éře komiksového stripu najdeme práce odhalující svůj vlastní rámec, za první regulérní sérii komiksů o komiksu je považován *Sam's Strip* z počátku 60. let, který jsem zmínil v první kapitole. Dumasův a Walkerův seriál přinesl 9. května 1962 trojici nestejně širokých panelů: na prvním z nich byl letecký souboj dvou pilotů vysoko v mracích a prostřední panel zabíral detail mužské tváře, přičemž namísto dialogů byly v připojených bublinách otazníky a vykřičník. Dvojice kreseb představovala přesně polovinu plochy celého stripu. Teprve na třetím panelu seděl Sam ve své kanceláři, zatímco jeho asistent sledoval dosavadní vývoj příběhu. „Hej, o co tady jde?“, ptal se namísto čtenáře. „Pronajal jsem polovinu místa dobrodružnému stripu“, vysvětloval Sam. „Oni potřebují prostor, já potřebuju peníze.“²¹

Randomizace tohoto stripu byla doslova poloviční, a navíc směřovala k humorné pointě: disparátní panely se vysvětlily jako tapety na „pronajaté ploše“. Jerry Dumas a Mort Walker nikdy nepřestali myslet na čtenáře. Ačkoliv jim kritikové vytýkali, že kreslí Samův strip pro „elitu“, pro znalce starých komiksů, oba autoři oponovali množstvím pozitivních reakcí řadových čtenářů. Vstřícný vztah k publi-

²⁰ John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. 2005, poslední revize 20.3.2007 [cit.2009-08-20]. Dostupné z: <<http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html>>.

²¹ WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip*. The Comics about comics. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. 59 s.

ku je zřejmý z Dumasova komentáře ke stripu, jenž vyšel až po určité úpravě 2. března 1962. V jeho první verzi se Sam opíral o ceduli s nápisem: *Hledá se zábavný tlouštík pro komiksový strip. K doptání u Sama*. V prostředním panelu prošel kolem cedule tělnatý pan Jiggs,²² a ceduli minul, aniž by jí věnoval pozornost. „Myslíš, že jsi pro komiks příliš dobřej, co?“ volal za ním Sam. Díval se přitom zcela jiným směrem, než kterým Jiggs z panelu odešel. „Sam by se měl dívat na Jiggse“, poznamenal k tomu Jerry Dumas, „ale vypadá to, jako by zíral na protější stranu. Vždycky jsem věřil, že pokud je to možné, postavy by měly dělat to, co se předpokládá, že dělají.“²³ V tomto případě by měly dodržovat pravidla perspektivního zobrazování; proto se v opraveném a publikovaném stripu Sam za odcházející hvězdou seriálu *Bringing Up Father* dívá *správně*. Dumas i Walker vytvářeli sice počátkem 60. let v *Samově stripu* experimentální scénu, ale to, co se na ní odehrávalo, nemělo čtenáře mást. Na konci i těch nejpodivnějších výstupů a nečekaných kombinací čekalo nějaké vtipné a srozumitelné rozuzlení zápletky.

Konfigurace dobrého komiksu

Také Poundovy randomizované stripy nabízí vysvětlení; nebo alespoň o sobě říkají, *co jsou zač*. Ale zároveň, jaksi postraně, ukazují na to, čím nejsou. Najdeme v nich sekvence oddělených obrázků i (komiksové) bubliny. Rozpoznáme dokonce postavu, která se v jednotlivých panelech pravidelně opakuje. Tato hra na komiks však není jen kolážováním jeho elementárních prvků; *random comics* také ironizují tradiční pravidla vytváření dobrého stripu. Je to ovšem „hra“ pouze pro jediného hráče – na rozdíl od „dadaistické karetní hry“ *Five Card Nancy*, při níž je multirámec, vznikající z rozstříhaných komiksů Erniero Bushmillera²⁴, vystaven kritice a hodnocení všech zúčastněných. Autorem této hry je Scott

²² Jiggs debutoval v seriálu *Bringing Up Father* v roce 1913, a záhy učinil ze svého autora George McManuse jednoho z prvních komiksových milionářů.

²³ DUMAS, J. Strip Comments In WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip. The Comics about comics*. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. 178 s.

²⁴ Na webových stránkách Scotta McClouda najdete namísto ježaté hlavičky *Nancy* hlavu rybí, protože autor „je příliš líný dohadovat se s právníky United Media“, organizace, která uděluje licence k používání stripů chráněných autorskými právy. Scott McCloud. [online]. poslední revize 4.9.2009 [cit.2009-09-04]. Dostupné z:

<<http://www.scottmcccloud.com/4-inventions/nancy/index.html>>.

McCloud, výrazný zastánce názoru, že komiksovou formu lze vyplnit libovolným obsahem. Multiráamec lze nepochybně vyplnit čímkoliv; otázkou však není jen to, co všechno se vejde nebo nevejde do komiksové nádoby, ale zda bude náplň akceptovatelná nebo dokonce úspěšná.

Volba zdrojového materiálu pro hru *Five Card Nancy* padla na Bushmillerův populární strip, neboť každý panel je v něm „neredukovatelným atomem, [přičemž výsledný] strip je molekulou.“²⁵ S atomizovanými stripy by bylo možné vytvářet potenciálně nekonečné řetězce nových komiksových polymerů. Jejich rozvíjení je však omezeno jednak počtem hracích kartiček, ale především souhlasem většiny hráčů se zařazením nového obrázku do sekvence. *Five Card Nancy* totiž není privátní kombinatorickou extází, ale *společenskou* hrou, k níž je (podle autorových instrukcí) zapotřebí nejméně tři účastníků. Hra začíná tím, že se všechny rozstříhané panely z *Nancy* položí lícem dolů na jednu hromádku, z níž si pak každý hráč vybere pět kartiček. Jediná další, opět zcela náhodně vybraná kartička, se otočí a stane se panelem číslo jedna. Jako při většině karetních her postupuje se i zde ve směru hodinových ručiček kolem stolu. Hráči postupně přikládají jednu ze svých kartiček k předchozímu panelu, přičemž o platnosti volby rozhodují ostatní. „Kritéria posouzení,“ říká McCloud, „jsou zcela subjektivní. ‘Dobrý’ panel může znamenat, cokoli jen chcete. Možná logicky naváže na předchozí. Možná bude zábavný. Možná odhalí skryté tajemství vesmíru.“²⁶ Tato hra má (nebo může mít) vítěze: stane se jím ten, kdo se v příslušném kole dokáže zbavit všech svých kartiček. Všichni hráči jsou přitom autory stripu a zároveň jeho čtenáři; konstruktéry i kryptology nejen fikčního světa, ale přímo tajných kódů univerza.

Dějiny neúspěšných

Ve hře *Five Card Nancy* je tedy klíčem ke správné konfiguraci komiksu většinová shoda. V případě, že jde o skupinku tří čtyř nebo pěti přátel, lze vytvořit příjemnou atmosféru spolupracujícího týmu. V makrosociální struktuře, do níž obvykle míří novinový strip, se konsenzus ustavuje neporovnatelně složitěji. Způsoby, jimiž je prováděno hodnocení, jsou téměř nezachytitelné; pozůstávají nám pouze své výsledky v podobě dějin úspěšných řešení. To však neznamená, že v historii komiksu, stejně jako v dějinách filmu, literatury nebo výtvarného umění, nelze objevovat „pozapomenuté či zcela zapomenuté mistry, [které rozpozná a ocení]

²⁵ Tamtéž.

²⁶ Tamtéž.

až následující generace, tedy nové významy, generované novým kontextem.“²⁷ Tak jako v dějinách umění, existují i v dějinách komiksu outsideri a „neznámí vizionáři“. Právě takový je podtitul knihy amerického publicisty a pedagoga Dana Nadela. Jeho publikace *Art Out of Time*²⁸ je kolekcí děl „neznámých komiksových vizionářů“ z let 1900 až 1969. Nadel o svém výběru mluví jako o „americké linii“; o spoustě umělců, „kteří spojili svůj mimořádný talent s méněcenným žánrem, aby v něm vytvořili mistrovské a nezvykle cizorodé příměsi, desítky let předtím, než se komiks stal akceptovaným médiem osobitého vyjádření.“²⁹ Zařazení úspěšného, ačkoliv jen krátce publikovaného seriálu *Terr´ble Thompson!* animátora G. Deitcha³⁰ může být poněkud překvapující; výběr ostatních stripů a komiksů z první poloviny 20. století však přesně ukazuje na „bílá místa“ v dosavadních chronologiích. Nejde přitom o zbrusu nové objevy; důležitá je především možnost „jiné historie“. K úvodu své knihy Nadel připojil časovou osu moderního komiksu, na níž rozdílným řezem písma vyznačil „klíčové realizace“, které jsou dlouhodobě součástí komiksové historie, a (často velmi krátké) vstupy „neznámých vizionářů“. Z diagramu je na první pohled patrné, že každý úspěšný počín je rámován jednou zapomenutou událostí. Je také zřejmé, že se není třeba zbrkle pouštět do rabování „pokladnice starověkého komiksu“ – jak navrhoval Scott McCloud, protože pravé poklady skrývají i (nepříliš) stará čísla novin. Téměř sedmdesát let činnosti zapomenutých vizionářů rozdělil Dan Nadel do čtyř generací. Současníkem první z nich byl „otec zakladatel“ tradice amerického novinového stripu, Richard Outcault, o pouhé čtyři roky starší než Gustave Verbeek (1867–1937), který v roce 1903 poprvé publikoval strip *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*. Tvořilo jej šest panelů uspořádaných po trojicích do dvou řad. Příběh však sestával z dvanácti panelů: stačilo jen otočit noviny vzhůru nohama. Malá slečna a stařík totiž tvořili jedinou kresbu – tak jako slavný příklad zajíce-kachny a kachny-zajíce, který se z mnichovských *Fliegende*

²⁷ ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov. Úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. 229 s.

²⁸ NADEL, D. *Art Out of Time. Unknown Comics Visionaries, 1900–1969*. New York: Harry N. Abrams, 2006.

²⁹ Tamtéž. 6 s.

³⁰ Gene Deitch vzpomíná v předmluvě ke komiksové knize svých tří synů, že jeho vlastní syndikalizovaný strip „přemohl“ jiný z jeho snů – animovaný film. DEITCH, G. *Introduction In Deitch´s Pictorama*. Seattle: Fantagraphics Books, 2008. ISBN 978-1-56097-952-4.

Blätter dostal až do učebnic psychologie. Verbeek později publikoval další strip, *The Terrors of the Tiny Tads*: dobrodružné příběhy malých chlapců, kteří v kopcovité a řídké zalesněné krajině, vyhlížející jako by se rozkládala zrovna za humny, potkávají podivná monstra: bizona-lotus (Buffalotus) nebo Orioleandra, oleandr s ptačím tělem, který mluví květnatě. Podobně jako celá řada „neznámých vizionářů“, také Verbeek svůj seriál ukončil, aby se věnoval jiným snům: volné grafice a především monotypiím.

Druhá generace „zapomenutých vizionářů“ vstoupila na stránky amerických novin v době největšího rozmachu komiksových stripů. Z úspěšných syndikalizovaných autorů se stávali milionáři; jejich výtvořiny nacházely odbytiště nejen na stránkách denních a nedělních novin, ale také na stříbrném plátně. V letech od roku 1910 do začátku První světové války se stripy začaly objevovat v novinách denně, každý den v týdnu. Před rokem 1915 byla největší část z nich určena pracujícím, kteří dojížděli do zaměstnání, takže se jejich obsah zaměřoval na tematiku spojenou s městem a předměstím.³¹ Ve stripech Herberta Crowleyho ze seriálu *The Wiggle Much*, jenž vycházel v roce 1910 v *New York Herald Tribune*, však není po „hlavních tématech doby“ ani stopy. Narozdíl od konverzačních melodramat a sportovních vtipů lákaly Crowleyho kresby v nezvykle dlouhých horizontálních panelech na exkurze do nezemských říší a podivných krajin. Průvodcem byli čtenáři bytosti, klátící se krajinou plnou postaviček připomínajících cínové vojáčky. Navzdory tehdejšímu úspěšnému návratu bublin do kreslených vyprávění nechal Crowley texty tisknout pod kresbou; enigmatičností se vyrovnaly obrazům loutkového světa. Podobně jako Gustave Verbeek, také Crowley záhy opustil svět novinových stripů. V roce 1913 se objevil na seznamu vystavujících na newyorské Armory Show.

Verbeek i Crowley se v newyorských *Herald Tribune* mohli potkat s Winsorem McCayem, který se na konci kariéry dvojice „vizionářů“ začal zabývat myšlenkou na kreslený animovaný film. Jako předlohu k němu zvolil hrdinu svého extrémně úspěšného stripu *Little Nemo in Slumberland*. Příběhy malého chlapce, který noc co noc zažíval fantastická dobrodružství, byly jistě tvrdým konkurentem pro dalšího z „neznámých vizionářů“, Harryho Darta. Jeho seriál *Explorigator* vyprávěl fantaskní příhody skupinky dětí na výpravách krajinami, traktovanými přepečlivou secesní linkou, velmi podobnou úspěšnější linii McCayově. Srovnáním vý-

³¹ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 83 s. ISBN 0-8109-4970-9.

tvárných kvalit stripů Herberta Crowleyho, Harryho Darta, Gustava Verbeeka a Winsora McCaye nemáme s největší pravděpodobností šanci zjistit, proč u čtenářů uspěl právě posledně jmenovaný umělec. McCayovi příběhy se možná nejvíc blížily tradičnímu vyprávění. Mohli bychom snad také poukázat na jeho mimořádné schopnosti při kontaktu s publikem. Živá vystoupení Winsora McCaye prokazatelně ovlivnila následující generaci animátorů, kteří shlédli některý z jeho programů kombinujících filmovou animaci s doznívající popularitou umění „bleskových skic“. Ve srovnání s množstvím známých detailů McCayovy životní dráhy toho víme jen málo nebo téměř nic o „zapomenutých vizionářích“. Obávám se, že i kdybychom toho o Herbertu Crowleyem věděli víc, (například z dochovaných dopisů matce, které jsou uloženy v *Metropolitan Museum of Art* v New Yorku), bylo by víc než sporné vázat otázku úspěchu komiksového stripu na schopnost umělce svou práci, jak se říká, prodat. Stačí poukázat na případ George Herrimana, jehož seriál *Krazy Kat* vyšel původně (v roce 1913) z oblíbené situační grotesky. Ačkoliv se právě díky této očividné (třebaže ne jediné) vrstvě milostného vztahu mezi trojicí obyvatel Coconino County stal na počátku První světové války nesmírně oblíbeným denním stripem i předlohou animovaných filmů, později, ve 30. letech, by zcela nepochybně musel kapitulovat před náporům dobrodružných a fantastických komiksů a noviny opustit jako dávno přežitý anachronismus. Jestliže seriál vycházel až do Herrimanovy smrti v roce 1944 nebylo to tím, že by si jej žádaly masy čtenářů. *Krazy Kat* byl sice už tehdy vysoce oceňován, ale ze zcela jiných důvodů, než většina tehdejších stripů, a to ještě ne příliš širokým okruhem příznivců. Zásahu na tom, že se jako strip udržel na stránkách novin dlouhých jedenatřicet let, měla podpora samotného Williama R. Hearsta.

Zapomenutý Stardust

Třetí generace „zapomenutých vizionářů“ byla činná v době, kdy se na scéně objevil zcela nový formát: komiksový sešit. Milión výtisků dvaatřicetistránkového sešitu *Funnies on Parade* se na jaře roku 1933 rozdávalo zcela zdarma. Krátce poté následovaly další kolekce nejrůznějších úspěšných novinových stripů v sešitovém provedení, a také příběhy vytvořené speciálně pro tento nový rámeček. V jednom ze sešitů s titulem *Fantastic Comics* publikoval v roce 1939 svůj první příběh Fletcher Hanks, další z Nadelových „zapomenutých vizionářů“. Komiks, jehož hrdinou je geniální bojovník se zločinem *Stardust*, vypadá na první pohled jako jeden z mnoha superhrdinských opusů 40. let, které se zpožděním reagova-

ly na ohromující úspěch *Supermana*. Nápadně odlišný je v podání fyziognomie hrdinů i padouchů, výraznou barevností, a především ve chvíli, kdy dojde na potrestání delikventů. V prvním příběhu to byla celá „armáda špiónů a zabijáckých teroristů“, které nejprve Stardust zneškodnil magnetickými paprsky a „POTÉ,“ což je oblíbený Hanksův shifter, kterým navazuje další vyprávění, „jimi mrštil prudce skrz okno“. To však zdaleka nebyl konec zločinecké bandy. Stardust ji nechal v silovém poli vznášet se nad střechami města, které se snažila zničit, a „Poté [...] vyslal tajný paprsek, který před špióny přitáhl kostry nevinných lidí, jež zavraždili.“³² [Příloha 25.]

Stardust v mnoha ohledech překonal svůj superhrdinský vzor. Žil zcela sám na odlehlé hvězdě, ve své vědecké observatoři, a sledoval dění ve vesmíru prostřednictvím detektoru zločinnosti – monitorovacího systému, který automaticky upozornil na úklady zločinců a podezřelých živlů, usilujících o zkázu civilizovaných planet. Stardustova dobrodružství z *Fantastic Comics* opakují po úvodním příběhu stále stejné schéma. Nejprve se na obrazovce v jeho hvězdném středu pro boj se zločinem objeví podezřelí pozemšťané nebo mimozemská monstra, načež je Stardust vyráží zlikvidovat. Ačkoliv cestuje nadsvětelnou rychlostí, přichází pravidelně těsně poté, co zločinci zničí část nevinné planety a zmaří, jak se říká, milióny lidských životů. Třebaže má k dispozici celé spektrum výkonných paprsků, se zločinci se nejraději vypořádává vlastními pěstmi – nejlépe na místě zločinu, které se stane arénou pro výkon pomsty. V příběhu, jenž pro svou antologii vybral Dan Nadel, usiluje o zkázu civilizace superdémon ze Ztracené Planety. Nejprve paprskometem zapálí obydlí Mars, jehož populace vmžiku shoří, a pak planoucí planetu vrhne směrem k Zemi. Těsně předtím, než ohnivá koule zasáhne vyděšené Pozemšťany, vychýlí ji Stardust z původní dráhy. To vše se odehraje velmi rychle, na pouhých třech stranách; zbývající část příběhu se pak věnuje aktu odplaty. Démon je odvečen na Mars, kde leží „zuhelnatělá těla miliónů jeho obětí“. Mezi kostmi a lebkami pak proběhne závěrečný pěstní souboj, po němž je poražený démon ponechán na mrtvé planetě svému osudu. Podobně originálním způsobem trestá Stardust i ostatní zločince: bankovní lupiče zanechá na planetě, z níž není úniku, a kde musí až do konce svých dnů žít v horách bezceného zlata; padouchy, kteří zneužili smrtící paprsky, uvrhne na věky věků do ledové komory, aby tam zpytovali své svědomí. Politiky „páté kolony“, kteří usilovali o zánik demokracie a civilizace, promění v krysy – až na jejich vůdce, „nejnebezpečnějšího muže Ameriky“, kterému Stardust ponechá lidskou hlavu, aby

³² HANKS, F. Presidential Assassination. *Fantastic Comics* #1, 1939.

jej mohla vyslechnout FBI.³³

Jestliže o Supermanovi mohl Umberto Eco napsat, že je „sumou určitých kolektivních aspirací,“³⁴ nabízí se otázka, jaké touhy lidského společenství by mohl sumarizovat tento superhrdina? Snad povinnost každého občana Spojených Států nahlásit jakoukoliv neamerickou činnost. Osobnost Stardustova otce, Fletchera Hankse, nezůstala na rozdíl od většiny „vizionářů“ tak úplně neznámá. Zasloužil se o to Paul Karasik, redaktor magazínu RAW, pedagog a komiksový kreslíř, který připravil vydání Hanksových komiksů v nakladatelství Fantagraphics.³⁵ Karasik, který byl neznámým géniem superhrdinského komiksu bezmezně nadšen, rozkryl během svého pátrání pozadí Stardustových příběhů, které ukazují na to, že by tento znovuobjevený superhrdina neměl být vnímán jako další aktualizace hrdiny mýtického, ale spíš projekce idiosynkratických rysů svého autora.

Odhalený Stardust

Namísto obvyklé předmluvy se Paul Karasik rozhodl připojit na závěr výběru Hanksových komiksů svůj vlastní patnáctistránkový komiksový dovětek s názvem *Co se vlastně stalo s Fletcherem Hanksem* (Whatever happend to Fletcher Hanks?), v němž shrnul pátrání po tomto „neznámém vizionáři“. Od prvního setkání jím byl okouzlen. Hanks se okamžitě stal jeho osobním hrdinou, „absolutním géniem“, o němž vůbec nikdo nic neví! A přece vytvořil dílo, které je zároveň „drsné a naivní, ošklivé a nádherné, a mlčenlivé jako hrobka.“³⁶

První stopu zachytil Karasik na webové stránce, kde se mluvilo o stejnojmenném pilotovi z Druhé světové války. Ukázalo se, že je naživu syn Fletchera Hankse, a bydlí pouhé dvě hodiny cesty automobilem od Karasikova domu. Nadšený badatel se okamžitě vydal na cestu matčíným autem. Cetou si představoval, co by ze svého objevu zapomenutého génia mohl vytěžit. Vymýšlel tituly článků, a možná i celých knih, v nichž zveřejní podrobné okolnosti: *Záhada Fletchera Hankse vyřešena!* Napsal Paul Karasik. Přepadaly ho ale také pochybnosti o smyslu celé výpravy: I když Hankse najde, kdo o něj dnes bude stát? Odpověď je jasná a

³³ HANKS, F. The Fifth Columnists. Fantastic Comics #13, 1939.

³⁴ ECO, U. Skeptikové a těšitelé. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. 221 s. ISBN 80-7203-706-4.

³⁵ KARASIK, P. I Shall Destroy All the Civilized Planets: The Comics of Fletcher Hanks. Seattle: Fantagraphics, 2009. ISBN 978-1-56097-839-8.

³⁶ Tamtéž. 109 s.

přímočará: je to sám tazatel, pro nějž je tato archeologická sonda hodnotná a důležitá.

Po dvouhodinové cestě zastaví u domu, kde žije Hanksův syn. Je to už starší pán, kterému „všichni říkají Christy“. Ochotně pozve návštěvu k sobě domů, a zatímco připravuje kávu, dychtivý badatel v obývacím pokoji zkoumá fotografie letadel. Usoudí, že tam jsou na památku pilota Hankse, válečného letce, který bojoval před půl stoletím v Číně. Jakmile se vrátí hostitel, vyjde najevo, že pilotem byl právě on, Hanks junior. Když se Karasik vyptává na otce, Christy Hanks vzpomíná, že občas odjel do New Yorku, maloval tam bohatým lidem obrazy na zdi salonů, a když se vrátil, vyrazil s kumpány na tah a propil každý cent. Pak dojde na jeden ze sešitů *Fantastic Comics*; Christy jej letmo prolistuje a odhodí na stůl s tím, že jsou to samé surovosti. Nadšený badatel mu oponuje tím, že přece i řecké mýty byly plné násilí. A tyto superhrdinské komiksy Fletchera Hankse, vašeho otce, to jsou přece „moderní legendy o spravedlnosti a odplatě, nová hrdinská mytologie!“³⁷ Toto hodnocení superhrdinů je velmi dobře známé a obecně rozšířené; a to navzdory Ecoovým námitkám proti spojování tradičních hrdinů s produkcí „civilizace románu.“ Karasik však směřuje k odhalení původu tohoto „moderního mýtu“ zcela jinou cestou, než četbou slavného sémiotika.

Nejprve to vypadá, že v domě Hankse mladšího dojde k dalšímu objevu komiksů jeho otce; ukáže se však, že sešity, které se kdesi v domě dlouho povalovaly, vyhodila paní Hanksová už před lety. Kdo by schraňoval takové krámy? Jenže důvodem jejich likvidace nebylo to, že by snad zabíraly místo. Komiksy Fletchera Hankse zmizely, aby odstranily poslední vzpomínky na jejich autora – otce, který tyranizoval celou rodinu. „Jako kluk jsem ani pořádně nemluvil“, svěří se Hanksův syn Karasikovi, ještě stále zdrcenému z toho, že ze světa zmizely možná poslední výtisky těch nejfantastičtějších komiksů, které kdy viděl. „Můj učitel to pořádkem nemohl pochopit“, pokračoval mezitím Christy Hanks, „měl jsem nervy nadranc. Život tady v domě, to bylo peklo...“³⁸ [Příloha 26.] A z dalšího vyprávění o Fletcheru Hanksovi vyvstává obraz atletického opilce, který tloukl děti i manželku. V okamžiku, kdy Christyho zpověď dospěje k líčení scény, při níž Hanks starší rozdrtil Christyho matce obličej pěstí, a zakázal dětem zavolat doktora, protože „kosti srostou samy“, prolne se do Karasikovy „reportážní“ kresby, držené dosud ve střízlivém sépiovém odstínu, nádherně barevná kresba s podivně těstovitou

³⁷ Tamtéž. 114 s.

³⁸ Tamtéž. 117 s.

muskulaturou Stardusta.

Brzy po incidentu se zlomenou lícní kostí paní Hanksové zmizel násilnický otec z domu nadobro, i s rodinnými úsporami. V sedmdesátých letech jej viděl Christy naposled: třásl se prý tak, že stěží udržel pero. O něco později mu bratři řekli, že umrzl kdesi v New Yorku na lavičce. Stardustův oblíbený trest, uvržení do ledové komory, připomíná Karasikův komiks začleněním příslušného panelu z Hanksova příběhu *Gyp Clip's Anti-Gravity Ray*. Avšak namísto vědce, který antigravitačním paprskem vylidnil Zemi, svírá Stardust ve své ocelové pěsti nebohého badatele, který se bezstarostně zasloužil o jeho návrat. [Příloha 27.] V pokoji Hanksova domu zavládne ticho, které Christy přeruší poznámkou, že snad byli *dva* autoři komiksů téhož jména.

Karasikův příběh končí ve chvíli, kdy Hanks mladší náhodou nalistuje v jednom z čísel *Fantastic Comics* panel, na němž je skupinka „vládních činitelů“. Ukáže prstem na kresbu urostlého blondáka, zapalujícího si cigaretu: to je můj otec. Tak Paul Karasik objevil svého zapomenutého vizionáře a zároveň nečekaný původ jednoho „moderního mýtu“; s historií svého prozření se svěřil též Michaelu Deanovi v rozhovoru pro *Comics Journal*: „V určitém smyslu je struktura knihy [I Shall Destroy All the Civilized Planets: The Comics of Fletcher Hanks] odrazem mé vlastní zkušenosti s Hanksem. Nejprve mě jeho práce prostě uzemnila. Po pátém nebo šestém příběhu jsem začal uvažovat nad tím, jak je možné, že jsem nikdy předtím neviděl víc Hanksových prací. A při desátém jsem se divil, kdo mohl vymyslet všechny ty šílené, hrozné a bizarní věci.“³⁹ Pozvolnou cestu k poznání přichystal Karasik i pro čtenáře své antologie Hanksových komiksů, protože reportáž z návštěvy u Hanksova syna umístil až na závěr knihy: „Jak se pravda o Fletcheru Hanksovi prozrazuje ve formě komiksu“, říká Karasik, „doufám, že si čtenář vzpomene na kousíčky stop, skryté v Hanksových příbězích; na znepokojivé útržky, které najednou dávají větší smysl ve světle jeho životopisu.“⁴⁰

Svádění nevinných

V našem hodnocení minulosti dochází k určitým změnám nejen na základě objevu jistého *podtextu*, který změní povahu předchozí četby, ale také díky nálezům

³⁹ DEAN, M. An Interview with Paul Karasik. *The Comics Journal* [online], 15.2.2008. Poslední revize 25.8.2009 [cit.2009-08-25]. Dostupné z:

<http://www.tcj.com/index.php?option=com_content&task=view&id=788&Itemid=48>.

⁴⁰ Tamtéž.

textů zcela nových, jež doplní dosavadní záznamy. Nečekaně nalezené dokumenty se mohou vklínit do dlouho neviditelných proluk mezi odstavci historických faktů, nebo vytvořit poznámky na okraji. Některé z nových poznatků však mají potenciál přepsat část historie, kterou považujeme za dobře známou a jednou provždy uzavřenou. Platí to i pro jeden z nejproslulejších příběhů v historii komiksu vůbec, příběh *Supermana*. Ten tradičně začíná u dvojice židovských mladíků z Clevelandu: spisovatele fantastických povídek Jerryho Siegela a kreslíře Joe Shustera, kteří na začátku 30. let vymysleli komiks, jež se pokoušeli prodat nejrozličnějším novinovým syndikátům. Strip s podivným hrdinou však zprvu odmítl úplně všude. Podle Briana Walkera zavrhl *United Feature Syndicate* nabídku Siegela a Shustera s tím, že jde o „poněkud nevyzrálou práci.“⁴¹ Superman se prý zrodil velice lehce a přirozeně; v tištěném světě se však objevil až po čtyřech letech: v prvním čísle *Action Comics* díky majiteli vydavatelství DC Comics Harrymu Donenfeldovi. Tento zdatný obchodník se dříve živil tiskem pornografických magazínů, maskovaných jako studijní materiál pro výtvarné umělce. Tituly *Modern Art* nebo *French Art and Models* přetiskovaly snímky pařížských prostitutek a newyorských tanečnic, ovšemže bez kostýmů, aby bylo možné lépe studovat plastickou anatomii. Shusterovi a Siegelovi bylo v době, kdy se s Donenfeldem potkali, něco málo přes dvacet let. Jistě si dokážeme představit nadšení, s nímž uvítali výtisk prvního sešitu se svým kostýmovaným hrdinou. Svému „šéfovi“ však tehdy prodali nejen třináctistránkový příběh Supermana, ale za pouhých 130 dolarů i autorská práva. Supermanovo tažení ze sešitů *Action Comics* přes novinové stripy do všech myslitelných mediálních a průmyslových produktů pak sledovali jako zaměstnanci s desetiletou smlouvou. Už počátkem 40. let znamenalo 300 deníků a 90 nedělních příloh úhrnem přes 20 miliónů čtenářů, přičemž sešity se Supermanem dosáhly ročního obrátu 15 miliónů dolarů. Siegel se Shusterem ovšem z tohoto zlatého dolu inkasovali mizivou částku. Není proto divu, že si ještě v létě 1938 Joe Shuster podal inzerát do *Professional Art Quarterly*, kterým nabízel své schopnosti zdatného kreslíře akčních a dobrodružných stripů. Na začátku 40. let se jeho finanční situace poněkud vylepšila. *Saturday Evening Post* uveřejnil v červnu 1941 rozsáhlý článek o popularitě nového amerického hrdiny a jeho úspěšných a zámožných tvůrcích. „Nikdo ze Shusterových nemůže pochopit, co se to vlastně stalo“ tvrdil titulek pod rodinnou fotografií. Joe byl vylíčen jako štedrá opora celé rodiny: zakoupil nejen nový desetipokojový dům, zbrusu nový vůz, stohy detektivních románů, ale též rozhlasový přijímač s gramofonem, aby

⁴¹ WALKER, B. *The Comics since 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2002. 23 s.

mohl se svou matkou ve chvílích volna poslouchat klasickou hudbu.⁴² Na počátku 40. let byl Joeův plat, ačkoliv šlo jen o zlomek částky, kterou inkasoval za jejich nápad Donenfeld, nepochybně dostatečně vysoký na to, aby mohl rodinu podporovat. Mimo to zaměstnával i bratra Franka jako „letteristu“, tedy toho, kdo při týmové práci na komiksu vpisuje do kresby dialogy a recitativy. V té době však už bylo více než zřejmé, že statisíkové náklady sešitů a stovky deníků, které uveřejňovaly stripy se Supermanem a jeho četnými následovníky, nebyly přijaty s bezvýhradným nadšením. Vedle miliónů spokojených zákazníků se od počátků sešitového boomeru ozývali rozhořčení rodičové, autoři dětských knih a psychologové, kteří se při pohledu na stránky tiskovin pro mládež zděsili nových námětů i jejich ztvárnění. Pro spoustu lidí, kteří se nějakým způsobem podíleli na obchodech s maskovanými hrdiny, to znamenalo začátek konce. Když Coulton Waugh shromažďoval v polovině 40. let materiál pro svou knihu o historii novinového stripu, vrcholila éra, která je nyní všeobecně považována za zlatý věk komiksu. *The Comics* zamířil ke čtenářům sedm let před vlivným titulem *Seduction of the Innocent* (1954) významného psychiatra Frederica Werthama, a devět let před zavedením cenzurních opatření, známých jako *Comics Code*. Zvedající se vlnu odporu proti určitým komiksovým žánrům zachytil Coulton Waugh na závěrečných stránkách své knihy. Kritiku měly vyprovokovat předválečné superhrdinské opusy. Podobně, jako když na sklonku 19. století „explodovaly“ žurnalistické vulkány Pulitzerova *Worldu* a Hearstova *Journalu*, došlo na počátku Druhé světové války k dalším explozím: tentokrát se z nitra zábavního průmyslu vyvalila láva komiksových sešitů. „Vrcholek komiksového vulkánu explodoval,“ píše Waugh. Komiksové knihy „se prudce vznesly do vzduchu a přistály v nových trsech po stovkách. [...] Ohromující počet z nich je imitací Supermana, ale najdeme v nich i další podivuhodné postavy: netopýří muže, zakuklené muže, maskovaná děvčata, superdvojčata, zázračné ženy, cokoliv, co by mohlo šokovat nebo zaujmout. Samotné názvy těchto sešitů, [...] vydávané velkým množstvím společností, přinášely odér dobového bulváru, jaký již dnes [!] dávno vyvanul. Uvedme v náhodném výběru a pořadí alespoň některé z nich: *Sensation, Star, Green Lantern, Batman, All Flash, Bullet Man, Captain Marvel, The Human Torch*. Děti začaly snít o lidských pochodných a superhošicích posetých hvězdami...“⁴³ Násilnické

⁴² YOE, C. *Secret Identity. The Fetish Art of Superman's co-creator Joe Shuster*. New York: Harry N. Abrams, 2009. 12 s. ISBN 978-0-8109-9634-2.

⁴³ Waugh, Coulton: *The Comics*. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1991. 344 s.

sklony nových hrdinů označil už v květnu 1940 Sterling North v chicagských *Daily News* za „bující jedovaté houby.“⁴⁴ North byl autorem knih pro děti a článkem *Národní ostuda* (National Disgrace) vyjádřil rozhořčení nad obsahem „nové literatury“, která mládeži servíruje v „ohromujícím množství chaos, vraždy, mučení a únosy“. Komiksové sešity – podle Northa špatně nakreslené, špatně napsané a mizerně vytištěné – podporovaly v dětech násilnické sklony. Ani Coulton Waugh nijak zvlášť komiksovým sešitům nefandil. Dobrodružný strip, který sám kreslil, byl řekněme klasického ražení, a nová témata superhrdinských a detektivních příběhů jej přinejmenším znechucovala. Přesto se komiksových sešitů zastal. Východisko z krize viděl v návrhu George J. Hechta, vydavatele *True Comics*, který chtěl čtenářům „nabídnout magazín, jenž by vypadal jako ty ostatní, a byl by informativní zrovna tak jako zábavný. Jeho prostřednictvím by bylo možné bojovat ohněm proti ohni. Jinými slovy řečeno, rodiče a učitelé mohou nabídnout komiks, skládající se z historických příběhů i současných událostí, jako náhražku méně žádaných titulů. Psychologicky vzato je tato substituce lepší, než zákaz všech komiksů – vzhledem k jejich popularitě.“⁴⁵ Waugh tuto substituční terapii uzavřel návrhem použít komiksové knihy jako výukový materiál: „komiksy se jeví jako nejpřirozenější a nejvlivnější forma jak předávat vědění“; mimo to jsou schopné „překračovat jazykové bariéry, takže mohou pomoci spojit rozdělený svět dohromady.“⁴⁶

Za železnou oponou

Jen s obtížemi by se však komiksy, stejně jako ostatní tiskoviny, ale též majetek a lidé, dostávaly přes železnou oponu. Svět se rozdělil podle sfér mocenského vlivu tak, jak to v roce 1945 bez obalu ukázala karikatura z francouzského humoristického časopisu *Gavroche*. Americký ministr zahraničí Byrnes v ní říká svému sovětskému protějšku: „Hečte, jaký mám hrozen!“, přičemž ve vysoko zdvižené ruce drží obří vinnou snítku s plody západoevropských států. „Nu, o nic pěknější než můj!“, odpovídá Molotov, jehož „úlovek“ obsahuje mimo Polska, Rumunska, Bulharska, Jugoslávie a Maďarska také Československou republiku. Karikaturu tehdy přetiskl i zbrusu nový český satirický časopis *Dikobraz*. Historik Jiří Pernes k tomu poznamenal, že proti kresbě, v níž se ČSR ocitla v majetku Sovětského

⁴⁴ Tamtéž. 344 s.

⁴⁵ Tamtéž. 345 - 346 s.

⁴⁶ Tamtéž. 351 s.

Svazu, tehdy vůbec nikdo neprotestoval.⁴⁷ Také osudy Československého komiksu byly záhy zpečetěny – spolu s osudem nekomunistického tisku i brakové a úpadkové literatury. Popularita komiksu přitom nebyla v poválečném Československu nijak zanedbatelná. Obzvlášť *Zuzanka*, kterou kreslil Bohumil Konečný v letech 1947 a 1948 pro časopis *Květen*, si získala „v předtelevizní době [...] až kultovní oblibu“⁴⁸ Otázka je, zda by bylo vůbec myslitelné, aby se výtvarník, zapletený do ilustrování předválečných dobrodružství, mohl starými a přežitými způsoby – kreslením komiksů – podílet na budování nového světa. Bohumil Konečný sice bez problémů zvládl formální požadavky socialistického realismu a vyráběl budovatelské plakáty, ale (jak je zřejmé z dobového filmového záznamu), nebral tyto zakázky ani v nejmenším vážně, natož s nějakým osobním zaujetím.

V poúnorovém Československu bylo hrozícímu nebezpečí „svádění nevinných“ zamezeno úředním zákazem takzvané brakové literatury. Už První republika tento pojem znala, a definovala jej jako četbu „pokoutní“; avšak teprve s odezníváním vlivu meziválečných avantgard a nástupem socialistického umění byly rodokapsy a komiksy (načas) vymety z lidového tisku. Žádný z českých bojovníků proti úpadkovým žánrům by tudíž v padesátých letech nenašel kreslené hrůzy podobné těm, jež nalistoval doktor Frederic Wertham v amerických komiksových sešitech. Sedm let pozorování a práce s dětmi shrnul Wertham v knize *Svádění nevinných* (*Seduction of the Innocent*, 1954). Mezi mnoha příklady kreslených zvěrstev, které se začaly množit koncem 40. let,⁴⁹ uvádí znázornění muže oblečeného jako chlapec, který střílí z dětské pistole do úst policisty. K tomuto obrázku přidává reklamu na střelné zbraně a komentář: „Když se nemůžete stát supermanem, zkuste se povznést nad průměr prostřednictvím násilí.“⁵⁰ Amerického super-člověka dává do souvislosti s nad-člověkem německým, přičemž prvenství v rozpoznání této souvislosti přisuzuje doktoru Paulu Wittymu z Northwestern Uni-

⁴⁷ PERNES, J. Dějiny Československa očima Dikobrazu 1945 – 1990. Brno: BARRISTER & Principal, 2003. 33 s. ISBN 80-85947-89-7.

⁴⁸ POSPISZYL, T. Zapomenutý malíř Bohumil Konečný. In *Zapomenutý malíř Bohumil Konečný. Retrospektivní výstava*. Praha: Arbor Vitae, 2007. 38 s. ISBN 80-86300-87-0.

⁴⁹ F. Wertham uvádí, že mezi lety 1937 až 1947 vycházelo pouhých devatenáct kriminálních komiksů (včetně tří westernových), zatímco v roce 1948 se jejich počet zvýšil na 107 titulů. WERTHAM, F. *Seduction of the Innocent*. Revised edition. New York: Main Road Books, 2004. 29 s. ISBN 978-1576830004.

⁵⁰ Tamtéž. 33 s.

versity. Podle něj komiksové sešity ukazují svět jako místo fašistického násilí, nenávisti a zkázy. Můžeme být jen vděční, dodává k tomu Frederic Wertham, že má Superman na své uniformě jen jedno „S“.⁵¹

Fašizace Supermana se může z odstupu jevit jako překvapivá; zvláště pokud prvního superhrdinu vnímáme jako emblém amerických hodnot, a známe především jeho válečné angažmá. Boje s nacisty jsou však už jen dovršením proměny Shusterova a Siegelova individualistického liberála v národního hrdinu a patriota. Wertham dával fašismus, trochu ukvapeně, do souvislosti s v podstatě jakýmkoliv násilným řešením sociálních problémů. Ano, Supermanova řešení jsou násilná, ale nikdy *konečná*. Jak správně doktor Wertham poznamenal, Superman potřebuje „nekonečný proud stále nových podlidí, kriminálních a `cizácky` vyhlížejících lupmů nejen k tomu, aby svou existenci odůvodnil, ale aby ji učinil možnou.“⁵² Superman jako projektant „konečného řešení“ by bezpochyby znemožnil sám sebe, jakmile by problémy jednou provždy vyřešil.

Všechny své životní (a především finanční) svízele se během válečných let rozhodl řešit jeden ze Supermanových rodičů, Jerry Siegel. V americké armádě sloužil jako redaktor *Stars and Stripes Pacific Edition* na Havajských ostrovech. Seznámil se zde s Albertem Zugsmitem, který byl sice novinář, ale poskytoval též na poloviční úvazek právní poradenství. Výsledkem rad, které poskytl Siegelovi, stále více rozhořčenému rostoucími zisky, které Donenfeld těžil ze Supermana, byla žaloba, již spolu se Shusterem vznesli proti společnosti DC. Tvůrci *Supermana* požadovali náhradu ve výši pěti milionů dolarů. Soud se v roce 1948 odehrával v době kulminující kampaně proti superhrdinským, detektivním a hororovým komiksům, a jeho rozhodnutí bylo pro Siegela i Shustera velkým zklamáním. Bylo jim přiznáno pouze vlatnictví práv na seriál *Superboy*, za nějž DC zaplatilo necelých sto tisíc dolarů. Většina z těchto peněz šla ovšem na konto právníka „Zuggyho“, a Shuster se nikdy nezbavil podezření, že jejich advokát přijal ještě před začátkem přelíčení od žalované strany úplatek. Počátkem 50. let pak nastaly Shusterovi skutečně těžké časy.

Pohoda studené války

„Pohodou studené války“ nazval James E. Petersen kapitolu věnovanou v knize *Století sexu* padesátým létům; vysvětlil to tím, že uplynulé desetiletí prožil svět,

⁵¹ Tamtéž. 34 s.

⁵² Tamtéž. 34 s.

a Amerika s ním, ve válečných konfliktech. Lidé tedy měli konečně „na trochu té legrace a nějaké to povyražení nárok.“⁵³ Na druhou stranu Američané, tvrdí Petersen, víc než kdy předtím podleli schizofrenii: Amerika „dál předstírala ctnost, aniž si kdy připustila, že má také alter ego, to lidské, vášnivé a chybné.“⁵⁴ Shusterovo alter ego mělo být odhaleno poměrně nedávno. Alespoň podle amerického publicisty Craiga Yoe, který našel, jak sám říká, ve staré a zaprášené krabici v jistém antikvariátu necelé dvě desítky sešitů z poloviny 50. let. Jejich tituly *Nights of horror*, *Hollywood Detective* a *Rod Rule* zdaleka nevypovídají všechno o jejich obsahu. Ačkoliv jsou sešity doprovázeny Shusterovými kresbami, nejsou to komiksy, ani dobrodružné povídky, ale pornografické příběhy, v nichž hlavní roli hraje svazování a různé způsoby vynalézavého a krutého mučení. [Příloha 28a., 28b.] Shusterovy ilustrace jsou přepečlivě vypracované a vystínované litografickou tužkou, a Craig Yoe zveřejnil jejich objev jako „skrytou identitu spoluvůrce Supermana.“⁵⁵ Spousta příznivců a obdivovatelů prvního superhrdiny tyto kresby šokovaly a znechutily. Jejich přijetí provázela konfrontační dichotomie mladického ideálu a dospělé zvrácenosti. Stan Lee, který napsal předmluvu ke knize, v níž byly po půl století znovu přetištěny Shusterovy sadistické kresby, postavil „pozitivní a morálně povznášející“ obraz Supermana do ostřejšího kontrastu ke kresbám z *Nocí hrůzy*, jež „pochází z těch nejnižších vrstev lidského charakteru.“⁵⁶ Můžeme však považovat Shusterovy ilustrace za dostatečný důvod k tomu, abychom je prohlásili za jeho „tajnou identitu“, k níž je třeba sestupovat do temných sklepů charakteru? Shuster počátkem 50. let především zoufale hledal zaměstnání. Jeho dlouhodobě slabý zrak se tehdy zhoršil natolik, že téměř neviděl.⁵⁷ Oční vada se možná podepsala i na strnulé topornosti kreseb k oněm pornografickým sešitům. Mimo to připomínají scény mrskání a bičování obnažených, ale přece jakoby hliněných ženských těl, tak trochu dělníky na budovatelských plakátech Bohumila Konečného. V Shusterových ilustracích také

⁵³ PETERSEN, J. E. Století sexu. Přeložila Jaroslava Kočová. Praha: BB/art, 2003. 199 s. ISBN 80-7341-117-2.

⁵⁴ Tamtéž. 202 s.

⁵⁵ YOE, C. Secret Identity. The Fetish Art of Superman's co-creator Joe Shuster. New York: Harry N. Abrams, 2009. ISBN 978-0-8109-9634-2.

⁵⁶ LEE, S. Introduction. Tamtéž. 5 s.

⁵⁷ Heer, J. The Injustice of Superman. The Guardian [online]. 5.4.2008, poslední revize 24.8.2009 [cit.2009-08-24]. Dostupné z:

<<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2008/apr/05/theinjusticeofsuperman>>.

není nic z toho, co proslavilo bondáže Johna Couttse, který pod pseudonymem John Willie vydával v letech 1946 až 1959 časopis *Bizzare*. V úvodu k prvnímu číslu Willie napsal, že mu nejde o žádný smysl, žádnou koncepci ani podstatu; jeho časopis má jen ztělesnit „tu svobodu, za niž jsme tolik bojovali... svobodu, která nám dává možnost říkat si, co chceme, oblékat si, co chceme a také se bavit, jak chceme a podle vlastního rozmaru.“⁵⁸ Jestliže jsou v *Bizzare* svazovány především ženy, v Shusterových kresbách jsou to i muži. V sedmém sešitu *Nocí hrůzy* je spoutaným otrokem pán, který dostává výprask bičem; s vodítkem připevněným k uchu musí poslušně klečat u nohou své paní a líbat jí střevíčky. Jsou snad i tyto obrázky svědectvím nové, dohodnuté, rozmarné a svobodné zábavy? Dost o tom pochybuji. Také je to pramalý důvod k tomu, abychom Joe Shustera pokládali za tajněstkářského devianta nebo proroka sexuální svobody. Kresby k *Nocím hrůzy* prozrazují především to, že se jejich autor už ani nepokusil znovu zachytit bezmála filmový proud obrazů, který se mu odvíjel před očima při kreslení Supermanových dobrodružství. Nechce se mi spekulovat nad tím, z jakých pohnutek se Joe Shuster v polovině padesátých let zabýval ilustrováním pornografických sešitů. Na tomto příběhu lze sledovat navazování dvou obrazů historické skutečnosti: nejprve dvojice židovských mladíků z Clevelandu přijde při setkání s prohnaným obchodníkem o svůj miliónový nápad, a v důsledku této nešťastné transakce jeden z autorů upadne do bídy hmotné i mravní. Hyden White tvrdil, že každý „písemný diskurz [je] kognitivní ve svých cílech a mimetický ve svých prostředcích.“⁵⁹ Beletrická navazování, jež nazval „literárními postupy při prezentaci faktů“,⁶⁰ vytvářejí verbalizované obrazy, na jejichž vzniku se podílí nejen běžný jazyk, ale také odborný slovník: pracovní žargon kreslířů i terminologie teoretiků, jenž byla zpočátku odvozena z jiných oborů a disciplín. Obojí se projevilo ve způsobech, jimiž se o historii komiksu psalo.

⁵⁸ PETERSEN, J. E. Století sexu. Přeložila Jaroslava Kočová. Praha: BB/art, 2003. 205 s. ISBN 80-7341-117-2.

⁵⁹ WHITE, H. Literární postupy při reprezentaci faktů (1978). In BOLTON, J. (editor) *NOVÝ HISTORISMUS / NEW HISTORICISM*. Přeložili Marek Sečkař a Olga Trávníčková. Brno: Host, 2007. 28 s. ISBN 978-80-7294-217-6.

⁶⁰ Tamtéž. 26 s.

6. Obrazy pohybu

Příklad fotografie a filmu.

Současník technických obrazů

Velmi často se v dějinách komiksu zdůrazňuje, že je toto *médium* stejného stáří jako film. V případě amerických *comic strips*, jejichž původ je odvozován z kariatur Richarda Outcaulta z poloviny 90. let 19. století tomu tak nepochybně je. Vezmeme-li však v úvahu *histoires en estampes*, kreslené romány Rodolpha Töpffera, stanou se kreslené proužky současníky fotografie. Můžeme také říci, že je komiks stejně starý jako *optika* fotografického aparátu, která výrazně proměnila lidské vnímání: s nástupem technických obrazů vzrůstá tendence posuzovat nebo porovnávat všechny *obrazy* s obrazy fotografickými a filmovými.

Před tím, než Eadweard Muybridge a Étienne-Jules Marey nasníмали běžícího koně a lidskou chůzi, si člověk sice dovedl udělat „hrubou představu“, jak říkal Walter Benjamin, o tom, jak se pohybujeme. Nikdo ale nevěděl nic určitého o postoji v okamžiku vykročení.¹ Teprve díky fotografii se všemi jejími možnostmi – od zvětšování snímku až ke zpomalení záběru – můžeme tyto děje skutečně pozorovat. V době před fotografickými momentkami mohla existovat nanejvýš představa rychlosti, jež je obyčejným smrtelníkům nedostupná. Na samém počátku 20. století popsal H. G. Wells v povídce *Superstimulátor* (*The New Accelerator*, 1901) vnímání člověka, jenž se pohybuje tisíckrát rychleji mezi lidmi, kteří náhle ztuhnou a vzpřímeně postávají jako „podivní, mlčící, sebevědomí panáčky“.² Supersstimulovaní hrdinové Wellsova vyprávění mohli studovat například pudla, který uprostřed skoku visel ve vzduchu, nebo zamrkání s takovou důkladností, že spatřili pod klesajícím víčkem bílou štěrbinu. Ačkoliv se zdráhám označit Wellsovu podivuhodnou vizi za „hrubou představu“, je jasné, že fotografické obrazy událostí, které jsou za normálních podmínek lidským okem nepostřehnutelné, vytváří docela jinou podobu světa než ta nejkrásnější literatura. Fotografická momentka není jen vzorem ke kopírování; je to vzorec, který organizuje jak vidění, tak i vědění a vědomí. Přitom může trvat velmi dlouho, než skutečně k jistému průlo-

¹ BENJAMIN, W. Malé dějiny fotografie. Přeložil Martin Ritter In Císař, K. (editor) *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann & synové, 2004. 11 s.

² WELLS, H. G. *Supertimulátor*. In Tentýž. *Povídky s X*. Přeložili František Gel a Vladimír Svoboda. Praha: Albatros, 1970. 83 s.

mu dojde. První snímky s použitím zábleskového světla pořídil Henry Fox-Talbot už kolem roku 1850. Ernst Mach fotografoval koncem 80. let 19. století nárazovou vlnu formovanou letící kulkou, jež se na snímku jevila jako nezřetelný stín. Teprve na fotografiích pořízených o půl století později Gjonem Milim a Haroldem Edgertonem (vynálezcem elektronické obdoby stroboskopu) mohli lidé obdivovat neuvěřitelně ostrý obraz vystřeleného náboje.³ Představa rychlosti, jež je obyčejným lidem nedostupná, začala nabývat jasnějších obrysů. Jejím ztělesněním se stal o několik let později Superman, který mohl létat rychleji než střela.⁴ Fotografická momentka zasáhla především žánr akčních a dobrodružných komiksů. Ovlivnila přitom nejen způsoby kódování „výstižných okamžiků“, jimiž umělci vyjadřovali podstatu nebo celkový význam určitých událostí, ale také to, jak se o těchto kódech uvažovalo a mluvilo.

Nostalgická evokace

„V roce 1939 byl americký komiksový sešit, stejně jako prehistoričtí bobři a švábi, větší a svým těžkopádným způsobem i luxusnější než jeho moderní potomci.“⁵ Těmito slovy začíná apoteóza akčních a dobrodružných komiksů, kterou v románu *Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye* (The Amazing Adventures of Kavalier and Clay, 2000) předestřel americký spisovatel Michael Chabon. Jeho postmoderní historická fikce začíná v Praze na počátku Druhé světové války. Sedmnáctiletý mladík jménem Josef Kavalier odtud prchá přes Litvu, Rusko a Japonsko, aby se jako jediný z celé rodiny zachránil před totálním řešením židovské otázky. Nakonci jeho dobrodružné cesty za svobodou jej čeká Brooklynský bratranec Samuel Klayman, nadšený čtenář komiksů. Ten také českého příbuzného, a s ním i nás, čtenáře, zasvětil do původu amerických *komiksových sešitů*, jejichž obálky vždy slibují víc, než může ubohá úroveň ilustrací uvnitř nabídnout. Přesto je to ta nejlepší barvotisková zábava, jaké se člověk může za deset centů nadít. „Obálka komiksového časopisu v těch pionýrských dobách fungovala jako plakát

³ Trojici fotografií nazvanou *Bullet Splash* pořídil Harold Edgerton v roce 1937. SU, F. Technology of our times: people and innovation in optics and optoelectronics. Washington: SPIE Press Book, 1990. 43 – 55 s. ISBN 0-8194-0472-1.

⁴ SABIN, R. Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art. London: Phaidon Press, 1996. 61 s. ISBN 0-7148-3993-0.

⁵ CHABON, M. Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye. Přeložili David Záleský a Markéta Záleská. Praha: Odeon, 2004. 74 s. ISBN 80-207-1162-7.

zvoucí na vytoužený film, který se čtenáři rozběhl v hlavě a trval asi dvě vteřiny, než zákazník otočil na první stránku, vytištěnou na hrubém papíře, a v sále se rozsvítilo.“⁶ Na obálkách pracovali obvykle školení malíři, najatí k provedení těchto kamuflážních prací. Zbytek vytvořili méně zdatní řemeslníci; obvykle mladíci, kteří odmalička četli komiksové stripy a časopisecké novely. Tyto zkušenosti se kreslíři pokoušeli zúročit při rozšiřování kreslených proužků, z nichž chtěli vytvořit celé stránky; na druhé straně by rádi zredukovali mnohomluvné štěbetání románů na pokračování do razantně mužných průpovědek. Přitom jim neustále nakukovali přes rameno učitelé, psychologové i veřejnost, především ta její část zainteresovaná na výchově – rodiče malých a dospívajících dětí, kteří jim práci haněli a pomlouvali. Během neuvěřitelně krátké doby však jejich dílka začaly číst hlavy obyčejných rodin i hlavy států. Stalo se tak až na samém konci 30. let. Do té doby byly sešity sestaveny jako sbírky stripů z denních a nedělních novin, takže seriály na pokračování, které vycházely po několik týdnů i měsíců, bylo najednou možné přečíst během krátké chvíle.

První sešit, který si Sammy Klayman v roce 1937 koupil, se jmenoval *Zábavné čtení*. Zdálo se mu „těžkopádné, opakující se, statické a zbytečně protahované. Částečně z tohoto důvodu, ale i proto, že vydavatelům se nechtělo platit autorská práva, experimentovaly komiksové sešity s vlastními příběhy a nakladatelé si najímali kreslíře nebo celé týmy, aby vymysleli vlastní postavy a stripy.“⁷ Tito najatí řemeslníci nového komiksu byli často přistěhovalci nebo venkovští kluci, kterým nechybělo ani tak nadání jako zkušenosti. Ačkoliv měli své vlastní sny, chyběly jim známosti, které by jim zařídily pohodlné živobytí v reklamním oddělení nějaké velké společnosti. Pravda je, že valná většina těchto mladíků neuměla pořádně nakreslit realistický portrét, a nevyznala se ani v plastické anatomii. Jejich výtvořby byly značně nejisté v podání muskulatury i postojů. O nohy se většina z nich pro jistotu ani nepokoušela, a pokud se odhodlala k nakreslení koně, byl to objemnější pes s příliš dlouhými končetinami. Kolem jedoucích automobilů houstly čáry, aby bylo vidět, jakou rychlostí vozy uhání. „Krásné ženy, nepostradatelné třešničky na kreslířském dortu každého chlapce, na tom byly přece jen o něco lépe, zato muži trpěli v oblecích bez jediného záhybu, které vypadaly jako vyklepané z plechu, a v kloboucích, které musely vážit víc než zmíněná auta; hrdinové s mocnými bradami se tvářili nervózně a mlátili se navzájem do fajfko-

⁶ Tamtéž. 74 s.

⁷ Tamtéž. 75 s.

vých nosů.“⁸ Vedle nepřírozně vykloubených údů a mdlých barev to bylo především vzájemné opisování námětů, které z každého dalšího sešitu činilo variaci na nedávný rozhlasový seriál. A v té chvíli, totiž v červnu roku 1938, se objevil *Superman*. „Do redakce vydavatelství National Periodical Publications ho z Clevelandu poštou posílali dva židovští mladíci, kteří mu dali sílu sta mužů, vymysleli mu mimozemský původ a vůbec do něj vtělili všechny své touhy a beznaděje dospívání. Kreslíř Joe Shuster nebyl sice technicky nejdokonalejší, ale od začátku bylo vidět, že pochopil možnosti, které mu velká stránka dává z hlediska rytmu příběhu a kompozice obrázků, čehož by v novinách nikdy nedosáhl. [...] Scénárista Jerome Siegel s rutinou milovníka a znalce rodokapsů i jejich předchůdců ukoval ze všech jejich základních prvků magickou slitinu z rudy starších postav a archetypů, od Samsona po Doka Savage, k nimž navíc připojil pružnost, nezranitelnost a odpovídající vzhled. Teprve po [Supermanově] příchodu začal z prvotní nejistoty krystalizovat smysl existence komiksu na trhu s lacinými papírovými sny: dát výraz touze po moci a po křiklavém oblečení těm, kteří si to nemohli dovolit. Komiksové sešity byly určeny hlavně pro děti a objevily se přesně ve chvíli, kdy americkým dětem začal po deseti letech prázdných kapes tu a tam zbývat nějaký ten desetník navíc. ‘Tohle je komiksový sešit,’ řekl Sammy.“⁹

Chabonovo vyprávění o původu superhrdinského komiksu se tak přes historické osobnosti Siegela a Shustera obloukem vrací k fikčním postavám Kavaliera a Claye, kteří se později ocitnou dokonce i na večírku společně se Salvadorem Dalím. Text vykonává pohyb vlastní všem historickým fikcím, jejichž jednu část tvoří fikční osoby, nesoucí jména historických konatelů, kteří existovali a působili též v aktuálním světě. Druhou částí světa historické fikce jsou konatelé fiktivní. Jména historicky fikčních osob nejsou podle Lubomíra Doležela pouhá individualizující označení, ale nástroje pro začlenění aktuálních historických osob do fikčního světa.¹⁰ V důsledku této modální transformace jsou fikční světy onticky homogenní; jsou sice dvojího původu, ale zároveň beze švů. Otázka je, zda musíme nezbytně srovnávat Chabonovo líčení Klaymanova vyprávění o komiksových sešitech (tedy fikční svět narativu) s aktuálním minulým světem, v němž došlo v červnu roku 1938 k vydání prvního čísla *Action Comics*.

⁸ Tamtéž. 76 s.

⁹ Tamtéž. 76 s.

¹⁰ DOLEŽEL, L. Fikce a historie v období postmodernity. Praha: Academia, 2008. 95 s. ISBN 978-802001581-5.

Pokud je, řečeno s Lubomírem Doleželem, primárním úkolem historiografie „získávat a shromažďovat znalosti o aktuální minulosti vytvářením historických světů jako modelů této minulosti,“¹¹ fikční konstrukty mohou být zcela nezávislé na nutnosti verifikovat znalost historie. Minulé události jsou v historických fikcích prostředkem utváření světa. Josef Kavalier by sice mohl přijít odkudkoliv, třeba i ze vzdálené planety, ale pak by sotva mohl vytvořit tak nosný oblouk, který je napjatý mezi neznámým židovským mladíkem z Prahy, a proslulým kreslířem Joem Shusterem, židovským chlapcem z Clevelandu.

Původ superhrdinského komiksu, tak, jak jej vypráví Sammy Klayman, bychom mohli konfrontovat s aktuálními poznatky o historickém období let 1933 až 1938, kdy se komiksový sešit formoval. Nepochybně bychom zjistili, že fakta v *podstatě* souhlasí. Chabonův text je spíš zřídlem nostalgických evokací Supermanova původu, než zdrojem poznání minulých událostí. Nostalgie neovlivňuje jen obrazy minulých událostí, ale zcela zásadně i jejich přítomné užití. K obvyklým zdrojům nostalgie patří vzdálenost od místa původu. V Chabonově příběhu je však od domova odloučen pražský rodák Josef Kavalier; neměl by tedy tesknit on? Například po Starém městě pražském, jsa uprostřed newyorských mrakodrapů? Josef „Joe“ Kavalier obvykle přemáhá smutek zuřivostí svého superhrdiny; takže nostalgický je především autor jeho příběhu. Příčinou není to, že by byl vytržen z kořenů; po konejšivé náruči starého světa často zatoužíme i při hodnocení novin. Neříká snad Chabon jasně, že první komiksové sešity byly ve srovnání se svými vlastními potomky v jistém ohledu „luxusnější“? Po zmačkaném sešitu *Action Comics* sice sáhl do tašky Sammy Klayman, ale o starých a neuměle nakreslených sešitech nám tak hezky vyprávěl prozaik Michael Chabon, který se narodil v roce 1963. Jeho nostalgie kupodivu může zasáhnout také české čtenáře, ačkoliv Superman byl v Československu především terčem posměchu a ironických poznámek. Minulost lze totiž kdykoliv převyprávět a znovu nalézt (nebo vynalézt) ve spojení s něčím, co jí původně nepatřilo. Ve vyprávění se mohou ocitnout i postavy z našich příběhů; postavy, které se mohou dotknout každého z nás.

Ačkoliv se celá řada popularizátorů komiksu snažila Supermana představit jako přestrojeného Herkula, první superhrdina je z velké části dílem moderního zábavního průmyslu; a to se všemi důsledky, které z toho plynou. Týká se to také jeho fyziognomie, která je rozhodně ne-lidská, nikoliv božská. Antická socha znázorňující Herkula mohla ukázat hrdinu v některém z výstižných okamžiků jeho

¹¹ Tamtéž. 95 s.

rekovných činů. A právě tyto činy, jak říká Eco, charakterizovaly jeho božskou podobu. Zatímco zpodobnění antických hrdinů odkazuje k událostem, které už patří minulosti, Supermanův příběh je historií inovací. První *Action Comics* představil Supermana jako „zastávce utiskovaných, ztělesnění přísahy obětovat svou existenci pomoci všem potřebným.“¹² Ve výčtu Supermanových schopností najdeme vedle zvedání ohromných břemen a běhu, který je rychlejší než jedoucí vlak, také skoky do výše osminy míle přes dvacetipatrové budovy. Všichni, kteří si vybavují Christophera Reevea, jež se s napjatými pažemi a zaťatými pěstmi vznáší vysoko nad městem, by mohli být překvapeni, že na počátku své kariéry Superman spěchal k lidem v tísní tak zdlouhavým způsobem. Létat se naučil až ve studiu bratří Fleischerových, kteří Siegelova a Shusterova hrdinu adaptovali pro animovaný film počátkem 40. let. „Fleischerové cítili určitou nervozitu, než se pustili do tohoto projektu“, vzpomíná syn Maxe Fleischera, protože „komiksy se Supermanem měly osobitý styl. Postavy byly velmi realisticky nakreslené lidské bytosti, a kompozice v každém panelu byly dobře rozvržené a dramaticky komponované.“¹³ Richard Fleischer nepochybně Shusterovu kresbu srovnával s podobou největšího úspěchu jeho otce ve 30. letech, výrazně stylizovanou Betty Boop. Oproti ní je fyziognomie Supermana vskutku lidštější, a řekněme i realističtější. Shuster v jednotlivých panelech *Supermana* mohl ukázat vypjaté pózy nebo vrcholné okamžiky ve shodě s požadavky Siegelova vyprávění. Animátoři Fleischerova studia však byli zvyklí ukazovat plynulý pohyb. Komiksové diskontinuální skoky proto nahradili souvislým letem.

Akční miniatury

Jak by židovský mladík z Prahy, student Akademie výtvarných umění, který je koncem 30. let v Americe teprve několik týdnů, a viděl jediný komiksový sešit, nakreslil superhrdinu? Možná tak, jak to udělal Josef Kavalier, když měl před vydavatelem desetacentových příběhů předvést své kreslířské schopnosti. Na jeho výkresu „byla půlnoční ulice dlážděná kočičími hlavami, po níž se táhly zlověstné stíny. Zjednodušenými tahy byly věrohodně naznačené tašky na střechách, tabulky skel zalité do olova, napůl zamrzlé kaluže na zemi. Ze stínů do záře neto-

¹² Superman. The Action Comics Archives. Svazek 1. New York: DC Comics, 1998. ISBN 978-1563893353.

¹³ FLEISCHER, R. Out of the Inkwell. Max Fleischer and the Animation Revolution. Lexington: The University Press of Kentucky, 2005. 104 s. ISBN 978-0-8131-2355-4.

pýrem ozdobeného měsíce vcházel vysoký statný muž. Postavu měl robustní a pevnou, mocné nohy vězely v okovaných botách. Na sobě měl blůzu se silnými záhyby, přepásanou širokým opaskem, na hlavě velký, beztvary, špičatý klobouk, jako z Rembrandtových obrazů. Mužova tvář byla souměrná a pohledná, ale přitom jaksi kamenná, a jeho nebojácné oči prázdné. Na čele měl čtyři hebrejská písmena.“ Nebyl to nikdo jiný, než Golem z pražského ghetta. Golem jako superhrdina? Historikové komiksu často citují Siegelova slova, jimiž líčil zrození Supermana: „Najednou mě to zasáhlo - představil jsem si postavu na způsob Samsona, Herkula a všech siláků, o nichž jsem kdy slyšel.“¹⁴

Jerome Siegel možná neznal příběh z pražského ghetta, ale musel si uvědomovat podobnost s Ježíšem.¹⁵ Vždyť i Supermanův otec poslal svého syna na Zem. Chlapec, který dostal jméno Clark, se nechodil přit do chrámu, ale udivoval manžele Kentovy, své pěstouny, vzpíráním těžkého nábytku: v prvním čísle *Action Comics*, ještě coby batole, zdvíhal nad hlavu jedinou rukou křeslo. „Jeho mýtické kvality“, píše Sabin, „v kombinaci s nápadně hranatou čelistí a elegantním modročerveným kostýmem, brzy nabyly ikonický statut.“¹⁶ V tomto „nabývání“ dochází doslova ke změně původu, k přerodu z obhájce utlačovaných a vyznavače lokální přímé akce na reprezentanta a symbol amerických hodnot. Co vlastně Shuster nakreslil v roce 1938? Nevytvořil ani Golema, ochránce ghetta, ani filmovou superstar s hranatou čelistí. Když si prohlížím Shusterovy kresby, zdá se mi, že největší péči věnoval znázornění momentů akce a pohybu. Když ukazuje Supermanovy podivuhodné schopnosti: skok přes dvacetipatrové budovy a závod s jedoucím vlakem, obléká jej do jednoduchého tmavomodrého obleku. V panelu, kde zdvihá obrovskou ocelovou traverzu, má na sobě superhrdina pracovní kombinézu, a svou sílu demonstruje na úpatí jakéhosi skeletu rozestavěného mrakodrapu před zástupem užaslých dělníků. V neporovnatelně větším formátu najdeme podobné „výstižné okamžiky“ i na plakátech, jimiž se v té době dekorovala města v Sovětském Svazu. Znázorňují mužské a ženské figury v „nejpregnantnějších okamžicích děje“; v polovině 18. století je Gotthold Ephraim Lessing popsal jako kompozice, z nichž „je nejvíc zřejmé to, co předcházelo i co následu-

¹⁴ SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon Press, 1996. 61 s. ISBN 0-7148-3993-0

¹⁵ Tamtéž. 61 s.

¹⁶ Tamtéž. 61 s.

je.¹⁷ Malíř by tedy měl „vybírat“ nejpřesvědčivější moment dění. Volba výstižných okamžiků však není prostým vyjmutím určitého momentu z proudu času. Podoba výstižných okamžiků je podmíněna a řízena nebo dokonce „režírována“ sémantickým kódováním.¹⁸ Shodně mohou být kódovány celkem různorodé obsahy, takže podobnost mezi kresbou z dobrodružného komiksu a sovětského plakátu zůstává nejspíš jen ve zpodobnění vypjatých póz. Američan Joe Shuster, jak už víme, kreslil v polovině 50. let kruté scény mučení pro pornografické *Noci hrůzy*, podobně jako Československý ilustrátor dobrodružných příběhů Bohumil Konečný vyráběl v téže době na zakázku komunistických funkcionářů propagandistické plakáty. Pro jednoho i druhého to byla pracovní příležitost; práce, která je živila. Avšak ne tak, jako v letech třicátých, kdy je živila a zároveň těšila. V Shusterových bičovaných dámách a v údernících Bohumila Konečného dohromady není ani tolik života a energie, co vložil do svých kreseb neexistující autor komiksu *Eskapista*. Pražský rodák Josef „Joe“ Kavalier měl na počátku války nakreslit obálku, na níž jeho superhrdina nazvaný *Eskapista* láme Hitlerovi sanici. Kompozice, o níž Joe snil, že se dostane do Berlína, byla „přirozená, jednoduchá a moderní. Dvě figury, okrouhlé pódium, modrobílé pozadí oblohy. Postavy byly plastické, téměř hmotné; perspektiva, která zkrátila Hitlerovo letící tělo, byla odvážná a maličko nepřesná, ale přesto přesvědčivá. Záhyby na šatech neměly chybu, kostým Eskapisty vypadal skutečně jako kostým, jako sportovní, místy nakrabacený trikot, ale jinak přiléhavý, rozhodně to nebyla jenom nějaká modrá plocha. Ale největší radost měl Joe z toho brutálního úderu: skýtal mu vrcholné potěšení a snad i vykoupení.“¹⁹

Lexikon komiksových kouzel

V *Nocích hrůzy* uplatnil Joe Shuster pramálo z toho, co s očividným zaujetím promýšlel a vytvářel v kresbách z konce 30. let. [Příloha 29.] Když měl znázornit

¹⁷ LESSING, G. E. Láokoón neboli o hranicích malířství a poezie. In *Hamburská dramaturgie. Láokoón. Stati*. Přeložili J. Pospíšil a A. Šimečková. Praha: Odeon, 1980. 336 s.

¹⁸ „Výstižný okamžik je totiž pojem výhradně estetické povahy a neodpovídá žádné fyziologické realitě; zobrazovat událost pomocí 'okamžiku' je možné jen s podporou [...] sémantického kódování gest, postojů a režie celé scény.“ AUMONT, J. *Obraz*. Přeložil Ladislav Šerý. Praha: AMU, 2005. 234 s. ISBN 80-7331-045-7.

¹⁹ CHABON, M. *Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye*. Přeložili David Záleský a Markéta Záleská. Praha: Odeon, 2004. 152 – 153 s. ISBN 80-207-1162-7.

délku skoku, razanci úderu nebo překvapení zloduchů, před nimiž se vmžiku zjevila svalnatá postava muže z oceli, měl k dispozici nepříliš rozsáhlý rejstřík grafických konvencí, které vyvíjely a kodifikovaly generace jeho předchůdců. Zatímco umělci minulosti toužili ukázat lidské tělo ve víceméně přirozené póze,²⁰ „moderní imagemaker“, jak říká psycholog James E. Cutting, často potřebuje čtenáře „poučit o něčem přesně stanoveném a specifikovat pohyb, nejen prostě umožnit divákovi vcítění.“²¹

Přehled výrazových prostředků, jež komiksoví výtvarníci standardně používají, najdeme dnes v mnoha příručkách komiksové kresby. Jednu z prvních sestavil s odstupem autora humoristických stripů Mort Walker, úspěšný *imagemaker* druhé poloviny 20. století. Tento karikaturista, který vytvořil devět komiksových seriálů (včetně *Samova stripu*), založil *Museum of Cartoon Art* a dlouhá léta pracoval jako viceprezident *Newspaper Comics Council*,²² sepsal a nakreslil (ještě před vydáním Eisnerova slavného receptáře) inventář grafických konvencí užívaných komiksovými kreslíři k reprezentaci pohybu. *The Lexicon of Comicana* (1980) není pokusem o vytvoření univerzálního jazyka symbolů, jak tomu bylo v případě francouzského kreslíře Jeana Effela v polovině 60. let.²³ Walker ve vsí stručnosti devadesátistránkové knížky shrnul vývoj znázorňování pohybu přinejmenším od dob Rodolphe Töpffera. Jistě není náhodou, že první kapitola jeho *Lexikonu* začíná „teteologií“, která odkazuje k francouzskému slovu tête (čelo). [Příloha 30.] Na jednom z prahů dějin komiksu najdeme řady hlav, které načrtl Rodolphe Töpffer ve *Fyziognomickém eseji* z roku 1845 jako příklady vytváření různých výrazů. Walkerovy schématické kresby jsou spíše emblémy, které se hodí na tričko nebo plechovou placku. Když se díváme na znázornění výrazů „štěstí“, „smutku“, „zuřivosti“ nebo ambivalentních pocitů, rozpoznáváme právě jen tyto zobecněné

²⁰ „Dlouho před vynálezem fotografie cítili umělci a jejich patroni potřebu ukázat lidské tělo ve víceméně přirozené póze.“ CUTTING, J. E. Representing motion in a static image: constraints and parallels in art, science, and popular culture. *Perception* roč. 31, č. 10, 2002. 1165 – 1193 s.

²¹ Tamtéž. 1169 s.

²² WALKER, B. *The Comics since 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2002. 97 s. ISBN 978-0-8109-9260-3

²³ HESS, J. L. A Parisian Cartoonist Sketches Universal Language in Symbols. *The New York Times*, 27. prosince 1967. In WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, Lincoln: iUniverse, 2000. ISBN 0-595-08902-X. K „dokonalému jazyku obrazů“ viz též ECO, U. *Hledání dokonalého jazyka*. Přeložila Zora Jandová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. 132 – 160 s. ISBN 80-7106-389-4.

emoce, aniž bychom zahlédli něco, co by bylo možné nazvat tváří. Walkerova tvorba „komiksově postavy“ je především ironická: zdá se, že za jeho instruktáží je především pochybnost, zda je vůbec možné vyrobit podle jednoznačného návodu něco jiného než loutku; zrovna takovou, jaká vystupovala v *random comics* Johna Pounda.

Pro Morta Walkera jsou grafická schémata indiciemi pohybu; a to nejen vnějšího, ale i vnitřního. Vedle tradiční dynamické rovnováhy a novějšího stroboskopického zmnožování obrazů, které Walker pojmenoval jako „blurgits“ [Příloha 31.], najdeme v *Lexikonu* i způsoby, jak snadno načrtnout složité duševní stavy a „beze slov“ vyjádřit sdělení: „To je nádherné ráno“ nebo „Hej! Ona nastupuje do auta s nějakým cizím chlápkem!“²⁴ Symbol pro znázornění těchto pocitů sestává z několika rovných nebo zvlněných čar, emanujících směrem od hlavy, přičemž jejich počet „vyjadřuje“ stupňující se vzrušení. Walkerův receptář pro adepty komiksové tvorby je především humornou variací obdobných příruček pro studenty malířského umění, kteří namísto studia živých modelů obkreslují sádrové odlitky a kresby v učebnicích. Avšak dávno před tímto pastišem vyjadřovali kreslíři zcela oprávněné pochybnosti o tom, zda je napodobování přírody tou nejlepší cestou k vypěstování věrné paměti pro výrazy nejrůznějších emocí.²⁵ Pokud je umění jazykem, pak by mělo být možné (a žádoucí) sesazovat postavy z jednotlivých, jasně definovaných částí. Vytvoření experimentální metody pro generování různých charakterů připsal Ernst Gombrich britskému krajináři Alexandru Cozensovi (1717–1786), který pro své žáky připravil nejprve schématické kresby oblak. Když je ve 20. letech 19. století začal kopírovat John Constable, jistě to nedělal proto, že by nevěděl, jak takový mrak nakreslit, ale jako jako cvičení v dlouhých řadách variací, které umělce činí vnímavějším k rozsahu možných ztvárnění jistého předmětu. Tvary mraků nejsou nekonečné, jak ukázal Constablův vrstevník Luke Howard, od nějž pochází třídění mračen na kumuly, cirry a straty.²⁶ Omezený je též počet možných způsobů, jimiž lze umístit nějaký tvar do čtyřúhelníkového formátu papíru či plátna.

Vedle schématických znázornění oblaků vytvořil Cozens též systém, v němž lze části klasicky krásné antické hlavy mírně obměňovat a snažit se tak pomocí od-

²⁴ WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, Lincoln: iUniverse, 2000. 28 s. ISBN 0-595-08902-X.

²⁵ GOMBRICH, E. H. *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 396 s. ISBN 01-525-85.

²⁶ Tamtéž. 209 s.

chylek od kánonu ukázat to, čemu se říká charakter. Pro současného diváka jsou tyto změny možná až příliš drobné a jemné na to, aby vůbec nějaký posun postřehl. V principu nicméně Cozensova tabulka znamenala zřejmě první krok k systematizaci výrazů a emocí, s jejímiž principy si pohrál Mort Walker ve svém *Lexikonu*. Vizuálně jsou Walkerovým skicám o maličko blížejší *Pravidla pro kreslení karikatur* (Rules for Drawing Caricatures, 1788) Francise Grose, v nichž kresbná zkratka narušuje akademický kánon Cozensových mikrovariací. Gros nabádá k vytváření „repertoáru směšných obličejů, a ke kreslení humoristických obrázků.“²⁷ Ty se pak přímo *rodí* pod umělcovými rukama z konfigurace několika čar. Z nedbale čmáraných linií artikuluje grafický jazyk živoucí obrazy; a Mort Walker, který bravurně tuto řeč ovládl, nakonec viděl sám život jako řadu symbolů, „od přátelského stisknutí ruky, sesterského polibku, snubního prstenu, logotypu společnosti, titulu na dveřích až ke konečnému náhrobnímu kameni.“²⁸ Dokonce i naše jména a věci, které vlastníme, jsou symboly, říká Mort Walker. „Naše naše domy a auta jsou symboly společenského postavení. Symboly nás identifikují a pomáhají nám uspořádat vzájemné vztahy. Jestliže jsou karikatury zrcadlem života, není žádnou záhadou, proč symboly zesměšňují a přehánějí. Pomáhají nám smát se sobě samým ... a my to potřebujeme.“²⁹

K čemu jsou zrcadla?

Co nám tato „zrcadla života“ ukazují? Někaký neskutečný obraz, stejně jako opravdová zrcadla, která vždy stojí na polovic cesty mezi námi a naším obrazem? Připomínají nám především nemožnost pozorovat sami na sobě, zda podléháme iluzi. Stoupte si před zrcadlo v koupelně, nabádá Ernst Gombrich čtenáře v úvodu k *Umění a iluzi*. Mělo by to být zrcadlo, na němž se sráží vodní pára, aby bylo možné na zamlžený povrch nakreslit obrys vlastní hlavy. „Je to fascinující cvičení iluzionistického znázorňování,“ říká Gombrich; když setřeme vysráženou páru uvnitř nakresleného obrysu vlastní hlavy, zjistíme, že je navzdory očekávání poloviční.

Vytvořením obrysu mělo podle římského válečníka a filozofa Plinia staršího vzniknout dokonce samo malířství. O začátcích malířství sice „jest nejistota“,

²⁷ Tamtéž. 399 s.

²⁸ WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, Lincoln: iUniverse, 2000. 90 s. ISBN 0-595-08902-X.

²⁹ Tamtéž. 90 s.

všichni jsou však podle Plinia zajedno v tom, že nejprve byla kolem stínu lidského těla vedena čára: obtažený stín, který vrhalo lidské tělo, vykouznil první podobu člověka. První malířství mělo být malířstvím obrysovým, pěstovaným ještě beze vší barvy, ale tu a tam již umělci zaváděli čáry uvnitř obrysu.³⁰ Pliniův výklad původu malířství postupuje stejným směrem a způsobem, jaký známe z přehledů dějin umění: od prosté a jednoduché obrysové čáry přes složitější stínování a členění monochromní plochy až k pokusům o zpodobnění člověka a rozlišení mužské a ženské postavy. Byl to Eumaros z Athén, píše Plinius, jenž první rozlišil v malbě muže od ženy a odvážil se napodobit všechny postoje; po něm Kimon z Kleon, který vynalezl katagrafy, malby z profilu, a dospěl k různým zpodobněním obličeje; dovedl znázornit pohled zpět, vzhůru nebo dolů. Na údech rozlišil klouby, ukázal pletence žil a mimo to „nalezl rýhy a záhyby v šatě.“³¹ Další umělci vymysleli způsoby, jak znázornit ženy v průsvitném šatě; zavedli postupy jak „otevírati ústa, ukazovati zuby a na místo dřívější ztrnulosti různě měniti obličeje.“³² V těchto souvislostech je značně matoucí Pliniovo tvrzení uvedené na počátku XXXV. knihy *Naturalis historia*, v kapitole *O malířství, barvách a plasticity*, že „[m]alování podobizen, jež nejvíce zachovávalo věrné podoby na věky, úplně zaniklo.“³³ Ve skutečnosti toto tvrdí překladatel. Odlišný výklad *imaginum pictura* nabízí Georges Didi-Huberman, který oproti obvyklému „malování podobizen“ vykládá *imago* jako zdvojení v kontaktu s tváří, jako proces otištění a následného fyzického vytištění získané formy.³⁴ Pozitivní otisk ve vosku, realizovaný ze sádrového negativu, odhaluje jiný původ podobnosti a zpodobňování, onen původ, který byl v době, kdy došlo k prvním senzačním malířským objevům, už opuštěn a zapomenut. Namísto toho, aby zpodobnění bylo legální nebo nelegální, může být napříště buď dobré, nebo špatné. Když se podívají do zrcadla umělci, dědicové tradice optického zpodobňování, které vychází z přebujelosti, jež zhubila „důstojnou podobnost“ přímého otisku tváře, mohou tam nalézt cokoliv, co se jim zdá dobré nebo třeba zábavné.

³⁰ PLINIUS, GAIUS SEKUNDUS O umění a umělcích. Přeložil V. Prach. Praha: Melantrich, 1941. 23 s.

³¹ Tamtéž. 35 s.

³² Tamtéž. 35 s.

³³ Tamtéž. 20 s.

³⁴ DIDI-HUBERMAN, G. Před časem. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. 69 s. ISBN978-80-87029-41-1.

Na cestě k filmu

Dějiny komiksu sledují spolu s časovou posloupností také vývojovou linii od jednoduchého ke komplexnímu, jako progresi schopností nebo dovedností kreslířů napodobovat optickými prostředky trojrozměrnou skutečnost. Vývoj vede například od primitivních čmáranic z komiksových sešitů, které Michael Chabon nazval „prehistorickými bobry a šváby“, k elegantnímu malířskému luxusu grafických románů. Úběžníkem a limitou tohoto směřování nemůže být nic jiného než fotografický snímek a film: výtvarníci by měli cvičit a cvičit a cvičit, aby v tomto ohledu neustále vylepšovali svou zručnost a vyrovnali se působivým obrazům kinematografu.

Filmový dokument *How Walt Disney Cartoons Are Made* (1938), který ukazuje vznik animovaného snímku *Sněhurka a sedm trpaslíků*, nás uvádí do Studia Walta Disneyho, kde uvidíme – mimo jiné – práci „bystrého animátora“, který se šklíbí do zrcadla a přitom cosi skicuje. Po chvíli můžeme spatřit výsledek jeho práce: je to pes Pluto, zdvihající legračně levé ucho.

Walt Disney zavedl pro animátory svého studia kurzy kreslení v únoru 1932. Nejprve je navštěvovalo pouhých 25 zaměstnanců, ale účast „prudce stoupla, když se začalo kreslit podle nahého modelu.“³⁵ Zdaleka nešlo o tradiční školení, které mělo frekventantům zajistit znalost plastické anatomie a její uplatnění v kresbě. Studium se zaměřilo speciálním směrem, který se dosud neprovozoval na žádné škole, a u žádného pedagoga. Říkalo se tomu „zvláštní efekty“: kreslíři skicovali prchavé procesy, při nichž vznikaly a zanikaly mýdlové bubliny. Jindy vháněly ventilátory do kreslírny obarvený kouř, a Disneyho zaměstnanci museli studovat jeho charakter. Nekreslilo se ovšem jen podle živých modelů nebo živelných procesů. Klíčovou roli při vzniku *podoby* kreslených hrdinů sehrály technické obrazy, považované za tužky přírody a zrcadla světa: fotografie a filmové záznamy.

Žánrové rozpětí komiksových stripů 30. let bylo sice neobyčejně rozsáhlé, někteří kreslíři však odcházeli z biografu s pocitem, že by své série výstižných okamžiků měli nahradit zajímavějšími *záběry* a skloubit je dramatičtější a dynamičtější *stříhem*. Oba filmové termíny se brzy staly součástí jazyka popisujícího skladbu komiksu. *Záběr* odpovídal novým „kamerovým“ úhlům pohledu a *stříh* se zdál být nanejvýš vhodným výrazem pro organizaci těchto *záběrů*. Akční a dobrodružné komiksy, jejichž obliba vzrůstala spolu s kreslířskými schopnostmi Hala Fostera,

³⁵ JACHNIN, B. Walt Disney. Praha: ČSFÚ, 1990. 73 s. ISBN 80-7004-037-8.

Alexe Raymonda a Miliona Caniffa, po vydání prvního čísla *Action Comics* dále dramaticky stoupala, a to navzdory méně kvalitnímu vzhledu. Komiksové sešity nedisponovaly zdaleka takovými prostředky jako technika hollywoodských filmů, přesto s nimi, přinejmenším co se týče oblíbenosti, dokázaly držet krok. Co tedy bylo tak přitažlivého na komiksech z konce 30. let, které vycházely v milionových nákladech? Vždyť oproti dynamickým filmovým obrazům to byly pouhé obrázky vytištěné na papíře. Odpověď možná spočívá v momentu překvapení, podobnému tomu, jaký zažívali diváci prvních filmových projekcí, když se usadili v kině před fotografií, kterou už dobře znali: dlouho se nic nedělo, ale pak se obraz dal znenadání do pohybu.

Podle amerického historika filmu Toma Gunninga není možné účinek prvních filmových projekcí „objasnit na základě mechanického modelu naivního diváka, jenž si v přechodném psychotickém stavu splete obraz s realitou.“³⁶ Otázkou je, jak si vysvětlit dobře zdokumentovaná fakta, že množství raných projekcí vyvolávalo šok, úžas, vzrušení i hrůzu, máme-li z příčin těchto reakcí vyloučit dětskou důvěřivost. Důvody je podle Gunninga třeba hledat v kontextu iluzionistických obrazů, které koncem 19. století nabízelo magické divadlo a další žánry využívající zneklidňujících zrakových klamů. Gunning poukázal na to, že nejranější filmová představení uváděla snímky nejprve jako nehybné obrazy. „Až potom, s okázale předváděnou virtuozitou vizuálního showmanství, byl projektor klikou uveden do chodu a obraz se pohnul.“³⁷ Diváci tedy nezaměnili obraz s realitou, ale užasli nad proměnou známého a nehybného obrazu. Nemohlo se něco podobného přihodit čtenářům, kteří přivykli optice divadelního kukátka, jímž se dívali na miniaturní scény komiksových stripů v novinách, když se před nimi otevřel svět rozměrnějších a barevnějších akčních scén v komiksových sešitech, poučených filmovými záběry?

Nerad bych vzbudil dojem, že chci vést paralelu mezi šokem z pohybujiících se fotografických snímků, a překvapivou zručností kreslíře formátu Miliona Caniffa. Pouze se pokouším představit si dojem, jaký vyvolal nový způsob traktování dynamiky scén v dobrodružných komiksech. Tak jako byla veřejnost koncem 19. století přivyklá fotografickým snímkům, čtenáři úspěšných syndikalizovaných

³⁶ GUNNING, T. Estetika úžasu. Ranný film a (ne)důvěřivý divák. In SZCZEPANIK, P. (editor) *Nová filmová historie*, Herrmann & synové, 2004. 151 s.

³⁷ T. Gunning cituje slova Maxima Gorkého z jeho zprávy o promítání na trhu v Nižném Novgorodu v roce 1896: „Náhle plátnem proběhne podivný záblesk a obraz procitne k životu.“ Tamtéž. 153 s.

stripů na přelomu 20. a 30. let uvykli ilustracím, které používaly už dobře známý arzenál grafických konvencí; a to i v případě titulů jako *Minute Movies* nebo *Hairbreadth Harry*, které parodovaly divadelní a filmová melodramata. Podobné obrázky nalézali i v komiksech, které přímo v názvu vyhlášovaly souvislost s filmem. Například britský *Film Fun*, který začal vycházet v lednu roku 1920, přinášel narážky na filmové gagy, nahlížené stále z jedné jediné pozice. Nic nenasvědčovalo tomu, že by kreslíř mohl přijmout perspektivu pohyblivé filmové kamery.

Na sklonku 20. let minulého století se tedy mohlo zdát, že všechny podstatné výrazové prostředky jazyka komiksu už byly dávno vynalezeny. Tehdy se objevil Milton Caniff s tvrzením, že „každý detail musí být zcela přesný, protože se vždycky může najít nějaký muž či žena, kteří na zobrazeném místě někdy byli.“³⁸ Nejednalo se pouze o umanutou pozornost k maličkostem, ale o znamení proměny celé optiky, kterou výtvarník nahlížel na ztvárnění námětu. Caniff, který sám sebe charakterizoval jako pohovkového Marka Pola, shromáždil a používal rozsáhlý archiv snímků z celého světa. Caniff chtěl být původně hercem; jeho silný vztah k filmu se projevil v seriálu *Terry and The Pirates*, který vycházel od roku 1934. Po něm následoval skutečný triumf, *Steve Canyon*, v němž Caniff vytvořil podmínky pro srovnání panelu jako „základní jednotky“ komiksu s filmovým záběrem, jenž je „základní významovou jednotkou [filmu] zřejmě i proto, že má (navzdory vší problematičnosti) oproti jiným jednotkám tu nepopíratelnou výhodu, že je diskrétní, že je možné určit jeho hranice, a lze ho odlišit od jiných záběrů.“³⁹ Ve stejné době opustil Georges Rémi (Hergé) vyprávění složené z volně navazujících improvizovaných gagů, a začal pečlivě připravovat a rozvrhovat každý detail budoucího příběhu, který byl založen „na důkladném výzkumu, vedeném obvykle tvůrčím týmem, jenž často cestoval na příslušná místa, aby tam pořídil přesné náčrtky.“⁴⁰ Nová podoba dobrodružných stripů ovlivnila též složení

³⁸ WALKER, B. *The Comics before 1945*. New York: Harry N. Abrams, 2004. 208 s. ISBN 0-8109-4970-9.

³⁹ ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov. Úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. 109 s. ISBN 978-80-7331-129-2.

⁴⁰ SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. 218 s. London: Phaidon Press, 1996. ISBN 0-7148-3993-0.

cílové skupiny či adresátů Hergého komiksů: jeho alba začala být inzerována jako četba pro každého od sedmi do sedmdesáti let.⁴¹

Záběr jako klíč úspěchu

Vývoj je, jak se říká, neúprosný. Proto si také Josef Kavalier, hrdina románu Michaela Chabona, po ročním pobytu ve Spojených Státech na počátku 40. let připustil, že je komiksovým výtvarníkem, který tráví hodiny a hodiny nad obálkami dobrodružných sešitů, kdy se nimrá s titěrnými přírubami a žebry chlazení u vrahač paprsků smrti, kdy s matematickou přesností zkresluje a upravuje perspektivu, obléká svého bratrance a spolupracovníky do kostýmů, aby pořídil zkušební fotografie, na nichž by si ověřil všechny možné pózy, hraje si s vybarvováním plamenů, které po vytištění zrovna propalují papír, experimentuje s filmovou řečí, s citem volí vypjaté okamžiky a pracuje se specifickým komiksovým časem, jež je mezi obrázky nekonečně elastický, dá se natahovat i zkracovat.⁴² Tento souhrn kreslířských dovedností je rozhodně charakteristický pro kreslíře akčních a dobrodružných komiksů 30. a 40. let. Na jejich práci také bývá často nahlíženo jako na rozstříhaný filmový svitek. Tento pohled opět zúročují teoretici komiksu ve srovnání komiksového stripu a filmového pásu.

Nejdůležitější *formální* rozdíl mezi komiksem a filmem spočívá podle Scotta McClouda v tom, že „filmové rámečky“ se promítají na tentýž prostor, zatímco komiksové panely musí v prostoru zabírat odlišnou pozici. „Takže v komiksu hraje prostor právě tu roli, kterou u filmu hraje čas.“⁴³ [Příloha 32.] McCloud přejal příklad s filmovou projekcí téměř beze změny z Eisnerovy knihy *Comics and Sequential Art*.⁴⁴ [Příloha 33.] V obou případech je výraznou a důležitou součástí ilustrace cívka s filmovým pásem, naznačující diskutabilní podobnost mezi filmovým políčkem a fragmentárním komiksovým obrazem. Tato souvislost upozorňuje především na historické prvenství statických sekvencí před jejich pohyblivými

⁴¹ Tamtéž. 218 s.

⁴² CHABON, M. Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye. Přeložili David Záleský a Markéta Záleská. Praha: Odeon, 2004. 237 s. ISBN 80-207-1162-7.

⁴³ MCCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art : Praha 2008. 7 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁴⁴ EISNER, W. Comics and Sequential Art. 28 vydání. Paramus : Poorhouse Press, 2006. 40 s. ISBN 0-9614728-1-2.

nástupci. „Film, předtím než jej promítneme“, zdůrazňuje McCloud, „je prostě velice, velice pomalý komiks.“⁴⁵ [Příloha 34.]

Kreslíři akčních komiksů, podobně jako kdysi malíři a autoři prvních fotografických kompozic, obvykle vybírají jistý okamžik děje, a to ten nejpregnantnější; ten, který je těhotný nadcházející událostí a zároveň připomíná to, co mu předcházelo. V čem se tyto kresby podobají filmovým záběrům? Popravdě řečeno obrazy z dobrodružných sešitů neodpovídají ani tak filmovým momentkám, jako spíš propagačním snímkům, které filmy provázely na cestě do kin. Klíčem k úspěchu superhrdinských komiksů poválečných let bychom nejspíš marně hledali na konkrétních filmových pásech. Umělecký „výstižný okamžik“ ostatně nevyklidil pole před náporem okamžiků libovolných stejně tak, jako figurální kompozice malovaných obrazů nezmizely ve chvíli, kdy se portrétovaná osoba postavila (nebo posadila) před objektiv fotoaparátu. „Přirozený postoj“ na portrétních snímcích z konce 19. století je konstruován v souladu s předchozí malířskou tradicí. Z módního šedého tónu secesních portrétních snímků, jak poznamenal Walter Benjamin, stále vystupují „rysy oné pózy, jejíž ztuhlost svědčí o bezmoci této generace tváří v tvář technickému pokroku.“⁴⁶ Ke kameře podle Benjaminova „mluví jiná příroda než k oku; jiná především tím, že na místo prostoru protkaného člověkem a jeho vědomím vstupuje prostor protkaný nevědomě.“⁴⁷ Filmový záznam tak není pouhým upřesněním toho, co jsme víceméně už věděli, ale nahrazením hierarchického uspořádání pečlivě volených a odůvodněných výstižných okamžiků zřetězením libovolných momentů. Avšak to, co upřednostňují kreslíři akčních komiksů, nejsou momentky, ale takzvané *stills*, propagační filmové snímky. Nejde o izolovaná a vyzvětšovaná políčka vyjmutá z filmového pásu, ale okamžiky zvláště aranžované a speciálně vyrobené až poté, co byla nafilmována příslušná scéna.⁴⁸ Právě tyto „záběry“ dláždí cestu úspěchu. Po cenzorní katastrofě 50. let to bylo především nakladatelství *Marvel*, které se dokázalo efektivně přeorientovat z válečných a hororových komiksů na novou generaci superhr-

⁴⁵ McCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art : Praha 2008. 8 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁴⁶ BENJAMIN, W. Malé dějiny fotografie. Přeložil Martin Ritter In CÍSAŘ, K. (editor) *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann & synové, 2004. 14 s.

⁴⁷ Tamtéž. 11 s.

⁴⁸ GOMBRICH, E. H. Moment and movement in art. In TENTÝŽ. *The Image and the Eye*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1982. 40 - 62 s.

dinů.⁴⁹ Po více než třicetileté a superúspěšné kariéře vydal Stan Lee, klíčový hrdina této éry, pro adepty „Marvelovské cesty“ příručku *How to Draw Comics the Marvel Way*.⁵⁰ Spolupracoval na ní s výtvarníkem Johnem Buscemou, který vedl kurzy kreslení komiksu už v polovině 70. let. Jejich příručka začíná důkladným výběrem vhodných nástrojů, od tužek až k pravítku a kružítku, a končí radami ohledně volby vhodných „kamerových úhlů“, neboť některé pohledy jsou „dramatičtější a zajímavější než jiné.“⁵¹ Nenajdeme zde ani stopy po distanci autora humoristických stripů Morta Walkera a jeho ironické instruktáži v komiksově kresbě. Zato téměř kompletní výčet možných způsobů reprezentace pohybu ve statických obrazech. Podle Jamese E. Cuttinga lze za tímto účelem použít dynamickou rovnováhu, zmnožování obrazů, protažení (a jiné deformace) tvaru, fotografické rozostření a vektorové linie, jež doprovázejí pohybující se objekt.⁵² Rozostření nebo rozmlžení obrazu je jediná metoda, která se v Buscemových pevně konturovaných kresbách neuplatňuje. Patří ostatně k obecně nejméně efektivním způsobům znázornění pohybu. J. E. Cutting se pokusil zhodnotit účinnost možných reprezentací pohybu prostřednictvím čtyř kritérií: míry evokativnosti, rozpoznatelnosti zobrazení, srozumitelnosti směřování a přesnosti pohybu znázorněného objektu. První kritérium, evokativnost, klade otázku, zda příslušná reprezentace vůbec vyvolává v pozorovateli dojem pohybu. Dále by měl být divák schopen rozpoznat jaký objekt je vlastně znázorněn, a kterým směrem se má pohybovat. Přesnost znázornění je podle Cuttinga prvořadým zájmem především vědeckých ilustrací. Domnívám se, že je podstatný i pro většinu komiksových ilustrací. Exemplárním příkladem z historie vědy je dvojice kreseb – jejichž účelem bylo zobrazit kyvadlový pohyb – z Descartových *Meditací*. Pohyb je znázorněn ve třech fázích, zatímco ruka držící závaží zůstává nehybná. Kdyby se pohybovala tak, jak by k tomu nepochybně došlo v reálném světě, ilustrace by pozbyla srozumitelnosti. Nákres tedy *nesmí* ukazovat izolované okamžiky, ale reprezentovat mezní fáze pohybu.⁵³ Při jejich znázorňování nejde o věrnost fyzi-

⁴⁹ SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. 218 s. London: Phaidon Press, 1996. 69 s. ISBN 0-7148-3993-0.

⁵⁰ LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York: Fireside, Simon & Schuster, Inc., 1984. ISBN 0-671-53077-1.

⁵¹ Tamtéž. 119 s.

⁵² CUTTING, J. E. Representing motion in a static image: constraints and parallels in art, science, and popular culture. *Perception*, roč. 31, č. 10, 2002. 1169 s.

⁵³ Tamtéž. 1175 s.

kální realitě, ale o službu pojednávané problematice. Stejně tak je tomu v kódovaných zobrazeních akčních komiksů. Buscemovy figurální studie slouží za příklad výběru „té nejlepší“ a nejsprávnější fáze pohybu. [Příloha 35.] Podobně jako u vědecké ilustrace kyvadlového pohybu je tou nejvhodnější volbou nejvypjatější moment akce. Najdeme jej v mezních okamžicích – tam, kde se figura napřahuje k úderu nebo tehdy, když úder najde cíl. K těmto kresbám Stan Lee poznamenává: „pamatujte, že všechno, co při skicování potřebujete, jsou tři nebo čtyři linie, ustavující dojem akce.“⁵⁴ Samotný výběr správného postoje, včetně „obalování“ náčrtků svalstvem a šatstvem, je otázkou celé řady ideových a ideologických kódů. Jakkoliv je Marvelovská cesta k úspěchu široká, neústí do současného komiksu jako vůdčí, generální linie. Na konci spletitého, ale víceméně přímočarého vývoje, v němž autoři *Marvel Comics* navázali na zlatou éru komiksových sešitů, které zase vystřídaly dřevní časy ilustrovaných vyprávění a komických stripů, stojí obraz definitivní roztržky se standardizovanou výrobní praxí. Americký undergroundový *comix*⁵⁵ je v globálních dějinách komiksu líčen jako předěl, po němž se zřetězení dosud navazujících kroků tříští do sérií zcela nezávislých postupů.

⁵⁴ LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Schuster, Inc., New York: Fireside, 1984. 53 s. ISBN 0-671-53077-1.

⁵⁵ Americké undergroundové komiksy 60. let přinesly nová témata, zabývající se drogami, protesty proti válce ve Vietnamu, rockovou hudbou a především sexualitou. Nové komiksy vešly ve známost pod názvem *comix*, aby se odlišily od mainstreamových výrobků a zdůraznily, že jsou mládeži nepřístupné. Viz SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon Press, 1996. 92 s. ISBN 0-7148-3993-0.

7. Neslušné obrazy

Undergroundový comix jako konec evoluce.

Vkusní superhrdinové

Nad Marvelovskou příručkou pro kreslíře akčních komiksů bychom si měli nejprve položit otázku, v čem se liší od tradičních návodů pro výtvarníky. Začátek knihy *How to Draw Comics the Marvel Way* je v mnoha ohledech shodný se stovkami podobných publikací, které se snaží principy optického znázorňování sdělit nějakou jednoduchou a přístupnou formou adeptům výtvarného umění. Návody, jak vytvářet určitá schémata, jež by odpovídala projektní geometrii, se tisknou od počátku 16. století, a John Buscema se Stanem Lee zprvu opakují to, co před nimi vyslovila celá řada učitelů kreslení: je třeba postupovat od jednoduchých částí k celkové kompozici.

Už velmi malé děti se naučí znázorňovat hlavu v podobě kruhu či elipsy a umístit do ní dvojici teček namísto očí, a čárky, které značí nos a ústa. Jak to ale udělat, ptá se Stan Lee, aby kresby vypadaly tak, že divák bude mít pocit, že stačí natáhnout ruku, aby se jich dotknul jako skutečných věcí? Otázka by ale také mohla znít: proč to vůbec dělat? Proč odmítnout cestu, kterou se na počátku 19. století vydal švýcarský umělec Rodolphe Töpffer se svým „čmáráním“, jež se od akademických pravidel znázorňování odpoutalo? Ovál s několika čarami, znázorňující rysy lidského obličeje, je možná nejen příliš hrubým konceptuálním schématem, ale také obecným majetkem; není to nic, co by bylo možné si přisvojit. Je to symbol příliš vzdálený představě znázorňování realistické figury, která se v 50. letech, v době znovuzrození *Marvel Comics*, stala zaklínadlem a zároveň jednou z klíčových formulí úspěchu. Začátek Marvelovské příručky, jak už bylo řečeno, je do značné míry shodný s východiskem, jež sahají přinejmenším k renesančnímu zájmu o rozpoznávání vzorců ukrytých za různorodou tvář světa. Už v knize Erharda Schöna *Underweysung der Proporzion und Stellung der Possen*, vydané v Norimberku roku 1538 a inspirované Dürerovými skicami, mohli adeпти malířského umění nalézt schématické modely lidské hlavy, podané ze všech stran, včetně metodického návodu, jak sestrojít lidské tělo z jednoduchých geometrických tvarů. Dnes vnímáme tato schémata jako ryze praktickou záležitost, při níž nejde o nic jiného, než o nalezení vhodného systému, který by dokázal kreslíře srozumitelně instruovat. Ernst Gombrich však připomíná, že umělci 17. století, v době, kdy poptávka po snadněji osvojitelných metodách výuky kresby

dala vzniknout prvním příručkám, rozpoznávali ve schématických znázorněních rukopis nehybného hybatele, který uspořádal dokonalou strukturu všehomíra. Holandský umělec Crispyn van der Passe, autor obsáhlé encyklopedie geometrických znázornění nejrůznějších zvířat i lidí, vyjádřil obdiv Prozřetelnosti, jež veškeré tvorstvo sestavila z euklidovských tvarů.¹

Měli bychom tedy být opatrní v tvrzení, že pohybové skicy Johna Buscemy stačí už jen obalit muskulaturou a navléci do kostýmů. Nejsou to ani tak skelety, jako spíš konstrukce utvářené s ohledem na jejich budoucí použití. Název Marvelovské příručky ostatně napovídá, že adepti řemesla jsou studenty jistého kánonu. Tak jako v příručce holandského rytce a kartografa Frederika de Wita z poloviny 17. století dalo spojení několika kružnic vzniknout hlavičkám andílků, Rubensovských *putti*, tak se několik čar pohybových skic Johna Buscemy vždy zformuje do podoby superhrdiny. Na této cestě není ani tak důležité vyřešit problematický způsob, jak ze schématického rozvržení figury *přejít* k realistickému a perspektivně správnému podání lidského těla. Vlastně vůbec nejde o to, zda se podle této příručky někdo kreslit naučí nebo nenaučí. *How to Draw Comics the Marvel Way* je především vzorníkem úspěšných a tudíž správných řešení, která je vhodné napodobit. Není třeba zabývat se konstrukčními detaily superhrdinské fyziognomie, abychom výsledku porozumněli. Zcela dostatečné je srovnání, které provádí Stan Lee mezi „normálním, hezky vypadajícím [mužským] tělem a heroickými proporcemi superhrdiny.“² Povšimněte si, nabádá Lee čtenáře a diváky nad kresbou, kde vedle sebe „stojí“ skica dospělého muže a *Kapitán Amerika* (Captain America), že superhrdina je vyšší, má širší ramena, svalnatější paže a nohy, těžší hrudník a dokonce impozantnější postoj.³ [Příloha 36.] Vedle i toho nejsvalnatějšího a nejsilnějšího muže bude superhrdina vždy působivější figurou. Nejdůležitější je, dodává Lee, „vždy mírně zdůraznit heroické kvality hrdiny a pokusit se ignorovat anebo opomenout všechny negativní a neefektní vlastnosti.“⁴ *Kapitán Amerika*, geneticky upravený voják a ztělesnění amerického patriotismu z počátku Druhé světové války, zřejmě nebyl k citovanému srovnání vybrán náhodou. Zbrojní průmysl přinesl v průběhu let Druhé světové války nejen množství no-

¹ GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. 180 s. ISBN 01-525-85.

² LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Schuster, Inc., New York: Fireside, 1984. 53 s. 45 s. ISBN 0-671-53077-1.

³ Tamtéž. 45 s.

⁴ Tamtéž 45 s.

vých zbraní a techniky, ale také spoustu podnětů k tvorbě kresleného arzenálu pro budoucí bitvy o čtenáře. Ačkoliv původ prvního superhrdiny spočívá v lokálních bojích se zločinci, Superman (a řada jeho následovníků) dozrál do podoby amerického národního emblému až v době, kdy Spojené Státy vstoupily do války. Historická fikce Michaela Chabona, v níž je angažmá superhrdinů ve válečném konfliktu propojeno se zoufalou nenávisí židovského uprchlíka z Evropy, nám v minulé kapitole představila variaci na jednu z nejproslulejších komiksových obálek 40. let. Skutečným autorem kresby, na níž americký superhrdina láme Adolfu Hitlerovi čelist, však nebyl pražský malíř Josef Kavalier, ale superhvězda amerického superhrdinského komiksu Jack Kirby. Chabonovu postmoderní historickou fikci je třeba konfrontovat s poznatky historiků, aby bylo možné posoudit spolehlivost fikční reprezentace minulosti jako zdroje informací o tehdejších událostech.⁵ V důsledku takového posouzení získáváme schopnost rozlišit entity fikční a historicky fiktivní, tedy konatele a události, ekonomické nebo politické, které nemají protějšek v aktuální minulosti, od těch, které jej mají, a které de facto žánr historické fikce definují.⁶ Rozpoznání dvojího původu fikčních entit nám napomáhá při rozhodnutí, zda svět historické fikce „v podstatě odpovídá aktuální minulosti, jak ji známe, nebo zda je v něm minulost mytologizována, proměněna v legendu nebo ve svět protifaktový.“⁷ Čtenáři fikčního historického vyprávění by mělo stačit toto (v Chabonově románu *Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye* nijak neskrývané) odhalení k tomu, aby narativní text nepovažoval za *informace* o minulých událostech. Chabonův ztracený svět akčních komiksů je především nostalgickou evokací; na četbě a interpretaci minulosti se významně podílel obdiv k „zesnulému Jacku Kirbymu, Králi komiksů.“⁸ Podobně jako v případě „otců komiksu“, není ani tento titul pouze oceněním uměleckých nebo kreslířských schopností, ale vztahuje se též k nějaké historické formaci. A sice k období, kdy na produkci amerických komiksových sešitů dohlížela cenzurní komise, prosazující opatření komiksového *kodexu* (Comics Code). Kirbyho geneticky modifikovaný superválečník se i pod tímto dohledem dokázal prosadit jako jeden z pilířů vydavatelství *Marvel Comics*.

⁵ DOLEŽEL, L. FIKCE A HISTORIE V OBDOBÍ POSTMODERNY. Praha: Academia, 2008. 97 s. ISBN 978-802001581-5.

⁶ Tamtéž. 94 – 95 s.

⁷ Tamtéž 96 s.

⁸ CHABON, M. *Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye*. Přeložili David Záleský a Markéta Záleská. Praha: Odeon, 2004. 594 s. ISBN 80-207-1162-7.

Konec neslušných obrázků

Po Druhé světové válce začínala dospívat generace čtenářů, která vyrostla na superhrdinských sešitech. Úspěšné tituly jako *Captain Marvel*, *Wonder Woman*, *Plastic Man* nebo právě *Captain America* si stále udržovaly popularitu, bylo však třeba přizpůsobit je poválečné realitě a odrostlejšímu „fanouškům“. V důsledku toho se koncem 40. let k oblíbeným superhrdinským a detektivním komiksům přidaly komiksy kriminální, vycházející z populárních beletrizovaných líčení „skutečných zločinů“. Do westernových komiksů byli adaptováni hrdinové Divokého Západu a indiánských válek; válečné komiksy přesunuly s koncem celosvětového konfliktu pozornost z démonických nacistů a směšných japončků na žluté ďábly z Koreje. Obrázky válečných stripů se v zobrazování děsivých výjevů nemohly rovnat ilustracím z hororových komiksů, které ve znázorňování uťatých hlav, vyhřezlých vnitřností a vyloupaných očí zašly neporovnatelně dále, než kterékoliv dobové médium.⁹

Sešity s hororovými a kriminálními příběhy se ostatně staly jak zdrojem pobouření, tak i důkazním materiálem v tažení proti zločinnému vlivu jistých komiksů. Důsledky vystoupení doktora Werthama jsou dobře známé: v roce 1954 bylo ustaveno *Sdružení amerických komiksových časopisů* (Comics Magazine Association of America), sloužící k regulaci vlastní produkce. Sdružení dozíralo na kontrolní komisi *The Comics Code Authority*, přičemž samotný „kodex“ byl seznamem zapovězených témat. V sešitech nesměly být napříště prezentovány sympatie ke zločincům ani detailní popisy jejich počinání. Pokud by v komiksu byl nějaký zločin zobrazen, pak jedině jako „mrzká a odporná činnost.“¹⁰ Obecné zásady zapovídaly zobrazovat policisty, soudce a vládní úředníky způsobem, jenž by znevažoval jejich autoritu. Seznam záповědí je poměrně dlouhý; při jejich pročítání možná víc než zákaz obscénních a vulgárních výrazů a „šokujících, nechutných a hrůzných ilustrací“, překvapí podivná formulace v šestém bodě obecných ustanovení, nařizující, aby „za všech okolností dobro triumfovalo nad zlem.“¹¹ Kodex

⁹ SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon Press, 1996. 66 – 67 s. ISBN 0-7148-3993-0.

¹⁰ Windig & de Jong. Lambiek. [online]. 1994, poslední revize 22.1.2009 [cit.2009-09-05]. Senate Committee on the Judiciary, *Comic Books and Juvenile Delinquency, Interim Report*. Washington: United States Government Printing Office, 1955. Dostupné z: <http://lambiek.net/comics/code_text.htm>.

¹¹ Tamtéž.

nespecifikuje, jakými prostředky by mělo být vítězství dobra dosaženo; zakazuje přitom vše, co by odporovalo „dobrému vkusu nebo slušnosti.“¹²

Opatření podobná americkému kodexu vznikla také v Evropských demokraciích.¹³ Ve Spojených státech se celá řada vydavatelství, specializovaných na hororové komiksy, nedokázala s novou situací vyrovnat a zkrachovala. Naproti tomu se „žádný z amerických vydavatelů nedokázal adaptovat na nové podmínky tak jako *Marvel*. Společnost se dříve zabývala válečnými a hororovými tituly, ale [v polovině 50. let] přesunula pozornost směrem k superhrdinům se vstřícným vztahem k cenzuře. [...] V kontrastu k předchozímu receptu se Marvelovští hrdinové stávali lidštějšími postavami, prožívajícími trápení i nejistoty ohledně svých zvláštních schopností.“¹⁴

Z mnoha komiksových sešitů 50. let, opatřených známkou *Approved by the Comics Code Authority* – která opravňovala publikaci k cestě za čtenáři – je též zřejmé, že násilí nebylo zcela eliminováno, ale pouze ideologicky regulováno. Válečné komiksy z produkce *Marvel Comics* si zakládaly na tom, že jsou realistickým obrazem bojových akcí. Úhelným kamenem tohoto „realismu“ byly především zobrazovací konvence; ona realistická kresba, po níž může čtenář natáhnout ruku, aby se dotknul skutečné postavy. Vyvrcholením tohoto trendu se měl stát seriál *The 'Nam*, který vznikl deset let po stažení amerických vojsk z Vietnamu. Příběhy psal veterán tohoto konfliktu Doug Murray, a koncipoval je jako „reportáže“ o osudech prostých vojáků v reálném čase: s každým dalším číslem komiksu se měl čtenář setkat s kreslenými hrdiny o něco staršími a ostřílenějšími. Na konci prvního čísla s podtitulem *První hlídka* (*First Patrol*, 1986) bylo připojeno programové prohlášení označené velkými tiskacími písmeny jako vyhláška pro nováčky ve vojenském táboře: „*The 'Nam* je skutečnost – nebo alespoň něco tak blízkého skutečnosti, jak je to jen možné v komiksu, který je ovlivněn pravidly cenzurního kodexu [*Comics Code Authority*]. Každá přestřelka se zakládá na faktech. Neznamená to, že právě 23. pěchotní sbor byl v každé akci, kterou představujeme – neznamená to ani, že se v únoru roku 1966 oddíly Americké armády potkaly s Australskými mechanizovanými sbory a společně objevily

¹² Tamtéž.

¹³ Britským parlamentem prošel v roce 1955 zákon *The Children's and Young Persons Publications Act*, který umožňoval zakázat problematické komiksy. Viz SABIN, R. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon Press, 1996. 69 s. ISBN 0-7148-3993-0.

¹⁴ Tamtéž. 69 s.

system tunelů vybudovaný Vietkongem, tak jak ukazujeme v prvním čísle.“¹⁵
[Příloha 37.]

Co tedy znamená „skutečnost“ v Marvelovské sérii *The 'Nam*? Jaká je to realita, když obsahuje tolik „výjimek“? Programové prohlášení připouští, že muselo pod tlakem cenzury učinit jisté ústupky pravdivému zobrazení války. Kompromisní řešení se mělo týkat především „skutečného jazyka používaného vojáky v poli, jež může být značně syrový.“¹⁶ Možná, že i tento drobný ústupek cenzuře přispěl k tomu, že namísto válečné reportáže vznikla obrazová esence Vietnamského konfliktu, sublimovaná v konvenčním průmyslovém výrobku. Čtenáři v něm sledovali válku očima řadového vojína Eda Markse, který byl uvržen do vietnamského pekla na počátku roku 1966. Komiks od počátku uplatňoval „tradiční obraz amerických vojáků brodících se v rojnici rýžovým polem. Ed je uveden do nástrah Vietnamu přítelem [...], který mu ukáže jak se vyhýbat léčkám „Karlíků“¹⁷ a jak si připravit čistou vodu k pití. Pravděpodobně nejdůležitější lekce, kterou dostává Ed, a sním i čtenáři je, že nepřítel je nevyzpytatelný a může být všude.“¹⁸ Smysl pro „realitu“ válečného řemesla je charakterizován například komentáři vojáků k filmu *Major Dundee* Sama Peckinpaha: „Vidíte ty hovadiny?“, vykřikují mladíci v uniformách při přestřelce odehrávající se na plátně. „To je neuvěřitelný! Nikdo z nich se ani nekryje! Normálně by už byli všichni dávno mrtví!“¹⁹

Kapitán ve Vietnamu

The 'Nam získal během 80. let tisíce nadšených obdivovatelů. Po čtyřech desítkách pokračování většinu z nich počátkem roku 1990 zaskočil úvod 41. sešitu s názvem *Back in the Real World*.²⁰ Ve válečné kronice seriálu *The 'Nam* se psal

¹⁵ MURRAY, D., GOLDEN, M., HAMA, L. *The 'Nam: First Patrol*. New York: Marvel Comics Group, 1986. 23 s.

¹⁶ Tamtéž. 23 s.

¹⁷ „Charlie“ byla přezdívka pro vojáka Vietkongu.

¹⁸ MATTON, A. From Realism to Superheroes In Marvel's *The 'Nam*. In McALLISTER, M. P., SEWEL, E. H., GORDON, I. *Comics & Ideology*. Svazek 2. New York: Peter Lang, 2006. 158 s. ISBN 0-8204-5249-1.

¹⁹ MURRAY, D., GOLDEN, M., HAMA, L. *The 'Nam: First Patrol*. New York: Marvel Comics Group, 1986. 23 s.

²⁰ MURRAY, D., VANSANT, V., ISHERWOOD, G. *The 'Nam: Back in the Real World*. New York: Marvel Comics Group, 1990. ISSN 0895-6987.

červen roku 1969, když do Vietnamu vtrhl *Kapitán Amerika* s výkřikem „Držte se zpátky, chlapi. My se o to teď postaráme“. [Příloha 38.] S pomocí dalších superhrdinů, Thora a Iron Mana, zajal v Hanoji samotného Hočimina, a dovlekl jej do Paříže k vyjednávání. Na této zápletce není překvapivé to, že přerušuje dosavadní linii „realistických reportáží“, a vrací se o několik desítek let nazpět, do heroických časů, kdy *Kapitán Amerika* drtil svou mocnou paží vojska Třetí říše. Kapitánovu invazi je třeba číst jako ironickou poznámku k zoufalému a marnému boji s cenzurou a s Marvelovskými požadavky na solidně odvedenou práci; je to však zoufalý výkřik, který čtenáři vnímali jako znevážení obětavé práce amerických vojáků. Ve 44. čísle série byl otištěn dopis fanouška Marka Myerse, který dosud považoval *The 'Nam* za vůbec „nejpozoruhodnější komiks“ co zná; vyjádřil také rozčarování nad vývojem posledních událostí ve Vietnamu. Kapitánův vpád do seriálu považoval za „staromódní“ návrat do éry nerealistických pěstních souborů amerických supermanů s nacistickými divizemi. Myers by raději v dalších číslech opět nacházel ono „pohnutí a vzrušení“, které ironie znemožňuje: je to jen vtip. Pisatel nakonec poradil redakci, aby se držela předchozí „dobré práce“.²¹

Nápadného rozdílu mezi proklamovaně „realistickým“ líčením vietnamské války, které pochází od veterána, jenž se bojů účastnil, a náhlým vpádem *Kapitána Ameriky* mezi vojáky Vietkongu, si všimla celá řada recenzentů. Anette Matton, doktorandka *University of Exeter*, si v této souvislosti položila otázku, jestli se válečná „realita“ Marvelovských komiksů vůbec nějak liší od „nereálného“ zásahu superhrdinů. Je vůbec možné pod dohledem cenzury artikulovat „poučení z války“, které podle svých vlastních slov toužil čtenářům přinést vietnamský veterán Doug Murray? V rozhovoru s Brianem Jacksem Murray řekl, že se rozhodl pracovat pro *Marvel* (a tím pádem také pod diktátem kodexu) jen a jen proto, aby se pravda o Vietnamu dostala k americké mládeži. „Jednou z věcí, které jsem v 80. letech o Vietnamu věděl, bylo to, že spousta veteránů, včetně mě samotného, se cítila nesvá, když měla mluvit o svých válečných zkušenostech. Především ti, kteří byli rodiči, nikdy o Vietnamu nic neříkali svým dětem. Chtěl jsem zpřístupnit alespoň část tohoto příběhu [...], a možná přimět i ostatní veterány, aby promluvíli. To mohla umožnit jen práce v rámci pravidel kodexu.“²²

²¹ MURRAY, D., VANSANT, V., *The 'Nam: Football Hero*. New York: Marvel Comics Group, 1990. 23 s. ISSN 0895-6987.

²² JACKS, B. Interview: Doug Murray. Slushfactory. [online]. Brian Jacks, Nathan Versalle. 2000, poslední revize 5.9.2009 [cit.2009-09-05]. Dostupné z: <<http://www.slushfactory.com/features/articles/052502-murray.php>>.

Jaké poselství chtěl Murray sdělit pod dohledem nebo dokonce prostřednictvím cenzorních opatření? Respektive jaké poselství se těmito distribučními kanály doneslo k mladým čtenářům, které měl cenzorní zákon chránit nejen před neslušnými slovy, ale před zobrazením každého „nevkusného jednání“? Není zcela marné pokoušet se artikulovat osobně pravdivou výpověď, která, aby byla slyšena, musí být nejprve ztlumena nadosobními pravidly, tedy schvalovací komisí, jež vyloučí všechny zmínky o drogách a korupci vládních úředníků? Přizpůsobit jazyk vojáků tak, aby jej bylo možné v 80. letech publikovat v americkém komiksovém sešitu, je tím nejmenším ústupkem požadavkům cenzury. Vlastně není ani tak důležité to, co komiks říká, ale spíš to, o čem mlčí. *The 'Nam* netvrdí, že Američané měli Vietkong porazit; neproklamuje ani názor, že ve Vietnamu být vůbec neměli. Ukazuje bezmála mýtické postavy nevinných mladíků, smýkaných tu krutým, tu zas milosrdným osudem. Vojáci v *The 'Nam* nejsou nesamostatní jen proto, že by podléhali vyšší moci nebo se spoléhali na ochranu a pomoc nějaké vyšší bytosti; nechávají se spíš „vléci okolnostmi“, jež považují za příliš kolosální na to, aby na nich mohli něco změnit. V kreslených komentářích pak nejde ani tak o válečnou mašinerii, která semlela desítky tisíc těl, jako o marnost pokusů vyslovit vlastní názor z pozice, která vyžaduje přijetí neosobního kánonu a jedinci nadřazených pravidel.

Osamělý mytolog

Ve třetí kapitole jsem v souvislosti s přeměnou historických událostí na zdánlivě přirozená zobrazení zmínil Barthesovy analýzy moderních mýtů, které mají „imperativní charakter“: utváří se z nějakého dějinného konceptu, ale svou intencio-nální silou působí na konkrétní osoby.²³ Barthes se v jednom ze svých příkladů rozpínavé nejednoznačnosti mýtu, jež si nárokuje naši pozornost, prochází po španělském Baskicku, aby pak mohl v Paříži identifikovat jako *baskický* jistý „hezoučkový bílý domek s červenými střešními taškami, hnědým dřevěným obložením, asymetrickým sklonem střechy a bohatě zdobenou fasádou.“²⁴ Zatímco baskický dům v Baskicku je „složitý produkt“, pevně usazený v dějinách, hezoučkový domek v baskickém stylu, který stojí v pařížské ulici, je především výzvou k pojmenování. Stává se esencí „baskičnosti“, jako stručná a neoddiskutovatelná značka.

²³ BARTHES, R. *Mytologie*. Přeložil Josef Fulka. 123 s. Praha: Dokořán, 2004. ISBN 80-86596-73-X.

²⁴ Tamtéž. 123 s.

V procházkách Baskickem anebo Vietnamem není s ohledem na vyvstávání mýtu velký rozdíl. Doug Murray nepochybně dobře věděl, co to znamená brodit se Vietnamským rýžovým polem se samopalem v ruce. V komiksu *The 'Nam* se však z konkrétní bojové akce stává esence (vietnamské) války; sraženina nebezpečí, chlapské solidarity tváří v tvář smrti, ostražitosti, která může člověku zachránit život, a bůhví čeho ještě. Tento hutný koncentrát na čtenáře (a možná i samotné pamětníky) doráží tvrzením: toto je Vietnamská válka. Ze skutečných věcí se stávají fantomatické rekvizity: rýžová pole, hlavně zbraní namířené na neviditelné cíle, cigarety zastrčené za sítkou, jež obepínají helmy. Nejde o to, zda jsou to obrázky skutečných událostí nebo ne; podstatné je, jak k nám promlouvají. Říkají něco víc, nebo spíš něco docela jiného, než ukazují? Úkolem mytologa, což je, jak říká Barthes, „termín velmi okázalý, velmi sebevědomý,“²⁵ by mělo být hledání způsobu, jak těmto výmluvným výjevům rozvázat jazyk. Barthes také předpověděl, že mytolog se při své práci bude setkávat s jistými obtížemi. Při dešifrování mýtů jej nečekají ani tak překážky metodologické, jako spíš *pocitové*. Mytologie není nic, co by svět pohlcovalo, co by jej postupně vtahovalo do temnoty. Zcela nepochybně se na utváření světa podílí: mýtus je přitakáním světu. Pro koho je tedy, ptá se Barthes, mytologův metajazyk zajímavý nebo přínosný? Barthes soudil, že mytolog se svým dotěrným tázáním vylučuje ze skupiny konzumentů mýtu. Tou by měla být pro tvůrce válečných komiksů čtenářská obec: všichni ti, kteří si chtějí, tak jako čtenář Marvelovského komiksu z války ve Vietnamu, užít řádnou porci dojetí a/nebo vzrušení. Pro členy takové komunity je mytolog podezřelou osobou. A nakonec i on může propadnout pochybnostem, zda svou tvrdohlavostí neztrácí publikum – jak to dokazuje případ Američana Jacka Jacksona (1941–2006). Námětem jeho prací byly v 70. a 80. letech minulého století především dobře zdokumentované historické události. Ačkoliv se mnohdy jednalo o desítky i stovky let staré příběhy, nebyly to nějaké temné pozůstatky z ještě temnějších koutů archivů, ale střípky a střepy incidentů vystupující z historie až na povrch, kde ostře zasahují do aktuálního dění. Platí to především o jeho poměrně krátkém, ale výjimečném komiksu *Z hnid se líhnou vši* (*Nits Make Lice*, 1976)²⁶, jehož námětem je masakr obyvatel indiánského tábora u Sand Creek v Coloradu v 60. letech 19. století. Důležitá je také doba vzniku Jacksonova příběhu: poprvé byl publikován v sedmém čísle undergroundového

²⁵ Tamtéž. 154 s.

²⁶ JACKSON, J. *Nits Make Lice*. *Slow Death #7*. Special Issue: True War Tales. Last Gasp, 1976. 3 – 11 s.

magazínu *Slow Death* na přelomu let 1976 a 1977. Titul Jacksonova komiksu odkazuje k výroku plukovníka Johna Chivingtona, který v prosinci 1864 velel oddílu dobrovolníku, jenž krutým způsobem vyhladil osadu Čejenských indiánů. Z hnid se líhnou vši, prohlásil tehdy Chivington. A my musíme rozmačkat všechny; ty velké i ty malé.

Comixová reportáž ze Sand Creek

Když se kritik a šéfredaktor *Comics Journalu* Gary Groth ptal v rozhovoru s Jackem Jacksonem na politický rozměr jeho komiksů ze 70. let, Jackson odpověděl, že neusiluje o žádné politické vyjádření: „Nemám žádný zájem stát se politickým kreslířem.“²⁷ Groth se takové odpovědi podivil, neboť Jacksonovy práce považoval za „velmi anti-buržoazní“. Na to Jackson opáčil, že nejde o žádnou politiku: „Politika je pro mě něco úplně jiného. Já mluvím o osobním přežití v nejbližším okolí. Jednoduše řečeno, jde o to dělat věci [...] proti čemukoliv. To je podle mě něco úplně jiného než dělat politiku. Je to osobní odpovědnost [...]; když usoudíš, že něco smrdí, je tvoje povinnost jako jednotlivého člena společnosti udělat kvůli tomu kravál. To by mohlo být politické, ale je to taky hodně osobní. Jinými slovy, nestačí říct, 'hlasuju pro pana Tak a Tak, protože se chystá něco změnit; on to možná změní, ale možná taky ne. Pro karikaturistu nebo pro umělce je myslím legitimní ujmout se toho, co se děje kolem. A to nepovažuju za politiku.“²⁸ Jacksonova apolitická, mravní a občanská angažovanost reflektovala v případě komiksu *Nits Make Lice* nejen angažmá Spojených Států ve válce ve Vietnamu, ale reagovala také na cenzorní pravidla komiksového kodexu. Jacksonův názor je velmi radikální, osobitý a zcela mimo „dobrý vkus“, vyžadovaný obecnými ustanoveními *Comics Code Authority*.

Podle Josepha Witeka, který se kriticky zabýval Jacksonovými historiografickými komiksy ze 70. let, nespočívá význam Jacksonova komiksu *Nits Make Lice* v detailním vylíčení děsivé události samotné. Witek podotýká, že dějiny Amerického pohraničí 19. století byly plné krveprolití, jež měli na svědomí jak kolonisté, tak indiáni. Jacksonův komiks však předkládá sto let staré události jako velmi očividnou upomínkou na přízraky války ve Vietnamu. *Nits Make Lice* podle Witeka ukazuje, že „pro Indiány, stejně jako pro Vietnamce, byli Američané cizáckými ve-

²⁷ JACKSON, J. Jack Jackson on His Work in the Underground and His New Book Los Tejanos. Interview s Gary Grothem, 10. června 1982. *Comics Journal* č. 75, 1982. 76 s.

²⁸ Tamtéž. 76 s.

třelci, kteří přežvykují zbožné ideály, zatímco se jejich frustrace vybíjí v aktech msty a ničení, jež zvláště těžce dopadají na ty nejslabší. 'Nits Makes Lice' obviňuje ze lži ješitné mínění Američanů, že ideály jejich kultury zabraňují jednotlivým členům společnosti páchat zvěrstva, takže zabíjení nevinných vždy v jejich válkách představuje pouze izolované a neobvyklé nehody. Jacksonovo historické vyprávění²⁹, domnívá se Witek, „naznačuje, že spáchané ukrutnosti nejsou nějakou anomálií, ale spíš obvyklou reakcí Amerického rasismu.“²⁹ Witek při hodnocení Jacksonova *comixu* příkře obviňuje celé společenství (jehož je sám součástí). Jackson však nečiní za masakr u Sand Creek zodpovědnou homogenní masu občanů. Zodpovědní jsou konkrétní jedinci, kteří nejsou bezvýznamnou a bezmocnou položkou dějin, ale původci dění.

Okolnosti incidentu, který *Nits Make Lice* popisuje, jsou dobře známé a podložené zaprotokolovaným svědectvím přímých účastníků. Pro historiky není žádným tajemstvím, že se na vyvraždění Čejenského tábora podíleli zcela určití občané Colorado, kteří velmi dobře věděli, kam půjdou a co tam budou provádět. Události, k nimž v prosinci 1864 došlo poblíž Sand Creek, byly předem připravenou a promyšlenou akcí, jejíž provedení záviselo na dobrovolné účasti místních (bílých) osadníků. Incident začal být vytěsňován z kulturní paměti téměř bezprostředně po Chivingtonově „tažení“. Vládní vyšetřovací komise jej ve své zprávě označila za „záměrně plánovaný, hnusný a hanebný masakr“. Nešlo tedy o žádnou oficiální rétoriku, jež by vyvraždění indiánského tábora vydávala za náhodný incident. V této události není ani stopa po tragických hrdinech generála Custer, po vizionářích a jejich prorockých snech, o nichž se zpívá ve známé písni. Po plukovníku Chivingtonovi zbyla jen nevýslovná hrůza, na niž je nejlepší vůbec nevzpomínat. O jeho činu se sice vědělo a mluvilo, avšak nikdy takovým způsobem, jakým to v roce 1976 udělal Jack Jackson.

První stránka *Nits Make Lice*, označená jako „prolog“, popisuje náborovou strategii v pluku Johna Chivingtona. Verbování nováčků probíhá v denverské nálevně, kde po ránu vysedává několik občanů s těžkou kocovinou; ústřední dvojici Jackson přisoudil vzhled odpudivých masek. Na tyto kreatury se obrací četař s výzvou: „Povídám, hoši, co byste tomu řekli, jít si takhle pozabíjet pár indošů?“ Výzva k vraždě je podána jako spravedlivá odplata za předchozí zločiny rudochů. Četař připomene těla osadníků, která vojáci přivezli předchozího dne: „Nevinné

²⁹ WITEK, J. *Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson*, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Jackson: University Press of Mississippi, 1989. 71 s. ISBN 0-87805-406-5.

ženy a děti, zmasakrování takovým způsobem..." Zdaleka nejpřesvědčivějším argumentem je ovšem nabídka možného obohacení a „zábavy“, kterou trestná výprava slibuje: mohly by se při ní „najíť“ nějací koně, muly a kožešiny. „A taky sem slyšel, že žencký těch Čejenů milujou bílý věcičky. Co vy na to? Měli ste už někdy indošskou čiču, co?“³⁰

Prolog tedy ukazuje, jací lidé se na realizaci Chivingtonova plánu podíleli. Příběh pak pokračuje příjezdem dobrovolníků k posádce do Fort Lyon. Cestou se seznámíme s někdejší metodistickým kazatelem, autorem rčení, že „z hnid se líhnou vši“, plukovníkem Johnem Chivingtonem. Ve srovnání s ostatními vojáky působí Chivingtonova postava zdaleka nejmužněji; Jackson však ve svém komiksu nijak nepotlačuje „negativní vlastnosti“ svého hrdiny. Plukovníkova podoba se také výrazně liší od zpodobnění čerstvě naverbovaných dobrovolníků. Zatímco „dobr“ jsou karikaturami bezzubých povalečů a opilců, tvář plukovníka Chivingtona je pečlivou perokresbou, provedenou podle dochované fotografie. Chivington je ve shodě s dobovými dokumenty charakterizován jako ambiciózní voják, jemuž „mrtvoly indiánů slouží jako schody k politické kariéře.“³¹ Masakr u Sand Creek byl zřejmě součástí představy, že politické ambice mohou být naplněny prostřednictvím tvrdého postupu vůči méněcenným rasám. Toto mínění zcela evidentně není všeobecně platné. Když plukovník předestře svůj plán „rozmačkat [...] divochy a dát jim pořádnou lekci, kterou jen tak nezapomenou“,³² jeden z podřízených, kapitán Soule, namítne uctivě, ale se vší rozhodností, že indiáni tábořící u Sand Creek nejsou nepřátelští. Vláda jim navíc zaručila bezúhonnost, takže není možné plánovat vůči nim jakýkoliv útok. V této chvíli se zcela jasně ukazuje, že *Nits Make Lice* není povšechnou kritikou „civilizace bílého muže“ nebo obžalobou „války“, ale obviněním konkrétních mužů, kteří válečné plány připravují a uskutečňují. [Příloha 39.]

Použití historiografických detailů v práci Jacka Jacksona dlouho nemělo v komiksu obdoby. Líčení masakru indiánů na pouhých čtyřech stránkách *Nits Make Lice* se zakládá na zaprotokolovaných výpovědích očitých svědků. Jedním z nich byl

³⁰ JACKSON, J. *Nits Make Lice*. *Slow Death #7*. Special Issue: True War Tales. Last Gasp, 1976/1977 3 – 11 s.

³¹ WITEK, J. *Comic books as History*. *The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Jackson: University Press of Mississippi, 1989. 66 s. ISBN 0-87805-406-5.

³² JACKSON, J. *Nits Make Lice*. *Slow Death #7*. Special Issue: True War Tales. Last Gasp, 1976/1977. 5 s.

Chivingtonův stopař a průzkumník Robert Bent, napůl indián, který později – před vyšetřovací komisí Kongresu – vypověděl, že „viděl [...] jednu squaw ležící na náspu, jejíž nohy byly rozdraceny dělovou střelou; k ní přistoupil jeden voják s tasenou šavlí; žena zdvihla paži, aby se bránila; když voják ťal, ruku jí přesekl; ona se převalila a zdvihla druhou paži; voják jí usekl i tuto ruku, a pak odešel, aniž by ji zabil.“³³ Tuto událost bezpochyby znázorňuje jedna z Jacksonových kreseb: je na ní žena ležící na zádech, s rukama uťatýma nad zápěstím, z nichž proudem stříká krev. O její bezvládné tělo se opírá malé plačící dítě. [Příloha 40.] Kresby na ostatních panelech si krutostí tohoto výjevu nezadají: dítě, vyhozené do vzduchu, se chystá čtveřice vojáků nabodnout na bajonety; mezi muži, kteří si navzájem ukazují coby suvenýry uťatý prs a vyříznuté a zakrvácené ženské genitálie, se plazí mladá žena s rozpáraným břichem, z nějž vedle vnitřností vyhřezl také plod; další žena je skalpována, a jinou znásilňuje skupina vojáků, aby poslední z nich vyrazil umírající oběti oko pažbou své ručnice.

Nic podobného bychom na žádné stránce válečného komiksu z produkce *Marvel Comics* nenašli. Vše se tam podřizovalo pravidlům „dobrého vkusu“, jež byla ustanovena k ochraně americké mládeže před kreslenými horrory na počátku 50. let. Některé detaily Jacksonových kreseb se nápadně podobají ilustracím z kriminálních komiksů, které dr. Wertham použil v obrazové příloze *Svádění nevinných*. V příběhu *Nits Make Lice* však nejsou aktéry děsivých výjevů chodící nemrtví a maniakální vrazi, ale Coloradští osadníci, z nichž byli rekrutováni dobrovolníci Chivingtonova pluku.

Otevřené dějiny

S desetiletým odstupem reflektoval Jack Jackson svou roli komiksového mytologa v rozhovoru s Bille Shermanem: „Strip [...] *Nits Make Lice* [...] je velmi depresivní a frustrující komiks, a reakce, které přicházely od Evropských čtenářů a taky od Američanů – zkrátka, byly vyděšené. Když jsem získal nějakou zpětnou vazbu, začal jsem přemýšlet o tom, [...] jak daleko se člověk rozhodne zajít: má pracovat pouze pro sebe, a riskovat odloučení od čtenářů, anebo se má pokoušet za každou cenu se s nimi spojit? Co má větší hodnotu: uspokojit svoje vrtochy

³³ WITEK, J. *Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson*, Art Spiegelman and Harvey Pekar. Jackson: University Press of Mississippi, 1989. 68 s. ISBN 0-87805-406-5.

nebo zaujmout co nejvíc lidí?“³⁴

Jackson vyslovil tuto otázku v roce 1981, a volba mezi dvěma krajními možnostmi se mu zřejmě zdála nevyhnutelná: buď se přizpůsobí konvenčním požadavkům a diktátu pravidel cenzorního kodexu, a (za odměnu?) dosáhne široké publicity, anebo zaměří pozornost tím směrem, který považuje za správný, a čtenáře ztratí. V první řadě, jak podotýká Joseph Witek, bývá zájem masového publika zaplacen příliš draze. Na druhou stranu žádný umělec nepracuje výhradně sám pro sebe; přinejmenším počítá s modelovým čtenářem, jemuž přizpůsobuje svá sdělení. Ztratit při nějaké neobvyklé činnosti publikum obvykle neznamená nic jiného, než nalézt diváky a čtenáře jiné. To, co Jackson s nadsázkou nazval kreslířovým vrtochem nebo rozmarem ostatně není ničím jiným, než jedinečným způsobem, jak uniknout diktátu cenzury. Na přelomu 70. a 80. let byla součástí této cesty také kresba, jež nerespektovala výtvarný kánon prověřených superhrdinských komiksů. Nešlo přitom o únik méně schopných výtvarníků do undergroundové subkultury, ale spíš o vykročení mimo hranice úspěšných řešení, dobrého vkusu a také omezených možností kriticky se vyjadřovat k aktuální situaci. „Sex bez zábran, násilí a vulgarita ukázala Američanům formy svobodného vyjadřování, které byly pohlceny tyraníí `pozitivních společenských hodnot`; excesy undergroundových comix byly kulturně cenné právě proto, že byly svévolné“,³⁵ říká Joseph Witek o komiksech, které na přelomu 60. a 70. let vznikaly nezávisle na velkých a zavedených nakladatelstvích. „V undergroundových comix vytvářeli umělci, limitovaní pouze svými schopnostmi a hloubkou obrazotvornosti šokující práce, které provždy rozšířili hranice média sekvenčního umění.“³⁶ Joseph Witek představuje (americký) komiksový underground jako konec evoluce uživatelsky přívětivých výrobků. Nastává nová éra, v níž je – slovy Jacka Jacksona – lepší a prospěšnější „strávit celý rok vytvářením jediné perly, než honbou za termínem uzávěrky, kvůli výrobě spousty hovadin v rámci tradiční vydavatelské praxe.“³⁷

Jestliže je nyní zřejmé, že tímto vysvobozením sekvenčního umění z tovární pro-

³⁴ SHERMAN, B. Tejano Cartoonist. *The Comics Journal*, č. 61. Seattle: Fantagraphics, 1981. 102 s.

³⁵ WITEK, J. *Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Jackson: University Press of Mississippi, 1989. 76 s. ISBN 0-87805-406-5.

³⁶ Tamtéž. 76 s.

³⁷ JACKSON, J. *Comics or comix?, Blab!*, č. 4. New York: Kitchen Sink, 1989. 38 s.

dukce dějiny komiksu nekončí, není to způsobeno jen tím, že se protagonisté comixového undergroundu stávají hvězdami mezinárodní kulturní scény. Současnost je znovu chaotická a živelné dění se teprve zápisem stává dějinami, jež začínají být v textu patrné. Znamená to tedy, že v dohledné době bude třeba dění opět zkrátit, podřídít jej koncepci kauzálních jevů, jež lze opřít o pojmy vlivu, adaptace nebo inovace, a začlenit pod společný organizační princip. Dějiny jako by si prozatím vyžádaly oddechový čas, v němž se mají rozvířené částice událostí zvolna usadit. Bude později možné z těchto sedimentů vykrojit řez, který nám ukáže, jak se to všechno vlastně seběhlo?

Potíž je v tom, že částice rozvířených událostí se nikdy neusadí natrvalo. To, v čem bychom možná i rádi viděli „pestré vrstvy“ minulého, totiž podléhá neustálým přesunům; znovu a znovu je probíráno, prosíváno a přehrabováno; někdy se domnělé sedliny jakoby zcela samovolně dají do pohybu, vzednou se a vztyčí se v přítomnosti jako přízraky; například v podobě bojovníka z Druhé světové války, *Kapitána Ameriky*, který se náhle zjevil mezi řadovými americkými vojáky ve Vietnamské válce, aby zvěstoval čtenářům, že jeho éra není už jednou provždy zapomenuta. „Staromódní“ hrdinové se mohou vrátit „do hry“ i poté, co bylo jejich účinkování zdiskreditováno ve službách (už pozapomenuté) ideologie.

Historikové komiksu budou muset opět sáhnout k osvědčeným strategiím nava- zování, aby se dějiny staly synchronní strukturou nebo diachronním vyprávěním. Oba přístupy přináší určité výsledky i jisté obtíže, spojené s převáděním obtížně uchopitelných pohybů na funkce jednotícího historického procesu, který přehlídí všechny tak důležité maličkosti. V současné době není pochyb o tom, že se komiksovým stripům a knihám dostává zvýšené pozornosti v kritickém čtení, analýzách a detailních hodnoceních. Psané dějiny komiksu musí tyto rešerše brát v potaz a pracovat s nimi; třeba i na úkor všeobecné přehlednosti a srozumitelnosti, s níž je komiks představován jako jedna z globálních kulturních forem, již beze zbytku vyplňují doslovné signifikace.

Závěr: cena za dějiny světového komiksu.

Na závěr průzkumu různých způsobů psaní o dějinách komiksu je třeba zodpovědět otázku, k čemu jsou dobré předložené fragmenty textů o původu a genezi komiksového stripu. Otázku, proč jsem zde shromáždil všechny ty výpisky z četby, lze též položit takto: proč se vůbec zabývat sekundárními prameny na úkor pozornosti k primárním zdrojům? Nejsou snad předmětem dějin komiksu v první řadě komiksy?

Domnívám se, že psané dějiny nelze vnímat jako čistý a nezakalený zdroj informací. Historiografické texty formují reálnou historii komiksu, aniž by vyčerpávaly realitu historie; stejně tak, jako ji beze zbytku nevyplňují ony „původní dokumenty“ – ilustrované seriály, komiksové stripy, sešity, knihy nebo alba. Nejsem si jist, zdali by vůbec bylo možné sestavit nové dějiny komiksu bez znalosti toho, co bylo v minulosti o tomto předmětu myšleno, řečeno a napsáno. Naproti tomu francouzský historik Paul Veyne vyslovil otázku, zda většina filozofů nebo psychoanalytiků nejsou především – v rámci svého oboru – vykladači svých předchůdců: „znát filozofii“, říká Veyne, „znamená znát, co si různí filozofové mysleli, že znají; vědět, co to je Oidipův komplex, znamená především znát nebo komentovat, co o tom řekl Freud.“¹ V dějinách komiksu bychom sotva našli analogii dostatečně závažnou; nicméně se snad můžeme zeptat, co nám znalost různých mínění o původu a vývoji komiksu zpřístupňuje. Otevírá možnost vnímat rozdílná řešení v jejich celistvosti? Nebo spíš vede k přehlížení rozdílů ve prospěch uceleného tvaru globálních dějin? Jsou naše znalosti historie komiksu úplnější nebo dokonce kvalitnější, když víme, že například před Outcaultovým *Žlutým klukem* existovali jiní, neméně populární hrdinové ilustrovaných seriálů?

O psaní dějin se občas uvažuje jako o mapování minulých událostí. Pokud by texty sledovaly a zaznamenávaly trasy vývoje, bylo by snadné získat pouhým přiblížením detailní informace, a oddálením pak zase přehled o celkové situaci. Historiografické texty však podobné operace neumožňují: hustota sítě, kterou utvářejí vzájemným navazováním, představuje pokaždé více či méně odlišný terén. Jednotlivé popisované monumenty jsou v něm sice rozpoznatelné, ale mění se jejich poloha a vzájemné vztahy. O mapách historie, zůstaneme-li u této metafory, lze

¹ VEYNE, P. Věřili Řekové svým mýtům? Přeložili Milena a Jiří Šubrtovi. Praha: OIKOYMENH, 1999. ISBN 80-86005-78-X.

s jistotou říci především to, že jsou důsledkem praktické činnosti, motivované konkrétními postoji pisatelů. Pokud je příběh komiksu Coultona Waugh, jímž se zabývala první kapitola této práce, obhlídkou terénu historie komiksu, pak výsledná podoba této krajiny je důsledkem selektivního pozorování. Waugh z „komiksu“ viděl pouze to, co jej na celé záležitosti zajímalo. Vzhledem k tomu, že byl jedním z úspěšných autorů syndikalizovaného dobrodružného stripu, není nijak překvapivé, že odmítl přijmout do rodiny moderních *comics* grafické cykly a ilustrované seriály německých a britských karikaturistů 18. a 19. století. Následující generace badatelů se zaměřila především na kritiku a nápravu omylů „prvních dějin“. Důkladné empirické rešerše však měly nejen uvést věci na pravou míru, ale odkrýt celou pravdivou historii: jako by nějaká existovala předtím, než ji Coulton Waugh svým mýtem o zrození komiksu z ducha amerických demokratických novin celou překroutil. Jediná pravda je, že Waugh vytvořil svou pravdivou historii novinového stripu. Pravda je také to, že ani pochybnosti o zakladatelské roli Richarda F. Outcaulta, které vyústily v přiznání otcovství ve vztahu ke komiksovému stripu švýcarskému umělci Rodolphu Töpfferovi, nám nezpřístupnily historii definitivně pravdivou. Dokonce i impozantní architektura rozlehlého paláce dějin komiksového stripu, který počátkem 70. let otevřel Gombrichův žák David Kunzle, byla vystavena kritice pro arbitrárnost svých základů. Proč si David Kunzle vybral za východisko „svých dějin komiksu“ právě vynález knihtisku?, ptal se francouzský teoretik Thierry Groensteen.² Pravděpodobně by mohl zvolit původ jakýkoliv jiný; a každý by bylo možné zpochybnit. Historikové se zkrátka ideje počátku, v němž spočívá zárodek budoucí jednoty, zříkají jen velmi neradi. Ostatně jen díky rozpětí událostí mezi počátkem a současností můžeme žasnout nad rozmanitostí a pestrostí všech integrovaných projevů média komiksu. Lze takovou jednotu komiksových dějin vztahovat k nějaké společné formální struktuře, v jejímž rámci dochází napříč historií k mutacím či k proměnám obsahů? Předpoklad sdílené struktury skutečně existuje; ale i on má nepochybně historický základ.

Populární obrázkové cykly 18. století, podobně jako například komiksové sešity z doby kolem Druhé světové války, byly celá desetiletí vnímány jako okrajové jevy, jakýsi „šum v pozadí“ kultury, nebo pomíjivá pseudoliteratura. V uplynulých třech čtyřech desetiletích se o tyto fenomény začali intenzivně zajímat specializovaní badatelé, kteří je zkoumali nikoliv jako víceméně marginální součásti vý-

² GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. 27 s. ISBN 80-7294-141-0.

tvorného umění nebo nešlechtěné odnože literatury, ale jako specifickou formu, kterou je třeba analyzovat zvláštními teoretickými a metodickými nástroji. Postupně byla odvržena terminologie přejatá z filmu: komiks už neartikuluje své obsahy prostřednictvím „záběrů“ a „stříhů“, ale hovoří svým vlastním jazykem. Dávno to není jen humorný žargon kreslířů, z nějž na počátku 80. let sestavil Mort Walker svůj *Lexikon*, ale zcela vážné názvosloví systematicky popisující formální strukturu *každého* komiksu. Komiks tedy je pojímán jako samostatné, v mnoha případech přímo monolitické médium. Tudiž také v jeho historii máme pod pláštíkem různorodých řešení rozpoznávat tutéž svébytnou formu: její náplň i povrch se v čase mění, ale struktura zůstává ve své podstatě stejná.

Touto strukturou a zároveň implicitní definicí komiksu „jako takového“, by měl být schématický rastr, sbírka prázdných rámečků, rozložených na ploše (papíru, plátna, obrazovky...). Představuje takový vzor pro dějiny nějaký přínos? Porozumíme komiksu skutečně lépe, když budeme jeho minulost sledovat jako řadu možných variant vyplňování multirámce, jenž se nevyhnutelně stane transhistorickou konstantou?

Obávám se, že ani v dějinách komiksu není pro nadčasové struktury místo. To, co rozpoznáváme jako vzájemně navazující řešení, nelze oloupat na jádro jednotného formálního modelu. Implicitní definice komiksu, stejně jako transcendentální kritika či komentář diskurzů jeho dějin, ukazují především k místu, na němž se pisatel (dějin) vědomě rozhoduje, co odsune do tmavého kouta tak, aby se světlo poznání rozlilo po nějakém víceméně konzistentním a přehledném území. Takový prostor nevzniká ani přirozeně, ani bezdůvodně nebo samoučelně. Pro mě osobně je podoba dějin komiksu otázkou nejen toho, jaký prostor nebo systém jsem na základě svých znalostí, schopností, zájmů, idiosynkrazií a preferencí schopen zformovat, ale také jak jej předat dál. Dějiny komiksu jsou v mém případě záležitostí pedagogická praxe. Stále jsem zde uvažoval o psaných dějinách; jejich texty však také směřují k výkladu. Učitelé historie, k nimž se též počítám, by měli nejen studenty, ale také sami sebe, „vyvést z domnění, že historie je to, co je jednou provždy hotovo a skončeno.“³ Dějiny se dějí v každém okamžiku: právě teď. Nebo na příští přednášce. Připouštím, že neznám žádný recept, který by rychle a spolehlivě dokázal zahnat „hlad po informacích“ o minu-

³ MONTROSE, L. Literární studie o renesanci a předmět historie (1986). In BOLTON, J. (editor) NOVÝ HISTORISMUS / NEW HISTORICISM. Přeložili Marek Sečkař a Olga Trávníčková. Brno: Host, 2007. 53 s. ISBN 978-80-7294-217-6.

losti komiksu. Neznám jinou cestu, než zdlouhavé procházení pasážemi textů, nahlížení do jejich výkladů a hodnocení zboží, které nabízejí.

Seznam použité literatury a pramenů

ADAMS, L. Art Across Time. Třetí vydání. McGraw-Hill, 2006. ISBN 978-0072965254.

ALTMAN, G. T. M. Výstup na babylonskou věž. Otázky jazyka, mysli a porozumění. Přeložila Milena Turbová. Praha: Triáda, 2005. ISBN 80-86138-70-4.

AMENGUAL, B. René Clair. Přeložil Ljubomír Oliva. Praha: Orbis, 1966.

AMERICAN ART NEWS, roč. 11, č. 21, 1. 3. 1913, 3 s.; roč. 11, č. 22, 8. 3. 1913, 3 s.

AUMONT, J. Obraz. Přeložil Ladislav Šerý. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7.

ARISTOTELÉS Poetika. Přeložil Milan Mráz. Praha: OIKOYMENH, 2008. ISBN 978-80-7298-131-1.

BAKER, N., BRENTANO, M. The World of Sunday. Graphic Art in Joseph Pulitzer's newspaper (1898 – 1911). New York: Bulfinch Press, 2005. ISBN 0-8212-6193-2.

BARTÁK, J. Z dějin polygrafie. Tisk novin a časopisů v průběhu století. Olomouc: Votobia, 2004. ISBN 8072202030.

BARTHES, R. Mytologie. Přeložil Josef Fulka. Praha: Dokořán, 2004. ISBN 80-86596-73-X.

BARTHES, R. Rozkoš z textu. Přeložila Olga Špilarová. Praha: Triáda, 2008. ISBN 978-80-86138-90-9.

BAUDELAIRE, CH. Úvahy o některých současnících. Přeložili J. Fialová, A. a H. Kroupovi, V. Smetanová a J. Vladislav. Praha: Odeon, 1968.

BENEŠOVÁ, M., SVOBODA, J. (editoři) Filmologický sborník VII. Film jako znakový systém. Přeložil Josef Dubský. Praha: Český filmový ústav, 1971.

BENJAMIN, W. Literárněvědné studie. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009. ISBN: 978-80-7298-278-3.

BLÁHOVÁ, K., SLÁDEK, O. O psaní dějin. Teoretické a metodologické problémy literární historiografie. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1544-0.

BOLTON, J. (editor) NOVÝ HISTORISMUS / NEW HISTORICISM. Přeložili Marek Sečkař a Olga Trávníčková. Brno: Host, 2007. 27 s. ISBN 978-80-7294-217-6.

BORDWELL, D., THOMPSONOVÁ, K. Dějiny filmu. Přeložili Helena Bendová, Jan Bernard, Michal Bregant, Zdeněk Holý, Vít Janeček, Petr Kubica, Taťána Marková, Markéta Šerá, Martin Škarpa a Stanislav Ulver. Praha: AMU, Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

BORGES, J. L. Zrcadlo a maska. Přeložili Kamil Uhlíř, Josef Forbelský a František Vrhel. Praha: Odeon, 1989. ISBN 80-207-0076-5.

BURKE, J. Efekt Tivoli. Přeložil Jiří Flajšar. Brno: Jota, 1998. ISBN 80-7242-032-1.

BUSCH, W. Max a Mořic. Přeložil Tomáš Kafka. Praha: Kalich, 2005. ISBN 80-7017-010-7.

CARRIER, D. The Aesthetics of Comics. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, University Park, 2000. ISBN 0-271-02188-8.

CASSETTI, F. Filmové teorie 1945 – 1990. Přeložila Helena Giordanová. Praha: AMU, 2008. ISBN 978-80-7331-143-8.

CÍSAŘ, K. (editor) *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann & synové, 2004. ISBN neuvěděno.

CLAIR, R., TICHÝ, J. Comics. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967.

CRAFTON, D. Before Mickey. The animated film 1889–1928. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1993. ISBN 0-226-11667-0.

CUTTING, J. E. Representing motion in a static image: constraints and parallels in art, science, and popular culture. *Perception*, roč. 31, č. 10, 2002.

DEAN, M. An Interview with Paul Karasik. *The Comics Journal* [online], 15.2.2008. Poslední revize 25.8.2009 [cit.2009-08-25]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/index.php?option=com_content&task=view&id=788&Itemid=48>.

DEITCH, K., DEICH, S. Deitch's Pictorama. Seattle: Fantagraphics Books, 2008. ISBN 978-1-56097-952-4.

DIDI-HUBERMAN, G. Před časem. Přeložil Martin Hybler. Barrister & Principal: Brno, 2008. ISBN 978-80-87029-41-1.

DICKENS, CH. Kronika Pickwickova klubu. Přeložili Emanuela Tilschová a Emanuel Tilsch. Praha: Odeon, 1973.

DOLEŽEL, L. Fikce a historie v období postmoderny. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-802001581-5.

DORÉ, G. The Rare and extraordinary History of Holy Russia. New York: The Library Press, 1971. ISBN 0-912050-11-X.

DOWD, D. B., HIGNITE, T. Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture. New York: Princeton Architectural Press, 2004. ISBN 978-1-56898-621-0.

ECKERMANN, J. P. Rozhovory s Goethem. Přeložila Kamila Jiroudková. Československý spisovatel: Praha 1960.

ECO, U. Dějiny ošklivosti. Přeložili Iva Adámková a kol. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.

ECO, U. Hledání dokonalého jazyka. Přeložila Zora Jandová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2003. ISBN 80-7106-389-4.

ECO, U. Skeptikové a těšitelé. Přeložil Zdeněk Frýbort. Praha: Argo, 2007. ISBN 80-7203-706-4.

ECO, U. Teorie sémiotiky. Přeložil Marek Sedláček. Praha: Argo, 2009. 85 s. ISBN 978-80-257-0157-7.

EISENMAN, S. F. Nineteenth Century Art. A critical history. Třetí vydání. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 978-0-500-28683-8.

EJZENŠTEJN, S. M. Kamerou, tužkou i perem. Přeložil Jiří Taufer. Praha: Orbis, 1961.

EISNER, W. Comics and Sequential Art. 28 vydání. Paramus: Poorhouse Press, 2006. ISBN 0-9614728-1-2.

ELIADE, M. Obrazy a symboly. Esej o magicko-náboženských symbolech. Přeložila Barbo-
ra Antonová. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-722-6902-X.

FLEISCHER, R. Out of the Inkwell. Max Fleischer and the Animation Revolution. Lexing-
ton: The University Press of Kentucky, 2005. ISBN 978-0-8131-2355-4.

FOUCAULT, M. Archeologie vědění. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Herrmann a synové,
2002.

FOUCAULT, M. Toto nie je fajka. Do slovenštiny přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Ar-
cha, 1994. ISBN 80-7115-084-3.

GAINES, M. C. Print: Narrative Illustration. The Story of the Comics. A Quarterly Journal
of the Graphic Arts, roč. 3, č. 2, 1942.

GENETTE, G. Fikce a vyprávění. Přeložila Eva Brechtová. Brno, Praha: Ústav pro českou
literaturu AV ČR, 2007. ISBN 978-80-85778-00-7.

GITELMAN, L. Scripts, Grooves, and Writing Machines. Representing Technology in the
Edison Era. Stanford: Stanford University Press, 1999. ISBN 0-8047-3827-6.

GITELMAN, L., PINGREE, G. B. New Media, 1740 – 1915. Cambridge: MIT Press, 2003.
207 s. ISBN 0-262-07245-9.

GOMBRICH, E. H. Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování. Přeložila
Miroslava Tůmová. Praha: Odeon, 1985. ISBN 01-525-85.

GOMBRICH, E. H. The Image and the Eye. Ithaca, New York: Cornell University Press,
1982. ISBN 978-0801414848.

GOODMAN, N. Jazyky umění. Nástin teorie symbolů. Přeložil kolektiv překladatelů vedený
Tomášem Kulkou. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1518-8.

GOODMAN, N. Způsoby světatvorby. Přeložil Vlastimil Zuska. Bratislava: Archa, 1996.
ISBN 80-7115-120-3.

GROENSTEEN, T. Stavba komiksu. Přeložila Barbora Antonová. Brno: Host, 2005. ISBN
80-7294-141-0.

HEER, J., WORCESTER K. A Comics Studies Reader. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. ISBN 978-1-60473-109-5.

HEER, J. The Injustice of Superman. The Guardian [online]. 5.4.2008, poslední revize 24.8.2009 [cit.2009-08-24]. Dostupné z:

<<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2008/apr/05/theinjusticeofsuperman>>

HERRIMAN, G. *Krazy Kat 1943–1944*. Seattle: Fantagraphics Books, 2008. ISBN 978-1-56097-932-6.

HERGÉ, Tintin in the Land of the Soviets. New York: Little, Brown Young Reader, 2007. ISBN 0-9512799-1-2.

HERGÉ, Modrý Lotos. Přeložila Kateřina Vinšová. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01346-0.

HLOBIL, T. Spor o rozsah jazykové piktorialnosti jako východisko Lessingova a Herderova pojetí poezie. Acta Universitatis Palackianae Olomucensis Facultas Philosophica, Philosophica – Aesthetica, č. 18, Olomouc, 1999.

HOUFE, S. The Dictionary of British Book Illustrators and Caricaturist 1800–1914. Woodbridge, Suffolk: Antique Collectors Club, 1978. ASIN B000J2XWGI.

CHABON, M. Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye. Přeložili David Záleský a Markéta Záleská. Praha: Odeon, 2004. ISBN 80-207-1162-7.

CHATMAN, S. Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu. Přeložil Milan Orálek. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-260-2.

INGE, T. M. Comics as Culture. Jackson & London: University Press of Mississippi, 1990. ISBN 0-87808-408-1.

JACKS, B. Interview: Doug Murray. Slushfactory. [online]. Brian Jacks, Nathan Versalle. 2000, poslední revize 5.9.2009 [cit.2009-09-05]. Dostupné z:

<<http://www.slushfactory.com/features/articles/052502-murray.php>>

JACKSON, J. Comics or comix?, Blab!, č. 4. New York: Kitchen Sink, 1989.

JACKSON, J. Nits Make Lice. Slow Death #7. Special Issue: True War Tales. Last Gasp, 1976.

- JACHNIN, B. Walt Disney. Praha: ČSFÚ, 1990. ISBN 80-7004-037-8
- KANT, I. Kritika soudnosti. Přeložili Vladimír Špalek a Walter Hansel. Praha: Odeon, 1975.
- KARASIK, P. I Shall Destroy All the Civilized Planets: The Comics of Fletcher Hanks. Seattle: Fantagraphics, 2009. ISBN 978-1-56097-839-8.
- KATZ, H. Cartoon America. Comic Art in the Library of Congress. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2006. ISBN 0-8109-5490-7.
- KESNER, L. Vizuální teorie. Současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech. 2. rozšířené vydání. Jinočany: H & H, 2005. ISBN 80-7319-054-0.
- KING FEATURES SYNDICATE, INC. [online]. poslední revize 22.8.2009 [cit.2009-08-22]. Dostupné z: < <http://www.kingfeatures.com/history/historyeBirth.htm>>.
- KNEIDL, P. Z historie evropské knihy. Po stopách knih, knihtisku a knihoven. Praha: Svoboda, 1989. ISBN 80-205-0093-6.
- KOENIGSBERG, A. The Birth of the Recording Industry. The Muse's Muse [online]. poslední revize 20.9.2009 [cit.2009-09-20]. Dostupné z: <<http://www.musesmuse.com/recording-art.html>>.
- KOMIKSÁRIUM [online]. 2007, poslední revize 24.8.2009 [cit.2009-08-24]. Dostupné z: <<http://www.komiksarium.cz/?p=572>>
- KRÁL, O. Mistr Zhuang. Sebrané spisy. Lásenice: Maxima, 2006. ISBN 80-86921-00-X.
- KRUMML, M. Comics: Stručné dějiny. Praha: Martin Trojan – 3-JAN, 2007. ISBN 80-86839-12-5.
- KUNZLE, D. The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheets from c. 1450 to 1825. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1973. ISBN 978-0520018655.
- KUNZLE, D. The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1990. ISBN 978-0520057753.

KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. Father of the Comic Strip. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. ISBN 978-1-57806-948-4.

KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. The Complete comic strips. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 116 – 117 s. ISBN 978-1-57806-946-0

LAKOFF, G., JOHNSON M. Metafory, kterými žijeme. Přeložil Mirek Čejka. Brno: Host, 2002. ISBN 80-7294-071-6.

LAMAČ, M. Myšlenky moderních malířů. Praha: Nakladatelství československých výtvarných umělců, 1968.

LAW, J. E., OSTERMARK-JOHANSEN, L., STERMARK-JOHANSEN, L. Victorian And Edwardian Responses to the Italian Renaissance. Aldershot: Ashgate Publishing, 2005. ISBN 978-0754650577.

LEE, S., BUSCEMA J. How to Draw Comics the Marvel Way. New York: Fireside, Simon & Schuster, Inc., 1984. ISBN 0-671-53077-1.

LE GOFF, J. Paměť a dějiny. Přeložila Irena Kozelská. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-862-6.

LESSING, G. E. Hamburská dramaturgie. Láokoón. Stati. Přeložili J. Pospíšil a A. Šimečková. Praha: Odeon, 1980.

LEWIS-WILLIAMS, D. Mysl v jeskyni. Vědomí a původ umění. Přeložila Alena Faltýsková. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1518-1.

LYOTARD, J.-F. Návrat a jiné eseje. Přeložili Ladislav Šerý a Miroslav Petříček. Praha: Herrmann a synové, 2002.

L'ISLE - ADAM, VILLIERS DE. Budoucí Eva. Přeložila A. Růžičková. Praha: F. Topič, 1920.

LYOTARD, J.-F. Putování a jiné eseje. Přeložil Miroslav Petříček. Praha: Herrmann a synové, 2001.

MAGNUSSEN, A., CHRISTIANSEN, H-CH. Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. ISBN 978-8772895802.

- MALEVIČ, K. Black Square. Russian Paintings gallery – Russianpaintings.net [online]. 2004. poslední revize 27.7.2009 [cit.2009-07-02]. Dostupné z: <<http://www.russianpaintings.net/doc.vphp?id=126>>
- MATERNA, P. Svět pojmů a logika. Praha: Filosofický ústav AV ČR, 2000. ISBN 80-7007-085-4.
- McALLISTER, M. P., SEWEL, E. H., GORDON, I. Comics & Ideology. Svazek 2. New York: Peter Lang, 2006. ISBN 0-8204-5249-1.
- McCLOUD, S. Jak rozumět komiksu. Přeložil Richard Podaný. BB/art : Praha 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- McCLOUD, S. Understanding Comics. New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. ISBN 0-06-097625-X.
- McCLOUD, S. Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. New York: HarperCollins, 2000. ISBN 0-06-095350-0.
- McCLOUD, S. Scott McCloud [online]. poslední revize 4.9.2009 [cit.2009-09-04]. Dostupné z: <<http://www.scottmcccloud.com/4-inventions/nancy/index.html>>
- McDONNELL, P. O'CONNELL, K., RILEY DE HAVENON, G. Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman. New York: Harry N. Abrams, 2004. ISBN 0-8109-9185-3.
- McLUHAN: M. Člověk, média a elektronická kultura. Přeložili Irena Příbylová a Martin Krejza. Brno: Jota, 2000. ISBN 80-7217-128-3.
- MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V. Znak, obrazy a stíny slov. Úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.
- MICHELI, M. DE Umělecké avantgardy dvacátého století. Přeložil Vladimír Mikeš. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1964.
- MITCHELL, W. J. T. Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago, London: The University of Chicago Press, 1994. ISBN 978-0-226-53232-5.
- MOLOTIU, A. (editor) Abstract Comics. The Anthology: 1967–2009. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. ISBN 978-1-60699-2.

MONDRIAN, P. Lidem budoucnosti. Studie k neoplasticismu. Přeložili Vladimíra Daňková, Petr Rezek a Jesse Ultzen. Praha: Triáda, 2002. ISBN 80-86138-31-3.

MUKAŘOVSKÝ, J. Studie [I]. Brno: Host, 2007. ISBN 978-80-7294-239-8.

MURRAY, D., GOLDEN, M., HAMA, L. The 'Nam: First Patrol. New York: Marvel Comics Group, 1986.

MURRAY, D., VANSANT, V., The 'Nam: Football Hero. New York: Marvel Comics Group, 1990. ISSN 0895-6987.

MURRAY, D., VANSANT, V., ISHERWOOD, G. The 'Nam: Back in the Real World. New York: Marvel Comics Group, 1990. ISSN 0895-6987.

NADEL, D. Art Out of Time. Unknown Comics Visionaries, 1900—1969. New York: Harry N. Abrams, 2006. ISBN 0-8109-5838-4.

NOVOTNÝ, L. 65. narozeniny akad. malíře Ladislava Vlodka In Zpravodaj města Hranic a lázní Teplic n. B., únor 1972. 1–3 s.

PANOFSKY, E. Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance. Oxford: Westview Press, 1972. ISBN 978-0064300254.

PERNES, J. Dějiny Československa očima Dikobrazu 1945–1990. Brno: BARRISTER & Principal, 2003. 33 s. ISBN 80-85947-89-7.

POSPISZYL, T. (editor) Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky. Přeložili Tomáš Pospiszyl, Věra Chase, Ruben Pellar. Praha: OSVU 1998. ISBN 80-238-1296-6.

POSPISZYL, T. Zapomenutý malíř Bohumil Konečný. In *Zapomenutý malíř Bohumil Konečný. Retrospektivní výstava*. Praha: Arbor Vitae, 2007. ISBN 80-86300-87-0.

POUND, J. John Pound Art. About Random Computer-Generated Comics. [online]. 2005, poslední revize 20.3.2007 [cit.2009-08-20]. Dostupné z: <<http://www.poundart.com/art/randcomix/about.html> >.

REJZEK, J. Český etymologický slovník. Voznice: Leda, 2001. ISBN: 80-85927-85-3.

REZEK, P. Architektonika a protoarchitektura. Praha, Jan Placák – Ztichlá klika, Filosofia, 2009. ISBN 978-80-903898-3-0.

ROUSSEAU, J-J. Dopis d' Alembertovi. Praha: AMU, 2008 Přeložil Zdeněk Bartoš. ISBN 978-80-86970-83-7.

SABIN, R. Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art. London: Phaidon Press, 1996. ISBN 0-7148-3993-0.

SAID, E. W. Orientalismus. Západní koncepce Orientu. Přeložila Petra Nagyová. Praha: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-921-5.

SALMON, J. – J. Technologický úděl. Ivana Holzbachová. Praha: Filosofia, 1997. ISBN 80-7007-097-8.

SAUSSURE, F. DE Kurs obecné lingvistiky. Přeložil František Čermák. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1568-6.

SHERMAN, B. Tejano Cartoonist. The Comics Journal, č. 61. Seattle: Fantagraphics, 1981.

SCHAMA, S. Občané. Přeložil Martin Pokorný. Praha: Prostor, 2004. ISBN 80-7260-111-3.

SCHAMA, S. Krajina a paměť. Přeložil Petr Pálenský. Praha: Argo, 2007. 16 s. ISBN 978-80-7203-803-9.

SCHJELDAHL, P. The Prophet. Malevich's revolution. The New Yorker [online]. 2. 6. 2003. poslední revize 7.1.2009 [cit.2009-08-05]. Dostupné z:
<http://www.newyorker.com./archive/2003/06/02/030602craw_artworld>

SCHWARZ, A. The Complete Works of Marcel Duchamp. New York: Delano Greenridge Editions, 2001. ISBN 978-0929445069.

SCHOLES, R., KELLOGG, R. Povaha vyprávění. Přeložil Marek Sečkař. Brno: Host, 2002. ISBN 80-7294-069-4.

SIMMEL, G. Peníze v moderní kultuře a jiné eseje. Praha: Sociologické nakladatelství, 2006. ISBN 80-86429-59-8.

SMOLDEREN, T. Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon. In *Comic Art*, roč. 8, Oakland: Buenaventura Press, 2006. ISSN 1542-7447.

SU, F. Technology of our times: people and innovation in optics and optoelectronics. Washington: SPIE Press Book, 1990. ISBN 0-8194-0472-1.

SZCZEPANIK, P. (editor) Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury. Praha: Nakladatelství Herrmann & synové, 200č.

ŠTEMBERA, P. Plakát v Evropě / Evropa na plakátech. Praha: Pražská edice, Umělecko-průmyslové museum v Praze, Archiv hlavního města Prahy, 2009. ISBN 978-80-86239-

VARNUM, R., GIBBONS CH. T. The Language of Comics. Word and Image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. ISBN 1-57806-414-7.

VEYNE, P. Věřili Řekové svým mýtům? Přeložili Milena a Jiří Šubrtovi. Praha: OIKOYMENH, 1999. ISBN 80-86005-78-X.

WALKER, B. The Comics before 1945. New York: Harry N. Abrams, 2004. ISBN 0-8109-4970-9.

WALKER, B. The Comics since 1945. New York: Harry N. Abrams, 2002. ISBN 978-0-8109-9260-3

WALKER, M. The Lexicon of Comicana, Lincoln: iUniverse, 2000. ISBN 0-595-08902-X

WALKER, M., DUMAS, J. Sam's strip. The Comics about comics. Seattle: Fantagraphics Books, 2009. ISBN 978-1-56097-972-2.

WAUGH, C. The Comics. Reprint původního vydání. Jackson: University Press of Mississippi, 1991. ISBN 0-87805-499-5.

WEBER, M. Metodologie, sociologie a politika. Praha: OIKOYMENH, 1998. ISBN: 978-80-7298-389-6.

WELLS, H. G. Povídky s X. Přeložili František Gel a Vladimír Svoboda. Praha: Albatros, 1970.

WERTHAM, F. Seduction of the Innocent (1954). Revised edition. New York: Main Road Books, 2004. ISBN 978-1576830004.

WITEK, J. *Comic books as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar.* Jackson: University Press of Mississippi, 1989. ISBN 0-87805-406-5.

WOLK, D. *Reading Comics. How graphic novels work and what they mean.* Cambridge: DaCapo Press, 2007. ISBN 978-0-306-81509-6.

YOE, C. *Secret Identity. The Fetish Art of Superman's co-creator Joe Shuster.* New York: Harry N. Abrams, 2009. ISBN 978-0-8109-9634-2.

Seznam obrazových příloh

Příloha 1., strana 20

OUTCAULT, R. F. *The Great Dog Show in M'Googan's Avenue*, 1896.

Příloha 2., strana 26

Opper, F. B. Kreslený vtip z cyklu *Our Antediluvian Ancestors*, 1901.

Příloha 3., strana 28

McCARTHY, D. *The American Sky-scraper Is A Modern Tower of Babel*, 1898.

Příloha 4., strana 44

WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip*, 1963.

Příloha 5a., 5b., strana 51

DOWD, D. B., REINERT M., EARLY G., RAEBURN D. *A chronology of comics and the graphic art*, 2004.

Příloha 6., strana 52

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 7., strana 54

FROST, A. B. *A Slippery Day*, 1883.

Příloha 8., strana 56

BLACKTON, J. S. *Plakát inzerující produkci „bleskového kreslení“*, 1895.

Příloha 9., strana 62

OUTCAULT, R. F. *Yellow Kid and his New Phonograph*, 1896.

Příloha 10., strana 70

TÖPFFER, R. *Kresba ze skicáku*, 1827.

Příloha 11., strana 71

TÖPFFER, R. *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, 1837.

Příloha 12., strana 73

TÖPFFER, R. *Essai de Physiognomonie*, 1845.

Příloha 13., strana 76

DAUMIER, H. *Kranioskopicko-frenologické vyšetření*, 1836.

Příloha 14., strana 77

TÖPFFER, R. *Mr. Crépin, Ženeva*, 1837.

Příloha 15., strana 78

BUSCH, W. *Max und Moritz*, 1865.

Příloha 16., strana 79

DIRKS, R. *Katzenjammer Kids. Der Captain Iss a Gymnasiumist*, 1903.

Příloha 17., strana 89

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 18., strana 90

FOX, F. *Vlastní karikatura*. The Saturday Evening Post, 1928.

Příloha 19., strana 92

FOX, F. *Toonerville Folks*. Comics Section Cleveland Plain Dealer, 1931.

Příloha 20., strana 94

HERGÉ, *Les Aventures de Tintin, reporter du „Petit Vingtième“, au pays des Soviets*, 1929.

Příloha 21., strana 107

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 22., strana 109

TRUDEAU, G. *Doonesbury*, 1973.

Příloha 23., strana 110

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 24., strana 115

POUND, J. *This Is Not A Comic!*, 1993.

Příloha 25., strana 127

HANKS, F. *Presidential Assassination (detail)*, 1939.

Příloha 26., strana 129

KARASIK, P. *Whatever happend to Fletcher Hanks?*, 2009.

Příloha 27., strana 130

KARASIK, P. *Whatever happend to Fletcher Hanks?*, 2009.

Příloha 28a., strana 136

SHUSTER, J. Ilustrace k *Nights of horror*, 1954.

Příloha 28b., strana 136

SHUSTER, J. Ilustrace k *Rod Rule*, 1954.

Příloha 29., strana 145

SHUSTER, J., SIEGEL, J. *Action Comics No. 1*, 1938.

Příloha 30., strana 146

WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, 1980.

Příloha 31., strana 147

WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, 1980.

Příloha 32., strana 153

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 33., strana 153

EISNER, W. *Comics and Sequential Art*, 1985.

Příloha 34., strana 154

McCLOUD, S. *Understanding Comics*, 1994.

Příloha 35., strana 156

LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*, 1984.

Příloha 36., strana 158

LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*, 1984.

Příloha 37., strana 162

MURRAY, D., GOLDEN, M., HAMA, L. *The 'Nam: First Patrol*, 1986.

Příloha 38., strana 163

MURRAY, D., VANSANT, V., ISHERWOOD, G. *The 'Nam: Back in the Real World*, 1990.

Příloha 39., strana 168

JACKSON, J. *Nits Make Lice*, 1976

Příloha 40., strana 169

JACKSON, J. *Nits Make Lice*, 1976

Obrazové přílohy



Příloha 1.

OUTCAULT, R. F. *The Great Dog Show in M'Googan's Avenue*,
New York World, 16. 2. 1896.



Příloha 2.

Opper, F. B. Kreslený vtip z cyklu *Our Antediluvian Ancestors*,
New York Journal, 1901.

„Kameník je podnikavý chlapík, nemám pravdu?“

„Hm... a copak to dělá?“

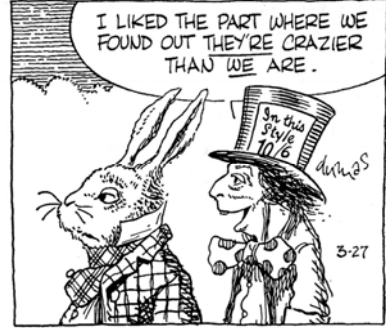
„Začal s něčím, čemu říká 'noviny'. Chystá se vydat každý rok jedny.“



Příloha 3.

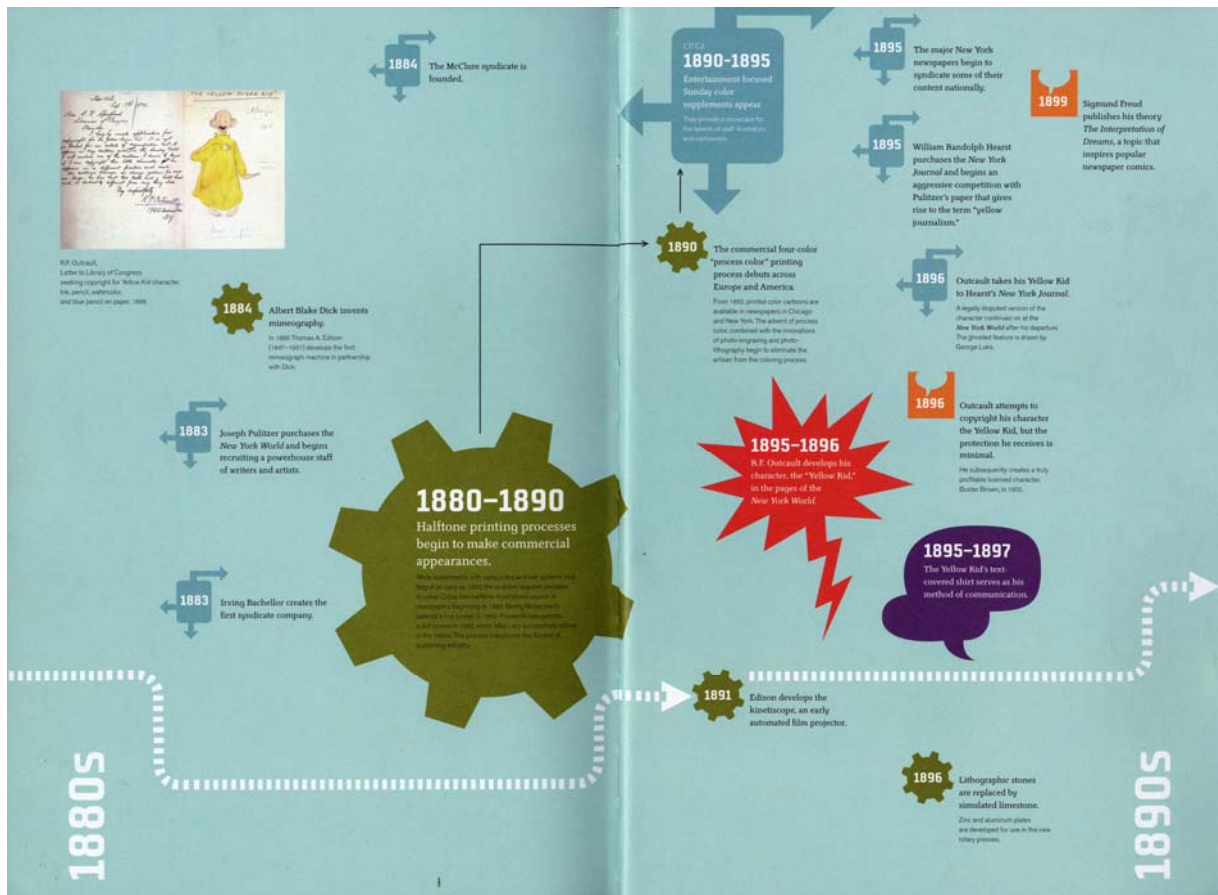
McCarthy, D. *The American Sky-scraper Is A Modern Tower of Babel.*

Kresba na obálce *Sunday Worldu* z 20. února 1898.



Příloha 4.

WALKER, M., DUMAS, J. *Sam's strip*, 27. 3. 1963.



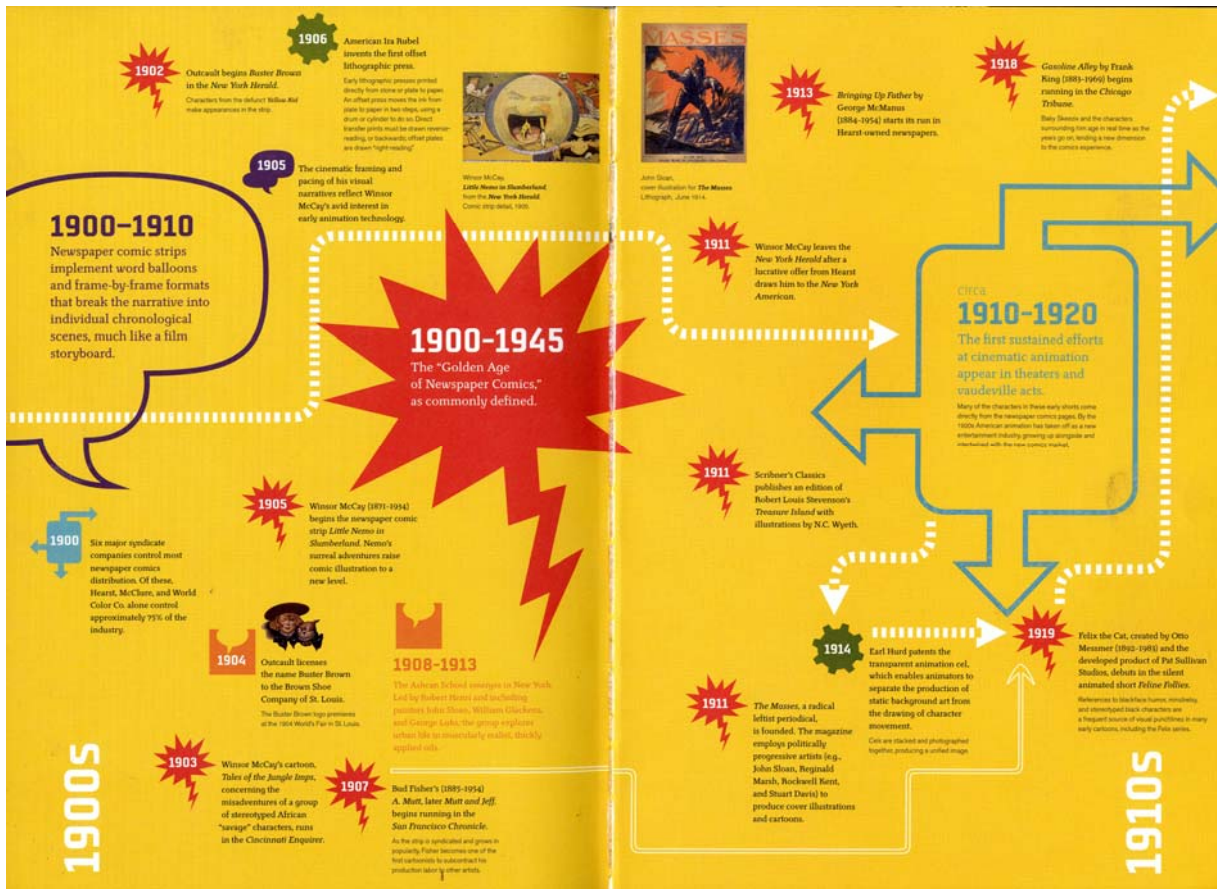
Příloha 5a.

DOWD, D. B., REINERT M., EARLY G., RAEBURN D.

Chronologie komiksu a grafických umění.

Z knihy *Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture.*

New York: Princeton Architectural Press, 2004. 82 – 106 s.



Příloha 5b.

DOWD, D. B., REINERT M., EARLY G., RAEBURN D.

Chronologie komiksu a grafických umění.

Z knihy *Strips, Toons and Bluesies. Essays in Comics and Culture.*

New York: Princeton Architectural Press, 2004. 82 – 106 s.



Příloha 6.

Divoká jízda za starověkým komiksem – důsledek formální definice média. McLOUD, S. Understanding Comics. New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 199 s.



"Guess if I'm careful I'll get along."



"By Jove! it is slippery."



"Oh, hang these slanting pavements!"



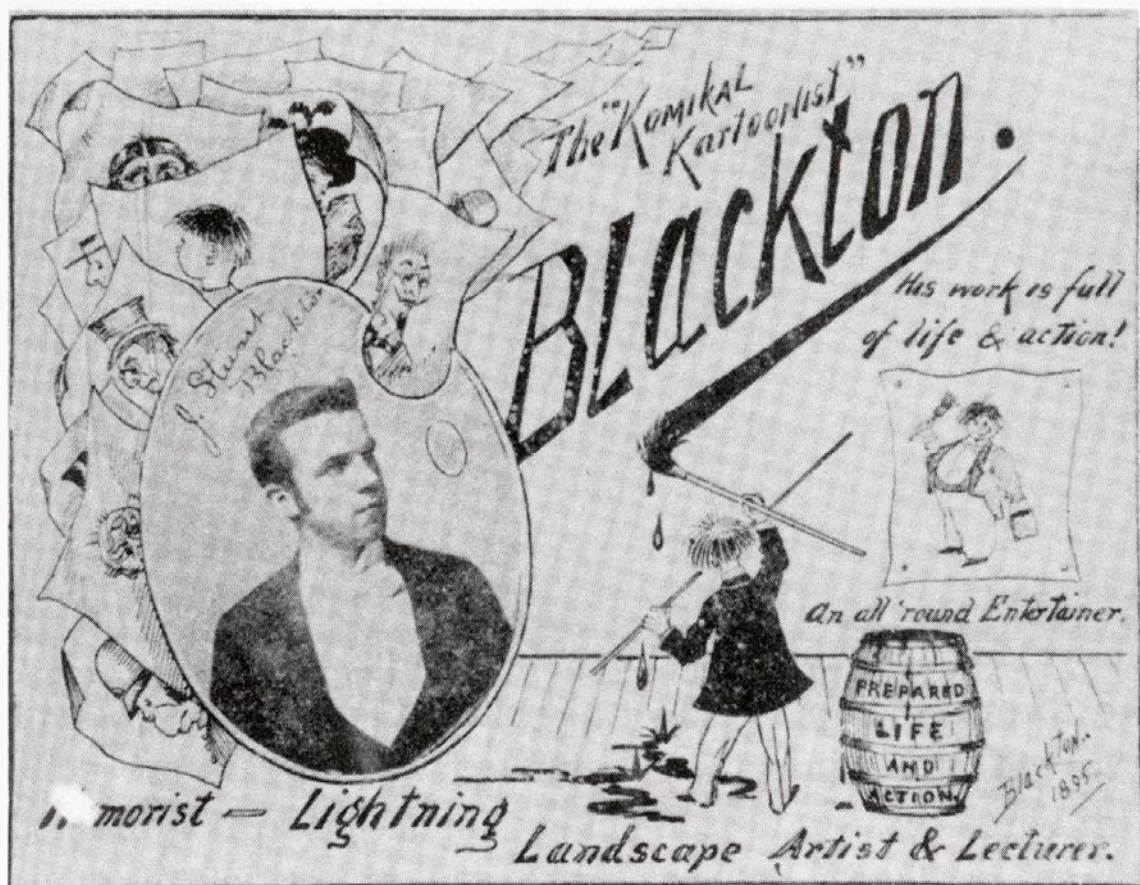
"A man does have to have command of his feet on these bad spots."



"A man does have to have command of his feet on these bad spots."

Příloha 7.

FROST, A. B. *A Slippery Day*, 1883.



Příloha 8.

BLACKTON, J. S. Plakát inzerující představení "bleskového kreslení", 1895.

THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.

A Farce, a Comedy and a Tragedy, All In One, Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue is Its Own Reward.



It showed Every Perfection.

DON'T you think Mr. Mansfield, that—
And dandy little Miss De Kintay tried to look her prettiest.
—my here evening gown—
She turned herself about to show its various points of beauty.
—to the loveliest you ever saw?
Mr. Mansfield was justly celebrated for ever-ready, well-turned compliments.
"Not only, my dear Miss De Kintay, is it the handsomest I have ever seen," he said, "but—"
Her eyes rounded big and bright with anticipation.
—it leaves absolutely nothing—
His eyes roved here and there to eager ecstasy.
—to be desired."



It Was Enough to Kill Her.

Mr. Mansfield had not only waded, but had gone for good. The man's wife went to the trunk to get out her Winter underclothes. Her mind was calm and undisturbed. She was not of what was before her. The key turned harshly in the lock, emitting a grating sound. It might have been a procession of the coming blow, but all unknowing, with a careless gesture, she lifted the lid. And then a strange thing happened. With a loud cry, the man's wife started back and sank fainting on the floor. The shock had been too much for her. The things she wanted were all on the top, within easy reach!



Příloha 10.

TÖPFFER, R. *Kresby z roku 1827* demonstrují rozdíl mezi tématickou a narativní obrazovou sérií, tj. mezi variováním pohledů na tutéž situaci a jejím postupným dramatickým rozvíjením.



The Loves of Mr. Vieux Bois. Second edition, Geneva 1839.

Preface. Here begins the True History of the loves of Mr. Vieux Bois, and how after many vicissitudes, he married the Beloved Object.

Go, little book, and choose your world, for at crazy things, those who do not laugh, yawn; those who do not yield, resist; those who reason, are mistaken, and those who keep a straight face, can please themselves.



Encounter of Mr. Vieux Bois!!!!

Mr. Vieux Bois takes bitter note of the withdrawal.

Mr. Vieux Bois sent, au feu intérieur que c'est pour la vie.....!!!

Příloha 11.

TÖPFFER, R. *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, 1837.

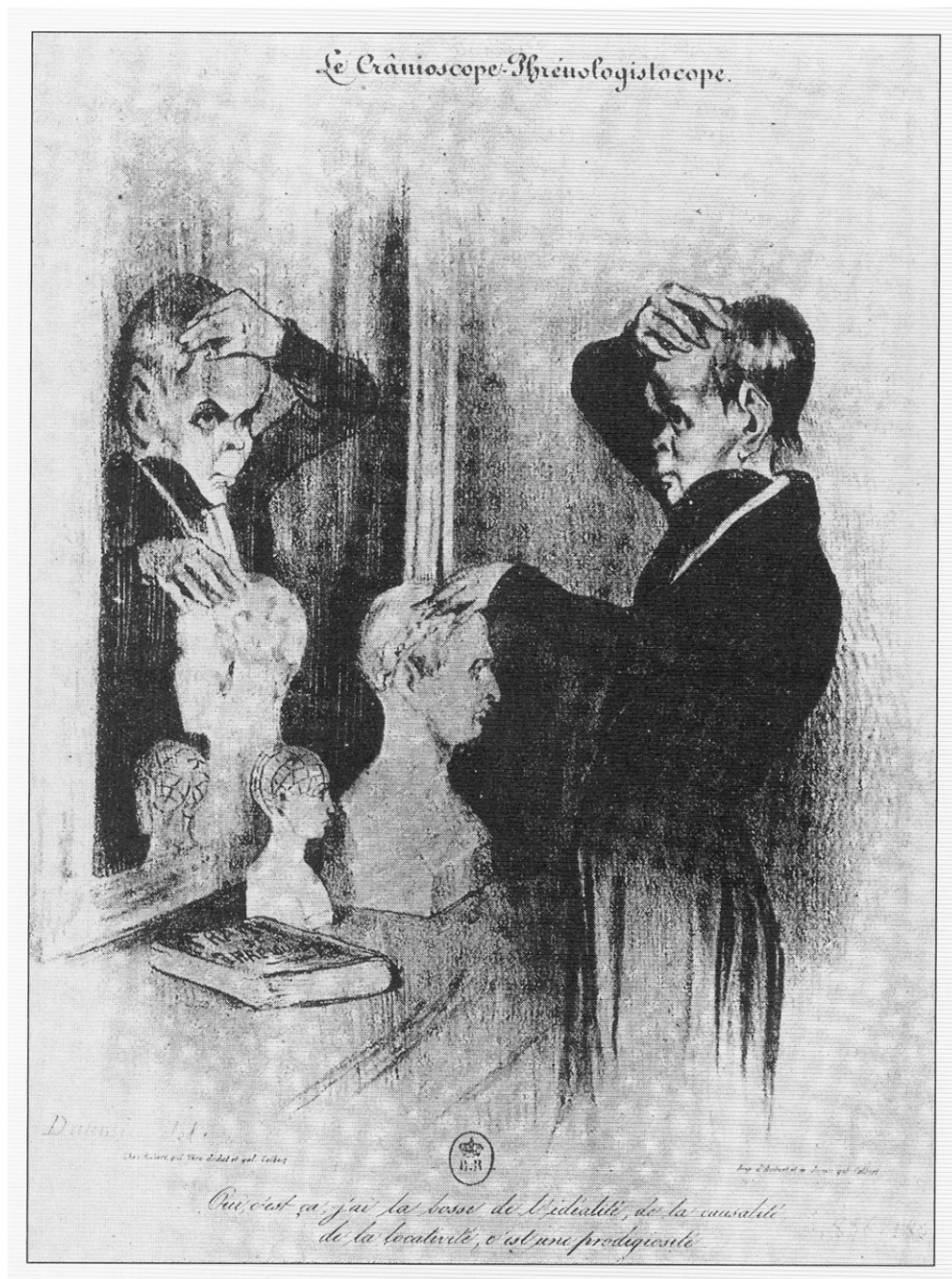
KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. *The Complete comic strips*.

Jackson: University Press of Mississippi, 2007.



Příloha 12.

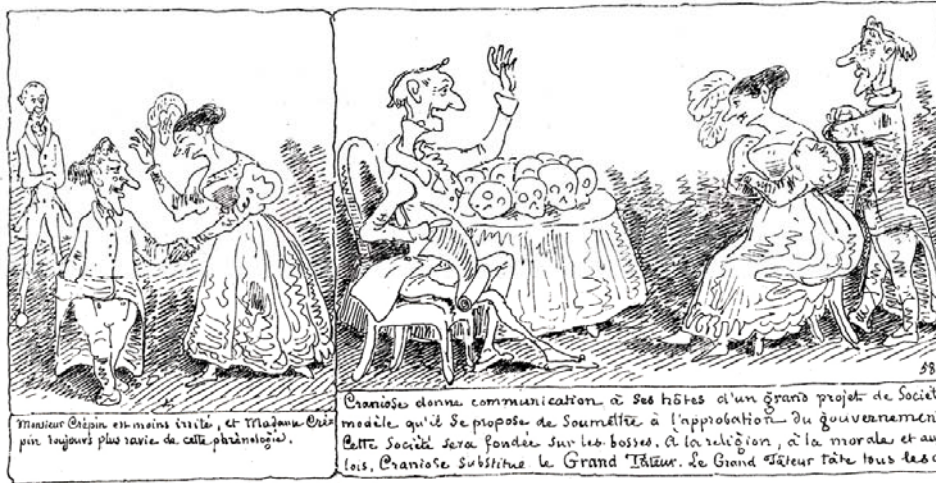
TÖPFFER, R. *Essai de Physiognomonie*, 1845.



Příloha 13.

DAUMIER, H. *Kranioskopicko-frenologické vyšetření.*

Le Charivari, 14. 3. 1836.



Mr. Crépin calms down, and Mrs. Crépin gets more and more excited by this phrenology.

Craniose announces to his hosts a grand new project for a model Society that he proposes to submit for government approval. This Society will be based on bumps. For religion, morality, and laws, Craniose substitutes the Great Palpatator. The Great Palpatator palpates all cit-



izens who have reached the age of fifteen years, and categorizes them according to their bumps. Those who have the bump of lemonade, are made lemonade sellers, those with the bump of sugar-loaf become pastry-cooks, with the bump of back-and-corner, bookbinders, the bump of metre and rhyme, poets, the bump of Prussian blue, painters, the bump of licorice root, pharmacists, the bump of duck-egg, quacks; the bump of the balance-wheel, watchmakers; and so on. After which, setting aside all those with the bump of theft, of murder, of strangulation, of hanging, of suicide, of suffocation by carbon monoxide fumes or otherwise, he deports them to colonize distant and savage countries. Thus does Craniose achieve an admirably organized society, and all proceeding from the bump, which proceeds from the Grand Palpatator, laws, morality, religion become superfluous: laws because crime is no more; morality because everyone follows their bump, religion because there is now no need for it.

Mrs. Crépin finds the system admirable and is delighted to be part of it; Mr. Crépin declares that such a society would be contemptible as well as impossible.

Příloha 14.

TÖPFFER, R. *Mr. Crépin*, 1837.

KUNZLE, D. Rodolphe Töpffer. *The Complete comic strips*.

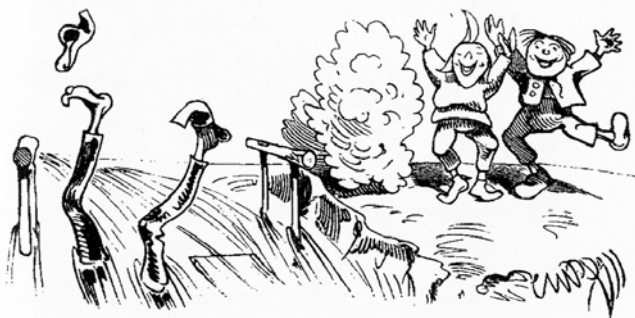
Jackson: University Press of Mississippi, 2007.



Max a Mořic, hoři pilní,
Přinesli si pilu z dílny,
Řízy, řízy! Pěkná cháska,
V místě řezu látka praská.



A již stojí na té látce,
Ta to snáší jenom krátce;



A jak zazní: „Pro obrok!“
Bum! A už vzal Bocka tok!

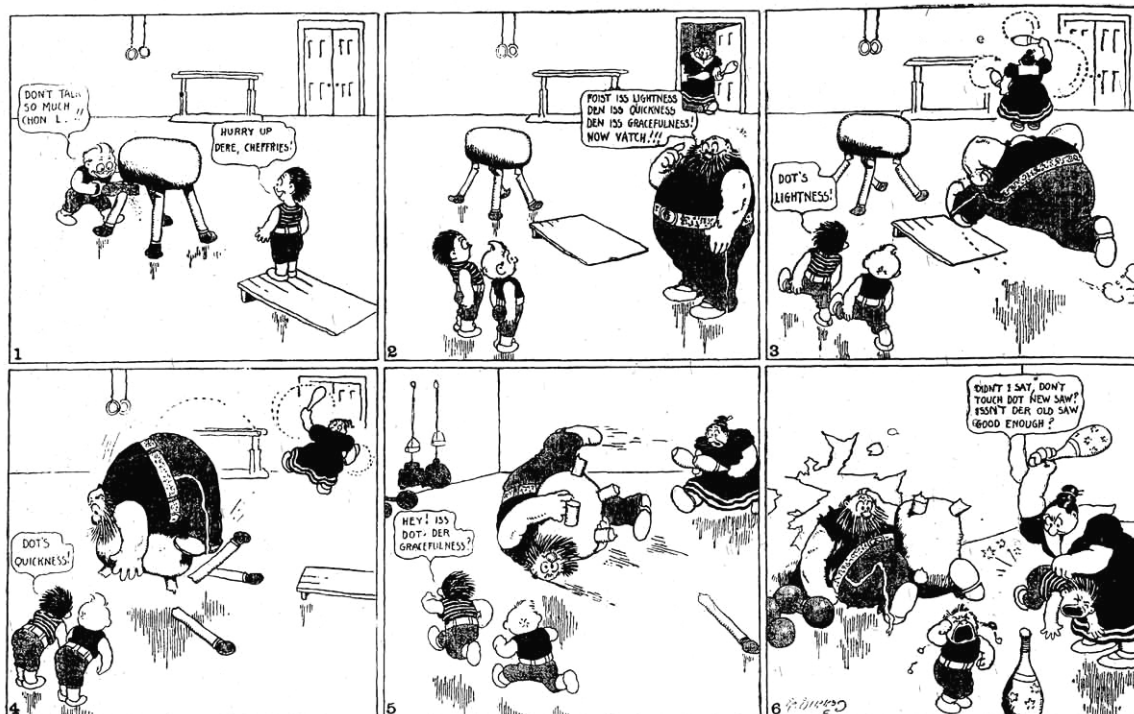
Příloha 15.

BUSCH, W. *Max und Moritz*, 1865

Ukázka je z českého vydání *Maxe a Mořice*.

Přeložil Tomáš Kafka Praha: Kalich, 2005.

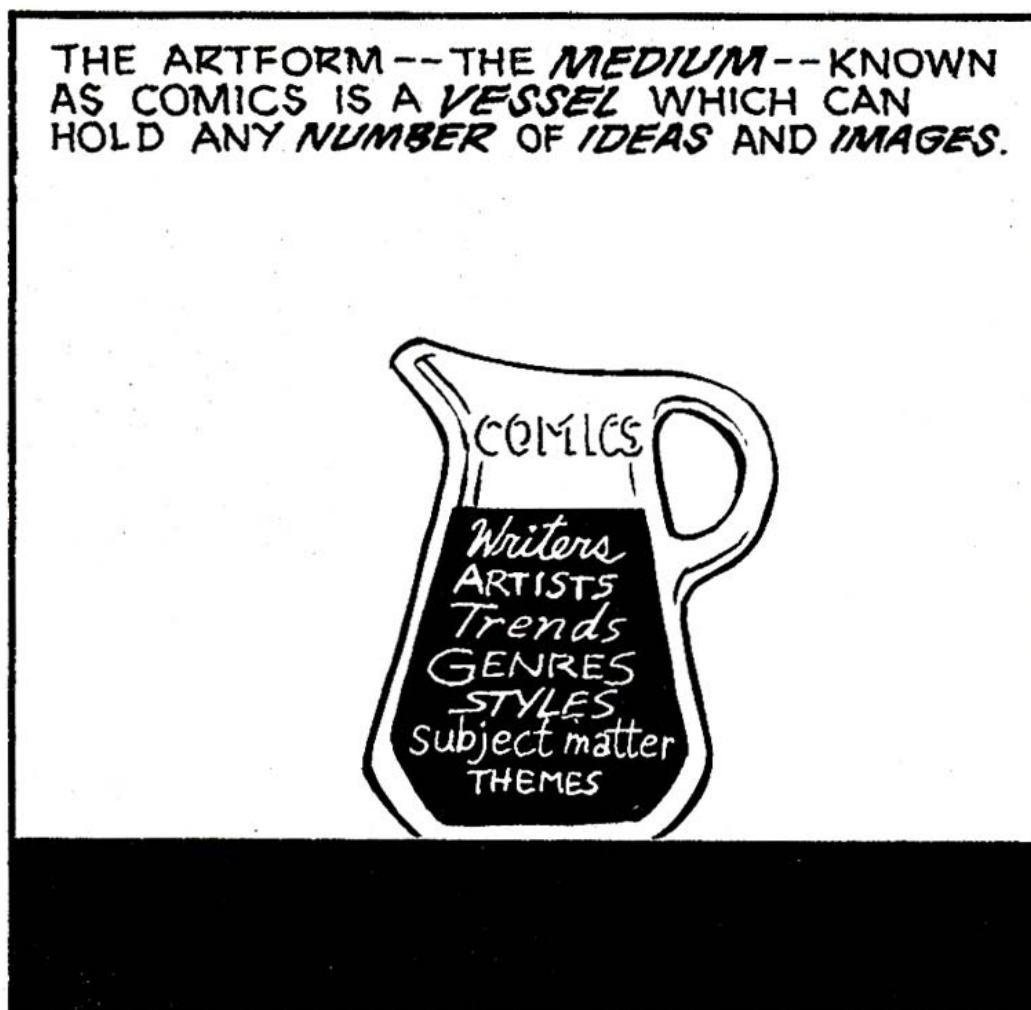
DER CAPTAIN ISS A GYMNASIUMIST.



Příloha 16.

DIRKS, R. *Katzenjammer Kids. Der Captain Iss a Gymnasiumist.*

27. 12. 1903.

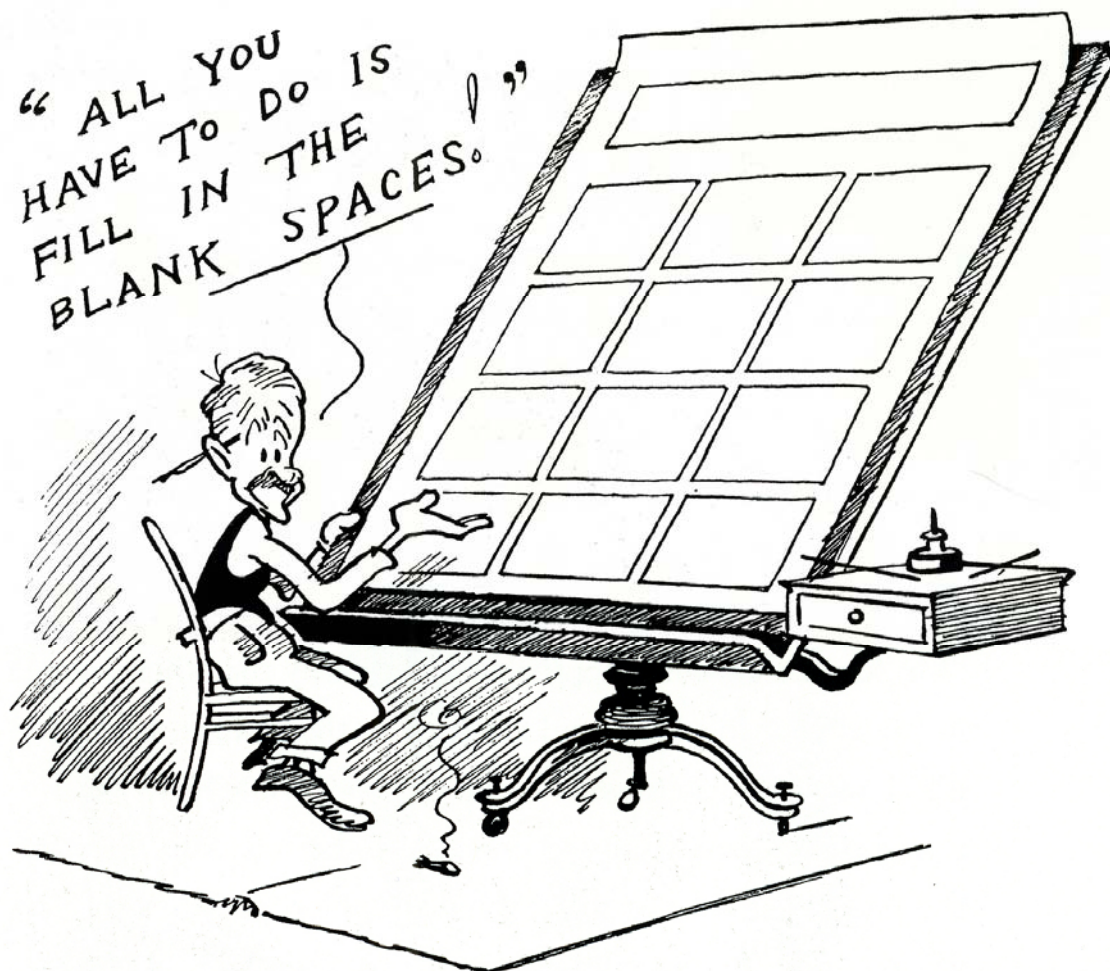


Příloha 17.

„Umělecká forma - médium - známé jako komiks, to je nádoba schopná pojmout jakékoliv množství myšlenek a obrazů.“

McCLOUD, S. *Understanding Comics*.

New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 6 s.



Příloha 18.

FOX, F. *Vlastní karikatura,*

The Saturday Evening Post, 11. 2. 1928.

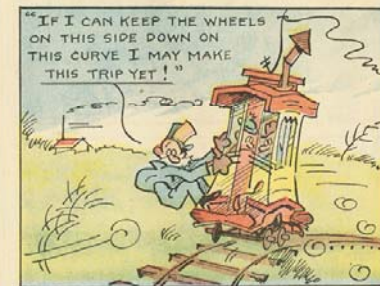
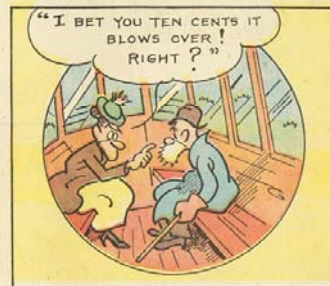
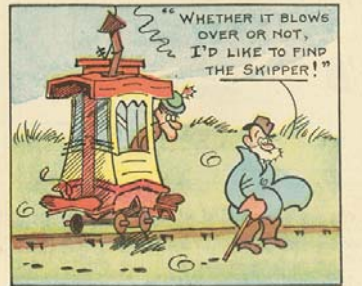
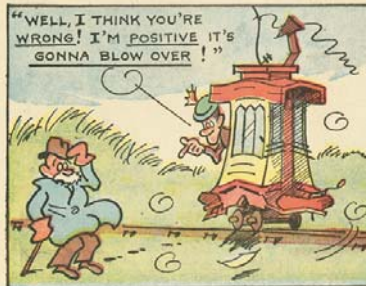
"SURE, HE GAVE ME THE DIME AFTER I GAVE HIM A COUPLA RAPS WITH THIS STICK!"

TOONERVILLE FOLKS

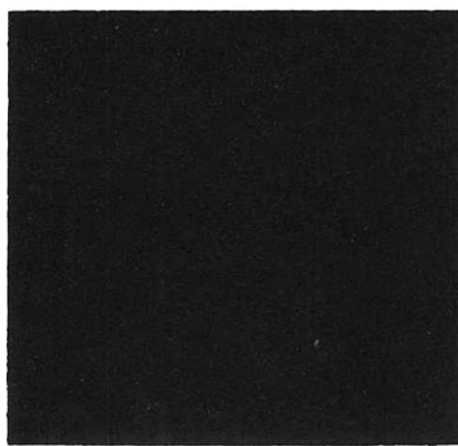
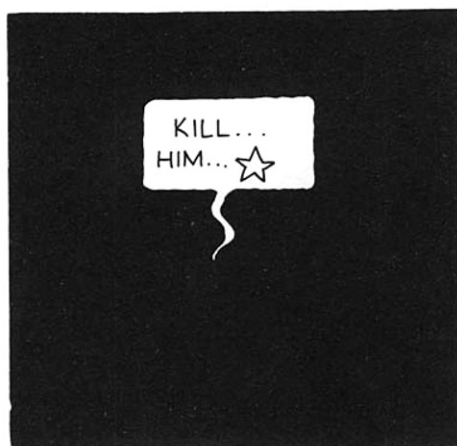
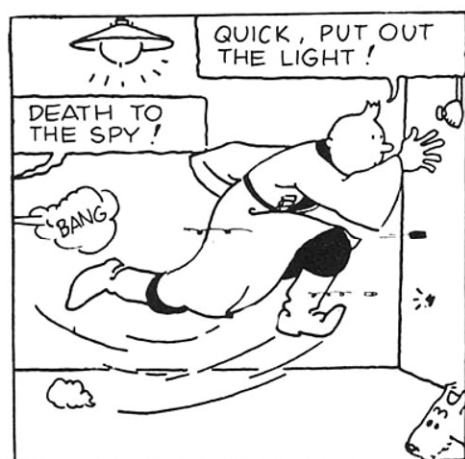
By FONTAINE FOX

And It Did Blow Over

(Copyright, 1931, by Fontaine Fox, Toonerville, Inc. U. S. Pat. Off.)



Příloha 19.
 FOX, F. *Toonerville Folks*,
 Comics Section Cleveland Plain Dealer, 29. 3. 1931.



Příloha 20.

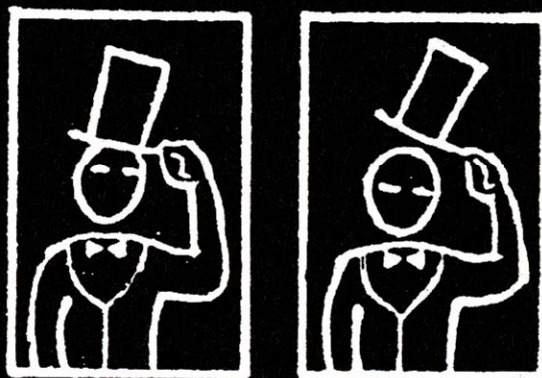
HERGÉ, *Les Aventures de Tintin, reporter du "Petit Vingtième", au pays des Soviets*, 1929.

Z dalších vydání Hergé černou vinětu vypustil.

Ukázka je z anglického vydání *Tintin in the Land of the Soviets*.

New York: Little, Brown Young Reader, 2007. 104 s.

THE BEST **DEFINITION**
FOR COMICS WILL, I THINK,
BE THE MOST **EXPANSIVE**.



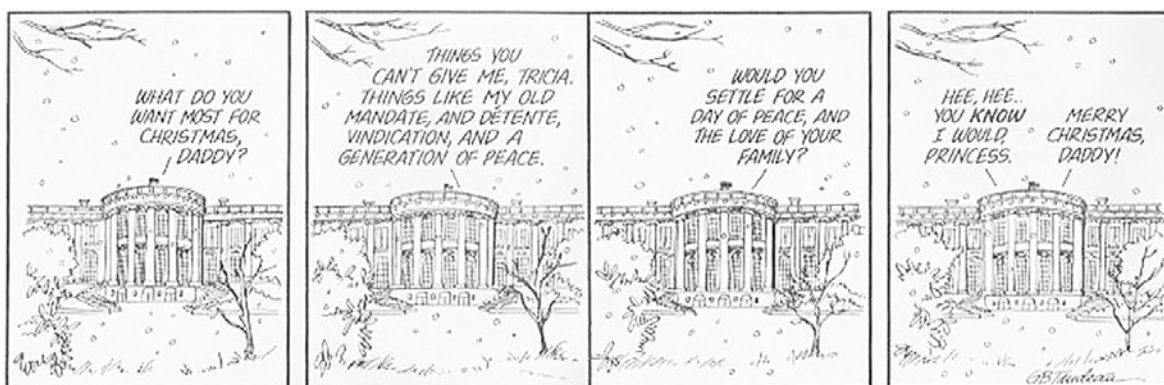
SEQUENTIAL ART

Příloha 21.

McCLOUD, S. *Understanding Comics*.

New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 199 s.

"Domnívám se, že nejlepší definicí komiksu bude ta nejobsáhlejší."

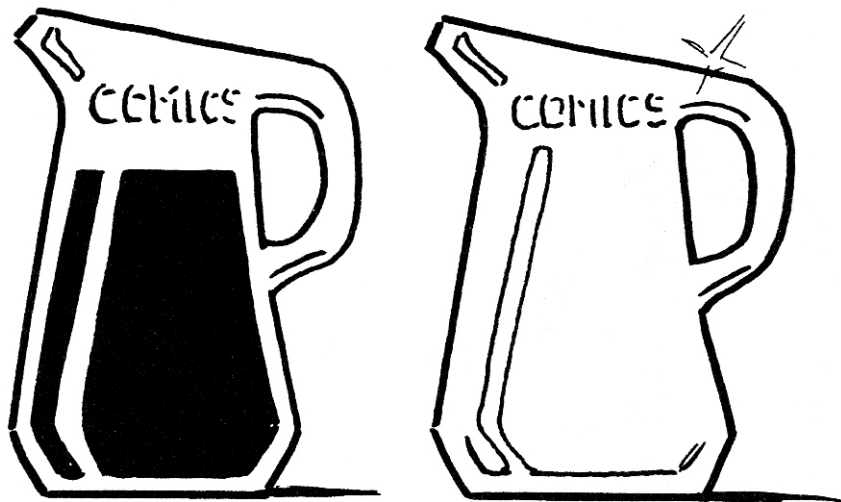


Příloha 22.

TRUDEAU, G. *Doonesbury*, 1973.

Tyto stripy zavedly podnět k domněnkám, že Trudeau nakreslí vždy pouze jeden jediný panel, třikrát jej okopíruje a pak jen doplní dialogy.

THIS MEANS LEARNING TO
SEPARATE THE **FORM** OF
COMICS FROM ITS OFTEN
INCONSISTENT **CONTENTS**.



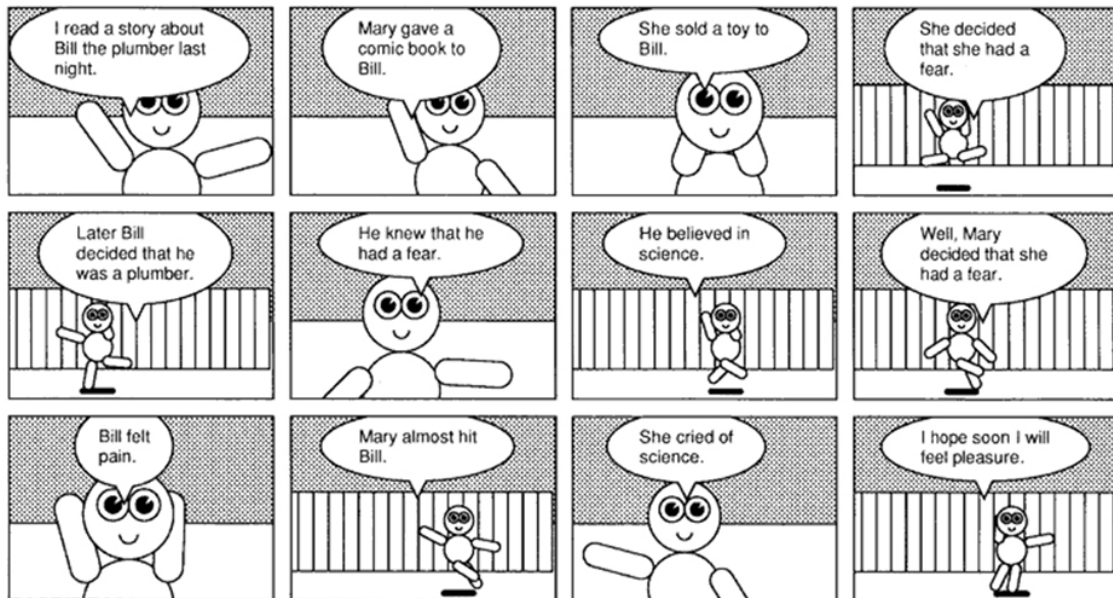
Příloha 23.

McCLOUD, S. *Understanding Comics*.

New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 199 s.

Máme-li "odhalit možnosti komiksu v jejich plné šíři", je třeba "naučit se oddělovat formu komiksu od jeho leckdy proměnlivého obsahu."

This Is Not A Comic!



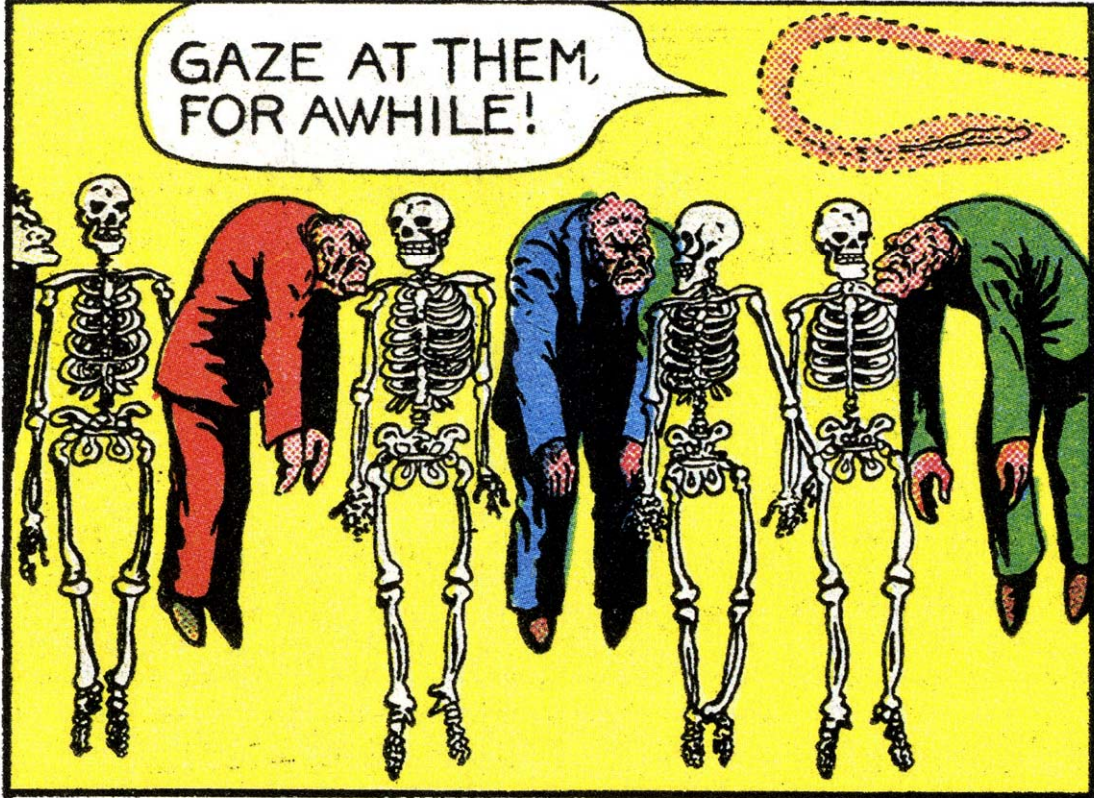
Random computer-generated comic strip, from a program by John Pound. (c) John Pound Tuesday 21-Dec-93 13:02

Příloha 24.

POUND, J. *This Is Not A Comic!*, 1993.

THEN STARDUST RELEASES A SECRET RAY THAT BRINGS IN FRONT OF THE SPIES, THE SKELETONS OF INNOCENT PEOPLE, THEY HAVE KILLED

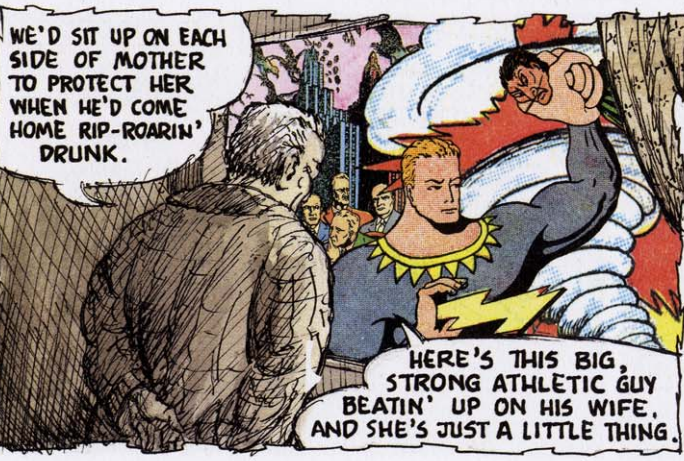
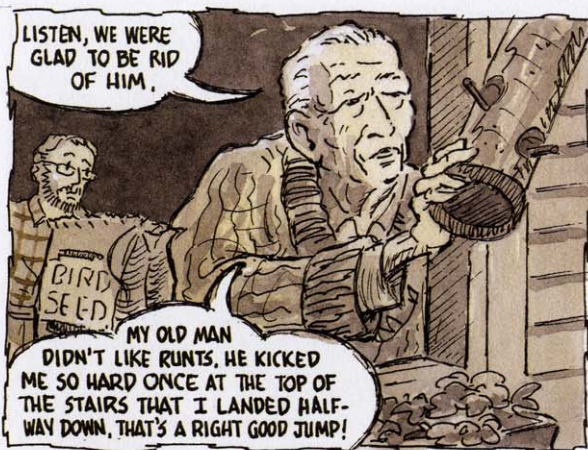
GAZE AT THEM,
FOR AWHILE!



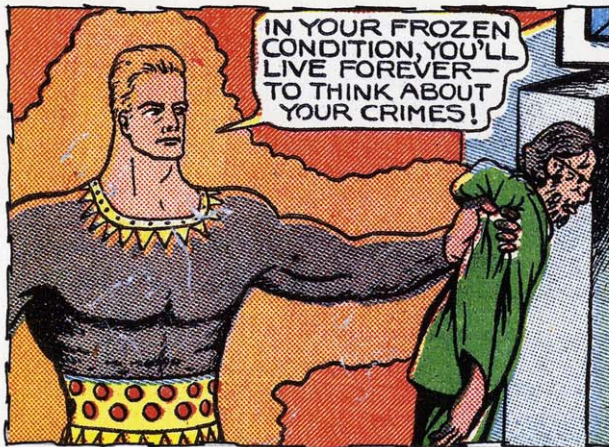
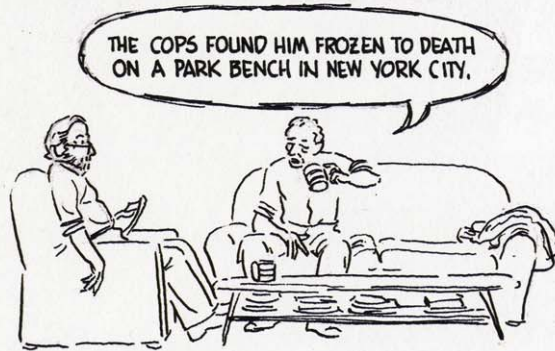
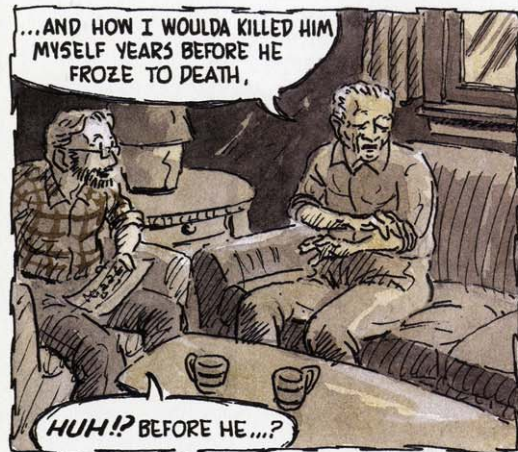
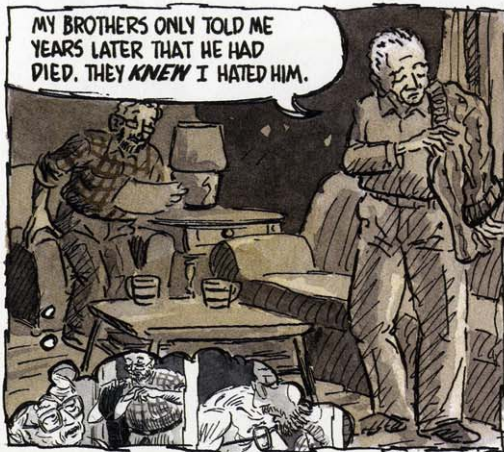
Příloha 25.

HANKS, F. *Presidential Assassination* (detail).

Fantastic Comics #1, 1939.



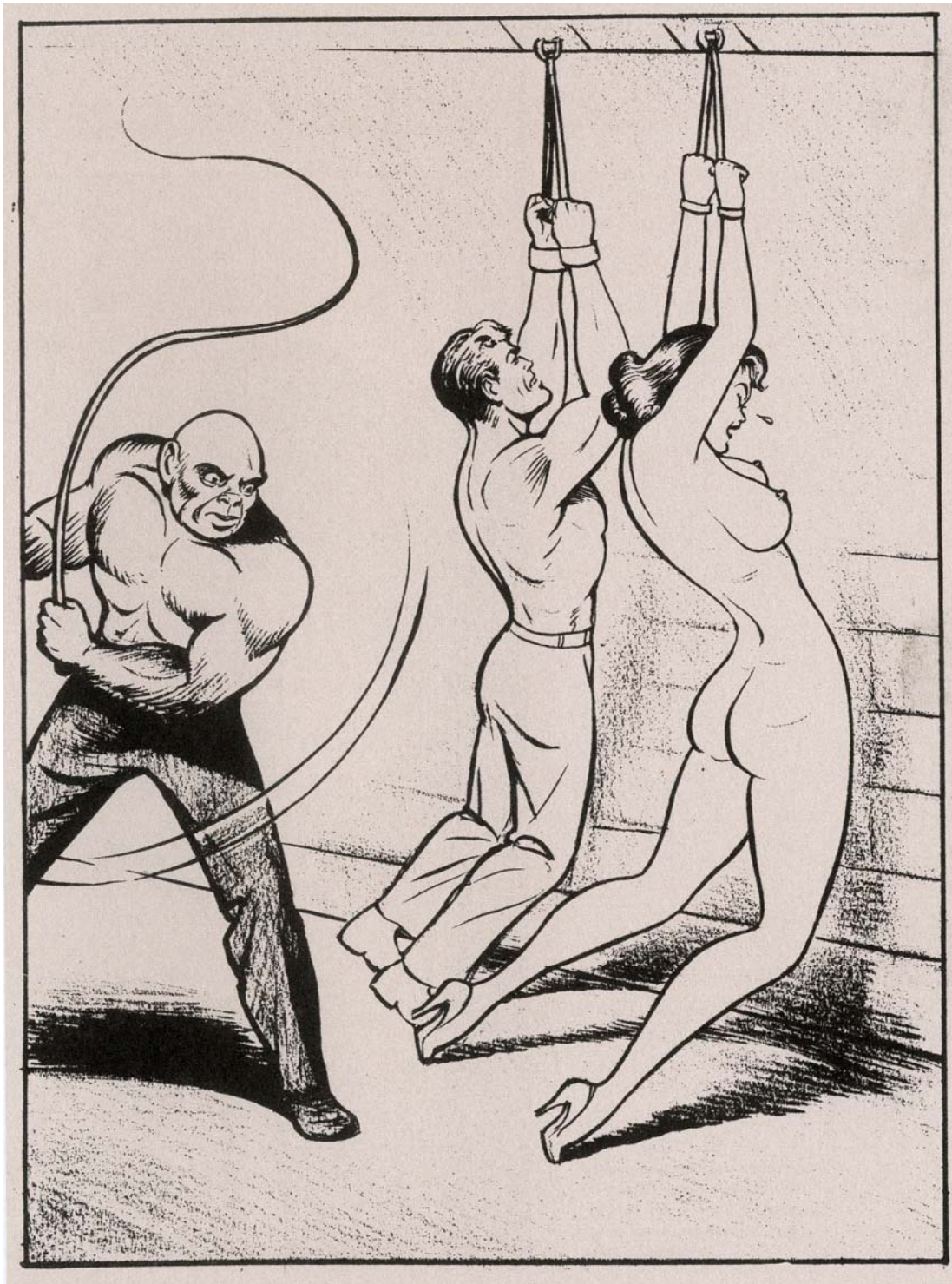
Příloha 26.
KARASIK, P. *Whatever happend to Fletcher Hanks?*
Seattle: Fantagraphics, 2009. 117 s.



Příloha 27.

KARASIK, P. *Whatever happend to Fletcher Hanks?*

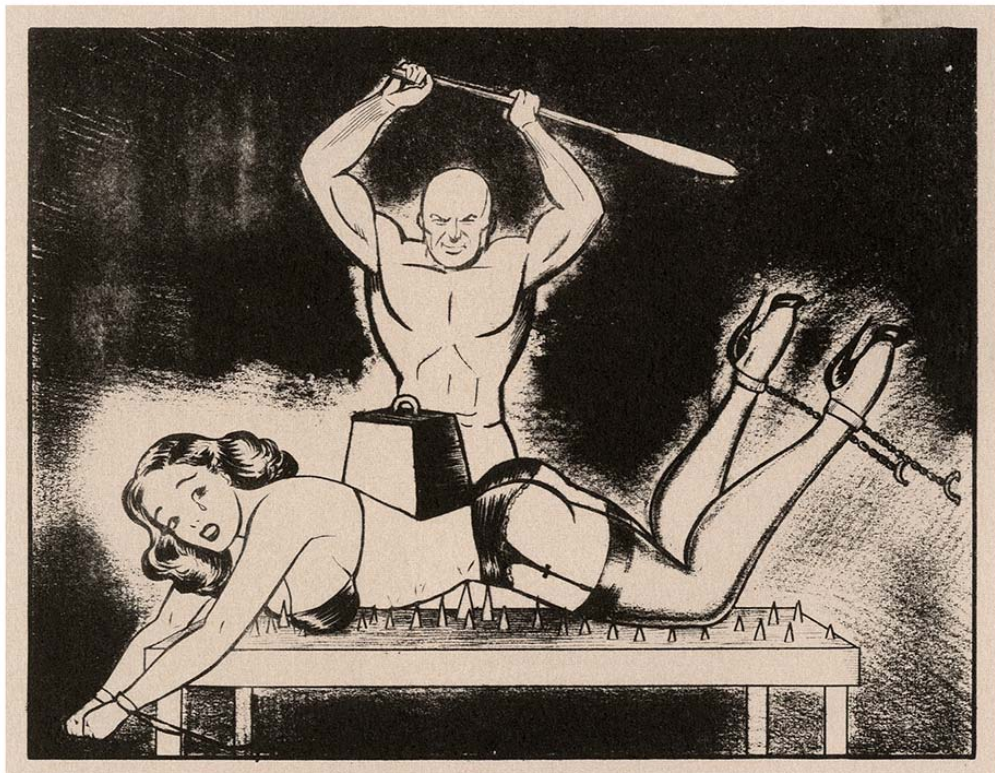
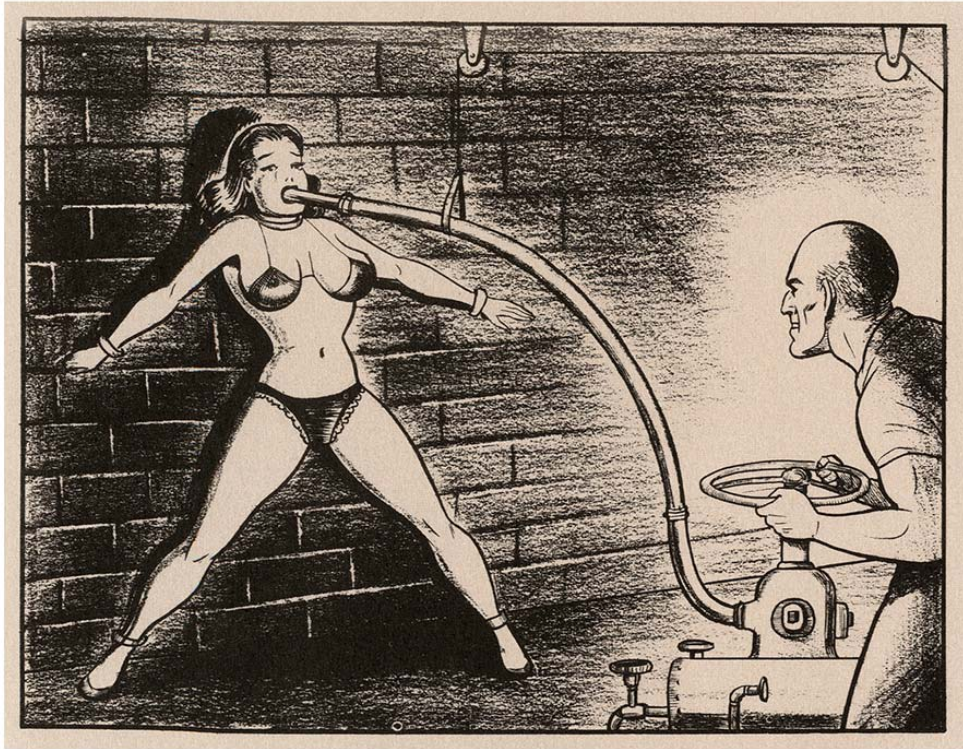
Seattle: Fantagraphics, 2009. 119 s.



Příloha 28a.

SHUSTER, J. Ilustrace k *Nocím hrůzy*.

Nights of horror vol. 1, Malcla Publishing Company, 1954.



Příloha 28b.

SHUSTER, J. Ilustrace k *Rod Rule*. Chicago: Landry Press, 1954.



Příloha 29.

SHUSTER, J., SIEGEL, J. *Action Comics No. 1*,

Detective Comics, Inc., 1938. 2s.

TETEOLOGY

Often we relate to people more through facial expressions than through language. If someone says, "You jerk!", you must look at his face to see if he's being affectionate or insulting. It is important, therefore, to master the most basic aspects of "teteology."



Happy



Sad

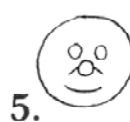
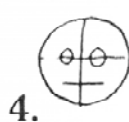
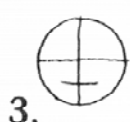
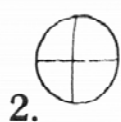


Mad



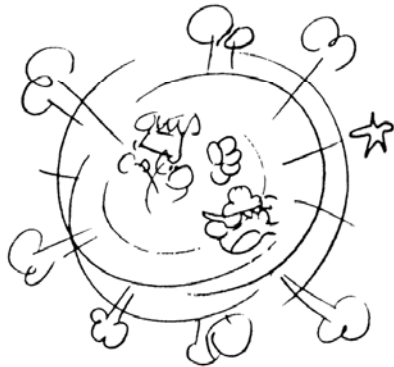
*I don't get
any of this.*

How to draw a face starting with a circle

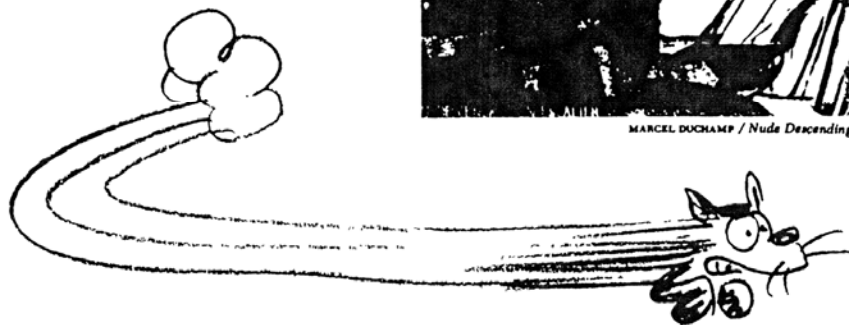


BLURGITS

Various components can be combined at times, such as hites, reverbatrons, agitrons, etc., to produce other effects. Blurgits are produced by a kind of stroboscopic technique to show movement within a single panel, or to produce the ultimate in speed and action.



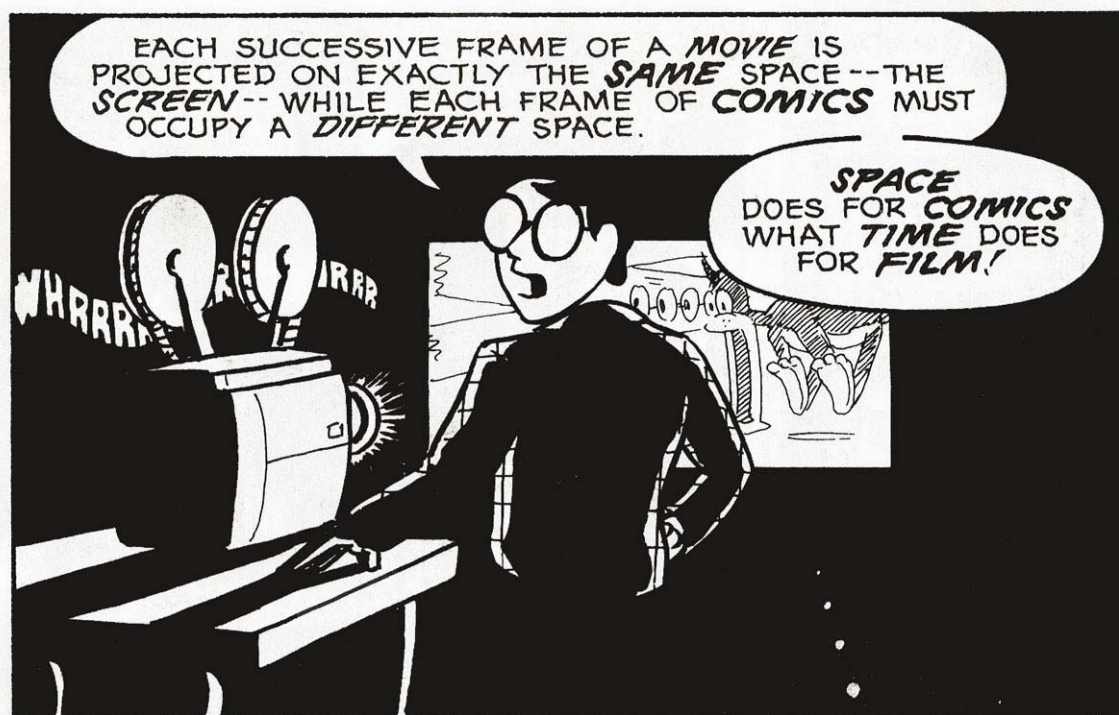
MARCEL DUCHAMP / Nude Descending a Staircase, No. 9



A blurgit of catastrophic proportions.

Příloha 31.

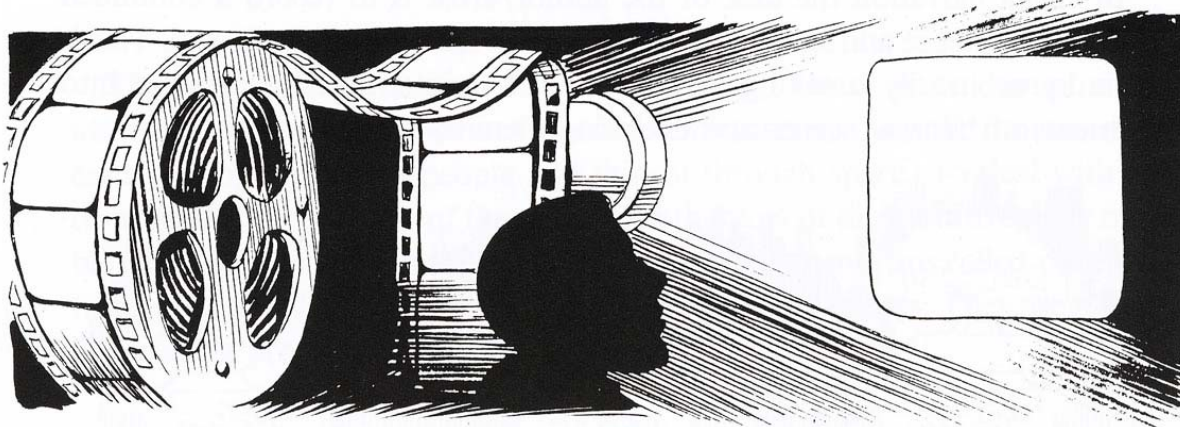
WALKER, M. *The Lexicon of Comicana*, 1980.



Příloha 32.

McCLOUD, S. *Understanding Comics*.

New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 8 s.



The viewer sees (reads) a film only one frame at a time. He cannot see the next (or past) frames until they are shown to him by the machine.

Příloha 33.

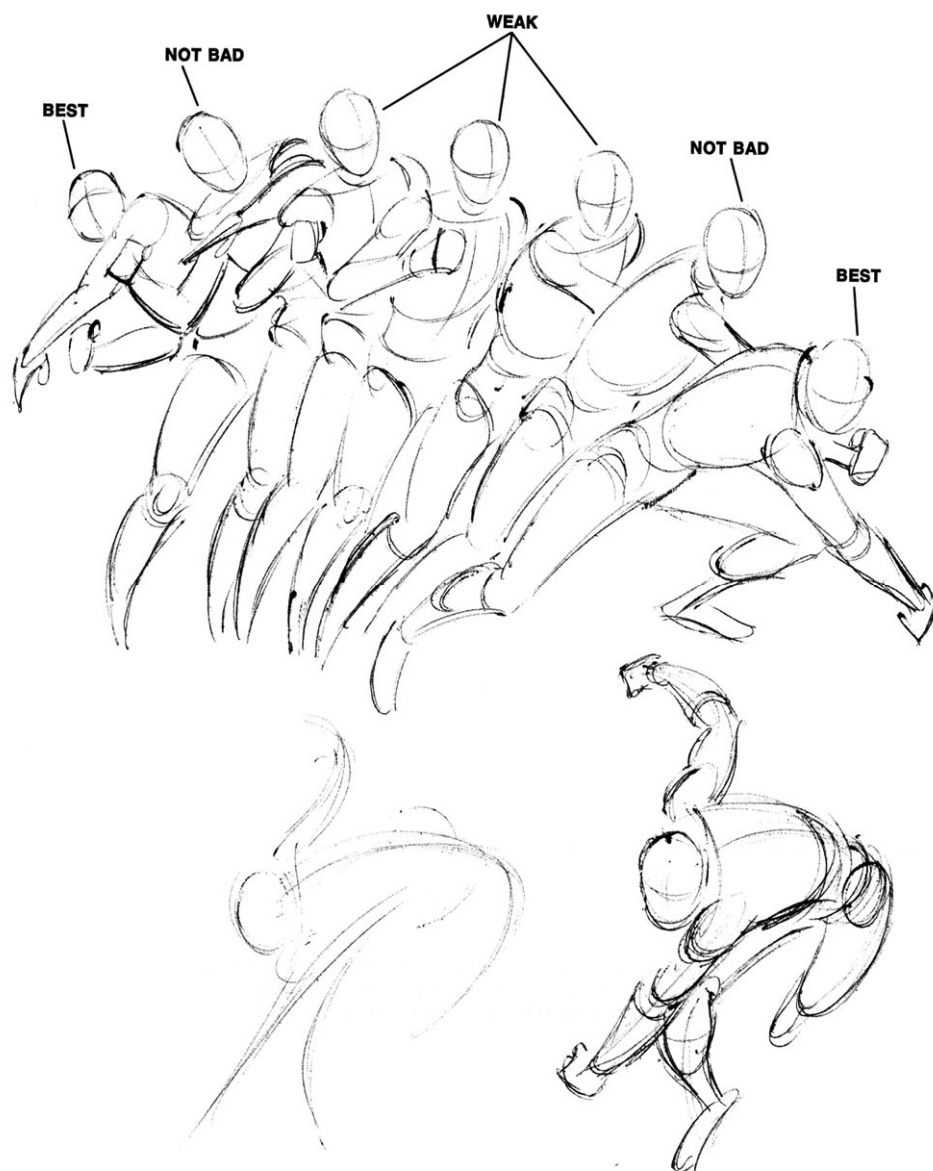
EISNER, W. *Comics and Sequential Art*, 2006. 40 s.



Příloha 34.

McCLOUD, S. *Understanding Comics*.

New York: KitchenSink Book, HarperPerennial, 1994. 8 s.



Příloha 35.

LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*,
New York: Fireside, Simon & Schuster, Inc., 1984. 61 s.



Příloha 36.

LEE, S., BUSCEMA J. *How to Draw Comics the Marvel Way*,
New York: Fireside, Simon & Schuster, Inc., 1984. 45 s.



Příloha 37.

MURRAY, D., GOLDEN, M., HAMA, L. The 'Nam: First Patrol.

New York: Marvel Comics Group, 1986. 23 s.



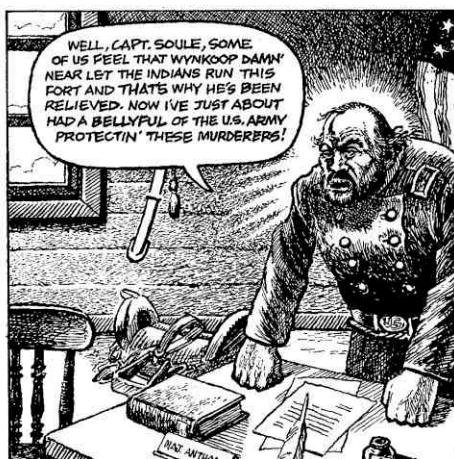
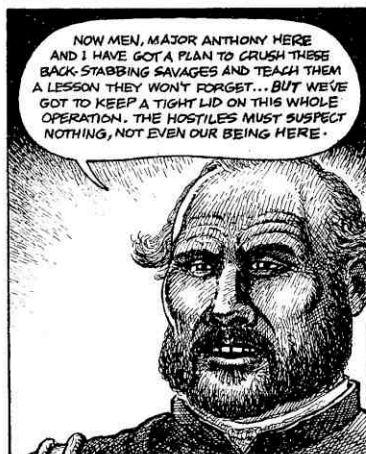
THE 'NAM' Vol. 1, No. 41, February, 1990. (ISSN 0895-6987) Published by MARVEL COMICS, James E. Galton, President; Stan Lee, Publisher; Michael Hobson, Group Vice President, Publishing. OFFICE OF PUBLICATION: 387 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, N.Y. 10016. SECOND CLASS POSTAGE IS PAID AT NEW YORK, NY AND AT ADDITIONAL MAILING OFFICES. Published monthly. Copyright © 1990 by Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Price \$1.50 per copy in the U.S. and \$2.00 in Canada. Subscription rate \$18.00 for 12 issues; Canada \$23.00, and foreign \$30.00. Printed in the U.S.A. No similarity between any of the names, characters, persons and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended and any similarity which may exist is purely coincidental. This periodical may not be sold except by authorized dealers and is sold subject to the conditions that it shall not be sold or distributed with any part of its cover or markings removed, nor in a mutilated condition. THE 'NAM' (including all prominent characters featured in this issue and the distinctive likenesses thereof), are trademarks of MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. POSTMASTER: SEND ADDRESS CHANGES TO THE 'NAM, c/o MARVEL COMICS, 9TH FLOOR, 387 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, N.Y. 10016. Printed in USA.

Příloha 38.

MURRAY, D., VANSANT, V., ISHERWOOD, G.

The 'Nam: Back in the Real World.

New York: Marvel Comics Group, 1990.



Příloha 39.

JACKSON, J. *Nits Make Lice.*

Slow Death #7. Special Issue: True War Tales.

Last Gasp, 1976. 5 s.



Příloha 40.

JACKSON, J. *Nits Make Lice.*

Slow Death #7. Special Issue: True War Tales.

Last Gasp, 1976. 10 s.