

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV BOHEMISTIKY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

SYMBOL A MÝTUS V (SOUČASNÉM) KOMIKSU

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Bílek, CSc.

Autor práce: Tereza Bartoňová

Studijní obor: Literárně - historická studia

Ročník: 2.

2014

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění, souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

České Budějovice, 5. 5. 2014

Tereza Bartoňová

Chtěla bych poděkovat prof. PhDr. Petru Bílkovi, CSc. za vedení práce, zájem a cenné rady a mým blízkým za pomoc a výdrž.

Anotace

Diplomová práce *Role symbolů a mýtů v (současném) komiksu* se zabývá různými funkcemi symbolů a mýtů ve fikčních komiksových světech, zejména na jejich odlišnou roli v komiksech japonské a angloamerické oblasti. Propojení komiksu a mytologie sebou přináší analýzu konceptu hrdinského archetypu, který se v příbězích často objevuje. Zmapuji vývoj hrdiny od mytologického po superhrdinu až k současnému modernímu hrdinovi a doložím jeho vliv v současném komiksu. Dále analyzuji, nakolik jsou tyto fikční světy vystaveny na logice světa aktuálního.

Annotation

The diploma thesis *The Role of Symbols and Myths in (contemporary) Comics* focuses on different functions of symbols and myths in fictional comics worlds, especially their different roles in comics from Japanese or Anglo-American area. The connection of comics and mythology brings up the analysis of the concept of heroic archetype which often appears in stories. I will chart the evolution of hero from the mythological one over superheroes to the contemporary modern hero and I will evidence his influence on the contemporary comics. Later, I will analyze how these fictional worlds are built on the logic of the actual world.

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod..... | 8 |
| 1. Symbol, mýtus, komiks: paradoxy definice..... | 10 |
| 1.1 Mýtus..... | 11 |
| 1.2 Symbol | 13 |
| 1.3 Souvislost pojmů s komiksem..... | 15 |
| 2. Rozkol Východu a Západu | 18 |
| 2.1 Odlišné výchozí koncepce..... | 18 |
| 2.2 Evropské a americké komiksy | 24 |
| 2.3 Japonský komiks: manga | 28 |
| 2.4 Společné motivy..... | 33 |
| 2.5 Shrnutí..... | 34 |
| 3. Mytologie a komiks | 36 |
| 3.1 Monomýtus a archetyp..... | 36 |
| 3.2 První fáze proměny mytologického hrdiny..... | 43 |
| 3.3 Druhá fáze: koncept moderního hrdiny v komiksu..... | 49 |
| 4. Analýza komiksů | 59 |
| 4.1 Angloamerické komiksy | 59 |
| 4.1.1 Vrána | 60 |
| 4.1.2 Maus: Příběh očitého svědka..... | 63 |
| 4.1.3 Sandman | 68 |
| 4.1.4 Preacher - Kazatel..... | 73 |

| | |
|---|----|
| 4.2 Mangy | 75 |
| 4.2.1 Usagi Yojimbo a Crying Freeman - Plačící drak | 76 |
| 4.2.2 Případy Kjóko Karasumy a Death Note - Zapisník smrti..... | 80 |
| | |
| Závěr | 86 |
| | |
| Použitá literatura | 88 |

Úvod

Komiks se v současnosti stává stále oblíbenějším žánrem a velmi rychle se etabloje v současné popkultuře. Přestává být okrajovou zábavou a dostává se mu vážnějšího statutu, s čímž se pojí jeho hlubší reflexe a zkoumání. Již několikrát se ukázalo, že dokáže převyprávět i těžká, závažná témata a není pouze literaturou určenou pro děti. Pozornosti se mu dostává nejen ze strany fanoušků, ale stále více i od literárních vědců a analytiků kultury. Čím déle se o komiksu debatuje, tím více se ukazuje, že si tento žánr zaslouží hlubší zkoumání, zařazení a platnou definici.

Má práce se zabývá jeho stavbou, konkrétně vyprávěcími strategiemi a postupy, které dopomáhají k jeho silnému působení na čtenáře. Cílem práce je ukázat, jak komplexní a složité jsou ve skutečnosti tyto "obrázkové knížky" a jak široký je záběr verbální a vizuální roviny. Komiksy nejsou plochým vyprávěním, ale hlubokým a promyšleným dílem nabízejícím množství podprahových sdělení. Abych ukázala, že stavba významové a formální stránky komiksu spolu souvisí a společně promlouvají skrze osvědčené narativní metody, vybrala jsem pro diplomovou práci rozbor mytologické a symbolické roviny komiksu.

Vzhledem ke stále malému množství odborné literatury v českém jazyce, jsem čerpala z několika anglických publikací. Krom nich jsem vycházela především ze své čtenářské zkušenosti.

V první kapitole uvedu, proč se vůbec zabývat symbolem a mýtem v souvislosti s komiksem. Vzhledem ke složité definici symbolu a mýtu nabídnu své vlastní formulace, vytvořené pro potřeby této práce.

Druhá kapitola bude zkoumat odlišné oblasti vzniku komiksů, jež budu později analyzovat. Po obecném úvodu a popisu odlišného smýšlení Východu a Západu přistoupím k vymezení motivů, které se v konkrétních komiksových knihách opakují. Popíši tak rozdílný přístup k tvorbě komiksů a postoj k mýtům, daný hlavně prostorem vzniku.

Třetí kapitola se zabývá vztahem mytologie a komiksu. Zmíním některé stěžejní pojmy jako monomýtus či archetyp. Vymezím také koncept hrdiny, superhrdiny a moderního hrdiny pomocí popisu vývoje těchto fází. Tento výklad je nutný, jelikož určuje naše měřítko, podle kterých dnešního hrdinu posuzujeme.

Ve čtvrté kapitole přistoupím k analýze konkrétních knih, pro kterou jsem vybrala známé a pozitivně přijímané komiksy nejen českým čtenářem. První část se bude věnovat angloamerickému prostředí a knihám *Vrána*, *Sandman*, *Mause* a *Preacher - Kazatel*. Z japonských mang to budou *Death note - Zápisník smrti*, *Případy Kjóko Karasumy*, *Usagi Yojimbo* a *Crying Freeman - Plačící drak*. Na nich ukáži jednotlivé vyprávěcí postupy, symbolickou práci a vázanost na mýty.

V závěru své teze shrnu a dokážu, že komiks používá složité strategie jak z hlediska výstavby výrazové, tak významové. Na rozboru bude zřetelně vidět, že v tomto žánru není provázanost symbolů a mýtů s obsahem povrchní, ale promyšlená a důležitá při recepci těchto knih.

1. Symbol, mýtus, komiks: paradoxy definice

Tato práce má za cíl analyzovat symbolický jazyk komiksů a protnutí komiksového média a mytologie. Na začátku je tudíž důležité vymezit si základní termíny, se kterými budu v práci operovat: tedy symbol, mýtus a částečně i komiks. Částečně pouze proto, že snahy definovat komiks se objevují neustále a toto snažení ještě nebylo úspěšně završeno. Je nad limity diplomové práce předložit uspokojivé vymezení a není to ani jejím záměrem.

Problém absence jasné a obecně platné definice se ale otevírá i při pokusu o popsání symbolu či mýtu. Ve chvíli, kdy chceme najít formulaci toho, co tyto pojmy představují (a to i z běžného laického hlediska), setkáváme se s jistými obtížemi. Na rozdíl od definic komiksu¹ je jich totiž téměř nekonečné množství. Navíc každá teorie spadající pod humanitní vědy na ně nahlíží zcela jinak. Odlišně pojmy hodnotí estetika, literární teorie či sémiotika nebo dějiny umění. Souvislost s komiksem celou definici komplikuje. Ačkoli ho lze zkoumat pomocí různých přístupů, nepatří vlastně stoprocentně pod žádnou z těchto věd a zároveň spadá pod všechny. Není to ani zcela literatura ani výtvarné umění, mnohem blíže má k filmu nebo fotografii: totiž k umění, které vzniklo poměrně nedávno a při jehož hodnocení je nutné používat zcela jiné hodnotové měřítko. Jeho koncept se totiž liší od malby, sochy nebo literárního díla, proto ho musíme klasifikovat na základě odlišných kritérií. Stejně tak je třeba i k symbolu a mýtu přistoupit trochu jinak, pokud jej pojíme s komiksem.

Při čtení komiksů si nelze nevšimnout, že symbol a mýtus jsou prvky s komiksem velmi provázané a tvoří jedny ze základních stavebních kamenů tohoto média. Při samotné analýze se ale ukazuje, že roubování již vzniklých definic symbolu a mýtu není stoprocentně funkční a mnohdy si protiřečí. Proto jsem se rozhodla vymezit tyto pojmy sama, přímo pro potřeby této práce. Nekladu si za cíl tyto pojmy definovat s konečnou platností pro veškeré humanitní vědy. Pro následný rozbor bude však vhodnější vycházet z formulací vytvořených přímo za tímto účelem a pro potřeby práce. Jelikož vycházím při analýze z velké části ze své čtenářské zkušenosti, budu vymezovat symbol a mýtus stejným způsobem, nezaměřím se pouze na jednu definici od konkrétního teore-

¹ Definic komiksu je samozřejmě také celá řada, ovšem v porovnání s těmito termíny se (především českému čtenáři) nabízí formulací až žalostně málo, navíc často nepřesných, složitých či naopak nedosta-
tečných.

tika. Vezmu v úvahu především nutnou vázanost na komiks a způsob fungování symbolu a mýtu v tomto médiu.

1.1 Mýtus

Dnes rozumíme mytologii (neboli bájesloví) ve dvou významech. Za prvé jako soustavě mýtů vázané k určitému prostoru (například římská či řecká mytologie) anebo jako samostatné vědě, která jednotlivé mýty (příběhy) a jejich vznik či šíření zkoumá. V této práci budu pojem *mytologie* užívat v prvním smyslu slova, tedy jako soubor příběhů pojících se spíše k určité civilizaci než k prostoru.

Mýtus, tedy vyprávění (původně z řeckého μύθος) patří k nejstarším slovesným památkám. Dokládá, že člověk vždy pozoroval svět kolem sebe, snažil se ho popsat a zachytit. To značí podstatu mýtu: vypráví o vzniku světa, jeho chodu, o činech lidí v něm. Vysvětluje působení přírodních sil, minulost i současnost, život i smrt. Představuje způsob vyjádření, nabízí základní principy světa společně s určitými směrnicemi chování. Vyprávěním mýtů se neustále vracíme k počátku, důležitým motivem je zacyklení. Neustálé opakování určitých rituálů tvoří nabídku vzorců chování, které by měl příkladný člověk následovat a znovu opakovat. Tím si vhodné a nevhodné rituály nejen připomínáme, ale především ověřujeme, zda jsou stále funkční.

Archaické kultury jej chápaly jako přepis/převyprávění historických událostí, ztotožňovaly ho s absolutní pravdou. Mýtus pro ně byl podle Eliadeho „*samotným základem sociálního života a kultury*.”² Samuel N. Kramer ve shodě s ním tvrdí, že v mýtu je „*vyjádřena celá kultura se svými vzpomínkami, tradicemi a zvyky*.”³ Proto je důležité vidět za mýtem hlubší rovinu. Není to jen vyprávění, ale také opora společnosti a důvod sounáležitosti. Existence naučených a opakovaných vzorců jednání spojuje členy společenství. Sdílením víry v mýty, jakožto příběhy osvětlující prvopočátek světa, si byli lidé bližší, jednali dle stejného morálního a hodnotového systému, jaký jim mýty předkládaly. „*Mýtus, skutečný a posvátný, se stal příkladným, a tedy opakovatelným,*

² ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. 1. vyd. Praha: Oikoymenh, 1998, str. 13. ISBN 80-86005-63-1.

³ KRAMER, S. N.: *Mytologie starověku*. 1. vyd., Praha: Orbis, 1977, str. 7. ISBN: 11-128-77

protože sloužil jako vzor a odůvodnění pro veškeré lidské skutky. Jinými slovy, mýtus je skutečný příběh, který nastal na počátku času a slouží jako vzor pro lidské chování."⁴

V 19. století ale dochází k převrácení hodnoty tohoto pojmu⁵. Mýtus začal být chápán jako něco, co neodpovídá realitě, tedy úplný opak toho, co znamenal pro archaické a primitivní společnosti. Mýtus začal platit za příběh, který vypráví o událostech, které se nestaly a mnohdy byl spojován s pohádkami a báchorkami. To je jistě dáno i tím, že nedílnou součástí mýtu je motiv nadpřirozena. Ve skutečnosti můžeme začlenit pohádku pod mýtus, ne naopak. Pohádky lze chápat jako nejjednodušší formy mýtu, přístupné a jasné pro děti. Jejich didaktickou úroveň a poučení nadpřirozeno nijak nedegraduje.

Skrze mýty zůstávají legitimní společenské normy živé. Působí skrze příběhy, nejenom jako pohádky a báje, i film je vlastně formou mýtu. Podobně jako komiks nabízí i chování, které není úplně běžné. Představují vytržení ze stereotypu, ideu, jež se nenásleduje, ale přesto funguje jako oživení, ze kterého si určité postupy lze vztáhnout do aktuálního světa. Mýtus znamená neustálou výchovu a komiks dnes tuto funkci přebírá. Je to důkaz, že mýty se modifikují nejen v prostředí, ale i v čase. Komiks nabízí moderní variantu formování jedinců. V každém prostředí probíhá formování podle jiných hodnot, pro jinou psychiku a kulturu. Často se setkáme s diskuzemi, zda kultura ovlivňuje jazyk, nebo zda proces probíhá opačně. Podle mého názoru se v této otázce zcela opomíjí mýty, jejichž role je zásadní. To mýty ovlivňují kulturu a řeč symbolů, tedy i jazyk (protože ten je založen na symbolech). Vytváření správných a špatných modelů vystupování a charakterových vlastností tvoří jádro každé kultury - a je také obsahem mýtů.

Jak později ukáží, komiks přetransformoval formu mýtu i samotného hrdinu do obměny vhodnější pro současný diskurz. Také je třeba připomenout, že ne všechny komiksy či mangy zapadají do této teorie. Každopádně je však celá řada komiksových knih, jež berou na mytologii zásadní ohled a udržují nejrůznější formy mýtů stále živé a v původní didaktické rovině.

⁴ ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. 1. vyd. Praha: Oikoymenh, 1998, str. 13. ISBN 80-86005-63-1.

⁵ ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. 1. vyd. Praha: Oikoymenh, 1998, str. 13 - 25. ISBN 80-86005-63-1.

Jako shrnutí této části tedy nyní předložím definice, které by měly vyjasnit terminologii v dalších kapitolách:

Mytologií rozumím souhrn příběhů, jež se vztahují k určité civilizaci. Představují popis vzniku světa, jeho běhu, ale i osob v něm a činů, které vykonal. **Mýtus** představuje konkrétní příběh. Mýty se vrací k prvopočátkům světa, přinášejí opakování archetypu. Nabízejí tedy vzory chování, předlohu vhodnou k napodobování v případě jednání správného a naopak odstrašující příklad nevhodných aktů a vlastností.

1.2 Symbol

Symbol značí specifickou promluvu, jejíž podstatou je ztvárnění (například vlastností), odkazování (tedy vyvolávání konotací) nebo objasňování. Zastupuje určitou věc nebo situaci (nebo i celý příběh), ale nemá k ní bezprostřední vztah. Tvoří kolem člověka síť, pomocí níž si odůvodňuje a vysvětluje svět, pokládá základ lidské komunikaci. Symbolický jazyk v komiksu představuje jednu z nejdůležitějších stavebních rovin. Symboly mohou odkazovat k řadě obsahů a psychologických stimulů, aniž by je autor do příběhu chtěl záměrně vložit. Problém symbolů totiž stojí na tom, že ačkoli obrazy nemusí být vždy vytvořené vědomě, přesto si je v příběhu čtenář najde. I když je symbol zástupným znakem na základě konvence, přesto nám dokáže přinášet stále nová zjištění. Děje se tak právě díky tomu, že i přes konvenci může v mysli jednotlivce odkryt zcela novou souvislost. Krom konvence je nutné brát ohled i na další faktory ovlivňující porozumění: například věk, zkušenosti a podobně. Právě proto musí být výběr symbolů a jejich užití v příběhu pečlivě promyšleno. Skrze symboly k nám komiks promlouvá, právě v nich se skrývá jeho manipulační strategie v celé své síle. Autor si musí být jistý, že alespoň část symbolů splní svou funkci poznávacího znamení a publikum se skrze proces šifrování dostane ke skrytému obsahu a pochopí jej. Jak říká Joseph Campbell: „*Symboly mluví samy za sebe a sdělují významy, jež slova nemohou pojmut. A pokud k nám nepromlouvají, zřejmě ještě nepřišel náš čas.*“⁶

Přes Campbellův výrok v zásadě platí, že vizuální podoba symbolu v komiksovém médiu odpovídá verbální výpovědi. Pokud se nesetkáme s příběhem, který je tvořen za ironickým účelem, tak, aby jedno popíralo druhé, verbální a vizuální stránka si

⁶ CAMPBELL, Joseph. *Mýty: Legendy dávných věků v našem denním životě*. Praha: Pragma, 1998, str. 119. ISBN 80-7205-491-0.

navzájem vypomáhají. Propojením rovin dochází k spolehlivějšímu budování atmosféry, prohloubení řečeného vyobrazení a k zapojení motivů, na které slova nestačí. Symbol totiž dokáže dát další rozměr a význam i věcem, které nepovažujeme na první pohled nepovažujeme za komplexní.

Konvenčních symbolů dosáhneme stejným způsobem, jako se udržují mýtické příběhy živé: totiž opakováním. Také proto jsou symboly nedílnou součástí mýtu, často je totiž jejich vznik zapříčiněn samotnou mytologií. Vytvořený obraz, jenž je znovu a znovu opakován, zacyklen, se ustálí v myslích lidí a spojí se s určitou situací či slovem: tak vznikají podobnosti. Poté je můžeme libovolně zdůrazňovat a poukazovat na ně. Znaky obecně můžeme rozdělit na ikonické a na konotační. V prvním případě dochází k zjednodušení symbolu do ikony, která má neměnný charakter a vyvolává asociace na základě analogie⁷. Takovou funkci má i konotační symbol, rozpoznání však probíhá na abstraktnější rovině. Například holubice, bílá barva nebo zelená ratolest: to vše v nás vyvolává konotace míru. Pokud autor jeden z těchto symbolů užije v některé části příběhu, dosáhne tím podvědomého spojení čtenáře s pocitem klidu a bezpečí.

Díky symbolům můžeme abstrahovat a propojovat znaky za účelem manipulace. To ostatně dokazuje Roland Barthes nejen v *Mytologiích*⁸, ale i v *Rétorice obrazu*⁹. Tam předkládá reklamu na těstoviny Panzani a postupně ji rozebírá. Ačkoli mu jde o mýtické sdělení jednotlivých prvků, hlavními nástroji manipulace jsou symboly. Právě ty v nás probouzejí konkrétní konotace. Při pohledu na barevnou škálu se symbolický obsah barev spojí s italskou vlajkou, potraviny napůl vysypané ze síťové tašky jsou symbolem čerstvosti, zeleniny právě přinesené z nákupu a tak dále. Značka těstovin Panzani je tedy symbolem čerstvých surovin, italskosti a samozřejmě výborné chuti. Symboly mají velkou moc a i komiks je dovede šikovně využít.

Symbol tedy můžeme popsat jako poznávací znamení, znak, který zastupuje něco jiného (což je ostatně nejčastější a nejobecnější popis symbolu). V této práci předsta-

⁷ Tento popis v zásadě odpovídá triádě Charlese S. Peirce: ikon - index - symbol.

⁸ BARTHES, Roland. *Mytologie*. 1. vyd. v českém jazyce. Překlad Josef Fulka. Praha: Dokořán, 2004, 170 s. Bod. ISBN 80-865-6973-X. Kniha je rozdělena na dvě části: první tvoří eseje o současných projevech konzumní společnosti z let 1954 – 1956. V druhé části z těchto vyjádření populární kultury přímo vychází, provádí sémiologický rozbor její řeči a texty zasazuje do konkrétního teoretického rámce. Metoda, kterou předkládá při rozboru, má dekonstruovat či demystifikovat vyprázdňené produkty masové kultury (tedy její mýty a symboly), jež bez přemýšlení přijímáme.

⁹ BARTHES, Roland. *Rhetoric of images*. In BARTHES, Roland. *Image music text*. London: FontanaPress, 1977, 220 s., [8] s. obr. příl. ISBN 00-068-6135-0.

vuje v podstatě zkratku a zároveň prvek, který něco - nějaký určitý aspekt příběhu prohlubuje. Svou existencí zkracuje verbální rovinu: autor nemusí nic složitě popisovat, postavy nepotřebují zbytečně velký počet slov. Symbol zmenší jejich snažení do jediného objektu. Zároveň tím ale řečená slova povýší na zcela jinou úroveň, dokáže je prohloubit a vyvolat nejrůznější konotace. Při čtení tak dochází ke dvěma protichůdným procesům: symboly "spořít" verbální stránku komiksu a ve stejné chvíli prohlubují atmosféru, náladu vyprávění a sdělení postav.

1.3 Souvislost pojmů s komiksem

Proč je vůbec nutné se v souvislosti s komiksem zabývat mýtem a symbolem? Během četby různých komiksových knih jsem došla k závěru, že právě tyto figury jsou základními stavebními kameny tohoto média. Využívání těchto motivů nejspíš také zapříčinilo, že komiks se nadále bere jako něco mezi literaturou a výtvarným uměním s doprovodným verbálním popisem. Zatímco mýtus je formou literární a odkazuje nás na verbální rovinu, symbol podvědomě zařazujeme spíše pod vizuální (výtvarnou) stránku. Komiks, podobně jako umění obecně, vytváří a nabízí iluzi, vytržení z reality a jiný prostor. V řadě moderních obměn iluzorních tendencí stojí sice až za filmem a fotografií (tedy co týká věku), ale zároveň využívá, podobě jako film, nejelementárnější vyprávěcí figury. S filmem a fotografií ho také pojí nutnost přiznat jeho autonomii, které se mu zatím nedostává, podobně jako se jí dlouho dobu nedostávalo těmto médiím. Tyto "nové" žánry máme totiž tendence škatulkovat pod již existující umělecké obory, avšak ve skutečnosti je to svébytný druh umění. Při jeho analýze musíme uplatnit zcela jiná hodnotící kritéria než jaká používáme při analýze malby nebo fotografie, zkrátka jakéhokoli již existujícího druhu umění. Definiční nejasnost komiksu a jeho novost v kulturním prostředí má možná za následek to, že bychom jej primárně nespojovali zrovna s těmito pojmy. Na druhou, stranu při častějším čtení odhalíme, že komiks promlouvá téměř bez výjimky symbolickým jazykem (stejně jako mýtus). Mýtus i komiks také poskytují symbolu široké pole působnosti: tím, že ho používají mu dávají prostor pro interakci se čtenářem a sobě samým možnost obohacení o nové významy. Tyto tři prvky je tedy vhodné dávat do souvislostí především proto, že se navzájem využívají.

Jeden z nejdůležitějších sdílených prvků je opakování. Uvedla jsem, že mýtus je příběh, který donekonečna zacykluje a prezentuje vzory chování, ideály i negativní pří-

klady. Symbol se stává konvenčním tehdy, když se pomocí procesu opakování stane zapamatovatelným a širší část společnosti jej dokáže rozpoznat a spojit si jej s určitým významem. Komiks také využívá opakování, samozřejmě se jako první nabízí uvést fakt, že komiksové příběhy jsou často rozpracovány do sérií. Opakování spočívá v návratu k jednomu hrdinovi, jenž stále znovu vykonává skutky, které mají sloužit jako důkaz jeho zasloužené pozice ideálu. Druhá věc je, že i v opakování se skrývá moc a manipulační síla komiksu. Mýtus, symbol i komiks zacyklují shodné náměty a významy, z nichž se poté stávají obecně platné představy a konvence.

Příklad, který by mohl zároveň sloužit i jako jasnější vysvětlení, najdeme především v superhrdinském komiksu. Každý superhrdina je skládkou symbolů. Prvními a často zásadní symboly tvoří hrdinovo jméno (např. Flash - symbolizuje blesk a jeho neuvěřitelnou rychlost) a kostým. Ten pak zdobí logo a určité barvy (Superman: modrá a červená + velké S na hrudi, Batman: černá + symbol netopýra na žlutém poli). Logo musí barevně ladit s hrdinovým kostýmem a být vystižné, rozpoznatelné a jednoduché. Je tomu tak jednak z hlediska přenositelnosti a snadného kopírování, jednak proto, aby si jej čtenáři okamžitě zapamatovali a superhrdinu lehce identifikovali. Další doprovodné atributy potom jsou nejrůznější druhy vybavení, které s hrdinou máme dostatečně spojené (u Thora jeho kladivo, u Wonder Woman například laso pravdy) a také styl jeho promluvy. Toto vše se poté propojuje do symbolů moci, které pak čtenáři předávají předem konstruované poselství (proces tvorby se tak značně liší od beletrie, která málokdy vzniká za účelem specifického sdělení). Schéma příběhu u komiksu často vychází mytologických vyprávěních nebo se jimi inspiroje. O všech těchto tendencích budu v práci detailněji mluvit.



Obrázek 1: Ukázka loga superhrdinů: odshora zleva Superman, Green Lantern, Wonder Woman, Flash, Batman, Kapitán Amerika

Mýtus v současnosti představuje fikci, nepravdu. Ovšem mýty v moderní době stále existují. Eliade tvrdí, že „*je málo pravděpodobné, že by se nějaká společnost mohla zcela oprostít od mýtu, neboť základní rysy mytického chování - příkladný vzor, opakování, zrušení světského času a splynutí s prvotním časem - přinejmenším první dva z nich, jsou nerozlučně spjaty s každým lidským údělem.*“¹⁰ Dále zmiňuje, že stejnou úlohu, jakou měl mýtus v archaických společnostech, má dnes výchova, školství a didaktické vzdělání a výchova. Komiksy patří dle mého názoru také mezi moderní formy mytologie. Nesou v sobě soubor tradic, zvyků i vzorů chování, mění se pouze podoba vyprávění. Z ústního šíření se mýtus přetransformoval do písemné podoby a v současnosti představuje spojení dvou kódů: slova zůstala a doplnil je obraz. Funkce se však nemění, nadále předávají důležité poselství, které má ve společnosti zůstat a do určité míry se podílejí na jejím vzdělávání a výchově. Komiks používá ke komunikaci se čtenářem mytologickou a symbolickou řeč, již rozšířil o vizuální, přístupnější rovinu. To udělalo ze čtenáře zároveň i diváka a přineslo s sebou řadu dalších možností. Následné teoretické vymezení a analýza dokáže, že mytologická a symbolická rovina je v komiksu stále živá a upevní pozici tohoto média jako komplexní formy novodobé varianty mytologie.

¹⁰ ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. 1. vyd. Praha: Oikoymenh, 1998, str. 20. ISBN 80-86005-63-1.

2. Rozkol Východu a Západu

2.1 Odlišné výchozí koncepce

Před samotnou analýzou konkrétních komiksů a následnou komparací je třeba nejprve vymezit odlišné oblasti jejich původu. Kontext, ve kterém knihy vznikaly, má velký, téměř až rozhodující vliv na jejich typologii. V této práci proto založím charakteristiku komiksů také na odlišné místo geneze. Budu proti sobě stavět dvě oblasti: Východ a Západ. Obě tyto pojmy kulturních celků¹¹ mají totiž nazírání na svět natolik odlišné, že působí na veškeré aspekty života. Mají velmi specifickou mytologii, ideály a životní styl, což se projevuje samozřejmě i v literární a umělecké tvorbě, kam komiks jako žánr patří – tento fakt je proto silně patrný jak ve výrazové, tak v tématické stránce komiksových knih.

Pod oblastí Východu budu dále v práci rozumět Indii a Dálný Východ, tedy Čínu a hlavně Japonsko, na které se zaměřím především. Oblast Západu pak bude představovat Evropa a Amerika¹².

Kulturou můžeme podle Jurije Lotmana rozumět trvání textů (nebo kódu) v kolektivní paměti¹³. Důležité na tomto poznatku pro mou práci je, že kulturu chápeme právě jako společnou a sdílenou paměť: v ní se potom tvoří modely, jež v podstatě produkují její „věčnost“ a také dominantní pozice textových stop. Fungování kultury je závislé na pravidlech, které se ustalují v čase a se kterými se společnost může identifikovat. Často stojí na pevných normách a hodnotách, které se téměř neaktualizují – stačí, že byly jednou zformulované: společnost svou kulturu totiž orientuje na minulost. A právě texty jsou obvykle nositelé hodnot, jež se v civilizaci postupem času stabilizovaly. Komiksové knihy nejsou výjimkou. Naopak, právě pro jejich dostupnost širšímu publiku a srozumitelnost je důležité, aby v sobě hodnoty své kultury nesly. *Proto musíme komiksy zařadit mezi umělecké žánry a neodsouvat je za okraj zájmu.* Jak později ukáží, komik-

¹¹ Pod tímto termínem rozumím prozatímní celky, které jsou konstruované kulturně i politicky. Při procesu vytváření se dbá především na posilování rozdílů mezi nimi, na co největší kontrast - co jedna říše má, to druhé většinou chybí. Prvky, se kterými se setkáváme, potom chápeme jako "typičtější" pro konkrétní oblast.

¹² Americké komiksy, které budu zmiňovat, vznikly v Severní Americe, proto se omezím pouze na tuto oblast.

¹³ *Exotika: Výbor z prací Tartuské školy*. 1. vyd. Brno: Host, 2003, 36 - 58. ISBN 80-86055-99-X.

sové narativy prezentují velmi silně pravidla kultur, ve kterých vznikají, možná explicitněji než jiné žánry.

Co se týče otázky podobností a odlišností Východu a Západu, v angloamerickém prostředí tvoří představa těchto kultur především dva protikladné párové členy, které se vyvíjely zcela jiným směrem. Chápání Východu (neboli Orientu) stavíme většinou na absolutních rozdílnostech, na opozici „my“ a „oni“. Kromě tohoto založení na opozicích, na kterém staví své teorie například Joseph Campbell (kterým se ještě budu zabývat), existují i opačná pojetí.

Je totiž otázkou, nakolik je zažitá představa o protikladných oblastech platná. Edward W. Said ve své knize *Orientalismus*¹⁴ tvrdí, že evropské a americké myšlení o Orientu je pouze soubor specifických a vykonstruovaných představ, které jsou nám systematicky podsouvány. Zároveň takové představy a výroky podle něj slouží jako mocenské postupy, díky kterým Západ ovládá Orient jako zemi i obraz, který si vytváříme v mysli. *Orientalismus* jako rádooby vědeckou či akademickou disciplínu, jež pouze prosazuje autoritu nad Orientem, neuznává a negativně se proti ní vymezuje, protože podle něj není objektivní. Tato neobjektivita je bytostně dána: jedinec, který chápe sám sebe jako člena „dominantní“ společnosti (v tomto případě západní společnosti), nemůže neúčastně produkovat poznatky o jiné kultuře. Naopak svými tvrzeními vytváří a podporuje prázdné pojmy, které s realitou nemají nic společného. Vzniklé simulakrum Orientu, jež se v Evropě a Americe zažilo, není tedy pravdivá podoba každodennosti a charakterů lidí žijících v zemích Dálného Východu. Tato tvrzení vlastně spíše obraz Orientu deformují, než aby jej konstruktivně reprezentovala.

Především už samotný koncept Východu a Západu jako dvou binárních opozic, jež je masově přijímán, představuje pro Saida velký problém. Západ podle něj vytvořil obraz Orientu, který pomohl Evropu a Ameriku definovat – a to jako svůj opačný obraz. Pokud je Západ vyspělý, moderní, vzdělaný a pokrokový, automaticky z toho vyplývá, že Východ je samozřejmě opožděný a méněcenný. Toto černobílé rozdělení se jistě jeví problematicky a vyvolává otázku, jestli je tato opozice skutečně pravdivá. Otázka pravdy v prezentaci Orientu a orientálců však není podle Saida v tomto případě absolutně

¹⁴ SAID, Edward W. *Orientalismus: Západní koncepce Orientu*. 1. vyd. Praha, Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-921-5.

nutná. Schéma funguje, pokud tyto výroky zůstávají v našich myslích a pomáhají na základě kontrastu utvrzovat kladné sebepojetí Západu.

Said dochází k tomu, že právě toto dělení říší a zkreslující reprezentace o odlišné kultuře vedou k rasismu a strachu z islámu. Ostatně předkládá i teorii, podle které odsuzování islámu v současnosti nahradilo antisemitismus – pejorativní stereotypy již nejsou spojovány s Židy, ale s Araby. I v dobrodružných komiksech, románech či amerických filmech se často setkáme s Arabem jako exotickým, nemorálním protivníkem kladného (jistěže západního) hrdiny¹⁵. Opačný příklad tvoří například Tarzan – příběh dítěte, které vyrostlo v džungli, ale díky svému lidskému původu přesto vládne všem jejím zvířecím obyvatelům.

Roli hraje i silný politicky orientovaný podtext takových prohlášení a takto konstruovaných obrazů. Obavy ze „zaostalého a nebezpečného“ Východu napomáhají tomu, že západní státy souhlasí s kolonizačními plány, jejichž nezvratným důkazem je například nedávné jednání Spojených států¹⁶. Kolonizace a politické strategie jsou také spojeny s převzetím kontroly nad surovinami, kterými Evropa ani Amerika nedisponují a tedy se zbavením se této závislosti. Ovládnutí a „polidštění“ nebo spíše „pozápadnění“ muslimů se tedy jeví jako nutnost, protože až pak je budeme schopni vnímat na stejné úrovni, přijmout je a již v nich nadále nespátřovat zlo.

Pokud však podlehneme tomuto „parcelování“ světa na různé oblasti a celky, vytváříme „imaginativní zeměpis“¹⁷. Výsledné rozdělení zemí (i s jejich obyvateli) se pak neutralizuje a tyto země chápeme jako „jiné“, „cizí“ a vzbuzují v nás jistou paranoii, strach z neznámého. Said nepopírá mezi zeměmi Evropy a například Čínou nejruznější rozdílné rysy života, ale nesmíme je chápat jako nepřekročitelné: tyto rozdíly nejsou bezvýhradné nebo neměnné v čase.

¹⁵ Stereotypní představu zlého Araba využívá například blockbusterový film *Alladin* z roku 1992 od studia Disney.

¹⁶ Tímto mám na mysli dlouhodobou přítomnost vojáků armády USA na území určitých islámských států (například Afghánistánu) po teroristických útocích na WTC v New Yorku 11. září 2001. Tehdejší prezident George W. Bush vyhlásil válku mezinárodnímu terorismu, což mělo za následek invazi do Afghánistánu a „hon na teroristy“, mnohdy zcela mimo kontrolu úřadů a policistů. Kromě ochrany bezpečí výměnou za téměř nulové soukromí Američanů, došlo také k rozšíření představy, že každý muslim či Arab je teroristou.

¹⁷ SAID, Edward W. *Orientalismus: Západní koncepce Orientu*. 1. vyd. Praha, Litomyšl: Paseka, 2008, kapitola 1., str. 88. ISBN 978-80-7185-921-5.

Saidova kniha stojí na velmi subjektivních základech, ostatně sám autor je Palestinec, který v USA strávil většinu života a to jako příslušník kultury, která se v angloamerickém kontextu v podstatě odsuzuje. Možná právě proto jeho vymezení vůči orientalismu jako evropské vědě musí být velmi skeptické. Hlavní myšlenku knihy bych shrnula do tvrzení, že ačkoli odlišnosti mezi těmito dvěma prostory existují, nelze chápat Východ a Západ jako absolutní opaky, spíše jako oblasti, které k životu i kultuře přistupují rozdílně.

Na druhou stranu tyto rozdíly nelze opomíjet. Právě Joseph Campbell svou analýzu mýtu zakládal i v závislosti na kultuře, ve které jsou vyprávěny a tedy i na mnoha odlišnostech, jenž se s nimi pojí. Jeho teze do určité míry korespondovaly například se závěry Bernarda Fontenelleho, který tvrdil, že na určité úrovni kulturního vývoje dochází k zrodu totožných motivů¹⁸ – což podporuje teorii o univerzálních kořenech mýtů, které se pouze přizpůsobují různým oblastem. Stejně jako Fontenelle si i Campbell povšiml podobností mýtů nejen napříč kulturami, ale i časem. Jeho rozbor však nejen že rozdílnost kultur připouští, ale považuje je za velmi důležité. Přes společný základ jsou totiž mýty pozměňované různými prostředími. Odchylky Východu a Západu Campbell sleduje a popisuje v několika svých knihách, například v *Mýtech*¹⁹.

Tyto difference je důležité si uvědomovat i proto, že právě ony jsou reprezentací hodnot určité společnosti. Prostor příběhy tvoří a přetváří. Rozdíly v narrativech pak můžeme sledovat jako důkazy o kulturních hodnotách, společenských normách. Základní principy, na kterých jsou příběhy vystavěny, odhalují struktury jednotlivých společností. Vykreslení postav, prostředí nebo používání symbolů tvoří postupy, které se proměňují pod vlivem určité kultury.

Tyto postupy, které pak odlišně působí hlavně na koncept hrdiny komiksů Východu a Západu, lze shrnout do několika zásadních bodů, jež nyní popíši.

Velký rozdíl, který se zároveň projevuje jako dominantní, můžeme spatřit už v základním pohledu na jednotlivce. Sociální systém východních zemí je od doby bronzové v podstatě stejný i v současnosti. Toto pojetí člověka stojí na tom, že přání či soukromý život jednotlivce prakticky neexistují, což ale nebrání jeho vývinu do plnohod-

¹⁸ Jedná se o myšlenku z filosofického traktátu *Rozprava o původu bájí*, kde Fontenelle srovnává pohan- ské a biblické mýty a poukazuje na jejich paralely.

¹⁹ CAMPBELL, Joseph. *Mýty: Legendy dávných věků v našem denním životě*. Praha: Pragma, 1998. ISBN 80-7205-491-0.

notného a kvalitního osoby. Jedinec nemá vlastně žádnou vůli, vše je předurčeno jeho narozením a také zákony Kosmu. Subjektivní touhy se tedy poddávají většině a ustupují rituálům. Čína a Japonsko jsou příklady zemí, které se zaměřují na obsah – to znamená, že stojí na opozici „správně – špatně“²⁰. Takové kultury přímo neusilují o rozšíření, naopak spíše o uzavření se do sebe a oddělení se od všeho, co je proti ní. Za další rys můžeme považovat důrazné dbání na ritualizaci a uchování společenského pořádku v stávající podobě.

Význam rituálu je značný – podle Campbella „*dává podobu lidskému životu*“²¹. Má vliv na život člověka i jeho sociální aktivity. Například právě v Japonsku jsou rituály ve společnosti hluboko zakořeněny, ať už jde o dodnes trvající čajový rituál nebo třeba seppuku, rituální sebevraždu, která patří k samurajskému kodexu. Samurajové ji páchali, když padli do zajetí nebo jako gesto navrácení cti. Celý rituál začíná modlitbou, následuje složením haiku a končí proříznutím břicha. Dalším rituálem, který prezentuje téměř nulové rozhodování jedince, jsou hromadné sebevraždy. Ve starobylých civilizacích Orientu bylo samozřejmostí, že spolu s panovníkem se na věčnost odebere i celý jeho dvůr. Odmítnout nepřipadalo v úvahu, byla to otázka cti, stejně jako u samurajů. Přijmutím svého místa se člověk zcela poddal všem závazkům, které byly s jeho posláním ve společnosti spojeny.

Podobně byl v Indii chápán i rituál „sati“ – sebeupálení vdovy spolu s jejím mrtvým manželem. Během tohoto obřadu docházelo k naplnění sociální role ženy, od které se očekávalo, že bude svého manžela následovat kamkoli, i do života po smrti.

Rituál se tedy propojuje s sociální rolí i s fungováním celé společnosti. Je chápán jako základní návyk a prostředek pomáhající identifikaci. Povinnosti, které se odvíjejí od úkolu, který je jedinci přiřazen něčím Vyšším, než je on sám, se skládají právě z rituálů.

Život nebo smrt jednotlivce tedy nemají prakticky žádný význam, oproti věčnosti a chodu civilizace mají nulovou váhu. Východ totiž hledá absolutno mimo kategorie lidství. Vůle člověka byla spojena s místem jeho narození v sociálním žebříčku a s jeho posláním a rolí. Středem zájmu bylo udržet stávající a zavedený politický a společenský

²⁰ *Exotika: Výbor z prací Tartuské školy*. 1. vyd. Brno: Host, 2003, 36 - 58. ISBN 80-86055-99-X.

²¹ CAMPBELL, Joseph. *Mýty: Legendy dávných věků v našem denním životě*. Praha: Pragma, 1998. ISBN 80-7205-491-0.

řád, kterému byl člověk podroben a se kterým se měl ztotožnit. Toto chápání člověka dnes už není tak svazující, ale jisté motivy přetrvávají. Například právě ten, že každý člen společnosti si musí uvědomit, že odpovědnost za pokračování civilizace a její kultury leží na všech člancích řetězce. Zodpovědnost vůči většině je pořád velmi živá. V komiksech slouží za nejlepší příklad příběhy mapující život samurajů, kterým se později budu detailněji věnovat.

Pokud s tímto pojetím srovnáme postavení evropského či amerického jednotlivce, je na první pohled patrné, že proti sobě stojí dva téměř opačné pohledy na člověka a jeho místo ve společnosti. V životě Západu je dominantním rysem společnosti idea, že osud je spojen s naplněním našich životů – každý z nás má právo splnit si své tužby a přání. spokojené naplnění subjektivních požadavků je v podstatě jediný cíl našich životů.

S tímto konceptem se pojí silná individualizace a jistá míra sobeckosti a sociální izolace. Jako doklad tohoto faktu může posloužit například teorie G. C. Junga. Tento psychoanalytik tvrdí, že právě proces individuace je tím, pomocí čeho každý z nás dosáhne celistvosti. Individuace stojí naproti stádovosti: pomáhá nám stát se svobodnou bytostí a najít svůj osobní cíl života. Individualita se v jeho myšlení rovná dosáhnutí „bytostného já“²².

Jung také tvrdil, že neustále hrajeme určité sociální role. V této souvislosti používá termín *personae*, což můžeme přeložit jako „maska“. Chceme-li žít ve společnosti, jsme nuceni neustále nasazovat masky – a společnost to od nás vyžaduje. Tyto masky si však musíme uvědomovat a také je třeba vědět, kdy masky odložit. Je to vlastně kompromis mezi nitrem a vnějším světem – něco dáváme na odív a něco skrýváme. V této teorii lze pozorovat vliv Sigmunda Freuda, jenž tvrdil, že život v civilizaci nás nutí odložit základní pudy. Abychom mohli sociálně žít, nesmíme se chovat agresivně, musíme ovládnout sexuální pud a podobně. Takováto omezení člověka sice svazují, na druhou stranu mu dávají možnost rozvíjet se v rámci civilizace, která mu poté nabídne „náplast“ za to, čeho se musel vzdát.

Podřízení se většině v zájmu zachování společenského řádu má blízko ke klimatu Východu. Pro západní myšlení je na druhou stranu důležité sebe-formování pomocí vlastních závěrů, ke kterým se během života prostřednictvím zkušeností dobereme. Jen

²² JAFFÉ, Aniel. *Vzpomínky, sny, myšlenky C. G. Junga*. Brno: Atlantis, 1998. ISBN 80-7108-178-7.

to nás dovede k plnohodnotnosti, k úspěšnému postupu na další úroveň našeho vývoje, jenž trvá celý život.

V západní společnosti také můžeme vidět silný rozkol mezi člověkem, Bohem a přírodou. Odklon od víry je dán do jisté míry i oddělením institucí církve a státu, naopak na Východě jsou tyto dvě moci propojeny. V tomto prostředí navíc rozvrat nepřichází v úvahu: Bůh je přítomen v nitru každého člověka a zároveň člověka vytváří příroda, tudíž jedinec nemůže stát mimo tyto kategorie. Setkávání se s podobami víry, ale i s „nadpřirozenými“ jevy se v západní kultuře ukazuje jako problematické. Západ je spíše pragmatičtější, stojí více na nedůvěře k abstraktním/nevysvětlitelným věcem a kloní se k rozumu. Východ lze chápat jako intuitivnější a pokornější, se silnou důvěrou v něco, co lidi převyšuje.

Komiksové knihy můžeme chápat (stejně jako umění) jako určitý odraz společnosti. Rozdíly jsou dány společenským klimatem, geografickou vzdáleností, různým chápáním symbolů i kulturním vývojem. To vše působí na narativy, které se postupně přetváří – podobně jako se to děje u mýtů, kde se i stejný příběh různě proměňuje vzhledem k prostředí. Jednotlivá vyprávění pak bývají souhrnem hodnot konkrétní oblasti a podle toho je konstruováno i chování hrdiny, prostředí a podobně.

V další části kapitoly se proto pokusím na základě tezí popsaných výše vydělit zřetelnější motivy, které se projevují v komiksových knihách vzniklých buď na Východě, nebo na Západě.

Ačkoli se často projeví opozice Východ/Západ, nehodlám na tomto pojetí zakládat svou práci. Rozdílnosti mezi komiksy jsou důležité, protože jednotlivá díla představují práci charakteristickou pro specifický kontext. Podmiňovat však celkovou interpretaci pouze tomuto modelu by omezilo zkoumání na minimum. Namísto hledání automatických protikladů bych ráda ukázala rozdílnou kulturní sféru Východu a Západu a pokusila se najít i podobnosti. Pro výslednou analýzu pak bude mnohem větší a komplexnější prostor.

2.2 Evropské a americké komiksy

Svůj rozbor budu dále směřovat především k postavě jako k jednomu z hlavních prvků vyprávění. Mechanismus narace očekává souběžný výskyt několika složek, mezi

kteřé patří samozřejmě i postava – projevuje se jako hybatel děje. Na postavy lze aplikovat rysy z aktuálního světa a nabízí se velký prostor k tomu, aby byly „živou“ reprezentací hodnot určité civilizace. Podle jednání hlavního hrdiny můžeme do určité míry usuzovat působení kulturního kontextu a žebříček hodnot²³.

V souvislosti se Západem se v literatuře a komiksu obecně lépe daří postavám, které čtenář vnímá jako „reálné“. Rozhodně to neznamena, že nemůžou mít nadpřirozené schopnosti nebo přímo pocházet z pověstí a bájí – naopak, tento jev je vcelku častý. Velmi důležité ale je, aby v sobě měli určitou míru lidskosti, aby se i bozi či superhrdinové jako lidé chovali – aby občas udělali chybu nebo něco sobeckého. K takovým hrdinům máme bližší vztah než k očividným textovým konstruktům, které si těžko přenášíme do aktuálního světa. Nedá se říci, že by čtenáři přímo odmítali nadpřirozeno, ale vyžadují určité zlidštění veškerého „duchovna“. V komiksu se s tímto setkáme například u knih *Preacher – Kazatel*²⁴ nebo *Sandman*²⁵, které budu později detailněji analyzovat.

I v případě sci-fi nebo fantasy literatury se toto pravidlo ukazuje jako platné. Například Geralt z knihy *Zaklínač* Andreje Sapkowského je sice mutant, ale narodil se jako člověk, proto má schopnost balancovat mezi světem lidí a nadpřirozených bytostí. Má přátele v obou táborech a dokáže „lidskému“ čtenáři vysvětlit charakter či chování elfů, dryád nebo druidů. I přes své rozsáhlé schopnosti v boji, intelekt i morální kodex, kterým běžného čtenáře převyšuje, na druhou stranu má mnoho chyb, které jej dělají bližším. Například vztek, neschopnost kompromisů či citový odstup a chlad.

Tento posun je výsledkem kulturního vývoje, kdy se hrdinové i superhrdinové začali opakovat a jejich jednání se stávalo místy až nudné. Od 70. let se proto stále dominantněji prosazuje tendence, která má hlavní postavy degradovat na stejnou úroveň, na které stojí obyčejní lidé. Postupem času se hrdinové stávají dokonce horšími. Komiksy

²³ Pokud se podíváme například na postavy superhrdinů ze 30. - 50. let 20. století, snadno rozpoznáme, na čem postavám záleželo a co tedy chtěli autoři přenést i na čtenáře. Superhrdina se například zastával slabších, přistupoval k lidem stejně bez ohledu na výši majetku či barvu pleti. Nejdůležitější pro ně byla čest, spravedlnost a dobro. Peníze jsou prezentovány jako věc, která poskytuje širokou škálu možností, ale pravé štěstí nikdy nepřinese.

²⁴ ENNIS, Garth. *Preacher - Kazatel*, knihy 1 - 9. BB/art, Praha, vydáváno v letech 2004 - 2012.

²⁵ GAIMAN, Niel. *Sandman*, knihy 1 - 10. CREW, Praha, vydáváno v letech 2002 - 2012.

jako *Návrat Temného rytíře* nebo knihy Alana Moorea²⁶ jsou toho nejlepším důkazem. Tyto strategie byly čtenáři vyžadovány, tudíž v 80. letech byli hrdinové často zkažení, nejednoznační ohledně otázky dobra a zla, dokonce násilní – a celkově komplexnější s větším prostorem k „manévrování“. Na druhou stranu to znamená absolutní odklon od jakékoli naivity v komiksovém světě. V současnosti tato tendence vrcholí - komiksové knihy vše odkryjí, vysvětlí, neponechávají si žádnou snovost, naopak směřují k důkladnější nápodobě reality. Zlom v 70. a 80. letech tak lze chápat jako úsvit nových (super)hrdinů, celkovou změnu v modelu vyprávění a jeho tvorby²⁷.

Prvek zlidštění se projevuje i v zasazením do prostředí – s postavami, které se pohybují ve čtenáři známé situaci, se lépe ztotožňuje. Postavy do jisté míry naznačují či dokonce tvoří prostředí, to se jim přizpůsobuje, koresponduje s nimi. Proto se mnohdy setkáme s vytrhnutím „vyšších sil“ z jejich neobyčejné atmosféry (například z Ráje či Pekla nebo životě po smrti) a s jejich umístěním do světa lidí, což je může posílit (jako třeba Erika z *Vrány*²⁸) nebo naopak oslabit (například andělé z *Kazatele*). Svět komiksových postav je obvykle obyčejný, každodenní. Panují v něm zákony fyziky i času. Pokud se děj odehrává v nějakém jiném prostředí než je svět lidí, například jako je to v komiksu *Sandman*, často jsou komiksové knihy doplněny o průstřihy z lidského prostředí nebo koncipovány tak, aby se tam čtenář „našel“, aby mu porozuměl. Nadpřirozený svět musí obsahovat něco z toho přirozeného, aby distance nebyla příliš velká. V komiksech jako je *Vrána* nebo *Kazatel* pak dochází k absolutnímu propojení těchto dvou prostorů. Každý z nich je stavěn odlišně, ale spojnicí zůstává něco „vyššího“, které se objeví v obyčejném světě a je nuceno se v něm pohybovat a jednat.

V komiksech z angloamerické oblasti se tedy často setkáme s nadpřirozenem, mytologickými bytostmi či bohy. Avšak opakovaně můžeme pozorovat, že pokud dojde k tomuto styku lidského s neobyčejným a nadpozemským, většinou vše doprovází nedůvěra. Postavy s tímto jevem konfrontované si zachovávají zdravý rozum, odstup a pokoušejí se vše rozumově vysvětlit. Nevíra v nadpřirozené síly a degradace, tendence

²⁶ Mezi takové komiksy patří například *Kameňák* s Batmanem v hlavní roli, *Co se stalo s mužem zítřka?* ve kterém figuruje Superman, *Watchmen* nebo *Ztracené dívky*. Ve všech dílech je patrná pokleslost a problematizace hrdinů oproti předchozím létům.

²⁷ Tomuto vývoji se budu detailněji věnovat v další kapitole.

²⁸ O'BAAR, James. *Vrána*. 3. vyd. Praha: Comics Centrum, 2008. ISBN 978-80-86839-24-0.

tyto „vyšší síly“ ponížít, je zcela běžná. Odkazuje to na obecnou potřebu hledat lidský faktor, na racionalismus, který je v nás zakořeněný - na rozumové založení Západu.

Komiks, který tomuto konceptu odpovídá beze zbytku, jsou *Mýty*²⁹, v originále *Fables*. V České republice vychází od roku 2008 a patří mezi nejúspěšnější komiksové série současnosti³⁰. Celý koncept stojí na dění ve čtvrti v New Yorku, která je obývaná pohádkovými bytostmi – emigranty z pohádkového světa, jež žijí utajeně mezi lidmi. Příběh se odvíjí od chvíle, kdy začíná vyšetřování vraždy Šípkové Růženky, která – jak se píše na obalu knihy – „v rozporu s pohádkami... nežila šťastně až do smrti“³¹. Degradace postav z dětských knížek je zde zcela dokonána. Nadpřirození hrdinové jsou začleněny do světa lidí - například Zlý Vlk nyní dělá policejního komisaře, ačkoli má stále problémy s alkoholem. Tato kniha je typickým příkladem popkulturní recyklace starých námětů a zároveň odpovídá nárokům současných angloamerických čtenářů, kteří pohádkám odrostli a totéž čekají i od svých dětských hrdinů.

Jak je vidět nejen na tomto komiksu, západní scénáristé se celkově staví otevřeněji k zobrazování sexu a násilí. Komiksy jsou z velké části vystavěny na akci, masakrech a míra dialogičnosti stále klesá. Autocenzura zde téměř neexistuje: ať už se jedná o milostné nebo násilné scény, nahotu či krev, vše je dotažené do detailu a nic není tabu. Agrese a sex značí také něco, co funguje nejen u lidí, ale i u andělů a démonů, a co patří k smrtelníkovi stejně jako k nadpozemské bytosti. V západních komiksech naopak cenzura stále bdí nad tím, aby nebyla zobrazována nahá těla. Také motiv podlehnutí svým slabostem (jako třeba chtíči) fungující stejně u člověka i nadpřirozené bytosti se zdá velmi nepravděpodobný.

Dalším typickým rysem komiksů je, že hrdinové se vyznačují jako rebelové, kteří nemají žádný respekt k autoritám. Buď je donutily okolnosti nebo se samy považují za nejvyšší článek společenského řetězce, ať už právem nebo ne. Opět je to aspekt, který je přenášen z reálného světa – obdivování rebelů a lidí, kteří jsou proti většině, těmi, již toho nejsou schopni a o podobné rozhodnosti jen sní. Zde si můžeme povšimnout zají-

²⁹ V České republice vyšly zatím čtyři díly: *Legendy z Exilu*, *Farma zvířat*, *Láska jako z pohádky a Pochod dřevěných vojáků*. Pátý díl je připraven na květen 2014. Všechny knihy napsal Bill Willingham a u nás vyšly pod nakladatelstvím CREW.

³⁰ Tak to alespoň uvádí na svých stránkách vydavatelství CREW: <http://www.crew.cz/vydali-jsme-detail.php?id=266&pro=d>

³¹ WILLINGHAM, Bill. *Mýty 01: Legendy z exilu*. 1. vyd. Praha: Netopejr/CREW, 2008. ISBN 978-80-87044-14-8.

mavého efektu – ačkoli čtenáři vyžadují neustálou degradaci hrdinů a chtějí je mít na stejné úrovni, jakou zastávají oni sami, přesto se komisky vyznačují jistou mírou pohádkovosti. Lze je chápat jako „obrázkové“ čtení pro dospělé, kde nenajdeme cenzuru, přesto se k nim uchylujeme jako k něčemu, co nás přenesení do fantastického světa.

Obdiv k rebelantství jde ruku v ruce s faktem, že hrdinou může být v tomto prostředí v podstatě každý. Znovu jde o určitý sen přenesený z aktuálního světa a to ten, že mohou být čímkoli, samozřejmě ve smyslu něčeho „lepšího“. Není důležité předurčení, ani morální zásady člověka – spíše jde o to, být schopný a ve svou výjimečnost opravdu věřit. Hrdinové v komiksech také proto téměř vždy dosáhnou svého cíle navzdory všem a všemu, co se jim v něm pokouší zabránit. Zasažení do světa, který je blízký aktuálnímu, tomuto konceptu nahrává a vytváří ideu hrdinů každodennosti.

Jak je tedy vidět, angloamerický kulturní kontext silně působí na tvorbu komiksů, které automaticky vychází vstříc poptávce. Hodnoty, jež se v nich objevují, jsou hodnotami západního světa a jeho pojetí jedince.

2.3 Japonský komiks: manga

Jak už jsem uvedla, Japonsko patří mezi země, kde je kultura zaměřená na obsah spíše než na výraz (jak jsou orientovány například země Evropy). Takové oblasti jsou uzavřené nejen vůči angloamerickému prostředí, ale i vůči sobě navzájem. Každá země má svou mytologii, životní návyky i pravidla. Ačkoli nejsou tak silně propojené jako evropské státy, určité kulturní normy přesto mají společné. Ve své práci se budu zabývat japonskými komiksy, tudíž se soustředím především na toto prostředí a s ním spojené motivy.

Japonský styl kresby se označuje slovem „manga“. Toto slovo poprvé použil Santó Kjóden ve svém díle *Šidži no jukikai* na přelomu 18. a 19. století. Můžeme jej přeložit jako „komické obrázky“, dnes se však manga používá ve smyslu označení druhu komiksu spjatého s určitým stylem a zónou používání.

Stejně jako v americkém a evropském prostředí, i v Japonsku byly komiksy dlouhou dobu považovány za žánr určený pouze dětem. Ke změně tohoto paradigmatu začalo docházet v 60. letech, kdy se objevil větší zájem o tvorbu komiksů, které by byly určeny dospělým čtenářům. Okruh umělců okolo hnutí gekika usiloval o začlenění sociál-

ních témat do komiksového univerza a jeho realistické zobrazení, což byly postupy odkloněné od běžné karikaturistické vizáže postav a od spíše zábavných, bezstarostných námětů. Autoři jako Jošiharu Cuge či Takao Saitó byli pro vývoj japonské „dospělé“ mangy zásadní, avšak problém byl, že tvořili spíše malou skupinu na okraji zájmu.

Změna přišla až s tzv. „temným obdobím“ Osamu Tezuky. Tezuka je dodnes nazýván „bohem mangy“ – byl nejžřetelnějším tvůrcem mangy 20. století (vytvořil přes 700 titulů mangy) a jeho obliba u čtenářů byla enormní. Tvořil především příběhy pro děti a dospívající, nenáročné, zábavné a veselé. V jeho díle však můžeme najít několik prvků, které stále silněji vystupovaly do popředí a které naznačují komplikovanější podtext. Lze je souhrnně pojmenovat jako problematizace lidské existence. Tezuka se zabýval postavením člověka v roli pána tvorstva a někoho, kdo má bezvýhradné právo rozhodovat. Chtěl však dokázat, že toto samozvané postavení nezaručuje správnost jeho voleb. Zobrazoval proto důsledky špatných lidských rozhodnutí: války, nerovnosti mezi lidmi a jako nebezpečný element viděl také příliš rychlý technický pokrok, který je možné zneužít jako zbraň. Tezuka byl silně ovlivněn buddhismem a ve svých komiksech často zdůrazňoval společné paralely mezi člověkem a zvířetem, stejnou spravedlnost pro všechny a podobně. Takové tendence ostatně přetrvaly až dodnes, jak můžeme vidět například u filmů, které tvoří Hajao Mijazaki³².

Ke konci 60. let se Tezuka přiblížil tvorbě hnutí gekika z několika důvodů. Jednak to byl fakt, že sám zažíval těžkou životní situaci (jeho anime studio procházelo velkou krizí), tudíž jeho zájem o vážnější témata rostl. K tomu prozkoumat vznikající nový styl ho samozřejmě vedla i profesionální zájem, nutnost zůstat zběhlý a znalý v současných komiksových trendech. Jeho příběhy najednou „dospěly“ a začaly pracovat s motivem erotiky, sociální (i rodinnou) neukotveností nebo s motivem obav z nelítostné budoucnosti. V příbězích jako *Ajako*, *Proměna člověka* nebo *Apollova píseň* Tezuka zcela opouští své původní tradičně dětské zobrazení postav a směřuje k realismu, nastoluje úzkostnou atmosféru a rozehrává psychologickou hru uvnitř nešťastných hrdinů. Tezukova obliba pak zaručila, že i „dospělá“ manga se dostala do mainstreamového prostředí a získala větší okruh čtenářů. I tento vývoj měl za následek

³² Jde o filmy jako například *Cesta do fantazie* (2001) nebo *Princezna Mononoke* (1997), kde je tento trend nejžřetelnější. V *Mononoke* se setkávají ve válce obyvatelé lesa, kteří symbolizují tradici, spravedlnost a jakousi „čistotu“ s lidmi, kteří jsou díky svému technickému zázemí mnohem silnější. Zranitelnost lesa a jeho populace představuje zranitelnost přírody kolem nás, na kterou stále častěji zapomínáme.

to, že manga je v současnosti pevnou součástí života - narozdíl od západních komiksů, které stojí v našem prostředí stále trochu na okraji dění. Mangy jsou tvořeny pro děti, dospívající, dospělé i důchodce, podle zájmů a orientace všech sociálních skupin, samozřejmě také všech žánrů, od komediálních knih po vážné grafické romány. Žánrová škála je neuvěřitelně široká. Manga je vždy odlišně tvořena pro muže a ženy - od dospívání po starší střední věk. Jsou také (narozdíl od českého prostředí) mnohem lépe k sehnání a i reklama funguje na zcela jiné úrovni.

Pokud se podíváme na mangu z formální stránky, největším rozdílem je rozhodně způsob čtení: zprava doleva. Listuje se jimi navíc odzadu dopředu. Tento způsob čtení je pro mangu typický. Japonští autoři se proto místy jeví jako kreativnější co do řazení panelů. Je to ale spíše otázka doby – dnešní angloamerické komiksy už zdaleka nemají jednotný tvar panelů, který měli ve 30. nebo 40. letech. Rozdíl můžeme namísto toho pocítit ve sledu: panely v manga knihách jsou skládané pro rychlé čtení obrazů. Nejde přímo o nezvyklost tvaru nebo invenci, ale o vyvolání žádaného tempa pročitání. Samozřejmě mnoho prvků příběhu i formy závisí na žánru mangy, ale obecně bych je definovala jako rychlejší než angloamerické komiksy. Zejména při bojových scénách se příběh dynamizuje, pohledy se otáčejí a střídají na první pohled až chaoticky. U komiksů vzniklých například v Americe, se při akci také často setkáme s rychlým sledem různých pohledů, ale vždy jsou zaměřené na hrdinu. V mangách jde spíše o boj, ne o postavy samotné. Západní komiksy jsou úspornější co do počtu panelů, zatímco manga každou situaci rozkresluje. Ačkoli se podvědomě čte rychleji, paradoxně si bere více času na vykreslení toho, jak se co stalo. Časová struktura je v mangách velmi specifická.

Dalším dominantní znakem je zcela normovaná podoba postav. Vizualita hrdinů stojí na jednotném modelu: vytáhlá postava, velké oči, jemné rysy ve tváři a účes, který je především u ženských postav často složitý, ale přesto drží tvar ve všech situacích, i ve smrtelném nebezpečí. Hrdinové mají často až dětské ztvárnění, připadají čtenáři křehcí a zranitelní. Jednotlivé postavy se od sebe sice odlišují, ale tyto shodné znaky najdeme téměř u všech. Znamená to, že čím je postava důležitější a zásadnější, tím zvláštnější rysy nese. Například Kjóko³³ zcela odpovídá modelu, který jsem popsala: je to křehká,

³³ Hlavní hrdinka mangy *Případy Kjóko Karasumy*. HIROI Ódži a Júsuke KOZAKI: *Případy Kjóko Karasumy*, knihy 1 - 5. ZonerPress, Praha, vydávaná od roku 2010.

drobná a okatá dívka. I u *Lighta*³⁴ najdeme mnoho těchto znaků – velké oči, stále stejný účes, neuvěřitelně dlouhou postavu, která budí dojem, že se musí každou chvíli zlomit. Navíc je neustále zachmuřený, odcizený okolí a něčím zvláštní, tajemný. Na druhou stranu, jeho otec vypadá zcela normálně a obyčejně: jeho podoba odpovídá práci, kterou dělá, i jeho charakteru. Můžeme tak říci, že vizuální stránka hrdiny koresponduje s jeho povahou i místem v příběhu a to mnohem silněji než u angloamerických komiksů.

Pokud bychom chtěli porovnávat míru dialogičnosti v manze a v angloamerickém komiksu, stáli bychom před vcelku složitým úkolem. Na jedné straně stojí východní komiksy, kde příběh často stojí na akci a textu je spíše méně – avšak v materiálu, který budu analyzovat, se často příběh odvíjí od vysvětlování kontextu a vypravování příběhů. A na straně druhé jsou západní komiksy, které jsou často stavěny na skoro stejném modelu. Knihy, kterými se tato práce bude zabývat, mají míru výskytu textu podobnou. V mangách se ale vyskytují častěji slova onomatopoická, jako jsou citoslovce či napodobeniny zvuků.

Obsahovou stránku mangy nelze postavit do opozice k motivům opakujícím se v komiksech Evropy a Ameriky. Prvky, které se ukazují jako důležité, pouze svědčí o zcela jiné stavbě kultury a jiných hodnotách. Jak už jsem uvedla, analýza komiksů nám dopomůže přiblížit se společnosti samotné i roli mýtů a symbolů v ní.

Jako tři hlavní znaky, které se projevují v mangách (tedy v těch, kterými se v práci zabývám), bych uvedla tradici, čest a úctu. Všechny tři prvky jsou vštěpovány výchovou i společenským klimatem, obecně tedy silnou vírou v zavedený řád a snahou o jeho uchování.

Tradice Japonska stojí na pevných pravidlech, které téměř nepodléhají jakékoli aktualizaci. Už jsem zmínila, že podle teorie Jurije Lotmana, patří tato země do uzavřených kultur. Tradice proto hraje velmi významnou roli – připomíná lidem jejich kořeny a důležité aspekty života, pomáhá také stávajícímu (a ozkoušenému) řádu v udržení. Tradice má silné vazby k rituálu: tvoří dvě stránky kultury, jež se navzájem udržují živé. Hrdinové ve svém jednání z tradice přímo vychází – především je to vidět na komiksech, které vyprávějí příběhy samurajů. Pokud srovnáme mangu *Usagi Yojimbo*³⁵ (která

³⁴ Hlavní hrdina mangy *Death Note – Zápisník smrti*. OBATA, Takeši a Hiraku no GO, *Death Note – Zápisník smrti*, knihy 1 - 9, CREW, Praha, vydáváno od roku 2011.

³⁵ SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo*, knihy 1 - 20. CREW, Praha, vydáváno od roku 2005.

se odehrává ve středověkém Japonsku) a *Plačící drak*³⁶ (což je současný komiks), najdeme jen pár odlišností. Jednání, hodnoty i myšlení postav jsou v podstatě stejné. Důvodem je právě tradice jakožto soubor ozkoušených a platných pravidel, podle kterých se hrdinové chovají a které dodržují.

Vlastnost, která se jeví pro hrdiny mangy jako velmi důležitá, je **čest**. Smysl pro čestné jednání tvoří základní stavební kámen kladných i záporných postav. Hrdinové nikdy nesmějí ztratit svou čest a i když jsou téměř na dně, čest si snaží stále udržet (můžeme to vidět například v příbězích Usagiho). Zajímavé je, že i antihrdinové mají svou čest. Na rozdíl od angloamerického prostředí nejsou opozicí hrdiny, který představuje soubor těch „správných“ vlastností. V manze se často setkáme s tím, že hrdina i „pádouch“ vyznávají stejné hodnoty či abych byla přesnější mají stejný cíl, každý z nich si ale vybírá jinou cestu, kterou se k němu chce dostat.

Podobně jako v komiksech Evropy a Ameriky se nadpřirozeno promítá do prostředí reality. Avšak v manze je přijímáno kladně a chápáno jako nedílná součást každodenního světa. To ukazuje na zakořeněnou **úctu** k mytologii (i k autoritám obecně). Proto je vnímání nadpřirozena zcela jiné. Legendy a mýty jsou ve společnosti důležitým prvkem – mají mnohem silnější roli než na Západě. Lidé si tyto příběhy neustále opakuji a mají je na mysli, představují pro ně vzorce chování. Navíc jsou si vědomi síly i nebezpečnosti bytostí z jiného světa. Neusilují o jejich ovládnutí či degradaci. Hrdinové se naopak snaží naklonit si bohy, vyšší síly a dodržovat rituály, protože to chápou jako polovinu svého úspěchu. Pozice božstev (či bytostí, které člověku pomáhají a opatrují jej) se jeví jako neotřesitelná. Démony je sice možné porazit, ale rozhodně není možné, aby je přemohl kdokoli.

Tím se dostáváme k velkému rozdílu oproti Západu: hrdinou se nemůže stát kdokoli, funguje zde silná míra předurčení. Svou pozici lze opustit, jen pokud je hrdina opravdu vyvolený k vyšším věcem. Mravní kodex v mangách představuje silný motiv, je jedním z předpokladů zrodu hrdiny, na druhou stranu si jej v sobě nese většina společnosti. V kontextu angloamerických komiksů si smysl pro spravedlnost, zásadovost a podobné vlastnosti spojujeme se žánrem superhrdinů. Avšak i v něm v současnosti pozorujeme snahu o zlidštění hrdiny, přiblížení jej k obyčejným lidem. V mangách nejsou

³⁶ KOIKE Kazuo a Rjóči Ikegami. *Crying Freeman - Plačící drak*, knihy 1 - 5. CREW, Praha, vydáváno 2011 - 2013.

superschopnosti nutností, ale spíše samozřejmostí. Hrdina si uvědomuje svůj potenciál. Vysloužení odměny či úspěšné splnění úkolu tedy stojí na mravním hrdinovi, který chová úctu k vyšším silám – avšak ne slepě, ale protože si je vědom i svých nedostatků. Pokora a čest nejsou pro hrdiny v mangách prázdny pojmy, ale důležitými prvky, které dovedou člověka k tomu, aby byl lepší a silnější. Věří, že každý život má svou cenu, nejspíše i proto se komiksoví samurajové řídí heslem „moudřejší ustoupí“ a netrvají na krveprolití za každou cenu.

Manga hrdinové jsou tedy silní, mravní a zároveň pokorní, znající svá slabá místa. Právě pokora a skromnost jsou vlastnosti, které je odlišují od hrdiny z angloamerických komiksů. Oba typy hrdinů pojí silná víra v sebe sama: avšak v západních komiksech je často téměř neotřesitelná, zatímco ve východních znázorňuje přijetí sebe sama i s chybami. Proto se také u západního hrdiny setkáme častěji s jakýmsi „kolapsem“ ve chvíli, kdy se dlouho potlačovaná slabost dostane na povrch.

2.4 Společné motivy

Společných prvků není mnoho, ale dva z nich bych ráda zmínila. Prvním z nich je láska, jakkoliv se toto tvrzení jeví jako klišé. Ve všech komiksech se láska objevuje, ve většině z nich je její role velmi důležitá. V západních komiksových knihách láska symbolizuje něco, co postavy motivuje, pohání (jako je vidět v *Mausovi* nebo *Kazateli*), pro co jsou ochotni zemřít (což můžeme vidět ve *Vráně*). V mangách je láska problematičtější. Je to hlavně tím, že hrdinům brání v naplnění vztahu jejich poslání nebo propast mezi postavením – někdy se jedná o kombinaci obou námětů. Ačkoli je láska neúspěšná, přesto funguje jako motivace: posílí totiž hrdinu (což můžeme vidět v jednom z příběhů *Usagiho Yojimba* v sešitu *Daisho*). A i pokud je naplněna, znamená pro hrdinu téměř vše, přesto není důvodem, aby opustil svůj úkol (jako je to v *Plačícím draku*).

To je dalším společným motivem: absolvování „křížové výpravy“ či přesněji poslání hrdiny. Komiksový narativ vypráví o hrdinově životní cestě, na kterou byl hrdina vyslán nebo si ji vybral sám, byl předurčen nebo donucen – v určitém bodě však vezme tuto misi za svou. V tu chvíli příběhu je zřejmé, že hrdina z této výpravy neuhne. To, co se na Západu a Východu liší, je motivace postav. V mangách je životní cesta předurčena zákony Kosmu. Hrdina samozřejmě může ledacos ovlivnit, ale jeho poslání je zkrátka dané. I když si cestu vybere sám (opět Usagi) nebo mu jeho budoucnost spadne do klína

(jako Lightovi v *Death note*), věří, že mu tento život někdo předurčil. V západních komiksech je dosažení cíle motivováno subjektivní touhou. Hrdina se dostane do bodu, kdy něco ztratí, něco se mu stane nebo něco nalezne, zkrátka zasáhne do jeho života nějaký podstatný zlom. Svoje poslání vidí pak třeba v pomstě (jako Eric z *Vrány*) nebo v navrácení věcí do stavu, v jakém byly před velkou změnou (jako Jesse z *Kazatele*).

2.5 Shrnutí

Nyní bych ráda ještě jednou shrnula motivy, které jsem v této kapitole popsala. Několikrát jsem zmínila, že nechci stavět prvky vyprávění do binární opozice, proto se budu snažit je spíše porovnávat.

Motivy západních komiksů

- **„Reálné postavy“**

Přenositelnost hrdinů do aktuálního světa →
snadnější ztotožnění postavy a čtenáře

- **Degradace nadpřirozena**

„Vyšší síly“ jsou sesazeny na nižší a ovladatelné, dochází téměř k ignoraci

- **Zlidštění**

Souvisí s degradací nadpřirozena → tato tendence má za cíl dostat obyčejné a neobyčejné síly a stvoření na stejnou úroveň

- **Víra ve vlastní výjimečnost**

O osudu nerozhoduje nikdo jiný, než hrdina sám, jde jen o to být schopný a věřit v sebe.

- **Hrdinou se může stát každý**

Souvisí s vírou v sama sebe - předurčenost neexistuje, o tom, zda úkol vykoná, rozhoduje opět jen hrdina.

- **Nerespektování autorit**

Nedůvěra k „vyšším silám“ lze přenést na nulový respekt k čemukoli nad hrdinou. Všichni jsou si rovni

Motivy východních komiksů

- **Textové konstrukty**

Nezáleží na tom, nakolik je postava uvěřitelná, nemusí být vůbec lidskému světu blízká

- **Úcta k nadpřirozenu**

Úcta a uvědomění si mocnějších sil se objevuje jako nutná vlastnost hrdiny. Neobyčejné bytosti jsou přijímány a chápány jako součást každodennosti

- **Tradice**

Víra v zavedený řád, který hrdina chápe jako správný a své jednání mu podmiňuje

- **Čest**

Hrdinové ale i antihrdinové pokládají za důležité si čest zachovat. Zvláště v příbězích samurajů je to jeden z nejdůležitějších motivů vyprávění, od kterého se odvíjí další příběhy.

- **Předurčenost**

Každý jedinec zná své místo ve společnosti. Pokud dosáhne vyšších cílů, než ostatní, přisuzuje to jako zásah Osud.

Sjednocující motivy

- Láska

Ačkoli je v různých oblastech jinak chápána a používána, jde snad o nejsilnější společný prvek příběhů. Hrdinu především stimuluje a dává mu důvod, proč se bránit nebo naopak bojovat.

- Životní cesta/poslání

Motivace hrdinů se na Východě a Západě liší, ale všichni podstupují určitou životní změnu, po které přichází cesta. Tento námět je rozhodně sjednocujícím s tématem cesty z mýtů, kdy hrdina musí vykonat určitou výpravu, aby navrátil věcem řád.

V těchto dvou oblastech tedy vidíme několik tendencí, které se prolínají, spojují i vylučují. Odlišnost kultur tedy nestojí na modelu binární opozice, ale různosti vnímání života a světa. Diference způsobené mnoha faktory, které jsem v této kapitole popsala, jenom dokazují, že příběhy jsou vystavěny působení určité civilizace a jejích hodnot. Proto jsou i komiksy ukázkou společenského klimatu a do velké míry mohou vypovídat o chápání symbolů a mýtů v daném prostředí.

Při praktické aplikaci na konkrétní komiksové narativy během analýzy ověřím fungování těchto teoretických závěrů.

3. Mytologie a komiks

3.1 Monomýtus a archetyp

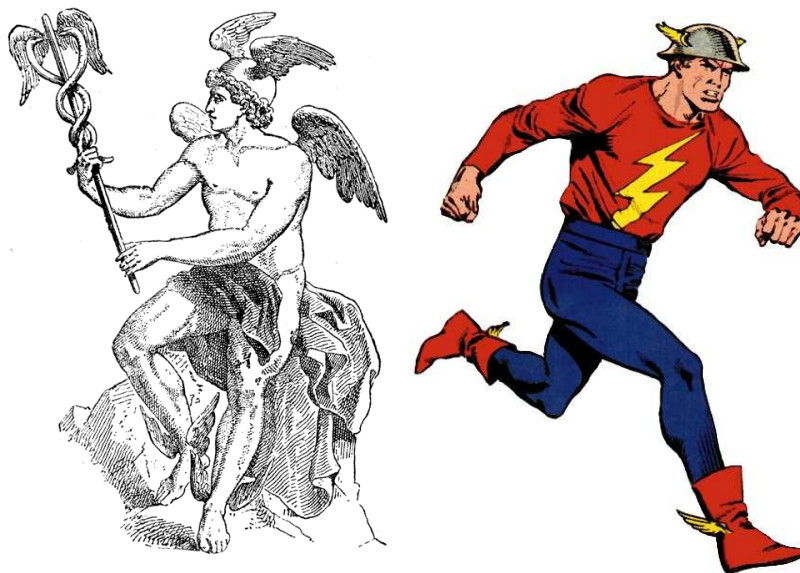
Komiksový příběh o Supermanovi je vlastně spojením a hlavně zmodernizovaným převyprávěním hned několika mýtů³⁷. Stejně jako Mojžíš byl zoufalou matkou uložen do vesmírného "košíku" a poslán do bezpečí před jistou smrtí. Stejně jako on také našel laskavé opatrovníky, kteří jej vychovali jako vlastního a podíleli se na jeho rozvoji v dobrého člověka. Mnoho aspektů života má společných i s Héraklem, antickým polobohem. Stejně jako on i Superman je nadčlověk: nesmírně silný, vytrvalý, nebojácny. Jejich původ také nese podobné rysy - Hérakles je potomek lidské ženy a boha Dia, tedy se alespoň částečně řadí mezi Bohy žijící na Olympu, v antickém "nebi". Supermanovo kryptonské jméno, Kal-El, v překladu z jeho mateřského jazyka znamená "dítě z hvězd". V hebrejštině *El* představuje zkratku pro *Elohiym*, což je ve Starém zákoně synonymum pro Boha, celé jméno bychom tedy mohli přeložit jako "hlas boží". Supermanův příchod symbolizuje příchod (dalšího a zároveň nového) Spasitele, který obyčejné smrtelníky dovede k lepším zítkům a bude se bít o jejich spokojenější životy. Toto vše odkazuje na Supermanovu výjimečnost, odlišnost od ostatních lidí a především na předurčenost. Superman se řadí mezi mnoho dalších postav v historii příběhů, které byly svým původem, životem a schopnostmi předurčeni ke konání velkých věcí ve velkých vyprávěních. Funkce Supermana je pokračovat v této linii a symbolizovat postavu hrdiny, který je "živou" připomínkou charakterových vlastností, jež by měli čtenáři znát.

Mýty jsou pro komiksové médium velmi důležité. Příklad Supermana se sám nabízí pro jeho rozšířenost, v současném diskurzu je však jen jedním z mnoha jemu podobných. Většina komiksových hrdinů se pojí k určité mytologii - vlastně lze říct, že v dnešní produkci superhrdinského komiksu představuje postava bez mýtické předlohy spíše výjimku. Bůh Thor z Marvel Comics vznikl podle vzoru stejného boha ze severské mytologie. Aquaman, syn Altantské princezny³⁸, přebírá pomyslný trojzubec od Krále moří Neptuna. Wonder Woman je královnou Amazonek, které měly v řecké my-

³⁷ Teze pro tento odstavec čerpány z: KAW, Nigel: *The Comicbook Superhero: Myth For Our Times*, 2005. Unimelb.edu.au. Dostupné z: http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-comicbook-superhero-myth-for-our-times-nigel-kaw/#_edn46 [cit. 2014-2-17].

³⁸ Aquaman je původem z království Atlantis.

tologii své pevné místo a přináší do dnešní doby řadu jejich pravidel a charakterových rysů. Flash, nejrychlejší člověk ve Vesmíru, je kombinací dvou antických bohů: Hermése a Merkura - oba dva byli pro svou rychlost ustanoveni posly bohů.



Obrázek 2: Hermés, Flash a jejich společné atributy - kulatý řecký klobouk petatsos s křídly a okřídlené boty - obojí symbolizuje rychlost hrdinů

Tímto způsobem bychom mohli pokračovat i dále. Důležité je si uvědomit, že superhrdinové ze Zlatého věku komiksu (30. - 40. léta 20. století) symbolizují *nová božstva*, avšak se základem převzatým z minulosti. Když se zamyslíme nad tímto přehledem, opět se dostáváme k myšlence filozofa Fontenella, kterou jsem zmínila v předchozí kapitole - totiž že všechny mýty mají společné kořeny a pouze se modifikují v různých prostorech a v čase. V této kapitole bych ráda detailně vykreslila blízký vztah mýtu a komiksu s přihlédnutím na vývoj hrdiny.

Již jsme obeznámeni s tím, že slovo "mýtus" znamená v řečtině "vyprávění". Prvotní funkce mýtu byla vysvětlit okolní svět archaickým kulturám, nejčastěji vyprávěli o vzniku světa. Každá společnost napříč historií si ale dál vyprávěla příběhy o světě, jenž je obklopoval. Mýtus v sobě totiž nese paradigma platné pro celé společenství, *určité základní vzorce chování*³⁹, které fungují jako příklady správného i špatného jednání. Mýtus mění životy hrdinů v model chování, jenž se časem může lehce měnit, avšak jeho struktury zůstávají pevné: pravzor má stálou didaktickou funkci a je příkladem ideálu.

³⁹ BUDIL, Ivo. *Mýtus, jazyk a kulturní antropologie*. Praha: Triton, 1992, str. 125. ISBN 80-900904-5-1

Mýtus je tedy společností neustále opakován - i samotní hrdinové jsou neustále přetvářeni v čase, jejich role však už jsou téměř neměnné. Typickou postavu, jejíž vlastnosti a jednání se v příbězích navrácí ve stejné podobě, nazýváme **archetyp**. Pro komiks je tento termín téměř až nezbytný, protože jednoduchost a schopnost s jistotou identifikovat hrdinu, tvoří základ pro masovou produkci. Superhrdina v sobě musí nést určité vlastnosti, které považujeme (i díky mýtům) za kladné: například nesobeckost, čest, odvaha nebo vytrvalost. Tyto rysy nám pomáhají hrdinu rozpoznat a zároveň samotná postava funguje jako článek v řetězci příběhů, jenž v sobě archetyp uchovává.

Pokud se vrátíme k příkladu Supermana, zjistíme, že tento komiks je na archetypch přímo vystavěn. Superman samozřejmě představuje vzor hrdiny: má pevný morální základ, bojuje za spravedlnost, nezneužívá své schopnosti, je zodpovědný a riskuje svůj život pro druhé, dokáže vykonat věci, jež by obyčejný člověk nezvládl. Splňuje i zásady moderního superhrdiny: vede rozpolcený život, kde přísně odděluje soukromou sféru (postava novináře a "ňoumy" Clarka Kenta) a veřejnou (postava hrdiny, Superman), což s souvisí se skrýváním identity a vystupováním v kostýmu. Lex Luthor na druhou stranu představuje archetyp nepřítele. Neustále se vrací, není téměř možné, aby ho Superman zničil⁴⁰. Neustále se snaží ovládnout svět, zničit své protivníky, jedná vždy sobecky a vypočítavě. Neměnnou postavou je i Lois Lane: ztělesňuje hrdinovu touhu a jakousi odměnu. Ukazuje se jako schopná, chytrá, ale zároveň potřebuje od Supermana neustálou ochranu a nesmírně jej obdivuje.

Blízkost mýtů a komiksů se ukazuje i v jiných aspektech vyprávění. Například: mýty, stejně jako komiksy, používají symbolický jazyk. A jak říká Scott McCloud "*...materiál k výrobě bohů se totiž jmenuje symboly.*"⁴¹ Symbolikou se komiks vyjadřuje, proces odkazování probíhá zcela stejně jako v mýtických příbězích. Každý znak musí být absolutně jasný, aby čtenáři pochopili smysl a konotace. Symbol se zrcadlí v hrdinově jméně, vzhledu, samozřejmě v kostýmu a attributech. Toto rozpoznávání funguje podobně jako u antických hrdinů nebo svatých: každá postava měla svůj přívlstek, se kterým byla zobrazovaná a který ji definoval. Takové značení se děje i u komiksových postav. K Batmanovi patří "batsignal", k Thorovi jeho kladivo, k Wonder Woman laso pravdy, čelenka nebo náramky. Symboly pomáhají i při budování atmosféry. Nejde jen

⁴⁰ Tato nutnost je dána i tím, že pokud zmizí superhrdinův protivník, zmizí i důvod, proč dále komiks vydávat.

⁴¹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, str188. ISBN 978-80-7381-419-9.

o lehké rozpoznání hrdiny podle atributů nebo loga na jeho kostýmu, jde i o vkládání určitých obrazů do příběhu, aby dokreslily nebo posílily určité verbální sdělení. Velkou výhodou komiksu oproti "starým mýtům" je totiž fakt, že dokáže vyprávět slovy i obrazem. Doplnuje čtenářovu fantazii, v podstatě ji až ovládne. Spojení slova a obrazu téměř znemožňuje svobodnou interpretaci. Čtenář dostane předloženo to, co postava říká, jak vypadá, co si myslí. Dvě znakové roviny, slova a kresby, se propojují do jedné, kde dochází k vizualizaci dříve verbálního mýtu (neboli příběhu). Symbolizace zde představuje proces zkonkrétnění, a to silněji než dříve, protože jednotlivé znaky jsou doplněny slovy a vedou tak čtenáře po cestě, jakou autor zamýšlí. Práci se symboly v komiksu později ukážu na konkrétních příkladech.

Archetyp dovede faktické postavy, činitelé děje, do vzorů určitého chování (dobrého nebo špatného podle role postavy v příběhu). Řada modelů, které máme vrozené/přejaté z minulých generací, dostávají novou podobu, struktury si však ponechávají. To souvisí s dalším pojmem, který je nedílnou součástí (super)hrdinského archetypu: **monomýtus**. Poprvé jej popsal Joseph Campbell ve své knize *Tisíc tváří hrdiny*.⁴² Monomýtus označuje dějový náčrt, podle kterého se ubírá většina hrdinských, respektive mýtických vyprávění. Jde o několik bodů, ze kterých se skládá hrdinova cesta. Tyto kroky hrdina musí vykonat, aby naplnil své poslání a dokončil výpravu. V souladu s heslem "*I cesta je cíl*" nejde pouze o plnění úkolů nebo přesun z bodu A do bodu B, nýbrž o vnitřní putování, o morální proměnu, kterou hrdina projde. Hlavní postavu ztvárňuje většinou muž, v současné době už ale není monomýtus pouze mužskou otázkou. Schéma monomýtu do určité míry připomíná Proppovo strukturu pohádek. Ten knize popisuje⁴³ neměnné funkce pohádkových (můžeme říct i mýtických) postav. Ačkoli se zaměřuje především na ruský folklor, jeho teorii lze vztáhnout na příběhy téměř ze všech prostředí. Struktura pohádky podle Proppa obsahuje 31 bodů, jež se nemusí objevit všechny, důležité je však jejich pořadí. Propp se s Campbellem v několika bodech přímo shoduje. Obě schémata můžeme použít na popkulturní produkty 20. století, strukturám v zásadě odpovídá například kniha *Zaklínač* Andrzeje Sapkowského nebo filmy

⁴² CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

⁴³ PROPP, Vladimír. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 1. vyd. Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.

Hvězdné války George Lucase⁴⁴. To, že monomýtus můžeme "naroubovat" na většinu vyprávění napříč žánrem, prostorem i časem, dokazuje, jak široce jej lze přizpůsobit a upravit. Základní linie se však téměř nemění: a to jej činí neuvěřitelně funkčním. Ostatně podobné tvrzení je možné uplatnit i u pojmu archetyp.

Pokud zůstaneme u komiksových příkladů, můžeme sáhnout nejen do superhrdinského žánru, která má ke struktuře monomýtu nejspíše nejbližší, ale i do jiných druhů komiksů. Pro konkrétní příklad zde uvedu komiks *Preacher - Kazatel*, kterým se dále budu zabývat i z jiných hledisek.

Kazatel vypráví příběh Jesseho Custera, jenž si zvolí dráhu (jak název vypovídá) kazatele. V Bohu věří vcelku silně, jak později čtenář zjistí, byl k tomu od malička vychováván svou až fanatickou babičkou. Během jednoho kázání do něj vstoupí "Genesis", síla, která vznikla spojením anděla a démona. Jesse spolu s ní získá schopnost vnutit cokoli komukoli pouze tím, že mu konkrétní věc prostě přikáže. Tento příběh v sobě nese mnoho symbolů a konotací, ke kterým se detailněji vrátím, v tuto chvíli ale poslouží jako typický příklad cesty netypického hrdiny⁴⁵ k splnění jeho úkolu. Pokud bych toto schéma podkládala příklady přímo z některého ze superhrdinských komiksů, ukázka by se jevila trochu ploše. Jak už jsem řekla, jde z velké míry o modifikaci (nejen) antických hrdinských příběhů. Protože jsou legendy o Héraklovi, Perseovi nebo Prométheovi až notoricky známé, bude zajímavější toto schéma ukázat na příběhu, který se na první pohled nejeví přímo takto konstruován. Ráda bych zdůraznila fakt, že monomýtus se dá natahovat a přetvářet i do příběhů s hlavní postavou převážně dobrou, ale na druhou stranu bez zábran. Jednotlivé úrovně monomýtu popíše spíše ve zkratce - každá fáze obsahuje několik dalších etap. Pro přiblížení komiksu jako formy novodobé mytologie je základní nástin nutný, ale není třeba jej vyprávět do detailů. Proto se budu držet elementárního rozdělení.

⁴⁴ Mezi fanoušky se traduje, že Lucas při psaní Hvězdných válek Campbellovo schéma dodržoval velmi přísně, byli prý totiž přátelé. Pravdou je, že Hvězdné války se podle tohoto modelu často analyzují a odpovídají mu téměř 100%.

⁴⁵ Nazývat Jesseho kladným hrdinou by byla nepřesnost. Protože jde o současného komiks, který teprve nedávno vyšel v České republice, jde o typickou postavu, kterou z hlediska komiksového vývoje od 80. let 20. století můžeme nazývat *komplikovanou*. Jesse sice plní poslání, avšak jeho motivace je sobecká. On sám kleje, pije, kouří, rozhodně se nechová jako služebník boží a celkově jde o zmučeného, zakomplexovaného muže, který svou cestu přijímá s nepřilíživou velkou ochotou. Ačkoliv se mu povede svůj úkol dotáhnout do konce a rozhodně bychom mohli spekulovat o tom, jaké blaho to společnosti přineslo, Jesse je spíše rád, že už je to všechno za ním. Komiks *Kazatel* není psán jako náboženská pouť sebezdonaleni, naopak bych řekla, že se snaží poukázat na problémy náboženství jako instituce a slepé víry.

Základní fáze monomytu jsou:

➤ **1. Odloučení** - "call to adventure" (u Proppa funkce XI.: hrdina opouští domov)

Okolnosti či jiná osoba způsobí, že hrdina je nucen opustit domov a vydat se na cestu. Výprava sama symbolizuje proměnu z obyčejného člověka na hrdinu. U Jesseho jsou to spíše skutky, které vykoná a nepříjemnosti, jimž se postaví, než mravní obroda. Ať je začátek jaký chce, vždy jde především o tahání za nitky ze strany osudu: povolání na cestu vždy potká "vyvoleného" či "předurčeného". Jesse se vydává hledat Boha, přičemž není myšleno symbolické hledání víry, ale opravdu snaha najít konkrétní osobu. Bůh se totiž Genesis zalekl a opustil nebesa. Na Jessem leží tíha jej nalézt. Je tedy nucen vykonat hrdinský čin, ačkoli on sám to tak nevnímá.

➤ **2. Iniciale** - "road of trials" (u Proppa funkce XII.: hrdina je podroben zkoušce, vyptávání, je napaden apod.)

Hrdina čelí během své cesty mnoha úkolům, které musí splnit, mnoha lákadlům, jimž nesmí podlehnout a všemožným intrikám, aby se dostal ve své cestě (spíše té vnitřní) dále. Tím, že odolá nástrahám, rozhoduje se správně a přemůže své protivníky prokáže, že je opravdu vyvolený. Jesse nepolevuje ve svém hledání Boha, během příběhu se srovná se svou minulostí a rodinou, upevní vztah se ženou, kterou nejvíce miluje, pomůže a především odpustí svému příteli. V některých zkouškách propadne, ale vždy své chyby napraví. V podstatě se chová během celé pouti správně (i když násilně, nemá však na vybranou).

➤ **3. Návrat** - "achieving the goal" (u Proppa funkce XX.: hrdina se vrací, také funkce XXXIII.: hrdina se žení a nastupuje na trůn)

Dosažení cíle symbolizuje završení hrdinovi cesty a konec příběhu. Důležitou etapu této fáze značí *Odmítání návratu* a platí i v případě *Kazatele*. Jesse se několikrát do této pozice dostane nechce jít dál, ale ať se ocitá v sebespokojenější pozici nebo naopak na naprostém dně, vždy se znovu vydá za svým původním cílem. Odměnou se mu stává vyřešení situace, zbavení se Genesis a láska: jeho ex-přítelkyně Tulip se k němu definitivně vrátí. Kniha končí v pravém westernovém stylu⁴⁶ - obrazem, kdy Jesse s Tulip odjíždí na koni vstříc západu slunce.

⁴⁶ Jak ještě ukáží, celý komiks velmi podléhá westernovému žánru.

Jako důležitý se ukazuje fakt, že hrdina po skončení své výpravy má právo na život, jaký si sám zvolí a jaký mu vyhovuje. Může se odměny zříct, může ji využít, záleží jen na něm. V mangách je často odměnou především vnitřní proměna, kterou hrdina prošel. V angloamerických komiksech jde ale spíše o dosažení konkrétní touhy, ať už je to Tulip pro Jesseho nebo třeba pomsta pro Erica z *Vrány*.

Komiks můžeme tedy popsat jako médium, které přejímá téměř všechny rysy, jež lze najít u mýtu⁴⁷. Proto není nepřesné považovat jej za moderní formu mytologie. Toto médium nejen že dodržuje mýtické struktury, ale navíc jednotlivé příběhy otevírá širšímu publiku. Rozmach komiksu v posledních několika letech je evidentní. Jeho v prostoru České republiky původní zařazení do "dětské" literatury už jen ztěžka přežívá a místo něj se konstituuje nové myšlení o komiksu: jako o dílu, jež je schopné zprostředkovat i náročnější vyprávění. Jeho možnosti však stále nejsou zcela prozkoumané. Faktem je, že komiks - superhrdinský žánr především - dnes přebírá roli, jakou měli dříve mýty a legendy. Tyto příběhy však rozhodně nejsou jednoduše okopírované: postupem časem se přizpůsobují dobovým nárokům, ale základní vlastnosti si ponechávají. Mění se prostředí i rysy postav, masové šíření s sebou také nese jisté ústupky v složitosti vyprávění, ovšem je to také otázka cílové skupiny. Rozsáhlejší okruh čtenářů ale v podstatě znamená i daň otázce porozumění dílu: panuje nutnost jej pochopit a proto se příběhy často zjednodušují.

I v naší společnosti panuje jistě v minulosti živé okouzlení fantastikou a nadpřirozenem. Komiks nabízí výklad okolního světa poutavým způsobem, avšak nevypráví obecně, ale spíše pomocí příkladu jednotlivce. Stejně jako dávné mýty, ze kterých ty moderní vychází, stojí často na protipólu *obyčejný X nadpozemský*. Konflikt mezi hrdinou a okolím, ale i jejich spolupráce či jakékoli provázání jsou zárukou zájmu - a komiks nejen že příběh převypráví, ale navíc všechny zázraky a mimořádné jevy čtenáři *ukáže*.

Hrdina se ukazuje jako komplexní nositel vlastností, jež převzal od postav z minulosti a zároveň ze současného diskurzu. Celý jeho vývoj je ukázkou proměny od hrdiny mytologického k modernímu. Protože dnes hlavní postava představuje střed vyprávění, ráda bych se nyní na hrdinu jako na základ příběhu zaměřila detailněji.

⁴⁷ Zde mýtu rozumím ve smyslu hrdinského příběhu či legendy.

3.2 První fáze proměny mytologického hrdiny

Dominantní roli v mytologickém příběhu tedy hraje hrdina - stejně jako v komiksu a vlastně jako v jakémkoli jiném vyprávění. Hybatel děje musí být přitažlivý a modifikovat se podle čtenářových/divákových a dobových nároků. Avšak v obou případech je nutné, aby se modernizovaný hrdina ohlížel na své prapředky do minulosti - nesmí ztratit vlastnosti, které dělají hrdinu hrdinou a tedy i ideálem chování. Jeho úkol lze popsat jako chránění ctností a připomínání jich lidem v jakékoli době.

Pro tuto práci je důležité popsat rozdíl mezi mytologickým (klasickým) a moderním (současným) hrdinou. Jak již bylo řečeno, pravzor - archetyp i monomýtus v sobě nesou schopnost být v základě stejným a přitom se přizpůsobit proměnám doby. Změny paradigmatu tak lze pozorovat i na hrdinech vyprávění - zároveň si můžeme všimnout stálosti, se kterou uchovávají důležité charakterové rysy.

Hrdina, ze kterého superhrdinové 20. století i současní *komplikovaní* hrdinové vycházejí, ušel dlouhou cestu od mytologického, bájného reka až do podoby dnešní moderní komiksové postavy. Nejprve je důležité si vyjasnit jednotlivé pojmy. Na první pohled jsou rozdíly mezi těmito třemi typy postav možná drobné, ale každá změna doby zasáhne i do chování hrdinů. Proto nyní popíšeme hrdinu mytologického, superhrdinu i moderního hrdinu.

Mytologický hrdina představuje je (nad)člověka mimořádných schopností. Celý příběh se otáčí kolem něj - znamená hlavní centrum vyprávění. Obsah narativu tvoří jeho život, skutky a způsoby, jakým překonává problémy: právě to jej totiž činí hrdinou. Základními charakterovými rysy těchto postav jsou statečnost, úcta a čest. Hrdina necouvne před nepřízní osudu, ale vždy se jí snaží překonat a vždy je úspěšný - možná ne napoprvé, ale zarputilost a touha po splnění cíle mu nedovolí se vzdát. Jeho houževnatost je dána i tím, že hrdina symbolizuje konkrétní nedostatek, společenský problém a zároveň nabízí svým jednáním možnost, jak jej vyřešit. Tím, že překonává svazující hranice a své vlastní meze, dává naději a inspiraci i čtenářům. Odměna může mít materiální podobu, ta však není pro hrdinu důležitá. Naopak pokud si uvědomí své limity a negativní vlastnosti, dostává možnost s nimi pracovat a přeměnit je ve svou výhodu. Proto to je největší odměna, kterou hrdina může dostat. Primární funkce hrdiny spočívá právě v jeho **poselství**: vše lze zvrátit vlastním přičiněním. I když hrdina bere ohled na věštby, je schopen se jim postavit a pokusit se je zlomit. Způsoby, jimiž přistupuje k

úkolům a vykonává je, odhalují nástroje, kterými přispívá k vyspravení sebe samého - ale jelikož v podstatě představuje určitý nešvar či problém společnosti, dokáže vyspravit i ji. Typickým příkladem mytologického hrdiny jsou antické postavy. Vhodnou ukázkou je například jednání Odyssea. V jeho chování můžeme spatřit jistou dávku arogance, třeba v odmítavém postoji vůči bohyni Athéně či bohu Poseidonovi, což ho nakonec stojí desetiletou cestu z války domů. Ačkoli má Odysseus vhodný potenciál k tomu být hrdinou, ukáže nedostatek respektu k autoritě a opakovaně se dopouští podobně sebejistého chování. To má za následek prodloužení jeho cesty a další řadu zkoušek, které musí zdolávat. Nakonec však získá nutnou pokoru a vrací se domů poučený a moudřejší.



Obrázek 3: Odysseus v jeskyni Polyphema

Když v první polovině 20. století začal komiks měnit svou podobu, z novinových stripů do samostatného, pravidelně vydávaného časopisu, využil mimo jiné pevných ukotvení v představách o hrdinech. Právě proto první komiksové **superhrdinové** z větší části modifikovali mytologického hrdinu. Pomalu se však formovali: jednak vlivem nároků doby, jednak vzájemnou interakcí. Na vývoji superhrdinů od 30. let do současnosti lze pozorovat silné změny, které zároveň přesně vykreslují přechod od klasického k modernímu komiksovému hrdinovi až do dnešních podob.

Během „Zlaté éry komiksu“, prvního velkého rozmachu komiksových knih, který se obvykle řadí do let 1938–1945, byl předveden určitý typ superhrdinů. V jejich čele

stáli hlavně Superman a Batman. Obě tyto postavy se nejdůrazněji zapsaly do povědomí čtenářů (minulých i dnešních) a současně s sebou nesly i jakýsi ideál toho, jak má vypadat "pravý" superhrdina. V případě Supermana bylo působení na čtenáře a celková didaktičnost silnější, ale i Batman (ač byl vždy chápán jako temnější postava) statečně bojoval proti zločinu a bezpráví. Model superhrdiny se ustálil jako uvědomělý, nebojácný a morální vzor stojící vždy na straně dobra. A vydržel velmi dlouho, v poupravené podobě vlastně až dodnes. Může za to jeho funkčnost: čtenáře přitahoval a zároveň vychovával. I další hrdinové, kteří vznikali v tomto období, proto v podstatě podléhali této šabloně. Některé z nich jsem zmínila jako zmodernizované mytologické hrdiny: byli to například Wonder Woman (1941) nebo Flash (1940).

Během 50. let se začala doba i hrdina měnit. Po 2. světové válce se nabízeli i jiné, „nové“ žánry. Vznikaly tak komiksy westernové, hororové, dobrodružné, detektivní či romantické. Celkově obsahovaly více násilí a sexuálních scén. Vydavatelé se začali také orientovat na starší čtenáře a prodej komiksů se superhrdiny rychle klesal. Autoři komiksů si byli vědomi, že ideál superhrdiny musí projít změnou, že čtenáři potřebují nové postavy, o něco zajímavější než ty ze 40. let. „Stříbrná éra komiksu“, 60. a 70. léta, přináší velký posun v charakteru a jednání superhrdinů. Superhrdinské postavy se vrátily, ale rozdíly byly značné a viditelné. Velký důraz byl kladen na lidskou stránku. Téměř každý z tehdejších superhrdinů býval obyčejným člověkem a za své superschopnosti vděčil nehodě v laboratoři, kousnutí pavouka nebo nezdařilému letu do vesmíru. Souviselo to i s prudce rostoucím zájmem o sci-fi, který vyvrcholil v letech 70., tudíž prostředí laboratoře a jistá atmosféra vědeckosti se pomalu stávala normou. Ostatně 60. a 70. léta jsou léta vzniku seriálu Star Trek, prvního filmu Star Wars nebo Vetřelce. Změny se odehrávaly "na obou stranách": nejen mnoho hrdinů, ale i padouchů, bylo vědci, kteří na sobě i jiných lidech dělali pokusy. To, že superhrdinové byli zároveň lidmi přinášelo řadu nových možností – protože byli lidštější, mohli být i „temnější“. Nemuseli být (a nebyli) zcela oddáni dobru, měli své chyby a slabosti. Mohli pochybovat (a také pochybovali) o svém poslání. Najednou byli sobečtí, uchýlovali se častěji k násilí nebo dokonce ke zradě svého okolí. Dvojitý život, o který se superhrdinové pokoušeli, s sebou zároveň nesl pocit odcizení a dlouhodobé trápení. Role kostýmu, znak abnormality, dostával i negativní konotace - identita superhrdinů byla roztržena. Vztahy jim příliš nevycházely, život se jim kvůli síti lží komplikoval, navíc denně riskovali krk a své mise začínali chápat spíše jako břímě než poctu.

Tým Fantastic Four se objevil v roce 1961 a skládal se z postav z universa Marvel Comics: Mr. Fantastic, Věc, Lidská pochodeň a Neviditelná žena. Poté následoval Hulk, Spiderman, X-men, Avengers a Justice League of America. Všichni tyto superhrdinové sice stále chtěli především konat dobro, ale také ve svých postojích často kolísali. Typickým příkladem byli v tomto ohledu X-men. Někteří z nich byli divocí, násilní a brzy tak byl ve skupině zaveden zákaz zabíjení – za vraždu (i padoucha) hrozilo vyloučení. Jako dominantní postava se od začátku projevoval Wolverine, v civilu James Hewlett. Ačkoli bojuje na straně dobra, je považován spíše za antihrdinu – agresor, alkoholik, kuřák, kterého vlastní slabosti dosud nezabily jen proto, že se narodil se schopností sebe léčení. Takový hrdina – rebel byl mnohem zajímavější a nabízel i nové směry, kam se vyprávění mohlo vydat.

Pokračováním problémových hrdinů byla zpočátku 80. let kniha *Tajné války superhrdinů Marvel*, jeden z prvních velkých crossoverů. Na planetu Battleworld byli k bitvě, která měla změnit běh světa, přeneseni téměř všichni hrdinové i zlosyni z univerza Marvel. Fakt, že mezi „dobrým“ a „špatným“ týmem od začátku panovaly stejné neshody, byl minimálně překvapivý: navíc k bojovníkům na "správné" straně byl přidán i Magneto, odvěký nepřítel X-menů – protože měl v zásadě stejné touhy jako oni. Šlo mu především o dobro mutantů jako X-menům a ti byli ochotní bránit zájmy své skupiny za každou cenu: i za cenu násilí, jako Magneto. Stěžejním motivem těchto příběhů je, že hranice mezi dobrým a špatným není jasně vymezena a že mnoho tzv. padouchů vůbec nezastává postoje a hodnoty diametrálně odlišné od těch, které jsou důležité pro hrdiny bojující na „správné“ straně.

Další velká změna se týkala rozběhnutí času – na rozdíl od 40. let, kdy v komiksu panovalo téměř absolutní bezčasí. Superman, Batman ani žádné jiné postavy z tohoto období nikdy nestárli a vypadali stále stejně⁴⁸. Tato tendence dosahují vrcholu v 80. letech, které můžeme celkově charakterizovat jako završení dekonstrukce superhrdinského mýtu. V 80. letech, kdy již byli superhrdinové zkažení, nejednoznační ohledně otázek dobra a zla, násilnější a nevyrovnaní, bylo jen otázkou času kdy i tato barikáda padne.

Komiksy *Killing joke* (1988), *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?* (1986) a *Watchmen* (1986) scénaristy Alana Moorea a *Návrat Temného rytíře* (1986) Franka

⁴⁸ Důvodem byla samozřejmě snaha vydávat příběhy co nejdéle. Superhrdina, který nestárl, nemohl zemřít.

Millera tomuto modelu konstituují. Jsou také považované za jedny z nejvíce přelomových komiksů vůbec.

Killing joke sleduje především psychickou proměnu Batmana z nenásilného muže na někoho, kdo se uchýlí k činu pro něj z podstaty nemožnému: na konci knihy uškrtí Jokera a celý akt doprovází jeho šílený smích. Tento komiks především vyvolává otázku, zda je mezi superhrdinou a jeho protivníkem opravdu tak propastný rozdíl. Dochází zde téměř k transformaci Batmana do Jokera a k výměně rolí chybí z pohledu čtenáře jen velmi málo. Batman se stává děsivým ne proto, že zabil, ale kvůli riziku, že může být vlastně stejně hroživý jako jeho nepřítel.

Superman: Co se stalo s mužem zítřka? byl napsán hlavně jako konečný mantinel pro Supermana z předchozích dob. Bylo třeba začít od začátku: starý Superman musel zemřít, aby nový Superman mohl žít. Jeho odchod z lidského světa představuje metaforu smrti. Dominantní myšlenka knihy je vyslovena spolu s lítostí hlavního hrdiny nad tím, že byl vybrán pro poslání superhrdiny, ačkoli on sám by si pro sebe přál zcela obyčejný život. Znechucení Supermana nad svým údělem se stává nejsmutnějším motivem celé knihy.

Watchmen a *Návrat Temného rytíře* již explicitně pojednávají o stárnoucích superhrdinech, kteří se pokouší vyrovnat se svou minulostí plnou chyb a selhání. *Watchmen* – *Strážci* sami sebe chápou skoro jako bohy a podle toho také jednají, ačkoli nemají žádné nadpřirozené schopnosti. Tedy až na jednoho z nich, Dr. Manhattana. Tomu však na lidech absolutně nezáleží, zůstává ve skupině (i na Zemi) jen kvůli své lidské milence. Jak sám říká: „*Živé tělo a mrtvola obsahují stejný počet částic. Strukturu vzato mezi oběma stavy není žádný zjistitelný rozdíl. Život a smrt jsou neuvěřitelné abstrakce.*“⁴⁹ Ostatní Strážci jsou slaboši, jednají násilně, nemorálně a sobecky využívají moc pouze k prosazování vlastních tužeb a cílů. Název knihy odkazuje k latinskému citátu "*Quis custodiet ipsos custodes?*" básníka Juvenala, což znamená „*Kdo střeží ty, kteří střeží nás?*“. Tato věta je v komiksu také nasprejována nespokojenými občany na zdi domů. Díky chování Strážců je už lidé neobdivují, naopak je nenávidí a proti celému konceptu superhrdinů protestují. Poselství knihy lze interpretovat jako varování před slepým následováním autorit: to, že je někdo pasován do role ochránce společnosti totiž neznamená, že jeho morálka je vyšší. *Watchmen* - *Strážci* asi nejostřeji z

⁴⁹ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 1., s. 21. ISBN 978-80-7381-501-1.

řečených komiksových knih nabourává představu hrdiny jako vzoru ctností, který stojí nad ostatními smrtelníky.



Obrázek 4: ukázka z Watchmen: vyšetření jednoho z hlavních hrdinů

V *Návratu Temného rytíře* se čtenář pro změnu setkává se stárnoucím Bruceem Waynem, který už své "povolání" (respektive boj v kostýmu Batmana) vzdal. Je však znovu povolán k ochraně Gothamů a vrací se do své staré role. I on se stává jakýmsi soudcem, na rozdíl od postav z *Watchmen* ho ale tato role trápí. Není si jist svou identitou – kde končí Batman a kde začíná on sám jako Bruce Wayne? Může si dovolit rozhodovat o osudu jiných lidí? Jak je správné naložit s mocí, která mu byla dána? Wayne už velice dobře ví, že není možné, aby jeden člověk rozhodoval o osudech mas.

Motiv viny a nevinu je v komiksech 80. a 90. let zdůrazňována a často probírána. Jak ale může hrdina za své jednání cítit vinu? A pokud ji cítí, jako třeba Oidipus, proč s tím nic nedělá? Hrdina je ve 20. století zkrátka dekádu od dekády "ponižován" na úroveň obyčejných lidí. Násilné chování samozvaných superhrdinů v knize *Watchmen*, pochyby starého Batmana i přerod mladšího Batmana v Jokera je pro čtenáře překvapující a celá idea ze 30. let se pomalu ztrácí. Zlidštění hrdinů dosáhlo vrcholného bodu – tyto postavy již nefungují jako vzory, jsou stejní jako jiní lidé a v některých případech jsou dokonce ještě horší. Konec 80. let předznamenává novou éru hrdinů, kdy byla všechna stará pravidla porušena a nyní je na čase tvořit postavy jinak.

3.3 Druhá fáze: koncept moderního hrdiny v komiksu

Proměny, ke kterým u superhrdinů došlo během 20. století, znamenaly zlom, který nelze ignorovat a je třeba ho brát v úvahu při hodnocení současných postav. Změny sice přinesly scénáristům velkou volnost ve vykreslování charakterů hrdinů, zároveň však obraly čtenáře o jakousi naivitu, díky které se mohl ponořit do světa, kde zlo i dobro mělo své pevné místo. Dnešní komiks často nabízí spíše svět podobný tomu reálnému. Narativ i postavy jsou tvořeny s ohledem na aktuální svět a podle měřítek skutečnosti.

V současné době se prosazují dvě dominantní tendence. Jeden směr se stáčí k oprašování minulosti – nové postavy tolik nevznikají, spíše dochází k postmoderní hře se známými hrdiny, kde je vše dovoleno. Důkazem toho je i například kniha *Superman: Rudá hvězda*⁵⁰, která se zamýšlí nad tím, zda jsou někteří z nás opravdu předurčeni k vyššímu poslání či je to do jisté míry věc náhody. Setkáme se také s restartem známých sérií pod názvem NEW 52, který "obživuje" téměř všechny hrdiny z universa DC Comics. Příběhy jsou znovu vyprávěny, většinou jen s minimálními úpravami obsahu, jsou však tvořeny v akčnějším a modernějším stylu.

To nás vede k druhému směru: na základě uvedených změn přichází nová generace hrdinů: **moderních**, můžeme říci komplikovaných. Jedná se o hrdiny, kteří se vyskytují v ostatních žánrech: western, horor, fantasy. Jejich dnešní podoba však přímo souvisí s děním v superhrdinské sféře. Proto při popisu moderního hrdiny musíme tuto spojitost brát v úvahu. Je ale také třeba dodat, že popsany vývoj a tendence z toho pramenící, se týkají hlavně angloamerické oblasti. Mangy se drží spíše klasické, neměnné tradice, kdy se hrdina ještě stále přibližuje spíše mytologickým postavám.

Jak jsme se přesvědčili, moderní komiksový hrdina má svůj pevný základ v hrdinovi mytologickém. Už bylo také řečeno, že komiksové postavy především v superhrdinském žánru 30. - 40. let jsou typickým příkladem takových hrdinů. V současnosti se mění motivace, podoba postav a další rysy příběhu. Mytologické postavy většinou své schopnosti objevují postupně, respektive začínají s jistým kapitálem, ale až během cesty se ukáže, čeho jsou opravdu schopní. Superhrdina téměř vždy superschopnosti již vlastní, nebo si je vědom svého osudu a podle toho formuje plány. Moderní hrdina často žádné nadpřirozené schopnosti neovládá, přesto si dokáže poradit s tím, co mu život

⁵⁰ MILLAR, Mark. *Superman: Rudá hvězda*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2012. ISBN 978-80-7461-055-4.

přinese. I on je jistým symbolem problému, který sužuje společnost, avšak řeší potíže, které přímo souvisí s jeho existencí. Především u superhrdinů jsou postavy často samotným jádrem problému. Jakmile se objeví superhrdina, logicky je třeba, aby existoval i superpadouch. Také proto jsou současní hrdinové nuceni žít dvojitým životem, aby ochránili privátní sféru. Toto vyhrocení mezi soukromým a veřejným životem postupně vede k rozpolcenosti, která řadu superhrdinů trápí a tím postavy zlidšťuje. Čtenář si je vědom jejich úzkostí, ale opakovaně dostává pozitivní příklady překonání traumat, což si může vztáhnout na vlastní potíže v reálném světě. I moderní hrdina poskytuje čtenáři příklad toho, že se s problémy dokáže vypořádat, jenže to dokáže bez zvláštních vloh. Rozdělení života na soukromý a veřejný u něj nevidíme, naopak se jeho poslání s privátní sférou těsně prolíná.

Zde je tedy vidět velký rozdíl mezi superhrdinou a moderním hrdinou. I přes blízkost k lidem a reagování na čtenářské touhy, superhrdina neustále pracuje v opozici *já X oni*. Jeho pozice předznamenává složitější proces čtenářovy identifikace než u obyčejných postav. Pokud si porovnáme tři základní pojmy, se kterými operuji, zjistíme, že v současnosti je moderní hrdina čtenáři nejbliže:

Mytologický hrdina funguje jako vzor chování, morálky, cti, až bezchybnosti. Jeho motivací je vyspravit společnost a zajistit všeobecné blaho ➡ **Superhrdina** přebírá didaktickou funkci, motivaci a základní (pozitivní) rysy charakteru. Na druhou stranu už reaguje na požadavky čtenářů a mění se podle nich ➡ **Moderní hrdina** zachovává monomýtus, ctnosti v sobě stále má, ale vyvažují je i negativní vlastnosti. Vždy dokončí, co začne, motivaci však často řídí sobecké touhy. Čtenářům nabízí příběh "jednoho z nich".

Vztah superhrdiny a čtenáře se při detailnějším pohledu ukazuje minimálně jako dvousměrný. Umberto Eco v této souvislosti hovoří o postavě Supermana⁵¹, ale jeho teorie je aplikovatelná i na další superhrdiny. Eco přichází s pojmem mytizace, což definuje jako „...*podvědomé symbolizace, identifikace objektu se souhrnem finalit, (...) projekce tendencí, aspirací a obav, jež se objevují, ať už v jednotlivci či v pospolitosti, během jedné historické epochy, do obrazu.*“⁵² V kontextu komiksových knih hovoří o zjevném příkladu mytizace, protože dochází ke *spoluúčasti na mytologickém repertoá-*

⁵¹ Pro následující teze čerpám z knihy: ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, 239 - 286. ISBN 80-205-0472-9

⁵² ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, 239 - 286. ISBN 80-205-0472-9

ru, ale zároveň je produkt *velice citlivý na nálady svého publika, s jehož požadavky musí počítat*. Zde přichází příklad Supermana: na jednu stranu představuje superhrdinu s nezměrnými silami, na druhou stranu v civilu zbabělého, introvertního až šikanovaného Clarka Kenta. Fakt, že Superman může být zároveň tak schopná bytost a ve stejnou chvíli i podprůměrný člověk, může čtenářům přinášet naději, že „*se taky jednoho dne promění v Supermana a vynahradí si ta ztracená léta, kdy žil jako průměrný člověk.*“⁵³

A právě v tomto tvrzení lze spatřit problém, kterému se Eco už dále příliš nevěnuje. Komiksové postavy jsou produkovány podle nároků čtenáře, avšak mezi nimi a superhrdinou je nepřekonatelná propast. Identifikace probíhá především prostřednictvím civilní osobnosti superhrdiny. Tuto propast ostatně symbolizuje samotný kostým superhrdiny.

Zde se ukazuje, jak velkou roli a moc má v komiksu symbol. Každý hrdina má své symbolické atributy, které nám pomáhají začlenit jej do užšího kontextu. V superhrdinském žánru tento fakt vnímáme zřetelněji, protože se hrdinové přímo *oblékají* do symbolů. Již jsem také zmínila přívlastky, které fungují jako doprovodné symboly u svatých. Stejně jako je svatý Petr zobrazován s klíči, které odkazují na jeho roli strážce nebeské brány, tak například Kapitán Amerika má štít, který symbolizuje jeho roli ochránce své země. Avšak i v jiných komiksových žánrech najdeme poznávací znamení, jež nám pomůžou hlavní postavu bezpečně identifikovat. Jak se přesvědčíme, všechny tyto prvky dohromady definují konkrétního hrdinu a vypovídají o něm.

Moderní hrdina nabízí jedinou stránku osobnosti. Může být proto čtenáři bližší v tom smyslu, že postava vlastně nemá žádné zvláštní schopnosti ani výhody. Dochází k vyrovnání rozdílů, hrdina představuje opět jednoho "z davu". Identifikace je tím pádem snazší, propast mezi čtenářem a postavou je překonána, protože oba spočívají na stejné úrovni. Hrdina většinou začíná jako obyčejný člověk a zkoušky, kterým je vystaven, zvládá díky vrozeným vlastnostem. V tomto směru se vývojová linie opět stáčí k mytologickému hrdinovi. U těchto postav ovšem hraje velkou roli již zmíněná předurčenost hrdiny, vyšší víra v to, že úkol zvládne. Tato pravidla jsou také proměnlivá vzhledem k žánru: u komiksů jako *Vrána* nebo *Sandman* je rozdíl čtenář X postava patrnější, protože jde o přesah do fantasy. I tak je Erik z *Vrány* během knihy opakovaně připomínán jako normální kluk, kterého ke změně a k násilí donutily zvláštní okolnosti. Morfeus ze

⁵³ ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, 239 - 286. ISBN 80-205-0472-9

Sandmana sice představuje nadpřirozenou bytost, Pána snů, ale jeho chování je přesto velmi lidské. Podobně jako u superhrdinů z 80 let jde opět o degradaci a zlidštění jakési vyšší bytosti: Morfeus se sice narodí jako jeden z Věčných (tedy jako Bůh), ale umírá stejně jako jakýkoli jiný smrtelník.

Ačkoli v současnosti postavy už nenosí "tradiční"⁵⁴ kostým, symbolické atributy které (mimo jiné) napomáhají snadnému rozpoznání, stále přetrvávají. Moderní hrdina, ač není oblečen do kostýmu, převlek přece jen nosí. Je totiž celkově tvořen pouze pomocí symbolických přívlasků, které často přímo souvisí s příběhem. Prvotním symbolem je samozřejmě fyzická podoba, jež musí být zapamatovatelná, něčím ozvláštěná: supluje totiž roli kostýmu. Mezi ostatními postavami musí ta hlavní do jisté míry vybočovat. Dalším klíčem k dotváření příběhu i hrdiny jsou "vedlejší" symboly, které mnohdy při prvním čtení ani nevnímáme. Tato doprovodná zobrazení můžeme podrobit analýze fungující na podobném principu jako například teorie ikonografie Erwina Panofského. Po identifikaci obrazu a toho, co je na něm zobrazeno, se můžeme dostat k rozpoznání "*podstatných principů*", které nám vykreslí "*...základní postoj národa, období nebo třídy, náboženské nebo filozofické přesvědčení, tak, jak jsou zhuštěny v jediném díle a poznamenány jedinou osobností*"⁵⁵. Principy můžeme najít jak v kompozici, tak v ikonografickém významu. Vývojová linie hrdiny neznačí pouze proměny postavy jako takové, ale i doby, čtenářských nároků a samotného autora. Moderní hrdina je součástí svého kostýmu, stejně jako u superhrdinů doplňuje jeho osobnost.



Obrázek 5: Batman a Jesse Custer představují dva typy hrdinů i dva způsoby symbolického zobrazování

⁵⁴ Slovem "tradiční" zde myslím "poznávací" kostým klasických superhrdinů ze 30. - 70. let.

⁵⁵ PANOFSKY, E. Význam ve výtvarném umění. 1. vyd. Praha : Odeon, 1981, str.30. ISBN 01-524-81.

K detailnější analýze přistoupím v další kapitole, nyní jen uvedu některé znaky u moderních hrdinů, jež popisují. V komiksu *Kazatel* si můžeme všimnout, že i když Jesse odloží svůj oblek kazatele, stále se objevuje především v černém oblečení, což značí jeho silné vazby k tomuto úřadu. Potvrzením je i vlastnictví tzv. "Hlasu", díky kterému může přikázat komukoli cokoli. Dá se říci, že pokud by se držel své původní kariéry, představoval by ideálního božího prostředníka: slovo Boží by mohl dávat příkazem. Explicitní náboženské symboly (kříže či žehnání) i aluze na ně (například název jednoho ze sešitů "*Křížáci*") provází všechny komiksové sešity této série. Eric z *Vrány* je neustále obklopen kočkami a průvodce mu dělá vrána. Kočka byla ve středověku vnímána jako vtělení démona, vrána představuje symbol smrti a bolesti. V komiksu vrána vystupuje jako "převaděč" Erica mezi zemí Mrtvých a Živých. Zastupuje také bohy jako jejich posel, neustále k Ericovi mluví a připomíná mu jeho úkol. Kočky jej obklopují, protože i Eric patří mezi démonické postavy a jeho přítomnost je přitahuje. Morfeus ze *Sandmana* se metamorfuje, jelikož každému snílkovi se ukazuje v jiné podobě. Mezi jeho atributy patří například váček s pískem snění, který sype lidem na víčka nebo jej snílci vdechují. U komiksu *Maus*⁵⁶ je výmluvná samotná podoba postav: hlavní postava Vladek a jeho syn Art (vypravěč), Židé, mají podobu myší. Odpovídá to jejich nulové možnosti ovládat běh svých životů: oproti kočkám, tedy nacistům, nemají v přímě konfrontaci šanci na výhru. Značí to útlak, také slabost, zároveň jim jejich myší nátura zaručuje jakousi schopnost mizet. Setkáme se také s kompozičními metodami vyjádření, například když Vladek se ženou utíkají po cestě, která vypadá jako hákový kříž.

Komiks však nabízí krom vizuální roviny také rovinu verbální. V lidské komunikaci je jazyk založen na symbolech, což tomuto médiu nahrává. V praxi to znamená, že i samotná slova a způsob vyjadřování patří do skupiny symbolů, jež nám naznačují charakter postav i samotný žánr příběhu. Například Eric představuje bytost z jiného světa, tudíž nejen vzhled ale i promluvy jako: „*Není to smrt, když ji odmítnete...*“⁵⁷, symbolizují jeho odlišnost od ostatních. Tuto větu navíc pronese těsně před tím, než na něj začne střílet skupina mužů. Na důkaz svých slov útok přežije a sám se vrací mezi mrtvé až po

⁵⁶ SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012. ISBN 978-80-7215-441-8

⁵⁷ O'BAAR, James. *Vrána*. 3. vyd. Praha: Comics Centrum, 2008, kniha pátá: Smrt. ISBN 978-80-86839-24-0.

splnění svého poslání se slovy: „..... *je jí, když ji přijmete.*“⁵⁸ Jesse Cruster se často uchyluje k nespisovným výrazům, dočkáme se i nadávek a vulgarismů. Nejen svým zevněškem, ale i mluvou nám připomíná kovboje či postavu z westernu. V *Mausovi* často postavy lžou nebo prostě mlčí, aby si zachránily život. Obojí lze brát jako symbol: v tomto případě jej můžeme spojit s přetvářkou, strachem a podlézáním nepříteli za účelem přežití. Mlčení nám přibližuje úzkostnou atmosféru 2. světové války, kdy si člověk nikdy nemohl být jistý, jestli ten, se kterým si vyměňuje informace, je nebo není zrádce.

Co se týká mangy, vývoj hrdiny neprocházel tak zásadními změnami, jako u angloamerických postav. V prostředí Východu úcta k mytologii přetrvává, protože společenské klima se řídí v podstatě stále stejnými pravidly. Typickým příkladem manga hrdiny je samuraj: stále platný vzor ctností. Pokud srovnáme dva současné komiksy oblíbené i v našem prostředí, tedy *Usagi Yojimbo* a *Plačící drak*, zjistíme, že rozdíly jsou minimální. Přestože *Usagi* je samuraj ze středověkého Japonska a žije v 16. století, sdílí většinu vlastností s *Drakem*, jehož příběh se odehrává v současné době. Oba jsou čestní, odvážní a pro svůj klan schopni všeho. *Usagi* se pouští do boje, jen když musí. *Drak* zabíjí, ale v jeho případě to je součástí dějové linie. Hlavního hrdinu totiž unesl klan, jehož členové z něj násilím udělali nájemného zabijáka. Jeho duši však nezlomili: *Drak* zabíjí podle příkazů, ale každou svou oběť opláče. Rys moderního hrdiny je v původu samuraje: také pochází z vrstvy obyčejných lidí. Svou výjimečnost a předurčenost ale musí neustále dokazovat tím, že se chová podle samurajského kodexu. Jeho cesta se netýká určitého úkolu, celý život pro něj představuje poslání a vše mu je schopen obětovat. Pokud selže, zradí sám sebe a není pro něj návratu. V *Plačícím drakovi* častěji dochází k násilí - je explicitněji zobrazeno, boj dvou protivníků však přesto připomíná spíše tanec. Ani *Light* a *Kjóko*, další z hrdinů současných manga knih, na první pohled nejsou ničím zvláštní. Oba jsou ovšem velmi inteligentní, což předznamenává jejich odlišnost a zároveň samotu. I moderní hrdina je ostatně díky tomu, co prožívá, vždy osamocen.

Light do schématu moderního hrdiny pasuje lépe: není totiž čistě kladnou postavou. Uvědomuje si svou inteligenci a fakt, že se k němu dostane Zápisník smrti, chápe jako důkaz své mimořádnosti. Zpočátku vybírá jména, která do Zápisníku zapíše, mezi vrahy a kriminálníky, později si začíná tvořit vlastní zákony. *Ryuk*, démon, jenž byl pů-

⁵⁸ O'BAAR, James. *Vrána*. 3. vyd. Praha: Comics Centrum, 2008, kniha čtvrtá: Zoufalství. ISBN 978-80-86839-24-0.

vodním majitelem Zápisníku, ho doprovází, je jakýmsi důvěrníkem, ale na úmrtí lidí se dívá netečně. Light se podobá Ericovi: ani jeden se nechová podle společenských pravidel. Jak detailně uvedu v následující kapitole, oba jsou přesvědčeni, že z nějakého důvodu mají právo zabíjet.

Symbol, jenž je platný pro obě oblasti, představuje dualita světla a tmy či dobra a zla. Tento motiv je stavebním prvkem většiny příběhů, jež byly napsány či vyprávěny, komiks není výjimkou. Souboj těchto dvou stran je v současnosti komplikovanější. Moderní hrdina v podstatě hájí dobro, ale praktiky, jichž k boji užívá, bychom spíše přisoudili k jednání padoucha. Obdobně jako u superhrdinů 80. let se mění motivace a dochází k neustálému posouvání hranic. Co až si hrdina v rámci boje za svou pravdu může dovolit? Právě slovo *svou* je zde zdůrazněno. Moderní hrdina nesymbolizuje vzor, jenž jedná pro dosažení veřejného blaha, k vykročení na cestu monomýtu ho vedou vlastní důvody. Pomsta, ztráta pohodlí, touha po větší moci nebo prostá snaha o záchranu vlastního života (avšak na možný úkor jiných). Současným trendem komiksů je zmatení dobra a zla, světla a tmy, hrdiny a padoucha. Moderní hrdina tento trend naplňuje. Symboly je stále těžší rozlišit, jelikož slouží hrdinům, kteří nejednají podle klasických představ o dobru a zlu. Klasické konotace jsou funkční, avšak posunuty do netradičních pozic. Za příklad takových sklonů může sloužit Light: představuje zneužití nadpřirozeného předmětu pro vlastní cíle, tudíž i znevážení mytologie. Z nadpřirozeného démona si téměř udělá domácího mazlíčka a opozici dobra a zla posouvá podle vlastních hodnot. Stojí za smrtí vinných i nevinných lidí. Dle jeho soudu jsou oběti nutnou ztrátou, z vnějšího pohledu ale jen proto, že mu stály v cestě. Sám sebe chápe jako jediného spravedlivého, který je schopen používat Zápisník zodpovědně a správně, považuje se za Boha nového světa. Přesto je jeho jméno symbolem, který v japonské abecedě odpovídá měsíci a záři. Souvislosti, které jméno vyvolává a Lightovo skutečné chování představuje paradox, který ironicky vykresluje dekonstrukci zažitých postav. Přestože moderní po-

stava následuje archetyp hrdiny, dochází téměř k jeho míšení s archetypem padoucha.



Obrázek 6: Light a Ryuk

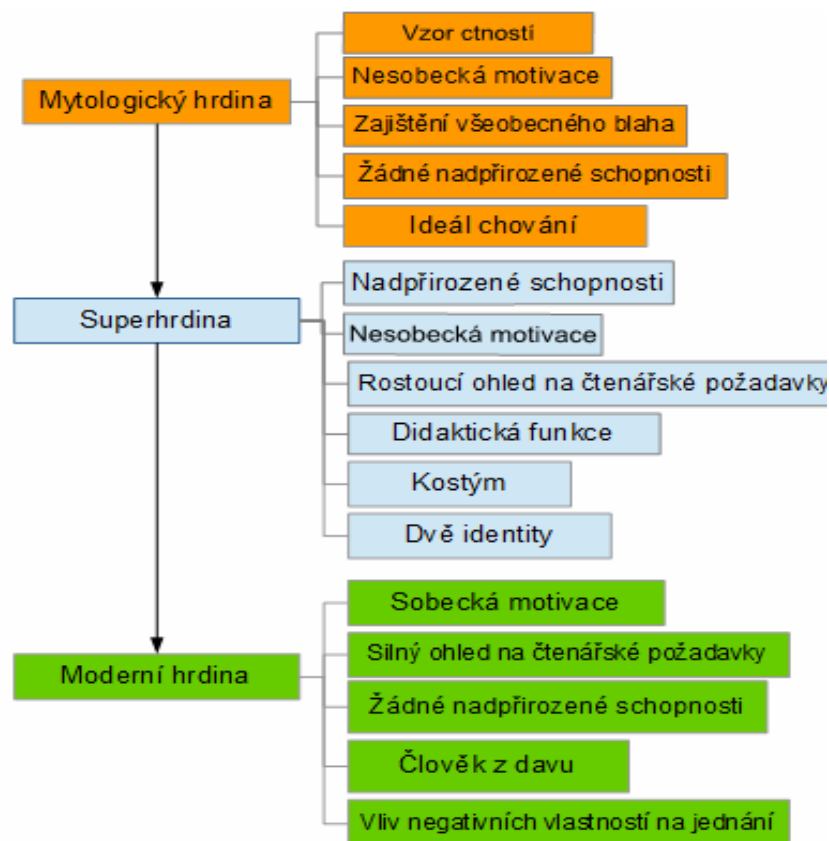
Jazyk, podoba postav i prostředí, kompozice: to vše jsou symbolické prostředky, kterými k nám komiks promlouvá a které využívá k přiblížení atmosféry a žánru. Čtenáře vedou ke komplexnější představě o světě, v němž se příběh odehrává. Autoři využívají neuchopitelnosti symbolů a konotací, které mohou při čtení vyvstat. Vložení některých prvků může být z autorovy strany zcela nevinné, jejich funkce uvnitř komiksu může ale rozpochybovat hru, jež rozšíří působení těchto aspektů do zcela nových úrovní. Všechny tyto vizuální i verbální symboly odkazují k vědomým i nevědomým spojitostem, které dělají komiks jedinečný pro každého čtenáře. Díky propojení dvou rovin je dílo otevřenější (a zároveň manipulativnější), než próza nebo obraz.

Cílem této kapitoly bylo přiblížit vývojovou linii hrdiny a zároveň ukázat, jak velkou měrou se na tvorbě komiksů podílejí symboly a mýtické prvky. Komiks lze posuzovat jako moderní formu mytologie. Nejen superhrdinské témata ale i další žánry využívají motivů, jež participují na stavbě mýtů. Archetyp postav, monomýtus a užívání symbolů jsou z nich nejzřetelnější a pro produkci komiksů současně klíčové. Přestože nedochází k ústnímu vyprávění, atributy mýtů jsou zachovány a přetransformovány do formy lákavější pro dnešní publikum.

Za ústřední bod považuji především rozlišení tří důležitých pojmů: mytologický hrdina, superhrdina a moderní hrdina. Ačkoli mají mnoho sdílených charakteristických rysů, přesto se od sebe závratně liší. Každý z nich je příznačný pro svou dobu a ukazuje

typ ideálu, který je vyžadován. Změny konceptu hrdiny jsou v podstatě obrazem změn společenského klimatu. Současní moderní hrdinové se stávají jedním z nás, nabízejí útek do fikčního světa s jinými pravidly, přesto nemají superschopnosti. Jsou násilnější a určit jejich pozici v otázkách dobra a zla se ukazuje jako obtížný úkol. Fikční svět i jeho postavy se přibližují reálnému světu, a to z důvodů rostoucího přání identifikace ze strany čtenářů. Odklon od četby komiksů se superhrdiny dokazuje, že dnešní publikum touží po tom, aby si čtenář mohl místo hrdiny představit sama sebe, tudíž jsou nadpřirozené schopnosti pomalu opomíjeny. Moderní hrdina ztělesňuje společenský konstrukt ideálu, jenž si může dovolit cokoli a je všehoschopný. Symbolizuje naší touhu po absolutní svobodě v myšlení, jednání i řeči. Fakt, že postava má povoleno dělat si, co jí napadne a to téměř bez následků, se jeví jako velmi lákavý. Současné tendence můžeme chápat také jako "vyrůstání" z pohádek o superhrdinech a snahu o dospělejší témata a postavy. Vidíme to i na mangách, které se v podstatě drží ideálu mytologického hrdiny, přesto se u postav začínají výrazněji objevovat rysy angloamerického moderního hrdiny.

Následné schéma představuje jednoduché shrnutí linie vývoje pojetí hrdiny spolu s nejdůležitějšími aspekty jejich osobnosti.



Pro následnou důkladnou analýzu konkrétních knih bylo toto mapování vývoje a změn u konceptu moderního hrdiny velmi důležité. Je třeba si uvědomit, podle jakých měřítek vnímáme dnešní hrdiny, jak je chápat a posuzovat.

4. Analýza komiksů

Po vymezení teoretického základu nyní přikročím k samotné analýze komiksových knih. Nejprve shrnu motivy angloamerických komiksů, poté část kapitoly věnuji manze a po jejich porovnání zhodnotím způsob symbolické práce.

4.1 Angloamerické komiksy

Pro následující rozbor jsem vybrala knihy, které byly vytvořeny v posledních třiceti letech. Představují příběhy v českém prostředí značně rozšířené a u čtenářů poměrně oblíbené. Každý z nich nabízí jiný žánr, jinou poetiku a jinou práci se symboly. Komiksy využívají spíše osvědčených námětů a přitažlivých témat, například v každém z nich se setkáme s jedincem, jenž je určitým způsobem znevýhodněný, ale přesto nakonec úspěšný. Knihy navíc prezentují narativ zajímavým způsobem, který by se v jednotlivých případech dal označit jako novátorský: mám tím na mysli například vizuální podobu postav v komiksu *Maus*, degradaci náboženství v *Kazateli* či explicitní návrat k mýtickým bohům v *Sandmanovi*. Všechny tyto rysy vyprávění v této kapitole detailně popíši.

Superschopností čtenářů, žijících (především) v západních zemích, je umění (a zároveň nevysvětlitelná nutkavost) identifikovat se s postavami a začlenit se do příběhu. Tuto vztahovačnost zmiňuje i McCloud: „*Osobnost a citové projevy vkládáme i tam, kde rozhodně nejsou. A přetváříme svět k obrazu svému.*”⁵⁹ Čtenář si tedy v příběhu hledá motivy, které se budou (byť jen částečně a naprosto vzdáleně) shodovat s prvky v jeho životě. Od moderního hrdiny si v podstatě slibujeme určité rady a postupy chování, jež nám pomohou překonat potíže v naší realitě, stejně jako se osvědčily i hrdinovi v prostoru jemu vlastním. Proces přetváření světa je pro čtenáře nutností. Nabízí kromě osvěty také možnost obdivu a snění o stejném chování v aktuálním světě.

Uvedené komiksy toto zadání splňují. Lze v nich najít charismatické, komplikované hrdiny, jež mohou čtenářům sloužit jako vzory chování, výdrže a odvahy. Zároveň v sobě nesou aspekt rebelství a drsného, neohleduplného přístupu k problémům a pře-

⁵⁹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, str. 33. ISBN 978-80-7381-419-9.

kázkám. Každému slouží jinak, ale několik obecně platných a také kladných modelů jednání lze bez větších potíží z vyprávění vyčíst.

4.1.1 Vrána

Ač se obvykle *Vrána* posuzuje a prezentuje jako poselství pravé lásky či příběh o ztrátě duše⁶⁰, má mnohem blíže k příběhu líčícímu krutou pomstu. Eric je mladý muž, který přišel o svou snoubenku velmi krutým a znepokojujícím způsobem: při přepadení ji gang zločinců znásilnil, téměř ubil a nakonec zastřelil. Sám Eric byl při napadení střežen dvěma ranami do hlavy a později zemřel v nemocnici. Avšak jeho duše po tomto traumatu nebyla schopna odpočinku, a proto se vrací pomstít nepotrestaný zločin. Hlavní postava má Ericovu podobu, vzpomínky i city, ale po bližším seznámení je zcela určitě bytostí z jiného světa. Název komiksu má naznačit Ericova konkrétního průvodce mezi dvěma světy, ptáka, jenž funguje jako připomínka jeho úkolu. Ostatně v mnoha popisech knihy se zmiňuje pověst o tom, že pokud člověk zemře, vrána doprovází jeho duši na onen svět. Pokud se však stane něco opravdu špatného a smutného, vrána má moc vrátit duši mezi smrtelníky a dovolit tak, aby dala věci do pořádku. Ale i samotného hrdinu lze chápat pro jeho démonickou duši jako vránu ničitele. Symbol vrány má totiž stejnou platnost ve většině civilizací téměř po celou existenci lidstva. Přestože se jeho význam lehce proměňuje v čase a prostoru, vždy (podobně jako havran) měl souvislost se smrtí, úzkostí a strachem. Není těžké pochopit proč: vrána byla (a stále je) často užívaná k prohloubení hororové atmosféry příběhu, už v pohádkách nás přece provází nepříjemné krákání a pichlavý pohled u společníka čarodějky nebo kouzelníka. Funkční je i barevná asociace: černá barva se v našich (nutno říci angloamerických a v zásadě křesťanských) myslích pojí se smutkem a temnotou. Jako opak bílé černá symbolizuje odklon od světla, tedy logicky tůňnutí k noci, ke zlu a zániku. Je to i barva anonymity, na druhou stranu také barva vzdoru: záleží na konkrétním objektu. Postavě Erica odpovídají obě tyto možnosti: představuje maskovaného mstitele, jenž se vzepřel dokonce i smrti. Černá barva podporuje negativní konotace s vránou (stejně jako tomu dochází u černé kočky) a je využívána jako znak vyvolávající děs a strach. Zde je vrána

⁶⁰ Jak uvádí například John Bergin ve své předmluvě ke třetímu vydání komiksu z roku 2008. Jako příběh "pravé lásky" ale definuje *Vránu* mnoho čtenářů, nakladatelů či redaktorů.

především symbolem, jenž představuje pomstu konanou ze záhrobí, avšak spravedlivou a nesoucí s sebou tudíž i rozehřešení.

Symbolika barev se pojí i s vizualitou komiksu, není zde žádné místo pro jiné barvy než pro černou a bílou. Celý příběh tedy ukazuje boj mezi světlem a tmou. Eric představuje dobro, ačkoli jeho oblek je černý. Zde dochází k paradoxu typickému pro moderního hrdinu - jak uvidíme, je téměř nemožné Erica zařadit na jednu stranu. V kontextu vizuální stránky knihy nelze nezmínit Ericovu pomalovanou tvář. Symbolizuje spojení tří tváří britského dramatu: Bolesti, Ironie a Zoufalství. Kombinací všech tří osobností je i samotný Eric. Ironie souvisí s jeho předchozím životem a láskou k Shelly, k níž se stále vrací, ačkoli na ni již nedosáhne. Bolest a Zoufalství se naopak pojí s jeho současným stavem, ve kterém jako kdyby uvízl. Obraz jde ruku v ruce se slovy: i ostatní postavy doplňují svět utrpení a smutku, což dokládají jak jejich bezvýrazné tváře, tak dialogy naplněné lhostejností a bolestivým smířením s okolním světem.

O knize samotné se navíc traduje, že je prokletá. Pokud o ní kdokoli mluví v jakékoli souvislosti, téměř vždy se zdůrazní příběh, který jí dal vzniknout. Její autor, James O'Baar totiž celý komiks psal a kreslil jako art-terapii. Stejně jako Eric přichází o Shelly, i O'Baar násilně přišel o svou snoubenku: v Detroitu ji srazil opilý řidič. Proto existuje jakási legenda, že bolest, kterou autor vložil do příběhu, jej ovládá a způsobila všechny potíže, které komiks doprovází. Je pravda, že během historie vydávání knihy došlo k několika nehodám, finančním krachům nakladatelství a potížím při přípravě knihy. Za nejtragičtější událost spojenou s *Vránou*, se považuje dosud nevysvětlitelná smrt Brandona Lee, který hrál Erica ve filmovém zpracování. Pochmurná historie komiksu funguje jako další motiv podporující konotace, jež má příběh vyvolávat. "Prokletí" obklopující knihu je zčásti důvodem její oblíbenosti. Mnoho čtenářů zmiňované zlo ukryté ve *Vráně* láká a tím, že komiks vlastní, se stávají součástí příběhu. Vysvětlení je proto pragmatictější: lidská tragédie spolu s kvalitním obsahem ale i mysteriózní atmosférou kolem knihy fungují jako reklama. Přiživováním těchto "povídáček" ze strany vydavatelů se neustále podporuje mýtus "prokleté" (a tedy zajímavé) knihy.

Přesto bychom neměli důvody vzniku komiksu zcela opomenout: symbolizují totiž důvod Ericova jednání. Autor po smrti své přítelkyně narukoval k námořnictvu, ale když se vrátil, byl odhodlaný řidiče zavraždit. Zjistil však, že tento muž mezitím zemřel. Proto vložil do *Vrány* nejen svůj smutek, ale především vztek. Eric je více než jiný hrdina symbolem touhy po moci a po nápravě křivd, které na nás byly napáchány. Jeho

krvavá výprava je v očích čtenáře obhajitelná, protože trestá zlo. Na druhé straně fakt, že se v této chvíli chová stejně jako zločinci, se téměř rozplývá.

Eric se vrací ze záhrobí v podstatě jako chytrá, nezničitelná zombie, ovšem s posláním: potrestat nevyřešený zločin, důvod jeho smrti. Představuje jednu z obětí nejhorší nákazy⁶¹ společnosti: násilí. Hrdinovo jednání můžeme chápat jako snahu o vyléčení civilizace a to tím, že zlikviduje alespoň část nejhorších symptomů. Ovšem sám Eric je již také nakažen. Autor v komiksu problematizuje otázku viny a nevinu podobně jako scénáristé v 80. letech (ačkoli v tomto případě k tomu dochází spíše mimoděk): hrdina trestá násilí násilím. Nezastavuje se před ničím. Pachatelé mají samozřejmě "na kontě" více hříchů než Eric, ale u něj je proměna výraznější - díky průstřihům do minulosti vidíme, jak nevinný dříve byl. Nespravedlnost, která zavinila smrt jeho životní lásky i jeho samotného, má fungovat jako omluva za krveprolití, jež napáchal.

Hlavní postava se drží biblického hesla "Oko za oko, zub za zub." Ostatně náboženské symboly jsou v knize až překvapivě časté. Setkáme se s explicitním zobrazením Krista, sám Eric je několikrát zobrazen v poloze, která přímo odkazuje na Ježíše na kříži. Ke konci knihy také například Eric odhalí své břicho, na které si nožem vyřeže obrazec: dle svých slov "*trnovou korunu, kterou mi T-Bird⁶² vložil na hlavu.*"⁶³ Přirovnání ke Kristovi symbolizuje velkou míru utrpení, obětování a sebeformování, které Eric z *Vrány* musel podstoupit. Na druhou stranu nedochází k žádnému odpuštění, pouze ke krvavému násilí, což se podstatě křesťanství značně vymyká.

U tohoto komiksu je zvykem litovat hlavního hrdinu, který je vylíčen jako citlivý mladík, jemuž osud připravil do cesty hroznou zkoušku. *Vrána* také vytváří iluzi pravé lásky, která je tak silná, že ani po smrti neustává a pomocí níž dokáže člověk cokoli.

⁶¹ Na úspěch první *Vrány* navazuje několik dalších sérií, nad kterými má stále dozor O'Baar. Jsou to *Soumrak bohů*, *Kurare* a nejnovější *Crow: Pestilence*, v překladu *Vrána: Nákaza*, kde už je slovo "nákaza" explicitně v názvu. Násilí v této sérii skutečně časem nabývá formy jakési infekce, která postihne člověka a nemůže ho zavést jinam, než do náručí smrti. Až v poslední momenty života dochází k vyléčení, až tvář v tvář smrti pak postavy vidí, jak jednaly.

⁶² T-Bird je vůdce gangu, který Erica a jeho snoubenku přepadl.

⁶³ O'BAAR, James. *Vrána*. 3. vyd. Praha: Comics Centrum, 2008, kniha pátá: Smrt. ISBN 978-80-86839-24-0.



Obrázek 7: Vrána: Kniha pět - Smrt. Eric zobrazen v pozici ukřižovaného s poselstvím "Není to smrti, když jí odmítnete"

4.1.2 Maus: Příběh očitého svědka

Kniha vypráví o intimní minulosti a drásavé přítomnosti Arta a Vladka Spiegelmanových. Příběh se táhne vyprávěním otce (polského Žida) o zkušenostech z koncentračních táborů a promluvami syna (narozeného v Americe a zcela odkloněného od víry předků), jenž se snaží vyrovnat s holocaustem i sám se sebou. Tato dvougenerační výpověď je složena z příběhů dvou jednotlivců, ačkoli otcovy zážitky jsou vyprávěny prostřednictvím Artieho, jeho syna. Tvoří jej dvě části: první nese název *Otcova krvavá pouť dějinami*, druhá *A tady začalo moje trápení*. Komiks vyšel nejprve dvoudílně, až v roce 2012 se v Čechách objevil souborný svazek, který vznikl k 25. výročí prvního vydání. První díl Vladkova vyprávění začíná v polovině 30. let a končí v zimě 1944, popisuje setkání Artieho rodičů, Vladkovu vojenskou službu, narození prvního syna Ríši a jejich odchod do Osvětimi. Druhý díl líčí Vladkův život v Osvětimi, osvobození tábora a opětovné shledání s Anjou, Artieho matkou. Častěji než první díl jsou historky prokládány Artieho zpovědí a traumaty, jež ho trápí. Objevují se u něj "deprese z přežití" (ačkoli v době války ještě ani nebyl na světě), výčitky ze smrti matky a tvůrčí krize po dokončení první knihy.

Komiks měl obrovský ohlas, vyšel po celém světě v několika jazycích a ukázal, že ani náročnější témata nejsou pro toto médium nevhodné. V recenzi ve Washington Post dokonce uvedli: *"Tichý triumf, působivý a jednoduchý. To, co kniha zachycuje, ne-*

ní možné popsat přesně a stejně tak není možné dosáhnout tak působivého vyjádření jiným médiem, než je komiks."⁶⁴

Komiks mimo jiné problematizuje otázku poznamenání. Vladek nutí svou rodinu dojídat, schovávat zbytky a celkově se vším šetřit. Stále si zachovává zvyky, které mu za války zachránily život, avšak nyní jsou důvodem odcizení od syna a problémů v rodině, nikdo s ním není schopný vyjít. Celá kniha se nese v atmosféře váhání mezi opozicí *lítost nad obětí X neschopnost strpět starého člověka*. Do určité míry zde dochází k boření společensky uznávaných stereotypů (ve smyslu odkazu předchozích generací). Ačkoli dnes už tato tendence není tolik živá, bezprostředně po druhé světové válce existovalo několik navyklých vzorců myšlení, například že Židé v sobě nesou pouze dobro a odolnost, Němci jsou na druhé straně esencí zla. Vladek ale není ztělesněním dobroty, naopak, čím je starší, tím horší je s ním pořízen. Ani ostatní postavy nejsou černobílé a často je jejich podoba (spojená s mýtem o rase) ve opozici k jednání. Co u Vladka jako u příslušníka rasy, která měla být vyhlazena, rozhodně překvapí, jsou hanlivé a rasistické poznámky na adresu ostatních lidí, například Afroameričanů. Z jeho vyprávění je patrné, že přežít koncentrační tábor mohli jen ti nejsilnější, ale ne ti nejlepší, jak Artiemu připomíná jeho psychiatr Pavel⁶⁵. Znamenalo to, že člověk byl donucen chovat se sobecky, někdy i zákeřně a intrikovat aby si zachránil holý život.

Velmi zajímavou rovinou komiksu *Maus* je bezpochyby ta vizuální. Autor zobrazil každý národ jinak: Židé mají podobu myší, Američané psů, Němci/nacisté koček a Francouzi žab. Pokud by šlo pouze o Židy, lze toto zobrazení vztáhnout na tradici *broken body*⁶⁶, tedy negativní postoj k zobrazování těla i podoby ze strany židovských malířů a umělců. Platnost tohoto přístupu můžeme ale lehce vyvrátit. Krom toho, že jsou tak zobrazeny i další národy, jde spíše o zobrazení symbolizující pozice *slabší X silnější*. A navíc sám autor není konzervativním Židem, tudíž nelze říci, že by jej realistický

⁶⁴ jab. Maus - komiksová zpráva o holocaustu poprvé kompletně česky. *Česká televize* [online]. 2012, 27.11. [cit. 2014-03-20]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/205261-maus-komiksova-zprava-o-holocaustu-poprve-kompletne-cesky/>

⁶⁵ SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012, Kniha druhá: A tady začalo moje trápení, str. 205. ISBN 978-80-7215-441-8.

⁶⁶ RAPHAEL, Melissa. *Judaism and the Visual Image: A Jewish Theology of Art*. London: Continuum, 2009. ISBN-10: 0826494986. Použito z: SEDLÁČKOVÁ, Lenka. *Způsoby prezentace židovské kolektivní paměti v umění*. Ústí nad Labem, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Jana Evangelisty Purkyně.

portrét rodičů a příbuzných pobuřoval. Vizuální podoba se zde zcela odvíjí od hierarchie zvířat.



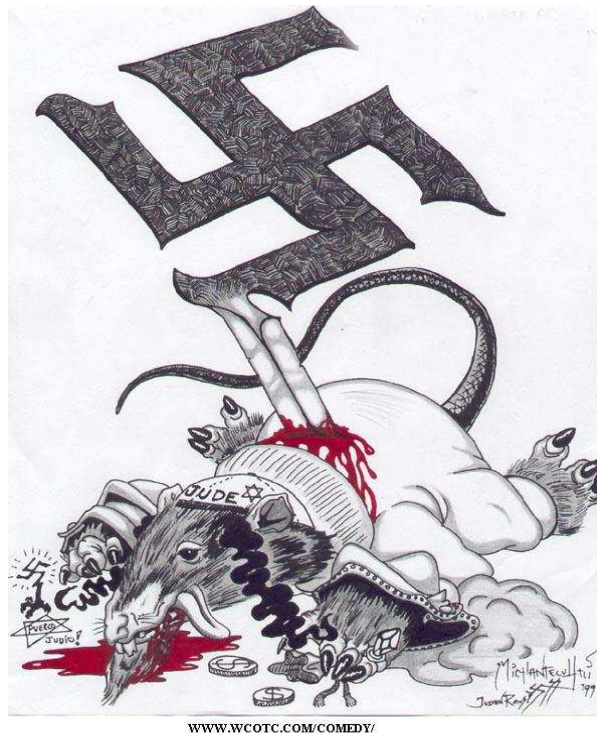
Obrázek 8: Zobrazení ras v komiksu *Maus*

Sám autor uvedl, že na tento nápad nepřišel on, nýbrž Adolf Hitler, „...který řekl: Židé jsou nepochybně rasou, ale nikoli lidskou. Hitler byl vlastně takový můj spolupracovník na celém projektu. Myšlenka přirozené hierarchie, kdy nejvyšší rasou-zvířetem jsou vlastně Němci, je jeho myšlenka, nikoli moje.“⁶⁷ Hitlerův citát je vložen na začátek prvního dílu *Mause*, v druhém je naopak ukázka z novinového článku z listů *Pomořanska* v Německu z poloviny 30. let: „*Myšák Mickey je ten nejubožejší ideál, který se kdy zrodil... Zdravé cítění napovídá každému nezávisle myslícímu mladému muži a veškeré řádné mládeži, že tato ohyzdná havěť, největší bacilonosič v říši zvířat, nemůže představovat ideální typ živočicha... Pryč s židovskými snahami učinit z lidu zvěř! Pryč s Myšákem Mickeyem! Noste hákový kříž!*“⁶⁸ Spiegelman tedy využil tradice nacistického přirovnání Židů ke krysám či myším. Jak sám uvádí, schéma zobrazení národů v komiksu odpovídá jakési přirozené hierarchii (kterou jsem také zmínila v předchozí kapitole). Myš zde vystupuje jako živočich téměř na konci potravinového řetězce, který není schopen uchránit v přímé konfrontaci svůj život. Navíc podobně jako má v našich myslích své symbolické konotace vrána, stejně funguje i myš či krysa: bacilonosič žijící ve

⁶⁷ Myš v Čechách: Vyšlo kontroverzní dílo Arta Spiegelmana. In: *Holocaust* [online]. 2011, 21.8.2011 [cit. 2014-03-20]. Dostupné z: http://www.holocaust.cz/cz/resources/ros_chodes/1998/01/mys

⁶⁸ SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012, kniha druhá: A tady začalo moje trápení, str. 164. ISBN 978-80-7215-441-8.

špíně. Pro nacisty bylo důležité tuto symboliku v ostatních lidech udržovat, aby poté její spojení se Židy dosáhlo svého účelu.



Obrázek 9: Ukázka zobrazování Židů nacistickou propagandou

Na začátku druhé části však Art nemá přímo myší podobu, má pouze přes lidský obličej nataženou myší masku. Stejně tak to je u jeho psychiatra Pavla, což je český Žid. Toto zobrazení může symbolizovat předsudky, které si nesou lidé i v současné době, stejně tak jako Artovu neschopnost se srovnat sám se sebou. Prochází velkou osobní krizí. Uvádí, že přes komerční úspěch prvního dílu *Mause trpí poslední dobou deprezí*⁶⁹ (viz obr. 10). Když toto říká, sedí u kreslicího prkna na hromadě mrtvých těl, na předchozích i následujících panelech kolem něj prolétávají mouchy.

⁶⁹ SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012, Kniha druhá: A tady začalo moje trápení, str. 201. ISBN 978-80-7215-441-8.



Obrázek 10: Artie na začátku druhé části komiksu

Ačkoli Art holocaust vůbec nezažil, sám sebe chápe jako symbol utrpení a viny z přežití. To dokládá i komiks *Vězeň z planety Peklo*⁷⁰, který Spiegelman vytvořil před *Mausem* a ježž intertextově otiskl v jeho první části: Narozdíl od zbytku knihy obsahuje tento krátký komiks lidské postavy. Art v něm vypráví o matčině sebevraždě - celou dobu na sobě má vězeňský oblek z Osvětimi. Na konci příběhu sedí v cele a křikem obviňuje svou matku, že se zabila a donutila ho za to pykat. Je to tedy typický příklad nevyřešené minulosti.

Komiks využívá černobílé kresby a vizuálních symbolů, jež napomáhají utvářet atmosféru úzkosti a všudypřítomného strachu ze smrti a nacistů. Společně s explicitním (přestože na první pohled zjednodušeným) zobrazením násilí a chodu koncentračního tábora se kniha stává nesmírně působivou a současně i přístupnou. Prvotní námět konfliktu otce a syna je zde zproblematizován postižením jich obou holocaustem.

⁷⁰ SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012, kniha první: *Otcova krvavá pouť dějinami*, str. 102 - 106. ISBN 978-80-7215-441-8.



Obrázek 11: Hákový kříž použit jako symbolický stavební prvek vyjadřující bezmoc

4.1.3 Sandman

Původní komiks Sandman vznikl v roce 1972 v režii Jacka Kirbyho a Joea Simona a běžel do roku 1974. Jeho hrdina byl zcela typickou postavou své doby⁷¹. Byl zcela oddán straně dobra, své protivníky uspával plynovou pistolí a jako poznávací znamení nechával na místě činu písek, odtud se zrodilo jeho jméno. Nakladatelství Vertigo o pár let později požádalo spisovatele Neila Gaimana aby mrtvou sérii oživil. Dostal absolutní tvůrčí svobodu a proto není divu, že současného *Sandmana* spojují s tím původním snad jen název a stavební prvky příběhu: písek a spánek.



Obrázek 12: Sandman ze 70. let a Sandman dnes

⁷¹ Postavy zapadající do schématu 70. let jsem popsala v předchozí kapitole.

Gaiman není pouze komiksovým autorem. Po dokončení *Sandmana* se opět vrátil k psaní fantasy knih a je jednou z nejvýraznějších osobností v současném fantasy žánru. Jeho proměna sandmanovské série se proto logicky nestáčí do sféry superhrdinů, ale do oblasti nadpřirozena a mýtických příběhů. Tyto dva na první pohled prosté stimuly formují hlavní postavu Sen⁷², ostatní charaktery i celkovou podobu příběhu.

Dalo by se říci, že tento komiks představuje moderní mýtus více než ostatní knihy uvedené v této práci. *Sandman* v sobě nese božská stvoření, mytologické stvůry, zakládá se na opakujících se motivech a tradicích, jež jsou nám dobře známé a dokážeme je identifikovat. Jako důležitý se jeví především aspekt jiného, "vyššího" světa. V angloamerické oblasti se s tématem nadpřirozena příliš nepracuje a pokud ano, jde spíše o degradování či snahu jej využít. Takový přístup vidíme například na komiksu *Vrána*: O'Baar využívá nadpřirozenou sílu (můžeme ji pojmenovat Smrt⁷³) k postmoderní hře. Eric sice zemře, ale je schopen se vrátit a sám si vybrat, kdy dojde k poslednímu odpočinku. Neposlouchá Smrt, nýbrž ji sám ovládá.

Gaiman spíše používá nadpřirozeno ve shodě s návratem k mýtu v původním smyslu slova: pojednává o vzniku faktického světa, o postavách v něm žijících, o jejich činech, celkově o chodu tohoto prostoru. *Sandman* konkrétně vypráví o světě Věčných a především o panství Snu. Vysvětluje celý jeho běh, zákony, pravidla, samozřejmě s přihlédnutím ke světu smrtelníků, který Věční na první pohled řídí. Avšak Věční, i když žili dříve než lidé, se zde nepředstavují jako bohové, kteří by ovládali svět lidí (naopak existence Věčných výskyt živých bytostí podmiňuje). Je to rodina nadpřirozených stvoření, která symbolizují zosobněné aspekty lidského života: jsou to Osud, Touha, Smrt, Zkáza, Zoufalství, Delirium a Sen, hlavní postava knihy. Vymezují se jeden druhým a utváří hranice lidské existence. Věční jsou opakující se motivy⁷⁴. Samotný koncept bohů a hrdinů se transformuje do pouhých strážců, jež symbolizují charakterové vlastnosti lidí.

Námětů a šablon, které utvářejí celou sérii, je několik. Jedním z nich je bezesporu motiv příběhu. Pokud bych měla *Sandmana* poeticky a přitom přesně popsat, řekla

⁷² V komiksu se hlavní postavě říká několika jmény: Sandman, Sen, Morfeus, Pán snů... Aby nedošlo ke zmatení, budu název knihy uvádět tradičně kurzívou a hlavního hrdinu budu označovat jménem Sen.

⁷³ Tato představa nám později poskytne velmi zajímavé srovnání Gaimana a jeho konceptu Smrti.

⁷⁴ Řečeno v: GAIMAN, Neil. *Sandman 7: Krátké životy*. 1. vyd. Praha: CREW, 2009. ISBN 978-80-87083-68-0.

bych, že je to příběh o vyprávění příběhů. Postavy si mezi sebou neustále něco vypráví, jednotlivé výpovědi se proplétají a dávají dohromady spleť historek, jež nám skládá střípky světa Věčných, jeho fungování, ale i hlavní dějovou linii. A stejně jako si postavy neustále navzájem vyprávějí, celý příběh tedy pojí také symbol spánku. Lze dokonce říci, že pokud si lidé nepovídají, tak usínají anebo se probouzejí.

Sám Sen představuje zhmotněný princip snění. Proces tvoření snů, snění samotné i snílci jsou poddaní a zároveň tvůrci království Snu. Stejně jako Sen, ani jeho panství nemá jedinečnou a trvalou podobu. Sen je sice většinou univerzálně zobrazován jako tmavovlasý bledý muž, avšak pouze mimo dohled lidí. Každý jedinec jej totiž vidí zcela jinak, záleží na subjektivní povaze člověka, jeho představách a fantazii. Sen, ačkoli je nadpřirozenou bytostí a zprostředkovává lidem sny, nakonec sám své dovednosti podléhá, člověk přetváří svět pomocí svého snění. I když se může zdát, že jde opět o pokus ovládnutí nadpřirozena, ve skutečnosti lze tento prvek chápat také jako naději pro lidi: pomocí své fantazie dokážou vlastně cokoli. Věční nejsou uctíváni, ostatně nejsou pány lidí. Najdeme u nich negativní rysy chování, avšak každého Věčného definuje jeho funkce. Nejsou dobří ani špatní, jsou zkrátka moderní hrdinové: komplexní postavy podobné lidem.

Sen, paradoxně k mytologickému charakteru *Sandmana* není čistě kladný mytologický hrdina, spíše zapadá do schématu moderního hrdiny. Jeho předobraz tvoří dva řečtí bohové: otec a syn. Hypnos je bohem spánku a stejně tak spánkem samým. Sesílá na živé tvory odpočinek a sny, kterými je vysvobozuje z denních útrap. I on je z dvojčat, jeho bratrem je bůh smrti Thanatos. Jeden z Hypnových synů, Morfeus, ztělesňuje druhý aspekt postavy (ostatně, jak jsem již zmínila, Morfeus je jen další ze jmen Snu). Tento Bůh snů vstupoval k lidem po tom, co Hypnos odešel. Uměl na sebe vzít jakoukoli podobu a napodobit jakýkoli hlas. Sen také mění podobu, ačkoli jemu ji přisuzují snílci. Problémový člen rodiny Věčných⁷⁵ se také rodí v podstatě jako bůh. Nevládne lidem přímo, ale vměšuje se do jejich světa a ovlivňuje ho. Na druhou stranu jeho samotného může ovlivnit jednání lidí, což se bohům nestává. Je to jeden ze dvou velkých rozdílů mezi ním, Hypnosem a Morfeem. Ten druhý symbolizuje právě komplikované nitro moderního hrdiny. Sen je samotářský, utrápený a nevěnuje příliš pozornost věcem kolem něj. Během série projde šablonou monomytu, ovšem bez konkrétního protivníka.

⁷⁵ Sen je v sérii postupně vykreslován ostatními členy rodiny Věčných jako černá ovce.

I když jich několik potká, největším nepřítelem je Sen sám sobě. Jeho vnitřní boj končí smrtí, ale dobrovolnou: je to nutná oběť, jež završuje proměnu hlavního hrdiny. Poslední díl série, *Tryzna*, přináší nové vtělení Snu: mladík celý v bílém představuje extrémní opak temného muže, kterým Sen býval.

Gaiman, alespoň jak můžeme dle jeho tvorby usuzovat, je také zastáncem stejných kořenů všech mytologií. V *Sandmanovi* jich také mnoho kombinuje. To můžeme vidět například na strážcích domova Snu, což jsou gryf, drak a jednorožec. Tato tři mytická zvířata jsou velmi stará a rozšířená po většině civilizací. Gryfa najdeme původně ve skytské mytologii, vysledovat původ jednorožce a draka je obtížnější, protože se objevují v odlišných podobách v mýtech mnoha civilizací. Zde však koexistují vedle sebe a přináší s sebou splynutí velkého počtu konotací. V *Sandmanovi* se také setkáme se Shakesparem, Orfeem či Luciferem. Shakespeare dokonce napíše pro Sen dvě hry (jednou z nich je Sen noci svatojánské, druhou Bouře) výměnou za nesmrtelnost⁷⁶. Postava Lucifera zde jde proti obvyklým představám o Ďáblu a jeho roli v mýtech. Podobně jako Věční, ani on není z podstaty zlým. Jeho funkce je sice trestat smrtelníky, negativním způsobem ovlivňovat jejich život a stát v čele pekla, avšak pro něj je to úkol jako každý jiný. Koneckonců toto jednání představuje jeho vlastní trest za to, že se vzepřel Bohu.

Velmi zajímavou postavou je sestra-dvojče Snu, Smrt. Nevychází přímo z Thanatose, ačkoli stejně jako tento bůh jednoduše vstupuje mezi lidi, když přijde jejich čas. Smrt se Snu podobá fyzickou podobou, ale jinak je (paradoxně) spíše jeho opakem. Je veselá, milá a příjemná, dokáže okouzlit své oběti a z dnu jejich smrti udělat den, kdy si lidé pro samé uspokojení ani pořádně nevšimnou, že zemřeli. Stejně jako Lucifer symbolizuje rozbití svého vlastního stereotypu. Není trestem, ale zkrátka vykonává povinnosti, které jí byly nakázány.

⁷⁶ Zde ovšem nesmrtelnost nepředstavuje nekonečný život, ale žijící odkaz, symbol velkého spisovatele, jenž existuje napříč časem díky svému dílu.



Obrázek 13: Hypnos a Thanatos - Smrt a Sen

Vizuální stránku tvoří nápadité a fantaskní ilustrace. Jednu z rovin bych ráda zmínila, je to totiž prvek v zásadě verbální, přesto bych jej přiřadila či aspoň propojila s vnímáním zrakovým: každý z Věčných má odlišnou typologii a podobu písma. Již jsem uvedla, že i promluva je symbol a zde proces symbolizace dosahuje velmi vysoké úrovně. Komiks nám nenabízí pouze to, jaké slova postavy volí. To, *jakým způsobem* postavy mluví symbolizuje to, *jaké jsou*. Naznačení odlišné mluvy (tedy výběr slov, styl vyjadřování a podobě) reprezentuje naznačení charakterových rozdílů mezi nimi i odlišnost jednotlivých posláních. Na obrázku výše (č.6) vidíme, že styl písma a podoba bubliny zrcadlí i nitro postavy. Podobný prvek najdeme v komiksu *Watchmen*: Dr. Manhattan a Rorschach mají jiné bubliny, než ostatní, aby bylo vidět, že mluví odlišně v porovnání s dalšími postavami. Manhattanovy bubliny jsou modré, jelikož je bytostí z jiného světa, Rorschachovy mají nepravidelné okraje a zcela jiné písmo. Tím je naznačen hlas zastřešený a zdeformovaný maskou. Pokud si ji však Rorschach sundá, mají jeho bubliny stejnou podobu jako ty u ostatních lidí. Dr. Manhattan navíc volí zcela jiná slova a slovosled než lidé okolo něj. To značí absolutní odcizení od světa, na kterém žije. V komiksu *Sandman* funguje symbolická rovina písma podle stejného schématu.

Sandmana zcela jistě můžeme považovat za komiks, můžeme jej vztáhnout (díky tvůrčím postupům a námětům v Gaimanově tvorbě) i pod fantasy literaturu, avšak spolehlivě jej definuje i termín vizuální mýtus. Jde o podobný přístup, jaký se uplatňuje při přetváření náročnějších verbálních děl do přístupnější (téměř výlučně komiksové) verze. Namísto složitěho vyprávění je příběh celkově převeden do vizuálního kódu. Přináší tím větší prostor pro detaily, zjednodušuje, na druhou stranu částečně omezuje čtenářovu fantazii. Autor však tímto komiksem doplnil absenci původních mýtů v západním prostředí. Jedná se o komiks, který se drží základních rysů mýtu, postavy nedegraduje, uznává jejich odlišnost, ačkoli je staví na stejnou úroveň jako smrtelníky.

4.1.4 Preacher - Kazatel

Jednotlivým aspektům komiksu *Preacher* jsem se v předchozích kapitolách věnovala vcelku podrobně, proto nyní své teze spíše shrnu. *Kazatel* nás přivádí do prostředí, kde se střetává náboženský fanatismus, násilí, sexuální deviace všech druhů a bytosti z nebe, země i pekla. Pro mnoho lidí je *Kazatel* pouze přehlídkou zvráceností a je nutné říci, že některé pasáže jsou opravdu založené pouze na prvoplánovém šoku a znechucení. Komiks určitým způsobem sesazuje náboženství, celkově jej můžeme chápat jako symbol všeho špatného, co slepá víra a nadšení bez rozmyslu přináší. Většina čtenářů proto ztotožňuje život scénáristy Gartha Ennise s postavou Jesseho a jeho dětství si představuje podobně, jako nám předkládá sešit *Až do konce světa*⁷⁷. Autor komiksu však odmítá, že by měl jakékoli zkušenosti s takovou výchovou: *"Ve skutečnosti nejsem katolík a nikdy jsem nepodléhal žádné přímé výchově jakéhokoli náboženství, i když jsem byl vystaven nevyhnutelnému náboženskému vlivu, které přináší dospívání v Irsku."*⁷⁸ Ve svých pracích nicméně často zpracovává motivy náboženství a také násilí. Sám tvrdí, že ačkoli není věřící, vždy ho zajímaly dějiny křesťanství, idea víry a toho, že někdo svěťí kontrolu svého osudu něčemu, co chápe jako vyšší sílu. Tato témata ve svých pracích reflektuje, *"protože mě baví a fascinují mě, ne protože je to část mého života."*⁷⁹ *Kazatele* tak přece jen lze brát jako určitý způsob hledání Boha - ne konkrétní osoby, jako se o to snaží Jesse, nýbrž snahu přiblížit se mu (i kdyby jen jako abstrakci) a pochopit vášeň věřících.

Prvky náboženství a násilí jsou v knize silně propojené. V rovině verbálních symbolů si toho lze všimnout například na jménech některých postav: Svatý Zabiják je jméno nájemného vraha, který Jesseho stíhá téměř po celou dobu jeho cesty. Vesnice, kde Jesse nějaký čas žije a kde najde svou ztracenou matku, nese název Salvation, tedy spá-

⁷⁷ ENNIS, Garth. *Preacher - Kazatel 7: Až do konce světa*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008. ISBN 80-7341-736-7. V tomto díle se Jesse nedobrovolně ocitne zpět u své babičky, která ho vychovávala. Ta bezesporu patří k nejhorším náboženským fanatikům, jaké si lze představit. Svůj život zasvětila šíření pravé víry a využívá k tomu mučící praktiky jako třeba rakev ponechanou i s obětí několik hodin pod hladinou.

⁷⁸ Garth Ennis. In: *Celebatheists.com: Celebrity Atheist List* [online]. [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: http://www.celebatheists.com/wiki/Garth_Ennis

⁷⁹ Garth Ennis. In: *Celebatheists.com: Celebrity Atheist List* [online]. [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: http://www.celebatheists.com/wiki/Garth_Ennis

sa. "Grál" zase označuje skupinu náboženských fanatiků, kteří touží po "Hlase", schopnosti, kterou Jesse disponuje. Takovými narážkami komiks doslova překypuje, avšak každý symbol ať už verbální nebo vizuální, má svou funkci a roli. Dohromady dokreslují náladu knihy, jež problematizuje roli věřícího člověka i náboženství jako takové. Kombinací symbolů víry a explicitního násilí autor dosahuje zvláštních a zneklidňujících konotací. Nejde o to, zda jsou lidé ateisté nebo věří ve vyšší moc, spíš o to, srovnat je na stejnou úroveň, ovšem v negativním smyslu slova.

Komiks připomíná svou atmosférou westernové filmy. Tomuto ladění silně napomáhá prostředí Texasu s postavami, které jsou nekompromisní, hrdé a místy až (trochu) "buranské" (a z větší části mužské, ženy za nimi však rozhodně nezaostávají). Často také připomínají kovboje: jak vzhledem, chováním, tak promluvami. Surovou realitu reflektují vulgarismy v každé větě a plochými, vyprázdněnými obraty. Když jsou například Jesse a Tulip dovedeni do domu jeho babičky, Tulip se obrací na svého přítele se slovy: „A kurva... ! Kde to jsme, Jesse?“ načež ji on odpovídá „Na tom nejhroznějším místě, který existuje. Po tom, co ďábel stvořil Texas - jak některý lidi tvrděj - si tady sedmej den hodil šlofíka. Tady jsem vyrostl, Tulip.“⁸⁰ Vulgární výrazy odkazují na náturu postav. Používají je, aby dali ostatním najevo odhodlání, vážnost situace či výsměch a fungují jako zesílení tónu promluvy.

Neochota Jesseho vydat se na cestu hledání Boha odkazuje k začlenění postavy do skupiny moderních hrdinů. Jeho motivace je jasně sobecká: po tom, co do něj vstoupí Genesis a on může ovládat Hlas, mu jde jen o jedno: najít Boha a zbavit se nechtěné přítěže. Nově nabytou schopnost vůbec nechápe jako šanci, spíše mu komplikuje život a nutí jej k činům. Cokoli co komukoli Hlasem přikáže⁸¹, musí dotyčná osoba vyplnit, ať je příkaz sebesthorší. Ani ho nenapadne použít Hlas ke konání dobra, přestože sám hlas je vlastně vtělení samotného Boha a zároveň Ďábla. Genesis je potomek anděla a démona, tudíž jej lze považovat za klíč k dosažení rovnováhy. Tuto symboliku však Jesse nevidí. Vlastnictví Hlasu se mu hodí pouze v případech, kdy chce někoho potrestat. Tyto úkoly

⁸⁰ ENNIS, Garth. *Preacher - Kazatel 7: Až do konce světa*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, str. 23. ISBN 80-7341-736-7.

⁸¹ V komiksu tyto promluvy opět poznáme díky odlišné typografii písma: příkazy jsou psané červenou kurzívou.

bývají často zvrácené a nelítostné, vždy však originální: patří k nim například povel k spočítání veškerých zrníček písku na pláži.⁸²

Jesse nabízí podobně jako mnoho westernových hrdinů ideál nesmlouvavého, odvážného a rozhodného muže, obrazem "opravdového chlapa". Pokud pomineme opozici *násilí X náboženství*, je nejnosnějším symbolem právě Jesseho charakter a nekompromisní jednání. Dává čtenáři jakousi naději, že není třeba kdovíjakých zvláštních vlastností (sám se k použití Hlasu uchyluje vcelku výjimečně) ke konání velkých věcí. A také, že žádný cíl (ani stíhání Boha) není neuskutečnitelný.

4.2 Mangy

Stejně jako angloamerické komiksy, i mangy jsem vybírala podle podobného schématu: knihy nejsou starší než třicet let a v českém prostředí jsou rozšířené, oblíbené a hojně čtené. Nabízejí podobný koncept moderního hrdiny, stejnou práci se symboly. Co se liší, je silnější vazba k minulosti a k mytologii. Reflexe minulých dob a zvyků je na první pohled zřetelnější. Postavy berou větší ohled na pověsti a tradiční rituály, tudíž bych řekla, že dopad symbolické roviny mangy je na čtenáře silnější a poselství jasnější. U výše zmíněných angloamerických komiksů nebude čtenář znalý například náboženství schopen rozpoznat všechny symboly v příběhu. U japonských čtenářů funguje sžití s mytologií a náboženstvím na jiné úrovni a proto se čtení liší. Stejně jako se bude lišit má interpretace mangy z pohledu Evropana.

Během čtení a analýzy komiksů z Japonska jsem došla k závěru, že knihy, kterými se budu zabývat, je možné rozdělit do dvou párů. Pro přehlednější rozbor jsem se proto rozhodla členit komiksy dle jejich narativů do dvou skupin. První část bude pojednávat o knihách, kde v centru příběhu stojí samuraj a série samotná představuje jakousi kroniku jeho života. I když komiksy zpracovávají podobné téma, zajímavá na nich je odlišná dobová situovanost. Nabízí proto velmi zajímavé srovnání z hlediska proměny role samuraje ve společnosti. V další části se budu zabývat komiksy, jež pracují se střetem nadpřirozena s lidským (přirozeným) faktorem. Odlišují se námětem, avšak používají velmi podobná schémata vyprávění. Hlavní postavy těchto mang působí velmi podobně, ale jejich nitro a přesvědčení se postupně mění, až se oba ocitnou na opačných stranách

⁸² ENNIS, Garth. *Preacher - Kazatel: Lovci*. 1. vyd. Praha: BB/art, CREW, 2007. ISBN 80-7381-027-6.

barikády *dobro X zlo*. Za důležitý podnět považuji v analýze především rozpor v systému hodnot, tudíž různou důležitost podobných motivů (podle rozdělení v druhé kapitole, například úcta k mytologii, tradicím a schopnost se obětovat).

4.2.1 Usagi Yojimbo a Crying Freeman - Plačící drak

Plačící drak je komiksem o muži, který se samurajem stal nedobrovolně - čínská mafie Sto osm draků unese mladého hrnčíře Jó a pomocí akupunktury jej vycvičí v nelítostného zabijáka. To proto, aby podpořil jejich zájmy v Japonsku a bojoval proti Jakuze. Svou duši si Jó zachovává tím, že se po každé vraždě, již spáchá, bezmocně rozpláče. Gesto samotné proto představuje symbol jeho lidskosti. Ačkoli se má stát strojem na zabíjení, svou duši si ponechává. Důraz je kladen na svobodu hlavního hrdiny, na jeho odmítnutí útlaku. Jeho slabost, pláč, ve skutečnosti symbolizuje svobodného ducha, kterého Sto osm draků nemohlo zlomit. Explicitně k tomu odkazuje samotný název (a zároveň jméno hrdiny), ne plačící drak⁸³, jak zní překlad, ale plačící svobodný muž.

Jsme zde svědky progresivního vývoje - hrnčíř, tedy v podstatě druh řemeslníka a pouhý člověk z davu, se povznese do pozice, jež byla dlouhá léta symbolem výsadního postavení. Být příslušníkem kasty samurajů a vykonávat poslání s touto pozicí spojené, bylo mimořádnou poctou. Jó postupně ovládne své bojové schopnosti a přetransformuje se z obyčejného "smrtníka" až do bojovníka, který porazí jakéhokoli soupeře. V podstatě se převtělí do japonského Supermana. Přesune se do čela své vlastní organizace a postupně upevňuje své místo.

Podle podobného schématu se ubírá i *Usagi Yojimbo*. Hlavní hrdina také pochází z nižších vrstev obyvatel, konkrétně z venkova. Pilným výcvikem a disciplínou do sebe však vpraví pravidla, dle kterých se má samuraj chovat. I když o svého pána přijde a stane se roninem (samurajem bez pána) dodržuje kodex chování a nikdy se neproviní vůči správným zásadám.

Oba samurajové v sobě automaticky udržují vzorce jednání, jež se nám podvědomě pojí s ideálem mravního hrdiny. Ochraňují slabé, Usagi se přímé konfrontaci raději

⁸³ Překlad mangy není zcela nepřesný. Jó má totiž po celém těle tetování draka, který se při soubojích hýbe a má budit strach a respekt, přesně podle jeho role v japonských mýtech. Rozhodně je název Plačící drak vhodnější a méně krkolomný.

vyhýbá dle hesla "moudřejší ustoupí", své soukromí a touhy vždy před povinnostmi samuraje odsouvají na druhou kolej. V jejich chování najdeme opakující se rituály, které jsou chápány jako ozkoušené a proto funkční. Zvláště Usagi bere navíc velký ohled na božstva, na báchorky a legendy jako na něco, co je třeba vždy brát v úvahu. Především proto, že si člověk nikdy nemůže být jistý, co se za kdejakou historkou skrývá.

Obrovským rozdílem mezi těmito mangami je atmosféra. Ačkoli obě série začaly vycházet v 80 letech,⁸⁴ mají stejné téma, přesto je mezi nimi neuvěřitelná propast. *Usagi* si od začátku zachovává vážnost spojenou s úřadem samuraje, přesto se občas uchýlí k žertu či ironickému vyústění děje. Nic to však neubírá na prostředí, které má ve čtenáři vyvolat především pocit zodpovědnosti a úcty. *Freeman* naopak představuje typický produkt 80. let bez špetky ironie a nadhledu. Všechny absurdní postavy a situace (například to, že veškeré souboje zpravidla probíhají v nahotě) jsou zamýšleny vážně. Je to spojeno i s faktem, že *Freeman* patří k šónen, mangám pro dospělé muže. Nese v sobě většinu motivů, které stereotypně od japonské mangy očekáváme: Jakuza, samurajské meče, složité boje. Na druhou stranu zapadá do amerického mainstreamu hektolitry krve, násilím a svalnatými muži. Představuje přiznaný brak s jasně vymezenými charaktery, víceméně bez psychologie postav. O to je však přístupnější angloamerickému čtenáři. To on se totiž dostává do role bojovníka, milovníka a rebela. Symbolizuje spojení japonského a amerického středního proudu, nekomplikovaného, ale přesto s ohledem na východní tradice a rituály.

Co se týče vizuální stránky (a částečně i obsahu), vše shrnuje věta Jasona Thomp-sona: "*Plačící drak není ani moc příběh, spíše krásně namalované a velmi vynalézavé porno.*"⁸⁵ Již jsem zmínila nahé bojové scény, což je sama o sobě naprosto absurdní představa, přesto jich pár najdeme v každém sešitě *Freemana*. Společně se ženami ve sprše, společnými koupelemi, výstavními těly a velice fyzicky náročným sexem. O to více pokrytecky působí autocenzura pohlavních orgánů - násilí nevadí, sex nevadí, nahé tělo už ano, ale přesto si jeho neustálé kreslení autor nedokáže odpustit. I když na první pohled není v *Plačícím drakovi* nic tabu, některé zakořeněné zákazy japonský autor nedokázal překročit. Přese vše, co jsem uvedla, je totiž japonský komiks stále vcelku kon-

⁸⁴ Usagi započal svou dráhu samuraje v roce 1984, Crying Freeman vycházel v letech 1986 - 1988.

⁸⁵ THOMPSON, Jason. House of 1000 Manga: Crying Freeman. In: *Anime News Network: The Internet's Most Trusted Anime News Source* [online]. 2011, 24.2. [cit. 2014-04-8]. Dostupné z: <http://www.animenewsnetwork.com/house-of-1000-manga/2011-02-24>

zervativní, alespoň co se týká nahoty. Rozhodně je tento fakt velmi zajímavý z hlediska rozporuplné symboliky mangy. Vidíme snahy přiblížit se Západu ve vyprávění, zobrazení postav i v zápletce, ale přesto se na druhou stranu držet starých postupů a tradic Východních zemí.



Obrázek 15: Ukázka cenzury v *Plačícím drakovi*

I u *Usagiho* lze pozorovat zajímavý aspekt vizuální roviny a také se týká fyzického zobrazení aktérů. Podobně jako u *Maues* mají totiž postavy podobu všemožných zvířat. *Usagi Yojimbo* zabíhá v jistých směrech do hloubky a vypráví o závažných tématech, určující atmosféra má ale o poznání lehčí tón nežli *Maus*. Některá zvířecí zobrazení se opakují, avšak je to spíše pro jednodušší identifikaci. Například samotný Usagi, jeho rodina a blízcí (případně ještě ženy, do kterých se zamiluje) mají podobu králíků, což můžeme chápat jako odkaz k vyššímu společenskému postavení, jaké má sám Usagi. Ve zvířecí symbolice japonské mytologie ztělesňují králíci mateřství, plodnost a čistotu⁸⁶, neustálé obnovování života. Rychlý běh zajíce je srovnáván s krátkostí a rychlostí lidského života⁸⁷. Hlavní hrdina si uvědomuje, jaké je jeho poslání a že jeho život nemá v porovnání s během jeho země žádnou velkou cenu. Může své společnosti pomoci jedině v případě, pokud svůj krátký běh zasvětil vyššímu poslání.

⁸⁶ HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. Praha-Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-902-4

⁸⁷ MOHR-HEINZ, Gerd. *Lexikon symbolů. Obrazy a znaky křesťanského umění*. Praha: Volvox Globator, 1999. ISBN 80-7207-300-1.

Nepřátelé se potom dělí do různých skupin. Zlodějíčci mají podobu jakýchsi psů, členové jednoho z klanů vypadají jako netopýři a vysoko postavený lord zase jako slizký had. Usagiho sensei, tedy učitel, je lev, symbol síly a také rozvahy. Jeden z jeho přátel je naopak nosorožec Gen: silný, avšak ne příliš chytrý lovec kriminálních. Schéma označování postav dle zvířecích konotací je na první pohled jiné, než jaké jsem popsala u *Mause*. Do určité míry odráží nitro každého jednotlivce jeho zobrazení, napovídá čtenáři charakteristické rysy a společenské zařazení, podobně jako jejich promluva. A nejen to: pokud se objeví v příběhu nedůležitá nebo epizodní postava, většinou splývá s davem. Naopak pokud je její role pro příběh zásadní, i vizuální podobou se od ostatních liší, aby byla lépe zapamatovatelná. U *Usagiho* jde spíše o moderní verzi bajky, tu lze považovat za formu mýtu, má blízko i k pohádce. Také osvětluje určité situace ve světě, spíše než o jeho vzniku však pojednává o chování v něm. Vystupují v ní právě zvířata, jež jsou podrobena personifikaci a nesou v sobě lidské (dobré i špatné) vlastnosti. Jejím cílem je poučení a odstranění chování, které nějakým způsobem "ohrožuje" společnost. Uvedla jsem, že i komiksy se superhrdiny ze 30.-50. let mají didaktickou formu, té se drží bajka i *Usagi*. Tvůrce tohoto komiksu, Stan Sakai, se sice uchyluje k nevšední vizuální formě, která je až dětsky jednoduchá, míchá jej však s propletenými mýty středověkého Japonska a mnohdy těžkými, tragickými tématy. Ovšem výsledek, tedy morální poučení, můžeme lehce přenést z 16. století i do současného diskurzu. Podstatné je prostřednictvím Usagiho jednání ukázat zásady, dle kterých se chovat navzdory nejrůznějším svodům. Co se týče psychologie postav je Usagi navzdory dětskému zobrazení mnohem propracovanější, než trochu plochý Freeman.

Obě mangy se vyznačují velmi specifickým plynutím času. Všimneme si toho především při bojových scénách. I co do počtu velké souboje a akce působí spíše staticky. Každý pohyb je detailně rozkreslen a duel často zabere mnoho panelů, daleko více než u západních komiksů. Toto rozfázování stojí na spojení pohybu (například běžící postava, vlající vlasy) a nehybného objektu, který je detailnější. Právě tím se zdůrazní jeho pohyb - okolí je rozostřeno, rychle se mění a ačkoli postava sama působí "zamrzle", autor pomocí této techniky dosáhne efektu pohybu. S tímto postupem se setkáme i u angloamerických komiksů, ale u mangy je mnohem propracovanější a častější.



Obrázek 16: Efekt nehybných objektů a padajícího deště v *Usagi Yojimbo*

Oba samurajové, jak Usagi, tak Freeman, dbají ač z jiných perspektiv především na svou čest, kterou jim jejich výsadní postavení a poslání přináší i se všemi závazky. Znají své místo ve společnosti a nesnaží se o kariérní postup, pouze si chtějí udržet stávající roli. Oba také berou ohled na tradice: díky zkušenosti vsázejí na ozkoušené postupy. I když mangy slovy mnohdy šetří a příběh je orientován spíše na vizuální stránku (což detailněji popíši v následující části), přesto nám hrdinové dokáží zřetelně zprostředkovat modely správného chování.

4.2.2 Případy Kjóko Karasumy a Death Note - Zápisník smrti

Tyto dvě komiksové série pracují především s motivem nadpřirozena zasazeného do světa smrtelníků. Zajímavým způsobem spojují mýty a legendy Japonska se současností, která je z větší míry založena spíše na rozumu a empirických důkazech (i když na Východě méně, než na Západě). Bytosti z jiných světů mají v obou případech podobné role: v jedné knize jsou takzvaní "odlišní" pro společnost smrtelným nebezpečím, ve druhé představují přímo bohy smrti. Smrtonoši nejsou negativními postavami, spíše neutrálními, proti lidem nic nemají. Plní pouze svou funkci. Pokud se někomu naplní jeho čas, zapíše jeho jméno do svého zápisníku a tím jej sprovedí ze světa. "Odlišní" jsou na druhou stranu násilní, připomínají spíše divoká zvířata. Přes rozdílné koncepty jsou oba druhy nadpřirozených stvoření symbolem něčeho, proti čemu je člověk bezbranný, na co nestačí a co nikdy neovládne. Na první pohled vidíme, že se reflexe nadpřirozena zcela odklání od západního konceptu, kdy mají postavy nad vyššími silami evidentně navrch. Ačkoli v těchto mangách k jistému ovládnutí dochází, lidé nemají proti "odlišným" a Smrtonošům velké šance.

Kjóko, hlavní postava první mangy, pracuje na zvláštním oddělení policie, které má přímo za úkol se s bytostmi z jiných světů vypořádat. Light ze *Zápisníku smrti* má zase v rukou velmi mocný sešit, jenž mu zaručil nepřetržitou přítomnost Smrtonoše a všech jeho znalostí, a pomocí něhož chce sám sebe pasovat na Boha všech světů. Obě dvě postavy jsou nesmírně inteligentní, téměř všehoschopné a nerady dělají ústupky či se ohlíží na někoho jiného. Především Light si sám o sobě rád myslí, že je lepší než ostatní, Kjóko to k její krajní nelibosti spíše dávají okatě najevo lidé kolem ní. Tyto dvě postavy symbolizují průsečík dvou světů: mytologického a racionálního. Chtějí ve světě lidí dosáhnout vysokých společenských příček a uznání, ale dopomáhají si k tomu "využíváním" nadpřirozena, se kterým jsou konfrontováni každý den. Věří mýtům, legendám, dbají na ně, zároveň je to pro ně něco jako návod na to, jak být mocnější a nadpřirozeno použít ku vlastnímu prospěchu, popřípadě jej zničit.

Obě mangy mají oproti západním komiksům výrazně zvýšenou úroveň expresivity. Velmi záleží na druhu mangy, existuje jich mnoho druhů, jsou tvořeny cílově podle věku a pohlaví čtenářů napříč všemi žánry. Komedialní a dětské mangy se vyznačují až extrémním expresivním zobrazením, čím je téma vážnější a mířeno ke staršímu okruhu čtenářů, tím dochází ke snížení této úrovně. I přesto je míra expresivity nesrovnatelná se západními komiksy a postavy jsou mnohem emotivnější narozdíl od angloamerických, jež v sobě pocity spíše potlačují. Japonští hrdinové dávají veškeré své pocity najevo opravdu výrazně a otevřeně. Ať jde o smutek či radost, čtenář si je zcela jist, co mu postava chce sdělit. S tím souvisí i vizuální symbolika. Uvedla jsem, že mangy jsou více orientovány na obrazovou stránku, která je v podstatě výmluvnější, než ta verbální. Používají opravdu bohatou škálu konvenčních symbolů: z těch nejznámějších lze uvést žárovku nad hlavou či kapky potu velké téměř jako hlava postavy. *Kjóko* i *Zápisník* se tohoto schématu samozřejmě pevně drží. Zobrazení jednotlivých postav je poměrně realistické, ale v některých případech se zjednodušuje a směřuje spíše k ikoničnosti. Dochází k tomu například při střetu s nadpřirozeným stvořením. Čím je bestie (tedy zlo) realističtější, tím jsou lidé (dobro) kresleni jednodušeji. Pokud se Kjóko setká s "Jiným", tedy stvořením z jiného světa, začnou jinak propracované lidské postavy tíhnout k jednoduchým ikonám.



Obrázek 17: Ukázka zvýšené expresivity a ikoničnosti vs. realismus

Stejného motivu si lze všimnout u *Zápisníku*. Light i ostatní lidé jsou vcelku realisticky ztvárněni, ačkoli nesou několik vizuálních prvků, které k mangám neodmyslitelně patří (velké oči, přirozená krása, neměnicí se účes). Oproti Smrtonošům, jež jsou vykreslení do nejmenších detailů, však vypadají téměř směšně. Zde vzniká zajímavý symbolický náznak: u *Kjóko* dochází k výše popsané tendenci, lidé se při střetu se zlem zjednodušují, i podle jejich chování je považujeme za správné a na straně dobra. U *Zápisníku* vidíme stejný proces, ale trochu pozměněný. Považovat jednání některých lidí (především Lighta) za správné, by rozhodně nebylo přesné. Motivace jsou ryze sobecké, hlavní hrdina je arogantní, nelítostný a neváhá využít kohokoli, kdo projeví špetku slabosti. I když občas dochází k zjednodušenému zobrazení lidských postav, zejména u Lighta najdeme v manze často úseky, kdy detailnost kresby stoupá. Jak časem stále více propadá zlu, jeho podoba je čím dál realističtější a nabírá na podrobnostech. Tento nenápadný symbolický proces je přitom velice důležitý, protože ukazuje Lightův přechod na temnou stranu. Dokazuje také, že komiks není obrázkovou knížkou nebo ilustrovaným verbálním příběhem. Vyprávění musí být pečlivě promyšleno ve všech aspektech a v obou rovinách, aby bylo kýženého výsledku dosaženo.



Obrázek 18: Light s Rem a Ryukem

Rommens ve své analýze mangy říká: „Číst mangy znamená porozumět obrazům.“⁸⁸ Většina západních čtenářů pozná i bez větších znalostí, že u mangy v porovnání s angloamerickými komiksy verbální rovina značně zaostává za tou vizuální. Narozdíl například od *Kazatale* nebo *Mause* je počet slov až neuvěřitelně malý. Nejde o to, že by příběh nestál za rozvláčný popis, ale spíš o odlišné přístupy tvorby a recepce. Manga svou atmosféru buduje specifickým vizuálním symbolismem, namísto slov tíhne spíše k rozkreslování a detailům, jež mají čtenáři (v tomto případě opravdu spíše divákovi) naznačit, co postavy cítí a jaká panuje v sekvenci nálada. Tato tendence je nejdominantnější při bojových scénách, ale setkáme se s ní i při běžných situacích. Klasický je příklad "natahování", kdy postavy dlouho nepromluví a pouze se na sebe například dívají. Na vyvolání úzkosti je tento postup vhodnější než výhrůžky a poznámky, které na sebe v takových situacích často pokřikují postavy západních komiksů. Jazyk mangy je zkrátka s obrazy svázán mnohem těsněji než u angloamerických komiksových knih. Není potřeba vše podrobně opisovat, protože grimasy dokáží říct ve výsledku nesrovnatelně více než slova.

⁸⁸ ROMMENS, Aarnoud. Manga story-telling/showing. In: *Image&Narrative* [online]. 2000 [cit. 2014-04-16]. Dostupné z: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>



Obrázek 19: Práce s detailem téměř beze slov u Lighta

Na tomto obrázku vidíme další zásadní znak mangy: spíše než rozvláčné popisy si bere na pomoc citoslovce a onomatopoeia. Napodobení zvuků a vyjádření pocitů skrze tyto výrazy bývá opět účinnější než dlouhé popisy a náladu vyjádří rychleji a efektivněji.

Kjóko vede boj proti "Odlišným", jež tyranizují její město. Nesnaží se je ovládnout nebo vymýtit, jen je vyhnat tam, kam patří. Ví, že tato stvoření existovala před ní a budou i po ní. Tím, že některého z nich porazí, nejde o degradaci nadpřirozena. Naopak z mangy vyznívá spíše respekt k silám, které nelze snadno polapit či přemoci. Ani Light nechce svět Smrtonošů zničit. Uvědomuje si, jak mocná je to říše, proto ji chce ovládnout a stát se Bohem všech světů. To jasně odkazuje na fakt, že považuje oba prostory za rovné nebo alespoň sám sebe za tak nadprůměrného, že si dokáže podmanit i zemi démonů. Smrtonoše Ryuka neobdivuje, jedná s ním jako s kýmkoli jiným, ale je si vědom jeho schopností. V porovnání s výše analyzovanými komiksy je rozdíl v postoji k mytologii zcela jasný. Boj či manipulace může probíhat podobně, avšak angloamerické knihy postrádají respekt, jenž mangy doslova naplňuje.

Light na první pohled zapadá do schématu moderního hrdiny lépe, než Kjóko. Je ideálem, který můžeme obdivovat pro chytrost, odvahu či odhodlání, na druhou stranu není nic méně než vrah nevinných lidí. S identifikací Kjóko ze začátku nemáme větší problém: je milá, schopná a velmi oddaná své práci. Postupně ale čtenář zjišťuje, že je komplikovanější, než by řekl. Koncept moderního hrdiny se u mangy (především u sa-

murajské) liší, avšak stěžejní motivy jsou u *Kjóko* a *Zápisníku* stále: sobecká motivace, utrápené a složité nitro hlavní postavy či vnitřní zmatek, pocit odcizení a nejasné začlenění na stranu dobra a zla.

Při pečlivém čtení si lze všimnout, že mangy sdílejí mnoho motivů s angloamerickými komiksy, ale postoje a hodnotový systém jsou od základu jiné, stejně jako mytologie a kultura obou prostorů. Ve svých příbězích používají obě média podobné vyprávěcí postupy a strategie. Nejlepším příkladem je komunikace se čtenářem/divákem prostřednictvím symbolické řeči. Ať je používání konkrétních symbolů jakékoli, funkce konotací zůstává. Rozdílem, jenž bych zdůraznila, je způsob odkazování. U angloamerických komiksů jsou symboly často používané škodolibě, ironicky, se snahou degradovat a zesměšnit. V manze naopak spíše rozpoznáme návrat k počátkům a kořenům společnosti, k neustálému ožívání starých mýtů.

Závěr

Ve své diplomové práci jsem analyzovala symbolickou a mytologickou řeč, konkrétně v komiksech *Vrána*, *Sandman*, *Maus*, *Preacher*, *Usagi Yojimbo*, *Death Note*, *Crying Freeman* a *Případy Kjóko Karasumy*. Primární závěr, k němuž práce dochází je ten, že i když z hlediska hodnoty a témat jsou jednotlivé komiksy svébytné a různorodé, symbolickou řečí, práci s mýty a především jejich využíváním, se navzájem velmi podobají.

Jako nejdůležitější se mi v tomto ohledu jeví obrovská síla a role symbolů, kterými komiks i manga disponují. Vzhledem k tomu, že nejen obrazy, ale i promluvy postav lze zařadit do symbolické roviny, působení na čtenáře probíhá v několika úrovních. Podobně jako v reklamě na těstoviny Panzani zmíněné na začátku práce, je prostor k manipulaci velmi široký a vyvolávání konotací snazší.

Komiksové příběhy můžeme považovat za moderní mytologii. Knihy přebírají funkci starých mýtů a předkládají současnou variantu vzorů a ideálů hrdiny. V práci jsem zmapováním postupného vývoje vymezila koncept hrdiny, superhrdiny a moderního hrdiny, což jsou klíčové pojmy. Následnou analýzou se ukázalo, že dnešní moderní hrdinové si zachovávají zásadní vlastnosti mytologického hrdiny, ale jsou otevřenější vůči publiku a modifikují se dle jeho nároků. Přestávají být zákonitě kladní, vyskytuje se u nich zmatení mezi dobrem a zlem a nemožnost jasné identifikace. Komplikovanost, rebelství a zároveň odhodlání a odvaha moderních hrdinů z nich dělá inspirativní vzory, jež svým sklonem k pozitivním i negativním skutkům tvoří komplexní postavy. Čtenáři nabízejí větší prostor k identifikaci a jsou pro něj mnohem přitažlivější.

Soudobé komiksové světy tíhnou k realismu a i když obsahují nadpřirozeno, jsou v zásadě uvěřitelné. Je to znakem toho, že současné tendence směřují spíše k pravdivému konceptu světa, než ke konceptu zcela snovému či pohádkovému. Pokud k tomu náhodou dojde, postavy v tomto prostoru jednají jako obyčejní lidé se všemi klady i záporry, nikoli jako pohádkové postavy.

Analýzou komiksových knih jsem došla k závěru, že symboly jsou základní stavebním kamenem komiksu. Pomocí nich se komiks vyjadřuje a formuje své komunikační strategie. Právě díky nim také dokáže říci mnohem více, než by dokázalo ryze textové médium. Vizuální rovina je podle mého dominantní a způsob komunikace komiksu by si rozhodně zasloužil detailnější analýzu. Ačkoli tento umělecký žánr začíná pomalu

pronikat i do sféry akademické reflexe odborné veřejnosti, stále je tento proces velmi pomalý. Důkazem je i to, že o komiksu do současnosti vznikaly spíše bakalářské a diplomové práce studentů, než odborné publikace.

Vyprávěcí postupy se trochu liší, ale v zásadě jsou značně podobné pro každou komiksovou knihu. Využívání mytologie a symbolické řeči patří k těm nejelementárnějším strategiím, s jakými se lze u komiksu setkat. Tento fakt slouží jako další důkaz o komplexnosti komiksového média a jeho složité stavbě.

Použitá literatura

Primární literatura

ENNIS, Garth. *Preacher - Kazatel*, knihy 1 - 9. BB/art, Praha, vydáváno v letech 2004 - 2012.

GAIMAN, Niel. *Sandman*, knihy 1 - 10. CREW, Praha, vydáváno v letech 2002 - 2012

HIROI Ódži a Júsuke KOZAKI: *Případy Kjóko Karasumy*, knihy 1 - 5. ZonerPress, Praha, vydáváno od roku 2010.

KOIKE Kazuo a Rjóči IKEGAMI. *Crying Freeman - Plačící drak*, knihy 1 - 5. CREW, Praha, vydáváno v letech 2011 - 2013.

MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009. ISBN 978-80-7381-501-1.

O´BAAR, James. *Vrána*. 3. vyd. Praha: Comics Centrum, 2008. ISBN 978-80-86839-24-0.

OBATA, Takeši a Hiraku no GO, *Death Note – Zápisník smrti*, knihy 1 - 9, CREW, Praha, vydáváno od roku 2011.

SAKAI, Stan. *Usagi Yojimbo*, knihy 1 - 20. CREW, Praha, vydáváno od roku 2005.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: Příběh očitého svědka*. 1. souborné vyd. Praha: Torst, 2012. ISBN 978-80-7215-441-8.

Sekundární literatura

BARTHES, Roland. *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004. ISBN 80-865-6973-X.

BARTHES, Roland. *Rhetoric of images*. In BARTHES, Roland. *Image music text*. London: FontanaPress, 1977. ISBN 00-068-6135-0.

BUDIL, Ivo. *Mýtus, jazyk a kulturní antropologie*. Praha: Triton, 1992. ISBN 80-900904-5-1

CAMPBELL, Joseph. *Mýty: Legendy dávných věků v našem denním životě*. Praha: Pragma, 1998. ISBN 80-7205-491-0.

- CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: Archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.
- ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995, 239 - 286. ISBN 80-205-0472-9.
- ELIADE, Mircea. *Mýty, sny a mystéria*. Praha: Oikoymenh, 1998, str. 13. ISBN 80-86005-63-1.
- GLANC, Tomáš, ed. *Exotika: Výbor z prací Tartuské školy*. Brno: Host, 2003, 36 - 58. ISBN 80-86055-99-X.
- HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. Praha-Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-902-4
- JAFFÉ, Aniela. *Vzpomínky, sny, myšlenky C. G. Junga*. Brno: Atlantis, 1998. ISBN 80-7108-178-7.
- KRAMER, S. N.: *Mytologie starověku*. Praha: Orbis, 1977, str. 7. ISBN: 11-128-77
- PROPP, Vladimir. *Morfologie pohádky a jiné studie..* Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MILLAR, Mark. *Superman: Rudá hvězda*. Praha: BB/art, 2012. ISBN 978-80-7461-055-4.
- MOHR-HEINZ, Gerd. *Lexikon symbolů. Obrazy a znaky křesťanského umění*. Praha: Volvox Globator, 1999. ISBN 80-7207-300-1.
- PANOFSKY, E. *Význam ve výtvarném umění*. Praha : Odeon, 1981, str.30. ISBN 01-524-81.
- RAPHAEL, Melissa. *Judaism and the Visual Image: A Jewish Theology of Art*. London: Continuum, 2009. ISBN-10: 0826494986. Použito z: SEDLÁČKOVÁ, Lenka. *Způsoby prezentace židovské kolektivní paměti v umění*. Ústí nad Labem, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Jana Evangelisty Purkyně.
- SAID, Edward W. *Orientalismus: Západní koncepce Orientu*. Praha, Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-921-5.

WILLINGHAM, Bill. *Mýty 01: Legendy z exilu*. Praha: Netopejr/CREW, 2008. ISBN 978-80-87044-14-8.

Internetové zdroje

Garth Ennis. In: *Celebatheists.com: Celebrity Atheist List* [online]. Dostupné z: http://www.celebatheists.com/wiki/Garth_Ennis

jab. *Maus - komiksová zpráva o holocaustu poprvé kompletně česky*. Česká televize [online]. 2012, 27.11. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/205261-maus-komiksova-zprava-o-holocaustu-poprve-kompletne-cesky/>

KAW, Nigel: *The Comicbook Superhero: Myth For Our Times*, 2005. Unimelb.edu.au. Dostupné z: http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-comicbook-superhero-myth-for-our-times-nigel-kaw/#_edn46

Myš v Čechách: Vyšlo kontroverzní dílo Arta Spiegelmana. In: *Holocaust* [online]. 21.8.2011 Dostupné z: http://www.holocaust.cz/cz/resources/ros_chodes/1998/01/mys

Nakladatelství CREW. Dostupné z <http://www.crew.cz/>

ROMMENS, Aarnoud. Manga story-telling/showing. In: *Image&Narrative* [online]. 2000. Dostupné z: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm>

THOMPSON, Jason. House of 1000 Manga: Crying Freeman. In: *Anime News Network: The Internet's Most Trusted Anime News Source* [online]. 2011, 24.2. Dostupné z: <http://www.animenewsnetwork.com/house-of-1000-manga/2011-02-24>