

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Helena Suchá**

**Obraz novináře napříč komiksovou tvorbou**

*Diplomová práce*

Praha 2015

Autor práce: **Helena Suchá**

Vedoucí práce: **PhDr. Milan Kruml**

Rok obhajoby: **2015**

## **Bibliografický záznam**

SUCHÁ, Helena. *Obraz novináře napříč komiksovou tvorbou*. Praha, 2015. 103 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce PhDr. Milan Kruml.

## **Abstrakt**

Diplomová práce *Obraz novináře napříč komiksovou tvorbou* se věnuje problematice komiksu jako média s potenciálem vytvářet určité představy o společnosti. Cílem práce je vymezení typologie postav novinářů zobrazovaných v komiksových dílech a následné zodpovězení otázky, zdali tyto komiksové obrazy formují ustálené představy o novinářské profesi. Práce je rozdělena do tří částí: teoretické, historické a analytické. V první části se autor věnuje teoretickému vymezení pojmů z oblasti komiksových a mediálních studií, které úzce souvisí s problematikou této práce (komiks, novinář, stereotypy, interpretace). Druhá kapitola shrnuje historický vývoj komiksové tvorby na jednotlivých kontinentech, zvláštní pozornost pak věnuje svébytnému formování kresleného seriálu v českém prostředí. V hlavní části autor na základě předchozí rešerše analyzuje komiksové postavy novinářů, jež jsou rozděleny do kategorií podle charakteru postav, genderových rozdílů i žánrů konkrétních děl. Výstupem práce je shrnutí poznatků provedené analýzy a z toho vyplývající závěry.

## **Abstract**

The thesis *A Portrait of a Journalist throughout the Comic Book Production* deals with comics as a medium with a potential to create certain ideas about society. The aim of this thesis is to define typology of fictional journalists in comic books and to answer the question whether these comic images form stereotypes about journalistic profession. The thesis is divided into three parts: theoretical, historical and analytical. In the first part the author deals with the theoretical definition of terms used in the field of comics and media studies, which is closely related to the concept of

the thesis (comics, journalist, stereotypes, interpretation). The second chapter summarizes the historical development of a comic's production on each continent. Special attention is devoted to a distinctive formation of the comic series in the Czech environment. Based on the previous research the author analyzes the comic book characters of journalists in the main part of the thesis. These are divided into categories according to the nature of the characters, gender differences and genres. The outcome of the performed analysis is a summary of the findings and the resulting conclusions.

## **Klíčová slova**

Komiks, grafický román, médium, komiksový strip, fiktivní postava, novinář, čtenář, stereotyp, interpretace

## **Keywords**

Comics, graphic novel, medium, comic strip, fictional character, journalist, reader, stereotype, interpretation

**Rozsah práce:** 159 298 znaků.

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 4. 1. 2015

Helena Suchá

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Milanu Krumlovi za přínosné rady a inspiraci. Rovněž děkuji svým nejbližším za jejich podporu a motivaci během psaní diplomové práce.

**Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK**  
**Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce**

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:**

**Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**

Suchá Helena

**Razítko podatelny:**

**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**

2010/2011

**E-mail diplomantky/diplomanta:**

hel.sucha@gmail.com

**Studijní obor/forma studia:**

Žurnalistika (prezenční)

**Předpokládaný název práce v češtině:**

Obraz novináře napříč komiksovou tvorbou

**Předpokládaný název práce v angličtině:**

A portrait of a journalist throughout the comic book production

**Předpokládaný termín dokončení** (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2012/2013

**Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování** (max. 1800 znaků):

Komiks jako médium propojující textovou stránku s dominující obrazovou stránkou je podle specialisty na komiksovou tvorbu Scotta McClouda specifickým médiem určeným ke sdělování informací a vyvolání estetického prožitku. Tento typ média, stejně jako literatura fikce či mýtické příběhy, nám pomáhá vytvářet si určitou představu o realitě, rozeznávat dobro od zla na příkladu věčných bojů komiksových superhrdinů se zloduchy. Lidé si tak prostřednictvím čtení vytváří určité představy o světě.

Diplomová práce se zabývá výskytem a způsoby zobrazování novinářů v tomto médiu a vytvářením určitých představ čtenářů o této profesi. Komiksu a jeho schopnosti konstruovat realitu se již několik desítek let věnují zejména zahraniční autoři, v tuzemské literatuře této problematice zatím nebylo věnováno mnoho pozornosti.

**Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy** (max. 1800 znaků):

Cílem práce je rešerše české a zahraniční komiksové tvorby a následná analýza komiksových příběhů, ve kterých se objevují hlavní i vedlejší postavy novinářů. Charakterizováním jednotlivých hrdinů, jež byli v komiksech (z počátku 20. století až po současnost) prezentováni jako zástupci novinářské profese, se pokusím vymezit typologii novináře. Klíčovým úkolem této práce je hledání odpovědí, jak se novinářské povolání v průběhu let zobrazovalo v komiksové tvorbě, a zdali komiks jako podceňované médium pomáhá vytvářet určité představy o roli novináře ve společnosti, či vytváří stereotypy o tomto povolání.

**Předpokládaná struktura práce** (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod – představení tématu a cíle práce
2. Materiál a metodika – popis zpracovávaného materiálu a aplikovaných metod
3. Vymezení pojmů – vymezení a teoretický popis klíčových pojmů
  - 3.1. Komiks
  - 3.2. Novinář
  - 3.3. Interpretace
  - 3.4. Stereotypy
4. Stručná historie komiksové tvorby – stručné vymezení, historický vývoj a současná situace

## **zahraničního a domácího komiksu**

**4.1. Hlavní rysy vývoje komiksové tvorby ve světě**

**4.2. Etapy vývoje českého komiksu**

**5. Postava novináře v komiksové tvorbě – deskripce analyzovaného materiálu, analýza přítomnosti postav novinářů v komiksových příbězích, jejich postupné proměny v rámci historického vývoje, stereotypizace novinářského povolání**

**6. Závěr**

**Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):**

Analyzovaným materiálem budou vybrané komiksové sešity, knihy a periodika, ve kterých se vyskytují komiksové postavy novinářů, jež sehrávají v ilustrovaných příbězích klíčové role. Z komiksových sešitů můžeme jmenovat například Tintinova dobrodružství (v ČR nakladatelství Egmont), Action comics (např. Superman, nakladatelství DC Comics), Amazing Spiderman (nakladatelství Marvel) a další. Z periodik bych uvedla především český magazín CREW s domácím i zahraničním výběrem komiksů či týdeník Mladý Hlasatel z let 1935 až 1941.

**Metody (techniky) zpracování materiálu:**

**Rešerše, deskripce, analýza**

**Základní literatura** (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

**BERGER, Arthur Asa. Narratives in popular culture, media, and everyday life. Thousand Oaks , London , New Delhi: Sage Publications, 1997. 200 s.‘‘**

Berger ve své knize objasňuje teorii narací (vyprávění), interpretaci příběhů aplikovaných do každodenních zkušeností publika/čtenářů prostřednictvím masmédií. První část knihy představuje klíčové teoretiky zabývající se naracemi, jejich analýzou a technikami, v druhé části se seznamujeme s jednotlivými elementy příběhů – ve snech, komiksech, filmech a dalších médiích.

**DEUZE, Mark. What is journalism?: Professional identity and ideology of journalists reconsidered. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: Journalism, 2005, Vol. 6(4): s. 442–464.**

Tento odborný článek se zabývá typickými hodnotami a ideologiemi novinářů, jejich změnami spojenými s kulturním a technologickým vývojem, autor zde klade důraz na profesní žurnalistické ideologie a celkový význam novináře. Deuze v této studii cituje autory, jako je např. Shoemakerová, Skinner či Donsbach.

**DUNCAN, Randy a SMITH, Mathew J. The Power of Comics: History, Form and Culture. London: Continuum, 2009. 360 s.**

Knihla se zabývá komiksovou tvorbou a grafickými romány z hlediska historického vývoje, komunikačních technik, výstavby textu i analýzy významů a symbolů komiksových příběhů a jejich interpretace.

**ECO, Umberto. Skeptikové a těšitelé. Praha: Argo, 2006. 367 s.**

Sbírka esejů se zabývá populární masovou kulturou, pseudokulturou, její strukturální analýzou, interpretováním produktů (komiks, reprodukováná hudba apod.) a jejich konzumování.

**Jiráková, J.- Köpplová, B.: Masová média. Praha: Portál, 2009.**

Úvod do studia médií seznamuje čtenáře s obecným pojmem mediální komunikace, společenským kontextem médií, publikem, ale i historickým kontextem a vývojem mediální komunikace.



**KRUMML, Milan. Comics: stručné dějiny. Praha: Martin Trojan, 2007. 318 s.**

Stručná historie komiksu se zabývá světovými dějinami tohoto média, vývojem komiksu a grafické novely ve Spojených státech a Evropě, včetně specifické japonské komiksové tvorby – mangy.

**MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha : BB art, 2008. 216 s.**

Komiksový kreslíř Scott McCloud ve své publikaci zkoumá sílu a fungování komiksu. Stručně se věnuje historickému vývoji tohoto podceňovaného uměleckého média, studuje symboly, působení barev komiksových ilustrací na čtenáře a univerzální srozumitelnost jazyka komiksové tvorby.

**PICKERING, Michael. Stereotyping: the politics of representation. New York: Palgrave, 2001. 246 s.**

Tato kniha se zabývá konceptem stereotypizace, historickým vývojem a především jeho využitím ve společenských vědách, zejména v sociologii, mediálních a kulturálních studiích. V textu se objevují klíčová témata o vytváření předsudků díky procesu stereotypizace, jako jsou např. nacionalismus, národní identita, pohlaví či rasismus.

**SMITH, Mathew J. et al. Critical Approaches to Comics: Theories and Methods. London: Routledge, 2011. 328 s.**

Komplexní úvod do studia komiksové tvorby obsahuje kritické metody a přístupy, které slouží k hlubšímu pochopení uměleckého a kulturního významu komiksů a grafických románů. Jednotliví autoři (Henry Jenkins, David Berona, Joseph Witek a další) představují komiks z hlediska žánrů, intertextuality, vizuální kultury i fandomů (fanoušků).

**TUNSTALL, Jeremy. Media occupations and professions: a reader. Oxford, New York: Oxford University Press, 2001. 310 s.**

Kniha (tzv. čítanka/reader) sociologa J. Tunstalla se zabývá mediálními profesemi v průběhu let a různých národních kontextech (Spojené státy, Velká Británie). Kniha se skládá z pěti částí, zabývá se například historickým vývojem mediálních profesí, mediálními barony a charakterizací vysoce postavených zaměstnanců médií či profesionalizací zaměstnání v médiích.

**Diplomové a disertační práce k tématu** (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

**OSWALDOVÁ, Alena. Žena v komiksu: srovnání vizuálního zobrazení ženy v komiksu a její role/funkce v komiksu. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta sociálních věd, 2008. Vedoucí práce Martina Vojtěchovská**

**BALVÍN, Jaroslav. Intermedialita a komiks. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta humanitních studií, 2007. Vedoucí práce Jiří Bystřický.**

**GILLÁR, Martin. Teorie komiksu: současné přístupy a jejich kritické revize. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2009. Vedoucí práce Jan Tlustý.**

Datum / Podpis studenta/ky

.....

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

**Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.**

**Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.**

**Doc. PhDr. Barbara Köpplová, CSc.**

**Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga**

.....  
**Datum / Podpis pedagožky/pedagoga**

**TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.**

**TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.**

# Obsah

ÚVOD.....	2
MATERIÁL A METODA.....	5
<b>1 VYMEZENÍ POJMŮ.....</b>	<b>7</b>
1.1 KOMIKS.....	7
1.1.1 Problémy s definicí.....	7
1.1.2 Zahraniční ekvivalenty pojmu „comics“.....	9
1.1.3 Charakteristické znaky komiksu.....	11
1.2 NOVINÁŘ.....	15
1.2.1 Vývoj novinářské profese.....	16
1.2.2 Role novináře.....	16
1.2.3 Role ženy v novinářské profesi.....	18
1.3 INTERPRETACE.....	19
1.3.1 Preferované čtení komiksových stripů.....	20
1.4 STEREOTYPY.....	21
1.4.1 Stereotypy a komiks.....	22
<b>2 STRUČNÁ HISTORIE KOMIKSOVÉ TVORBY.....</b>	<b>23</b>
2.1 HLAVNÍ RYSY VÝVOJE KOMIKSOVÉ TVORBY VE SVĚTĚ.....	23
2.1.1 Počátky v Evropě.....	25
2.1.2 Britský komiks jako pokleslá forma literatury.....	27
2.1.3 „Bande dessinée“ na evropské pevnině.....	31
2.1.4 Éry amerických stripů a „comic books“.....	37
2.1.5 Manga, komiks východní kultury.....	41
2.2 ETAPY VÝVOJE ČESKÉHO KOMIKSU.....	45
2.2.1 Průkopníci českého komiksu a vliv západní tvorby.....	46
2.2.2 Éra kreslených „foglarovek“.....	47
2.2.3 Polylegran a komiksové seriály pro děti a mládež.....	48
2.2.4 Karel Saudek a jeho přínos českému komiksu.....	49
2.2.5 Český komiksový underground před r. 1989.....	50
2.2.6 Komiksové generace 89 a 2000.....	51
<b>3 POSTAVA NOVINÁŘE V KOMIKSOVÉ TVORBĚ.....</b>	<b>53</b>
3.1 EVROPSKÝ OBRAZ NOVINÁŘE.....	54
3.1.1 Mladí dobrodruzi.....	54
3.1.2 Zástupci redakčních humoresek.....	57
3.2 FIKTIVNÍ NOVINÁŘI JAKO MUŽI ČINU.....	61
3.3 AMERICKÁ PŘEDSTAVA O „SUPERNOVINÁŘÍCH“.....	63
3.4 ŽENA V ROLI NOVINÁŘE.....	68
3.5 GONZO ŽURNALISTI (MODERNÍ OBRAZ NOVINÁŘE).....	73
3.6 MANIPULATIVNÍ ROLE NOVINÁŘE V DÍLE ALANA MOORA.....	75
3.7 SKUTEČNÁ SVĚDECTVÍ REPORTÁŽNÍHO KOMIKSU.....	78
3.8 NOVINÁŘ V ČESKÉM KOMIKSU.....	80
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>85</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>88</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA.....</b>	<b>89</b>
<b>ODBORNÉ ČLÁNKY.....</b>	<b>93</b>
<b>INTERNETOVÉ ZDROJE.....</b>	<b>95</b>
<b>SEZNAM ANALYZOVANÝCH COMIC BOOKŮ, GRAFICKÝCH NOVEL A JINÝCH ODKAZOVANÝCH DĚL.....</b>	<b>98</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH A OBRAZOVÉ DOKUMENTACE.....</b>	<b>100</b>

## Úvod

„Komiks je jediná umělecká forma, která toho publiku dává tolik, a zároveň toho od něj tolik požaduje. Proto si myslím, že je omyl brát komiks jako pouhého křížence mezi výtvarnými a slovesnými uměními.“ (Scott McCloud, 2008: 92)

Jedním z cílů této práce je představit dosud podceňovaný komiks jako jedno z velmi silných médií masové populární kultury a uvést ho do kontextu s mediálními studii a žurnalistikou. Ačkoliv je světový komiks již více než šedesát let stále zajímavějším předmětem zkoumání lingvistických, mediálních a nyní již i komiksových teoretiků, v českém prostředí je až na některé výjimky toto médium jevem téměř neprobádaným. Můžeme se setkat s publikacemi reflektující zahraniční a dnes i tuzemský vývoj „kreslených seriálů“. Především díky francouzské a belgické komiksové škole, ale i studiím významných amerických kreslířů, pak nahlédnout pod pokličku tvorby komiksových stripů, jejich principů z hlediska stavebního i sémiotického a porovnat rozličná směřování, zobrazení a žánry komiksových příběhů napříč časem i prostorem. Avšak stále nám uniká odpověď na otázku, jaký vliv má komiks jako médium na své konzumenty. Zdali má podobnou schopnost, jako např. televizní vysílání a film, vytvářet stereotypy a představy o světě vzdálené od reality.

Jak již bylo zmíněno, ač nedobrovolně a v mnoha případech nesprávně, reputace komiksových stripů od nepaměti nabývala spíše negativního charakteru. Významný francouzský režisér a milovník „bandes dessinées“<sup>1</sup> René Claire již v šedesátých letech kritizoval skeptický pohled na komiksové příběhy: „Nevěřilo se, že by mohly být tak dobré, aby se daly zařadit mezi umělecká díla. O všech nových žánrech a výrazových prostředcích se zpočátku říká, že nepatří do umění. Tak tomu bylo i s kinematografií a jazzem, který podle některých lidí neměl s hudbou nic společného. Obrázkové seriály jsou ještě dnes zbožím pro analfabety.“ (Clair a Tichý, 1967: 7) Nízká vážnost tohoto žánru má podle Claira na svědomí i stálé nedostatky v hledání správné definice komiksu a jeho terminologie. Tímto problémem se zabývalo mnoho odborníků z francouzské školy v čele s jedním ze zakladatelů teorie komiksu Thierrym Groensteenem, ale i zástupci amerického komiksu – kreslíř a karikaturista Will Eisner a Steve McCloud, autor odvážné komiksové publikace o komiksu *Jak rozumět komiksu* (2008) (viz 2.1).

<sup>1</sup> „Bandes dessinées“, v doslovném překladu kreslené pásky, je francouzské označení komiksu. (viz kapitola 1.1.2)

McCloud se téměř čtyřicet let po vydání Clairovy eseje připojuje s tvrzením, že pro většinu lidí je komiks pouze „ (...) pologramotná laciná duševní strava pro děti.“ (McCloud, 2008: 3) Za důvod považuje fakt, že lidé nedokážou rozumět komiksu a jediným řešením jak tento žánr oprostít od negativních předsudků je najít jeho správnou definici (McCloud, 2008).

Zatímco ve světě mají komiksové příběhy - od belgických dobrodružných příběhů Hergéova Tintina, přes americké „comic booky“ s akčními superhrdiny, po absolutně odlišné asijské manga komiksy - dlouholetou tradici nejen v dětské literatuře, ale i u teenagerů a čtenářů v pokročilejším věku, v České republice se tento trend začal více vyvíjet teprve v 90. letech minulého století. Díky převratu po listopadové revoluci na přelomu 80. a 90. let se otevřely dveře novým žánrům a zakázané undergroundové příběhy se konečně staly pro veřejnost dostupnými. Přesto si své místo nadále udržely „mainstreamové“ kreslené seriály pro děti a mládež. Proto si komiks nadále nese nálepku infantilní a pokleslé zábavy. Alternativní komiks adresovaný starším čtenářům byl spolu s dovozem ze západu odebírán pouze úzkou skupinou nadšenců. Současným rozšiřováním sortimentu ve větších knihkupectvích a specializovaných obchodech se situace komiksu v českém prostředí postupně zlepšuje.

Ovšem obrázkové seriály nejsou vzdálené ani lidem, kteří jejich četbu odmítají. Na televizních obrazovkách se často setkáváme s kreslenými i hranými postavami, které měly své stálé místo v panelech novinových stripů, komiksových sešitů ještě dříve, než byly v televizních laboratořích rozpohybovány. Z těchto postav vznikly ikony reprezentující ctnosti námi obdivované, díky kterým máme v co věřit a cítíme se bezpečněji. Někteří z nás vyrůstali ve společnosti Pepka námořníka, kocoura Felixe, sbírali bobříky s Rychlými šípy, bojovali v červeném plášti s padouchy a jindy snili o práci investigativních novinářů, jako byl Clark Kent s Lois Laneovou. Ikonické fiktivní postavy zamotaly hlavy dětským divákům/čtenářům i dospělým.

Komiks podobně jako literatura dokáže své publikum oprostít od každodenních starostí a vtáhnout do vlastního fantaskního světa. Čtenáři těchto seriálů, stejně jako diváci televizních „mýdlových oper“, prožívají osudy svých hrdinů a vnímají je jako skutečné. „Seriáloví hrdinové – a nebyli to zdaleka jenom tarzanovští atleti – začali např. v podvědomí publika existovat jako živí lidé. Dopisy čtenářů, adresované

k rukám, dopisy plné starosti o jejich bezpečí, zdraví, životy (...).“ (Claire a Tichý, 1967:27) Jaroslav Tichý (1967), navazující v eseji o comicsu na Reného Claira, poukazuje na jedinečnost kreslených ikonických postav. Podle něj tyto postavy úspěšně předčily několik málo hrdinů světové literatury. Je tedy zřejmé, že superhrdinové z časopisů se můžou svým fanouškům zdát až hmatatelně blízko. Jsou to ikony reprezentující nejen fantaskní světy, ale také různá historická období, skutečná povolání či psychické vlastnosti. Stejně jako ostatní média, i komiks má vysoký podíl na tvorbě stereotypů a ustálených představ odlišujících se od reality. Jedním z dílčích úkolů této práce je na tento jev poukázat prostřednictvím vymezeného zkoumaného vzorku.

V kreslených příbězích se desítky let setkáváme s postavami novinářů v hlavních či vedlejších – často však pro daný děj klíčovými - rolích, jejichž charakter se spolu s postupným vývojem komiksových žánrů proměňuje. Vliv na tuto modifikaci má i prostředí, v němž se dílo vytváří a distribuuje. V této práci hrají komiksoví novináři podstatnou roli, nejen pro vytvoření nové typologie fiktivního novináře, ale abychom se na základě tohoto vymezení pokusili načrtnout, jakou roli hrají ve společnosti mýty a stereotypy vykonstruované tak přehlíženým médiem, jako je komiks.

Pomocí rešerše a následné analýzy komiksových příběhů tuzemské i zahraniční tvorby, ve kterých se vyskytují různé formy novinářské profese, se pokusím vymezit typologii komiksového novináře, kterou v závěru porovnam se studii zabývajícími se novinářskou profesí. K výsledné analýze využiji nejen studie mediálních teoretiků, ale především texty představitelů komiksových studií, které pomohou porozumět jazyku a filosofii kreslených stripů.

## Materiál a metoda

Hlavním cílem této práce je analýza a interpretace komiksových stripů, ve kterých se vyskytují postavy vykonávající novinářské povolání. Vzhledem k tomu, že se jedná o problematiku v českém prostředí dosud neprobádanou, bylo nutné provést komplexní rešerši komiksových zdrojů k získání materiálu pro následnou analýzu. Hlavními zdroji rešerše byly zahraniční online komiksová databáze (The Comic Book Database, 2005-2015) a česká online databáze komiksových stripů (Comics DB, 2004-2014), ve kterých bylo možné vygenerovat tituly s fiktivními reprezentanty médií. Dalšími opěrnými body pro vyhledávání titulů s postavami novinářů byly i zahraniční vědecké práce věnující se obrazu novinářů v populární kultuře publikované v online „žurnálu“ *The Image of Journalist in Popular Culture* (2010), zejména pak odborný článek amerického profesora žurnalistiky Billa Knighta *Comic Book Journalist Beyond Clark Kent* (2009). Ke komplexnímu vyhledání relevantních titulů v evropské tvorbě byla také využita publikace Milana Krumla *Comics: Stručné dějiny* (2007), jež obsahuje podrobný výčet evropských stripů, včetně italské, španělské či balkánské tvorby.

Jednotlivé výstupy rešerše byly zaznamenány do tabulkového seznamu. Během následující analýzy se do tabulky zaznamenávaly poznatky vyplývající z vlastní interpretace vybraných stripů. Analyzovala se žánrová vyhraněnost jednotlivých vzorků období a země původu. U jednotlivých postav byl zaznamenán věk (dítě/dospělý), pohlaví, důležitost a aktivita postavy (aktivní/pasivní), charakter postavy (pozitivní/negativní/neutrální/hrdina/antihrdina) a typ médií, které jednotlivé postavy zastupovaly (tisk/rozhlas/televize). Na základě nejčastěji opakujících se atributů byla vytvořena typologie fiktivního novináře. Jednotlivé kategorie jsou uvedeny jako podkapitoly třetí části práce. Vzhledem k tomu, že některé kategorie byly zastoupeny vysokým množstvím postav, v každé podkapitole jsou uvedeny pouze tři až čtyři příklady, které jsou následně představeny z hlediska jejich vzniku a vývoje, způsobu výtvarného zachycení a vlastní interpretace (charakter, vizuální podoba postav apod.). V závěru práce byly kategorie komiksových postav uvedeny do kontextu s komiksovými a mediálními teoriemi a historickým vývojem komiksu, jimž jsou věnovány první dvě kapitoly.

Vzhledem k omezené dostupnosti některých komiksových titulů byly pro uvedení jejich příkladu použity scany archů komiksových alb, jež jsou zveřejněny v komiksových databázích či na webových stránkách členů komiksových fandumů (subkultury příznivců sci-fi žánrů). Dále jsou do práce vloženy i vlastní scany komiksových alb. V jednotlivých kapitolách jsou pod obrázky uvedeny údaje o vzniku stripu, tedy titul, autor a rok vzniku.



# 1 Vymezení pojmů

Pro úplnou orientaci v problematice je nezbytné si definovat pojmy z oblasti komiksu a mediálních teorií. Abychom mohli dojít ke správné interpretaci vybraných komiksových stripů, musíme nejprve pochopit jazyk a stavební prvky tohoto média. Teoretické přístupy v jednotlivých podkapitolách pak budou sloužit jako opěrný materiál pro analytickou část, konkrétně k vytvoření typologie fiktivního novináře.

## 1.1 Komiks

Hledání správné a univerzální definice komiksu je poměrně složité a dle rozporuplných dohad a kritik odborníků nereálné. Kdybychom se měli spoléhat pouze na slovníkové a encyklopedistické výklady, s laickým přístupem by nás mohlo uspokojit dosti omezující a nepřesné vymezení: „obrázkový seriál v novinové, časopisecké, internetové, či knižní podobě, jenž líčí nějaký příběh a je doprovázen pouze stručným a nezbytným minimem textu (...). Námětově comics, omezený zpravidla na kladné a záporné hrdiny se značnou dávkou schematičnosti, dnes čerpá z širokého a dynamického dějového podkladu, ale i z literárních předloh včetně klasiky.“ (Osvaldová, Halada a kol., 2007: 39) Podle Thierryho Groensteena<sup>2</sup> (2005) jsou slovníkové definice ne zcela správné a dostačující.

### 1.1.1 Problémy s definicí

Kreslené seriály jsou snadno rozpoznatelné, ale těžko se definují. Právě vymezení komiksu bylo jednou z klíčových otázek francouzské školy. Mnoho autorů má tendence u tohoto pojmu vytvářet nové výklady, aby do nich mohli dosazovat vlastní příklady (Diesing, 2011). Definice, které byly do přelomu 70. a 80. let minulého století poměrně konstantní, se okamžitě staly neplatnými díky novým studiím a vývoji nových forem a komiksových žánrů, jež odporovaly tradičním formám dané doby (Groensteen, 2012).

---

<sup>2</sup> Thierry Groensteen (\*1957), ředitel belgického muzea komiksové tvorby v Angouleme, pedagog, světový odborník na komiksovou tvorbu a jeden ze zakladatelů teorie komiksu; autor odborných knih a článků o komiksu (*Stavba komiksu*, *La Bande dessinée mode d'emploi*, *Bande dessinée et narration* a další). (Groensteen, 2005)

Groensteen ve svém článku *The Current State of French Comics Theory* (2012) parafrázuje své kolegy Thierry Smolderena a Harryho Morgana, kteří odmítají připustit, že by mohla existovat pevně daná jednotná definice omezující specifičnost tohoto média. Podle nich se v průběhu historického vývoje vždy upřednostňovaly myšlenky definující aktuální stav komiksu. Z toho vyplývá, že jednotlivá vymezení jsou vždy relativní. Existuje tedy mnoho úhlů pohledu, definic a teorií, jež se postupem času proměňovaly, zanikaly či upřednostňovaly. Nicméně žádná z nich nespĺňovala kritéria pro vytvoření obecně platné definice.

„Chceme-li stanovit základy nějaké definice, jež by se hodila na veškeré historické projevy tohoto média, a dokonce i na velké množství dodnes nerealizovaných, ale teoreticky představitelných výtvorů, musíme za jediný ontologický podklad komiksu uzнат vytváření vztahů v pluralitě soudržných obrázků. (...) jejich společným jmenovatelem, a tím i ústředním prvkem celého komiksu a prvním kritériem ustavujícího řádu, je skutečně ikonická soudržnost.“ (Groensteen, 2005: 31 – 32) Belgický teoretik definuje „bande dessinée“ jako „narativní druh s vizuální dominantou“. (Groensteen, 2005: 196) S těmito myšlenkami se z velké části shodují i definice amerických komiksových odborníků Willa Eisnera<sup>3</sup> a jeho následovníka Scotta McClouda<sup>4</sup>.

McCloud si v knize *Jak rozumět komiksu* (2008) pohrává s Eisnerovým pojmenováním komiksu jako sekvenčního umění. Toto zjednodušené vymezení klade důraz na pravidlo obrázkových sekvencí, na sebe navazujících řetězech komiksových panelů, jejichž význam čtenář získává postupným čtením zprava doleva a „obrázek po obrázku“ se zapojením periferního vidění. McCloud tuto definici rozšířil, aby vymežil přesnější výklad pojmu a rozdíl mezi komiksem a animovaným filmem, jenž se může také považovat za posloupnost kreslených obrázků. Podle jeho detailnějšího výkladu je

---

<sup>3</sup> William Erwin Eisner (\*1917, †2005), americký kreslíř, karikaturista a autor odborných publikací o komiksu *Comics and Sequential Art* a *Graphic Storytelling and Visual Narratives*; autor mnoha oblíbených komiksových příběhů (*The Spirit*, *Žid Fagin*); každým rokem se na prestižním mezinárodním Comic-conu v americkém San Diegu předává nejprestižnější komiksovácena *The Eisner Award*. (A short biography, 2014))

<sup>4</sup> Scott McCloud (\*1960), americký kreslíř a komiksový teoretik přezdíváný „komiksový Aristoteles“, držitel Harveyho a Eisnerovy ceny, autor populárně naučných publikací *Jak rozumět médiím*, *Making Comics*; strůjce nápadu *24 Hour Comics*, 24stránkového seriálu nakresleného za 24 hodin (spolu s Neilem Gaimanem, Stevem Bissetem aj.) (McCloud, 2008)

komiks „záměrná juxtaponová<sup>5</sup> sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“ (McCloud, 2008: 9) Na rozdíl od dalších teoretiků McCloud (2008) dodává, že součástí komiksových stripů nemusí být výlučně slova. Proti tomuto tvrzení se vedou dlouhé polemiky. Například Robert Harvey ve svém článku *How Comics Came to Be* (2008) verbálnímu obsahu přiřazuje velice důležitou roli, podle něj patří mezi základní charakteristiky komiksu.

Myšlenek a rozličných vymezení je mnoho, veškeré jsou však pouze relativní a vylučují se s plynutím času a proměnou tohoto média i čtenářské obce. Avšak tato práce se bude držet především geograficky i historicky nejkompexnějších teorií sekvenčního umění a ikonické soudržnosti, jež srovnatelnými idejemi propojují myšlení severoamerické a západoevropské (frankofonní) školy a dokazují tak svou sílu a význam mezi množstvím výkladů pojmu comics.

### 1.1.2 Zahraniční ekvivalenty pojmu „comics“

Zatímco ve světě se komiksům dostávalo úspěchu, do počátku devadesátých let se čeští čtenáři s tímto termínem přejatým z anglického jazyka setkávali velice zřídka. Vyjma faktu, že pojem komiks nebyl v českých zemích do roku 1945 téměř znám, do roku 1989 byl v Československu považován za produkt imperialistického Západu. Proto se československá mládež častěji setkávala s termínem „kreslený obrázkový seriál“. (Diesing, 2011: 11) I dnes se v českém prostředí setkáváme s nepřilíživě přesnými termíny, jako jsou např. obrázkový sešit, grafický román či obrázkový příběh. (Groensteen, 2005).

Nejznámější a v mnoha zemích přejatý název tohoto média je podle předpokladů comics/komiks. Anglické slovo pocházející ze Spojených států je složeninou dvou výrazů „comic“ a „strip“, v českém překladu to znamená „komický proužek“. (Clair a Tichý, 1967) Toto slovní spojení se uchytilo v počátečním stadiu éry amerického komiksu, kdy byly krátké kreslené příběhy s humornou tematikou vydávány jako součást tištěných periodik. Pojem comic strips se dodnes využívá, avšak s rozšířením a

---

<sup>5</sup> *juxtaponovaná*, od slova *juxtapozice* = (z lat.) dle McClouda (2008) příležitost prvků vedle sebe; dle slovníkového výkladu jde o „postavení dvou rovin reality vedle sebe za účelem objektivního srovnání, posouzení, vyhodnocení nebo i vytvoření něčeho nového“ (Heřmanová, 2013)

diversifikací komiksových nosičů se spojuje pouze s novinovými karikaturami a anekdotami. Ačkoliv je kompozitum comics nadále univerzální pojem, dnes se setkáváme s konkrétnějšími názvy nosičů, jako je např. comic book (= komiksová kniha), comic issue (= komiksový sešit), comic serie (= komiksový seriál) a další.

V italském jazyce byl komiksovému žánru přidělen výraz „fumetto“, jenž v českém překladu znamená „obláček kouře“. Pod tímto výrazem není složité asociovat si bubliny či obláčky vycházející z úst kreslených postav, naznačující promluvy aktérů jednotlivých panelů. René Clair (2013) tento obláček přirovnává k páře, jež nám v zimě vychází z úst. Podle něj v nás právě srážející se dech u úst „ (...) vyvolává pocit životnosti, aktivity a snad dokonce i důležitosti, kterou v sobě cítí právě naši comicsoví hrdinové“. (Clair a Tichý, 1967: 13) Téhož zájmu si zřejmě všiml i představitel dalšího vizuálního média, indicko-americký filmový režisér M. Night Shyamalan, který ve svém úspěšném mysteriózním snímku Šestý smysl (1999) použil páru vycházející z úst pro rozlišení živých postav od duchů. Významnost italského „fumetta“ dokazuje stejnojmenný mezinárodní komiksový festival, jenž se každoročně koná ve švýcarském Luzernu (FUMETTO, 2014).

Ve frankofonních státech se můžeme nejčastěji setkat s pojmem „bande dessinée“, v přesném překladu „kreslený pás“, jenž má, na rozdíl od italských obláčků, významově blízko k angloamerickým „stripům“. „Jde tedy o výrazy, které charakterizují dost přesně figurativní organizaci těchto historek, jakousi „montáž“, která předpokládá vnímání v horizontální poloze zleva doprava, bez přerušování a rozmýšlení.“ (Clair a Tichý, 1967: 13)

I na asijském kontinentě mají komiksové seriály dlouholetou tradici. Konkrétně v Japonsku se tyto příběhy nazývají „manga“, v doslovném překladu „hravé či humorné obrázky“. (AOKI, 2012) S komiksy blízkými manga stylu se však můžeme setkat i v dalších asijských zemích. Například čínské kreslené příběhy se nazývají „manhua“, korejské seriály „manhwa“. Co se pojmenování asijského komiksu týče, přes výrazné odlišnosti způsobu kreslení i čtení těchto příběhů, po stránce významové mají velice blízko k americkým „comic strips“.

V každém jazyce má toto sekvenční umění svůj ekvivalent, jenž významem charakterizuje některé prvky kresleného seriálu nebo jeho celkovou podobu. Pro české čtenáře se může z angličtiny přejatý pojem komiks zdát jako ustálený název bez hlubšího smyslu, pod kterým si sice asociují sešity s obrázkovými panely, ale z laického pohledu mohou pouze hádat skutečný význam tohoto slova. Proto nám již před desítkami let byly předkládány české kreslené či obrázkové seriály, které však na rozdíl od své „zahraniční rodiny“ svým pojmenováním správně nesdělovaly svou podstatu a charakteristiku.

### 1.1.3 Charakteristické znaky komiksu

Komiks, komiksový strip či arch, je poměrně složitý útvar skládající se z mnoha prvků, jež vzájemným propojením vytváří ucelený příběh. Každá část tohoto složitého systému, i pouhá mezera mezi jednotlivými obrázkovými panely, má svou úlohu a je nezbytná pro správnou interpretaci a vtažení čtenáře do děje. McCloud (2008) přiznává, že ne každý komiksový kreslíř se řídí těmito „nepsanými“ zákonitostmi.

#### Panel

Panel, okýnko či podle Groensteenova výkladu viněta, je základní jednotkou komiksu. Orámovaný komiksový obraz rozličných tvarů sám o sobě nevytváří celistvou výpověď (Groensteen, 2005: 199), ale reprezentuje určitý časový úsek děje, jehož délka se nedá přímo určit, ale může ji ovlivnit horizontální délka panelu i počet a umístění bublin uvnitř obrazu. Pro celkovou výpověď je potřeba sekvence dvou a více panelů, které přechází z jednoho obrázku na druhý.

Pro pružnější interpretaci je potřeba pevné ucelení (McCloud, 2008) neboli ikonickou soudržnost (Groensteen, 2005). „Komiksové panely rozdělují na zlomky jak čas, tak prostor, čímž vzniká nepravidelný, staccatový rytmus nespojitých okamžiků. Jenže ucelení nám umožňuje tyhle okamžiky spojit a v duchu si vykonstruovat spojitou, jednotnou realitu.“ (McCloud, 2008: 67) K ucelení však nestačí poskládat několik panelů vedle sebe. Jsou zde potřeba i další nástroje, jako je rámeček či mezera, jež jsou „průvodci a pomocníky“ čtenářovy představivosti.

## **Rámeček**

Rámeček prioritně ohraničuje a odděluje panel od ostatních panelů a verbální složku od obrazové. Tento nástroj má 6 funkcí, jež ovlivňují nejen obsah panelů, ale především vnímání čtenáře: funkce ohrazení, separační, rytmickou, strukturotvornou, expresivní a lekturální. (Groensteen, 2005: 57) Separální funkce má na starosti izolování panelu od ostatních, aby byly čteny postupně jeden po druhém. Tato funkce také vytváří meziikonickou mezeru, jenž má důležitou úlohu v percepčním procesu komiksového čtenáře. Rámování obrazu udává ději rytmus, délku i rychlost (rytmická funkce), strukturuje prostor díky velikosti i tvaru rámečku a vytváří kompozici obrazu (strukturotvorná). Expresivní funkce různě silných linií ohraničení přitahuje pozornost čtenářů nebo naznačuje atmosféru sekvence. Po stránce lekturální tento nástroj čtenáři slouží jako vodítko, jak komiks číst, poukazuje na obsah uvnitř rámečku (Groensteen, 2005).

## **Mezera**

Mezera je bílé místo mezi jednotlivými ohraničenými panely, jež nemá pouze izolační funkci, ale především zde předkládá čtenáři prostor k zapojení představivosti. (Groensteen, 2005) McCloud tuto „pomůcku“ nazývá škarpu (z anglického gutter), jiní komiksoví odborníci či příznivci toto místo znají jako meziikonickou mezeru či mezipolí. „I když ten výraz zní neuctivě, tahle škarpa je zdrojem kouzel a tajů, které jsou samotným srdcem komiksu. (...) V prázdnosti téhle škarpy lidská představivost vezme dva oddělené obrázky a promění je v jedinou myšlenku.“ (McCloud, 2008: 66)

Ačkoliv nám tato mezera na první pohled nic neříká a pouze nás naplňuje dojemem dělicí čáry (tuto úlohu však již splňuje rámeček), podvědomě naše mysl spolupracuje s autorem komiksu a v onom prázdném prostoru si doplňuje děj, jenž v panelech není vykreslen. My však díky vlastní zkušenosti tušíme pokračování scény z prvního panelu v závislosti na druhém – probíhá v nás proces ucelení.



Obr. 1: Příklad „škarpy“, autor: Scott McCloud, 2008

### Bublina

Jednomu z nejpoužívanějších komiksových ikonů se také říká obláček či řečový balón (z angl. „speech ballon“). Tento nástroj zobrazuje výpovědi komiksových postav a jsou prostředkem snahy autorů vizuálně zachytit zvuk (McCloud, 2008). Proto se můžeme setkat s rozličnými tvary bublin, různě tenkými, silnými či zakřivenými linkami, verbálními výpověďmi, ale i citoslovci a symboly, které vykreslují emoce postav či napětí a atmosféru dané scény. Bublina má nejčastěji eliptický tvar, díky kterému čtenář podle vlastní zkušenosti pozná, že daná výpověď je v přímé řeči. V panelech se objevují i obláčky nepravidelného tvaru, vycházející od hlavy postavy jako obláček kouře. Takovýto ikon symbolizuje myšlenku postavy (Groensteen, 2005).

Není pravidlem, že v komiksu vždy dochází ke spojení verbální a obrazové složky. Ačkoliv dle McClouda (2008) má tento vztah výrazný vliv na vývoj komiksové tvorby, americký autor se shoduje s Groensteenem, že v komiksu by měl dominovat obraz nad slovem. Proto nejsou neobvyklé ani komiksy bez bublin a jiných doprovodných textů, tzv. němé komiksy (Groensteen, 2005).

### Ikonický hrdina

Jeden z hlavních znaků komiksových stripů, sérií i knih je přítomnost alespoň jednoho stálého aktéra příběhu. Postava však nemusí být vždy přímo fyzicky uvnitř stripů. (Groensteen, 2005) Například v reportážním komiksu podprahově vnímáme hlavního hrdinu coby vypravěče, avšak s jeho kreslenou postavou se setkáváme zřídka. V takovém případě je hrdina neidentifikovatelný, vyprávění sledujeme jeho očima a de

facto se stáváme hlavními aktéry.<sup>6</sup> S tímto jevem se však nesetkáváme pouze u těchto forem vyprávění, kde se postrádá viditelná přítomnost postavy. Součástí příběhu se můžeme stát i tehdy, jsou-li postavy přítomné na obrázku. Důvodem je ikonické zobrazování hlavních hrdinů.

Až

na výjimky byly hlavní postavy komiksových sérií kresleny zjednodušeně, s minimálním stínováním a simplifikovanými obrysy. Těmto nerealistickým figurám, se ve výtvarném umění říká karikatury. Důvodem, proč čtenáři preferují karikovaný komiksový svět je fakt, že je pro ně lépe uchopitelný. Realisticky a detailně vykreslené postavy na sebe přitahují veškerou čtenářovu pozornost, ale naopak ji odvádí od klíčového dění komiksové sekvence (McCloud, 2008). Jelikož zjednodušené rysy jsou univerzální a nereprezentují konkrétní osobnost, můžeme si pod danou tvář představit kohokoli – i sebe. Ztotožnění se s postavou je důležitým aspektem komiksového média. „Karikatura je prostě vakuum, které do sebe vtahuje naši totožnost a naše vědomí. Je to prázdná skořápka, kterou obsadíme, abychom se v ní mohli vydat do jiné říše.“ (McCloud, 2008: 36)

Jak již bylo zmíněno v úvodní kapitole, existují i případy, kdy postavy v myslích čtenářů ožijí a jsou vnímány jako součást skutečného světa. Identifikace s karikovanou postavou má nemalý vliv i na čtenářovo vnímání reality, respektive rozlišování reálného světa od fantaskního. Prožívá osud svého komiksového hrdiny, jako by byl jeho vlastní. (Claire a Tichý, 1967) Nedá se tedy popřít, že ikonické postavy z kreslených seriálů mají značný vliv na rozhodování svých příznivců. Důsledkem je i časté zapojování fiktivních (nejen) superhrdinů a komiksových stripů do reklamních kampaní (viz obr. 2).

---

<sup>6</sup> Za příklad uveďme repotážní komiksový román *Footnotes in Gaza* (2010) komiksového tvůrce Joe Sacca.





Obr. 2: Kocour Felix, reklama na Alpu, autor: Hermína Týrlová, konec 30. let

## 1.2 Novinář

Ačkoliv mediální teoretici datují první projevy žurnalistické činnosti k přelomu 15. a 16. století po Guttenbergově vynálezu knihtisku a prvních jednorázových tištěných zprávách informujících o válečných taženích, zámořských objevech či přírodních katastrofách (neue zeitung), novinářská profese byla oficiálně konstituována až v 19. století (Bednařík, Jirák a Kopplová, 2011).

Novinářem se na rozdíl od jiných vysoce specializovaných profesí může stát de facto každý díky nízké institucionalizaci žurnalistického povolání, tzv. otevřené profesi. K provádění této činnosti nejsou adepti povinni disponovat konkrétním vzděláním, atestacemi či licencemi (Bednařík, Jirák a Kopplová, 2011: 20). „Označení povolání novinář není v řadě zemí chráněno a každý se může označit za novináře. Toto pojetí vychází z koncepce práva na svobodu projevu jako jednoho ze základních lidských práv, jež jsou zakotvena ve většině ústav demokratických zemí. (...) každý má právo svobodně vyjadřovat a šířit své názory slovem, písmem a obrazem, (...) novinářská práce a její výsledky jsou naplněním tohoto práva.“ (Jirák a Kopplová, 2007: 79) Přesto je důležité, aby vykonavatel novinářské profese disponoval schopnostmi, jako je rychlé vyhledávání, klasifikace, zpracování, následná prezentace informací s ohledem na různorodé publikum a v neposlední řadě získání kontaktů a udržování vztahů s informačními zdroji (Trampota, 2006).

### 1.2.1 Vývoj novinářské profese

Novinářská profese se postupně formovala s tokem času a neustálým technologickým vývojem, tím i proměnami masových médií. Vývoj novinářství je rozdělen do šesti období: *prežurnalistické* (např. písaři ve středověku), *dopisovatelské žurnalistiky*, ve kterém byly informace zprostředkovány písaři (16. - 18. století), *spisovatelské žurnalistiky*, v němž publikovali především osobnosti vědy a umění (cca polovina 18. století až polovina 19. století), *redakční žurnalistiky* (polovina 19. století až cca 70. léta 20. století), *redakčně-technické žurnalistiky* (70. – 90. léta 20. století) a aktuální *období internetové a online žurnalistiky* (Bednařík, Jirák a Kopplová, 2011: 27-28).

Jak už bylo zmíněno v úvodu kapitole, novinářská profese byla ustanovena až v polovině 19. století, čímž došlo k odstartování nové etapy – období redakční žurnalistiky. V tomto období začali vznikat novinové rubriky s různým zaměřením a došlo k rozdělení a hierarchizaci práce v redakci (redaktor, šéfredaktor, editor a další). O sto let později bylo nahrazeno obdobím redakčně-technické žurnalistiky z důvodu technické modernizace zpracování a zprostředkování sdělení – rozhlasového a televizního vysílání a elektronického zpracování textu. S nástupem internetu došlo k rozvoji online žurnalistiky – stále vznikají internetové noviny a magazíny i internetové online televize. (Bednařík, Jirák a Kopplová, 2011: 28-29)

### 1.2.2 Role novináře

Studiu žurnalistické profese se věnovalo mnoho výzkumníků z oblasti sociologie a mediálních studií, z nichž zřejmě nejkomplexnější závěry svých výzkumů publikovali američtí autoři David Hugh Weaver and G. Cleveland Wilhoit v *The American Journalist* (1986) a *The American Journalist in the 1990s* (1996). Ačkoliv jsou tyto studie omezeny pouze na popis novinářů ve Spojených státech, Weaver se ve spolupráci s jeho kolegy z univerzity v americké Indianě stále k této problematice vrací i s ohledem na jeho globální rozsah (Weaver a Willnat, 2013).

Na základě studie Weavera a Larse Willnata (2013) jsou věk a vzdělání novináře pro reflektování jeho práce stěžejními indikátory. Podle jejich posledních výzkumů je

novinařina povoláním mladých. Čerství absolventi se v posledních letech ucházejí o práci v médiích z důvodu získání zkušeností a kontaktů, aby se později mohli přesunout do lukrativnějšího oboru (např. public relations). Novináře s nejdelší pracovní zkušeností, a tudíž i nejvyšší kompetentností a s věkovým průměrem 39 let Weaver lokalizoval v evropských zemích. Co se profesní role a hodnot novináře týká, na jednotlivých kontinentech se na profesi novináře a její přínos pro společnost nahlíží zcela odlišně, avšak hlavní charakteristické znaky novináře jsou podle Weaverova výzkumu z roku 1998 ve světovém měřítku velice podobné (Deuze, 2005). Hlavními faktory jsou rozličné politické systémy jednotlivých zemí, které tak zastírají důležitost stupně vzdělání či profesních norem (Weaver a Willnat, 2013).

Jak již bylo zmíněno, novinářské postupy jsou oproti jiným „neotevřeným“ profesím nejasně vymezené. Podobně se tak stále vedou diskuze i o společenských rolích novinářů a jejich definování. Podle německého profesora komunikačních studií Thomase Hanitzsche (2011) existují čtyři ustálené skupiny novinářů s různými dominantními ideologiemi<sup>7</sup>, se kterými se setkáváme nejčastěji. Podle něj se novináři dělí na „populistické šířitele“ (populist disseminator), „neustranné hlídací psy“ (detached watchdog), „zástupce zásadních změn“ (critical change agent) a „oportunistické moderátory“ (opportunist facilitator). K této diverzifikaci role novinářské profese se přiklání i Weaver s Willnatem (2013).

První ze jmenovaných skupin bojuje o roli nestranných pozorovatelů. Svou pozornost směřují na potřeby a zájmy širokého publika, které se snaží zaujmout zajímavými událostmi. S těmito žurnalisty se můžeme setkat na celém světě. „Hlídací psi demokracie“, jak se říká novinářům patřícím do následující skupiny, poskytují svým divákům/čtenářům/posluchačům nestranné především politické informace a stranní se jakékoliv oficiální podpoře vlády. Tato novinářská skupina v západních zemích převažuje nad ostatními. (Hanitzsch, 2011)

Především v rozvojových zemích a oblastech sužovaných autoritářskými režimy vedle sebe působí dvě novinářské skupiny zastávající protichůdné hodnoty. „Agenti

---

<sup>7</sup> Pojem ideologie je v rámci novinářské profese definována jako dominující soubor hodnot, strategií a kódů, jež charakterizují většinu profesionálních žurnalistů v dané společnosti, jejich postavení ve společnosti i postoje vůči vládnoucím a ekonomickým elitám (Deuze, 2005).

zásadních změn“ se staví do opozice proti vládě a ekonomickým elitám, jsou zastánci společenských změn a nastolují agendu. Jejich cílem je aktivně zapojit veřejnost do politické diskuze. Naopak prospěchářští novináři podporují veškeré vládní kroky a zdaleka nejsou nestrannými pozorovateli. (Hanitzsch, 2011)

### 1.2.3 Role ženy v novinářské profesi

Postavení ženy v novinářském oboru se v posledních padesáti letech markantně změnilo, avšak některé negativní předsudky a nedůvěra vůči ženským ambicím v komentování politického a ekonomického dění, se stále nestírají (Matúšková, 2003). Již na počátku 20. století se ženské redaktorky věnovaly převážně tématům týkajících se volnočasových aktivit, rodiny, módy a domácích prací. Emancipované ženy zaměstnané v redakcích denních novin měly na starosti rubriky o kultuře a místních záležitostech bulvárního rázu, tedy byly zprostředkovatelkami pouhých doplňujících informací, tzv. „soft news“<sup>8</sup>, nebo asistovaly svým mužským protějškům a nadřízeným (Trampota, 2006). V 70. a 80. letech se poměr ve zpravodajství zdvojnásobil, třetina novinářů byla ženského pohlaví a podle Weavera s Wilhoitem (1986) se tato koncentrace měla zvyšovat.

Podle britské profesorky žurnalistiky Suzanne Franksové (2013) dnešní novinářky mají lepší vzdělání v oboru (vyšší než někteří jejich mužští kolegové) a ambice pro práci ve zpravodajství. Přesto však mají stále nízké zastoupení na vyšších pozicích, a v porovnání s kolegy jsou hůře finančně hodnoceny. Jejich články se zřídka objevují na titulních stranách. Úspěšnější a ambicióznější ženská menšina často k dosažení vyšších cílů a rovnocennému postavení upřednostní kariéru před rodinným zázemím. Nicméně Franksová (2013) vidí v nástupu digitální doby, která mediálním konzumentům nabízí nové možnosti, sdílení informací na sociálních sítích, blogy a další nové formy zprostředkování informací lepší budoucnost pro novinářky i s ohledem na jejich vytíženost v soukromí.

---

<sup>8</sup> Americká medioložka Guy Tuchmanová na základě redakčního výběru zpráv vytvořila dvě typologie zpráv. Základní typologie diverzifikuje zprávy na „hard news“ (horké novinky) a „soft news“ (doplňující informace), druhá dělí sdělení na „spot news“ (bezprostřední zprávy), „developing news“ (vyvíjející se zprávy) a „continuing news“ (průběžné zprávy). (Trampota, 2006: 32)

Otázkám postavení žen v komiksových dílech je v rámci genderových studií věnováno mnoho pozornosti. V novinových stripch byly ženy v první polovině 50. let minulého století převážně stereotypně zobrazovány jako matky a hospodyně řešící pouze každodenní problémy blízké všem americkým občankám. (Kruml, 2007) Alena Oswaldová ve své práci *Žena v komiksu: Srovnání vizuálního zobrazení ženy v komiksu a její role/funkce v komiksu* (2008) shrnuje poznatky o genderových rozdílech v sekvenčním umění: „Pokud ženy v komiksu pracují, společenský status této práce je na nižší úrovni než té, co vykonává muž. Obecně jsou ženy v komiksu reprezentovány méně často než muži. Podobný výsledek prokazují i studie zabývající se zobrazováním ženy v médiích, kupříkladu ve zpravodajském žánru, ne jen v komiksu.“ (Oswaldová, 2008: 57) Toto tvrzení odpovídá i studii Suzanne Franksové (2013), která komentuje podřazené postavení žen v reálné novinářské profesi. Oswaldová (2013) také konstatuje, že obraz ženy v kreslených stripch je ovlivněn nejen žánrem a rolí, ale především odrazem společnosti dané doby.

### **1.3 Interpretace**

Interpretace neboli výklad či porozumění textu je jedním z hlavních aspektů interpersonální komunikace (Pavlíková, 2009). Je zkoumána z různých pohledů v rámci odlišných teoretických přístupů (sémiotika, logika, teorie čtení a další), které si uvědomují důležitost čtenáře a jeho způsob příjmu a následný výklad textu (Eco, 2004). „(...) teorie orientované na adresáta předpokládají, že význam každého sdělení závisí na interpretačních volbách příjemce: dokonce i význam té nejjednoznačnější výpovědi pronesené v rámci neobyčejnějšího komunikačního styku závisí na reakci adresáta, a tato reakce je v jistém smyslu dána kontextem.“ (Eco, 2004: 53) Italský sémiolog Umberto Eco se ve svém souboru esejí *Meze interpretace* (2004) věnuje kromě jiného i interpretaci uměleckých textů, mezi něž řadíme i komiksové stripy, a které se dle jeho názoru mohou číst několika způsoby. Tak může docházet k více než jednomu výkladu.

Jednou z mnoha způsobů interpretace je tzv. „preferované čtení“ či „nabízená interpretace“, se kterou se často setkáváme u mediálních sdělení i komiksových obsahů.

Termín „preferované čtení“ byl poprvé použit v 70. letech Stuartem Hallem<sup>9</sup>, představitelem birminghamské školy. Autor vkládá do textu tzv. orientátory, náznaky navádějící čtenáře k autorem kýžené interpretaci. Mezi takovéto orientátory patří například úhel kamerových záběrů či volba výrazů apod. (Jiráček a Kopplová, 2007). U komiksů můžou orientátory představovat stavba panelů, tvar bublin, šrafování a další komiksové prvky.

### 1.3.1 Preferované čtení komiksových stripů

Komiksový kreslíř svého čtenáře navádí pomocí způsobu, jakým daný motiv vykresluje. To, co je v dané vinětě vypovídající, důležitý motiv, zakreslí tak, aby čtenář v mžiku pochopil, na co se má zaměřit. Podle Groensteena (2005) se v obraze často vyskytují kontextové informace, které navádí čtenáře ke dvojí deskripci panelu. Čtenář může tedy sledovat jak hlavní dějovou linii, tak i upozadřované obrazové informace. Autorova intence je například snadno rozpoznatelná v asijských manga komiksech, kde klíčové motivy (aktéři a celkově objekty) bývají zjednodušeně až karikaturisticky zachyceny, zatímco pozadí je velice detailně a realisticky vykreslené. Hlavní objekty jako by vystupovaly z komiksového panelu a naváděly čtenáře ke sledování hlavní dějové osy. Druhým důležitým aspektem pro „správnou“ interpretaci komiksu je zvýšená frekvence výstupů motivu. „V komiksu bude nějaká postava či nějaký objekt vyzdvižen oproti jiným právě frekvencí svých výstupů, to však neznamená, že by jeho „optická definice“ stála nad definicí epizodičtějších postav.“ (Groensteen, 2005: 150)

Jak již bylo zmíněno v kapitole *1.1.3 Charakteristické znaky komiksu*, i když je obsah komiksových panelů snadno popsatelný, jeden panel k interpretaci děje komiksu nestačí. Interpretace obrazu závisí na celé sekvenci – obrazech umístěných před konkrétní vinětou i za ní či na celém archu. „Na této úrovni musí být komiks chápán jako jakási síť, která každé vinětě umožní udržovat na dálku privilegované vztahy s jakoukoli jinou.“ (Groensteen, 2005: 153) Groensteen také zmiňuje nezbytnost mít povědomí o interpretovaném textu – obecné zákonitosti komiksu, informace o autorovi, jeho stylu i předchozím díle: „Toto povědomí je často určující, neboť jde o umění, jež

---

<sup>9</sup> Stuart Hall (\*1932, †2014), původem z Jamajky, žil a pracoval ve Velké Británii. Byl významným sociologem, kulturním teoretikem a zakladatelem Birminghamské školy kulturních studií. Mezi jeho stěžejní práce patří teorie kódování a dekódování významu publika. (Shepherd, 2014)

silně uplatňuje autoreferenci, zejména v rovině parodie, ale rovněž ve vážnějších režimech pocty či nového kritického čtení. Například v takovém mistrovském díle, jako je *Watchmen*, nepochopíme téměř nic, pokud nejsme seznámeni s předchozími příběhy superhrdinů.“ (Groensteen, 2005: 154)

## 1.4 Stereotypy

Komiks, podobně jako ostatní média, má vysoký předpoklad vytvářet určité představy o světě. Opakováním a rozebíráním některých aspektů v jednotlivých mediálních sděleních vznikají ustálené a zobecněné vzorce (stereotypy), které společnost přijme a začne je pokládat za vlastní zkušenosti. (Jirák a Kopplová, 2007) Mediální sdělení, tedy i obsah komiksových stripů, „ (...) využívá prvků ze smyslově vnímatelného světa, který nás fyzicky obklopuje, (...) prostřednictvím těchto prvků představuje svět soudů a představ a sociálních vztahů, v němž žijeme, využívá představy, které o tomto světě sdílíme s dalšími společníky této společnosti.“ (Jirák, Kopplová, 2007: 138)

Stereotypy jsou jednou ze tří rovin reprezentace<sup>10</sup> a můžeme se s nimi setkat jak v každodenním životě, tak nejčastěji v médiích, které nám je předkládají. Jsou součástí sociální konstrukce reality a k jejich vytvoření dochází kategorizací lidí a sociálních skupin, opakovanou re-reprezentací dominujících rysů či postojů těchto skupin a jejich generalizováním. Jsou nositeli globálních představ, soudů i předsudků, z tohoto důvodu jsou dnes často vnímány negativně (kategorizování menšin a subkultur). Kromě zjednodušování a zobecňování u stereotypizace dochází i k určitému zveličení, zdůraznění některých atributů. Tím dochází k snadné rozpoznatelnosti stereotypů, jež se zasluhují o snadné pochopení, pro nás někdy neznámé, reality. (Burton, Jirák, 2001)

Tento jev byl prvně zmíněn, resp. pojmenován, v roce 1922 americkým novinářem Walterem Lippmanem v jeho knize *Public Opinion* (1922). Podle něj jsou stereotypy zjednodušené obrazy v hlavách jedinců, které jim pomáhají orientovat se ve světě a porozumět společnosti, a tudíž jsou pro nás velice nezbytnými a užitečnými

nástroji. Lippman také tvrdí, že prvotní představy o vnějším světě jsou nám předsouvány a budovány ještě dříve, než se s ním osobně setkáme. „We are told about the world before we see it. We imagine most things before we experience them. And those preconceptions, unless education has made us acutely aware, govern deeply the whole process of perception.“ (Lippman, 1922: 88)

### 1.4.1 Stereotypy a komiks

Podobně jako Lippman, Richarda Dryer ve svém článku *The Role of Stereotypes* (1999) také popírá, že by stereotypy musely ve světě nabývat pouze negativního rázu. Podle něj je hlavním údělem kategorizování společnosti a udržování jejího pořádku, což může být užitečné i v porozumění fiktivních příběhů a postav v nich. Za příklad můžeme uvést komiksové superhrdiny, kteří v běžném životě bojují s kriminalitou, jako strážci zákona či zástupci lidu a spravedlnosti (policisté, právníci či investigativní novináři), v přestrojení pak využívají svých nadpřirozených schopností k zastavení zlosynů, na něž v civilu nemohli. (Ehrlich, 2013) Tento koncept superhrdinovského příběhu již několik dekad předkládá čtenářům stereotypní souboj dobra se zlem a jeho neustálým opakováním s pozměněnými reáliemi a charaktery postav upevňuje určitá jednotvárná schémata, která však ve skutečnosti můžou být mylná či nadsazená. (Reynolds, 2011) Z toho může vyplývat, že kreslené stripy nezahrnují pouze dávno upevněné stereotypy, jež autor pro snazší pochopení vložil do děje, ale že je toto médium strůjcem některých dnes již ustálených společenských vzorců, a tedy má též podíl, jako jiná respektovanější média, na sociální konstrukci reality.

---

<sup>10</sup> Reprezentace jsou významy, jež chápeme jako samozřejmé výklady světa a v mediální komunikaci jako proces přidávající abstraktním pojmům určitou podobu. Reprezentace lidí a sociálních skupin se skládá ze tří rovin – typů, stereotypů, archetypů. (Jirák a Köpplová, 2007)



## 2 Stručná historie komiksové tvorby

K pochopení některých souvislostí ve vývoji novinářského povolání v komiksových dílech a správnému vymezení typů těchto postav je nezbytné shrnout si historický vývoj tohoto média. Komiks se formoval a měnil na základě toku doby a přeměnách společnosti, což můžeme pozorovat na jednotlivých kontinentech. Vzhledem k vzdálenostem a jazykovým bariérám docházelo k svébytnému vývoji jednotlivých kultur a tím i výtvarným a žánrovým odlišnostem sekvenčního umění. Následující kapitola nás provede historickými etapami jednotlivých kontinentů, během kterých se komiks pozvolna formoval do současné podoby a vznikala celá řada forem a žánrů typických pro prostředí a období, v nichž se utvářely.

### 2.1 Hlavní rysy vývoje komiksové tvorby ve světě

Ačkoliv se vývoj komiksu ve většině historických prací datuje od druhé poloviny 19. století, první zárodky tohoto média můžeme spatřovat již v dřívějších obdobích, před vynálezem knihtisku i vznikem písma. René Clair (1967) se ve své eseji vrací o několik tisíc let zpátky a porovnává současné komiksové umění s pozůstatky sdělení našich pravěkých předchůdců – jeskynními kresbami z Altamiry. Na první pohled primitivní kresby v sobě ukrývaly vnitřně organizované vyprávění „kreslířů“ o lovu a přežití v divoké přírodě. „Nezáleží na technickém provedení, ani na větší nebo menší zdařilosti v zachycení reality děje; nejvýraznější chuť „vyprávět“, způsobit, aby divák úžasem vyvalil oči a měl dojem, že předváděnou scénu poslouchá.“ (Clair a Tichý, 1967: 14)

Dle Claira (1967) je vyprávění významným aspektem komiksových příběhů s verbální i neverbální složkou. Tato vyprávění můžeme spatřovat i ve starověkých rytinách a malbách. Nejčastěji si s kreslenými vypravovánkami ze starověkých civilizací asociujeme egyptské malby plné strnulých postav a výjevů ze života obyčejných Egyptů (cca 1900 – 1200 př. Kr.). Ačkoli Claire v těchto dílech popírá jakékoli stopy po vyprávění a spatřuje zde pouze nástin tehdejší atmosféry a kultury (podobně jako jsou informativního rázu reliéfy Athénské Parthenónu) (Clair, Tichý, 1967), Scott McCloud (2008) absenci sekvencí v egyptském umění vysvětluje necelistvým zachycením jednotlivých děl v odborných publikacích o starověkém umění.

Pokud bychom stáli v hrobce jednoho z císařů, měli před sebou celou nástěnnou malbu a drželi se zásad starých Egyptů, projížděním obrázků od spodu z prava do leva bychom v tomto tisíciletém díle jistě spatřili zárodky sekvenčního umění. „Egypťské umění nebylo založeno na tom, co umělec v daném okamžiku viděl, nýbrž na tom, o čem věděl, že to patří k danému člověku nebo k danému výjevu. (...) Jakmile pochopíme tato pravidla a konvence, porozumíme též řeči obrazů, na nichž je život Egypťanů zachycen jako v kronice.“ (Gombrich, 1997: 61-62)

Mezi nejvíce proklamované předchůdce současného komiksu patří oslavná „obrazová kronika“ s válečnými motivy, tzv. *Tapisérie z Bayeux*. (McCloud, 2008) Podle pověsti byla vyšívaná samotnou královnou Mathyldou, manželkou normanského vévody a anglického krále Viléma I. Dobývatele (Clair a Tichý, 1967). Téměř sedmdesát metrů dlouhý gobelín „tapisérie z Bayeux“, zhotovený okolo roku 1080 n. l., podrobně ilustruje návštěvu anglického vévody Harolda u normanského vévody a jeho složení přísahy, Haroldův návrat do Anglie a následnou korunovaci, zjevení Halleyovy komety pár dní po korunovačním ceremoniálu, vojenské tažení Normanů na Anglii, napínavý boj i závěrečnou scénu bitvy u Hastings roku 1066, během níž padl i anglický král. (Bayeux Tapestry, 2014)



Obr. 3 Tapisérie z Bayeux, 1. scéna, autor neznámý, cca 1080 n.l.

Tento na první pohled nekonečný gobelín, jehož některé koncové části nebyly dochovány, i přes absenci některých základních rysů komiksového vyprávění vytváří ucelenou sekvenci událostí. Uznávaný historik výtvarného umění Ernst Hans Gombrich toto umění vyprávět prostřednictvím jednoduchým obrázků s obdivem komentuje: „Když neměl středověký umělec tohoto období žádnou předlohu, kreslil jako dítě. Je snadné se nad tím usmát, rozhodně však není lehké udělat to, co dokázal on. Vypráví epický příběh s takovou úsporností prostředků a s takovou soustředěností na to, co

považuje za důležité, že konečný výsledek nám zůstane v paměti mnohem déle než realistické zprávy v našich novinách a televizi.“ (Gombrich, 1997: 169) Sir Gombrich se již v šedesátých letech minulého století pozastavoval nad touto schopností kreslených příběhů starých téměř dva tisíce let podobně, jako se dnes autoři historických publikací o „devátém umění“ odkazují na vypravěčský potenciál zakladatele moderního komiksu Rodolpha Töppfera. (McCloud, 2008)

### 2.1.1 Počátky v Evropě

Mezi vznikem tapisérie z Bayeux a prvním původním komiksem bylo vytvořeno mnoho vizuálních děl, jež předkládala svým obdivovatelům příběhy světské i duchovní. Obrazové sekvence byly ve středověku nejefektivnějším nástrojem (nejen) církve k přiblížení myšlenek a víry negramotné populaci. Jako příklad můžeme uvést chrámová okna v gotické katedrále v Chartre a mnohé další portály a oltáře katedrál a kostelů s duchovními malbami či reliéfy. S vynálezem knihtisku a později technikou xylografie<sup>11</sup> v 18. století, se tyto obrazové série dostaly z monumentálních prostorů domů do domácností obyčejných lidí ve formě „biblia pauperum“ neboli ilustrované bible - „knihy chudých“. (Clair a Tichý, 1967)

Veškeré výše zmíněné příklady předchůdců komiksových sérií postrádají jednu důležitou složku, jež je podle Reného Claira pro tento druh média nezbytná. Prvek, jenž je součástí samotného názvu „comic strip“ dodává kresleným příběhům satirickou osobitost a snoubí humor, ironii a skrytý význam. „Schopnost vytvořit a vnímat při vyprávění také druhý, skrytý význam, nebo dokonce spoustu takových významů, znamená vyloučit hrubý a vulgární druh realismu, promítnout realismus do nekonečně jemnějšího a vzácnějšího tvaru.“ (Clair a Tichý, 1967: 17)

Ačkoliv se zde stále nejedná o zakladatele Eisnerova sekvenčního umění, především díky velikosti a formátu jeho díla, evropská i americká škola zmiňuje ve svých historických studiích anglického malíře Williama Hogartha známého pro své satirické série obrazů líčící osudy anglické spodiny a dotýkající se tak tíživých

<sup>11</sup> xylografie = dřevoryt; tiskařská technika tisku z výšky z 18. století. Tato technika sloužila k tištění obrazových příloh (Všeobecná encyklopedie II c/f, 1999: 297)

společenských témat té doby. *Série Dráha zhýralce (A Rake's progress)* na osmi plátnech a *Dráha prostitutky (A Harlot's progress)* na šesti byly původně vystavovány na veřejných místech tak, jak na sebe jednotlivé scény dle příběhu navazovaly a vytvářely sekvence příběhu, později vycházely jako sbírky rytin. (McCloud, 2008) V Hogarthových sériích je podobně jako v komiksech středem pozornosti jedna hlavní postava, okolo níž se ve všech obrazových scénách soustřeďuje hlavní dějová linie. Gombrich ve své publikaci *Příběh umění (1997)* zaměřuje Hogarthovo povolání rytce a malíře za dramatika či režiséra, který využívá své obrazové příběhy nejen k pobavení, ale především ponaučení, podobně jako tuto úlohu mívaly satirické tisky a letáky z dřívějších dob poukazující například na strasti opilců a hazardních hráčů.

Průkopníkem světového comicsu je podle Thierry Groensteena (2012) a mnoha dalších odborníků Rodolphe Töpffer, švýcarský učitel, malíř a především karikaturista. McCloud (2008) považuje Töpffera za otce moderního komiksu, jenž ve svém vynálezu plně nespatořoval potenciál a karikaturu bral jako pouhé rozptýlení. Na rozdíl od Hogarthových byly Töpfferovy satiristické sekvence obrázků z poloviny 19. století na jednom archu a odděleny mezi sebou linií, čímž získaly podobu současných komiksových panelů (viz obr. 4). Jednotlivé scény byly nakresleny v jednoduchých karikaturách a ve spodní části panelu nesměl chybět krátký text popisující dění daného momentu. Töpffer do své kreslené satiry poprvé zapojil jeden z nejnápadnějších rysů komiksu – sdružení slova a obrazu. „(...) I tak je Töpfferův příspěvek k porozumění komiksu nemalý. Přinejmenším proto, že (jak si sám uvědomil) ačkoli sám není ani výtvarník, ani spisovatel, vytvořil a ovládl uměleckou formu, která není ani jedno z těch dvou a zároveň je obojím. A která má svébytný jazyk.“ (McCloud, 2008: 17)

Töpffer dle Groensteena v roce 1845 zařadil své obrazové příběhy, do té doby pokleslou formu výtvarného u (mění, mezi literární formy. Současný teoretik Harry Morgan tento žánr nazval kreslené literatury (franc. les littératures dessinées). (Groensteen, 2012)



Obr. 4 Lithographierte Seite (litografie), autor: Rodolphe Töpffer, 1845

V této kapitole bylo uvedeno, že Velká Británie patří mezi země, jež velkou měrou přispěly ke vzniku komiksových stripů. V pozdních letech zde tato výtvarně-literární forma nebyla uznávána v takové míře, jako tomu bylo ve frankofonních státech (viz následující kapitola 2.1.2).

### 2.1.2 Britský komiks jako pokleslá forma literatury

Mezi hlavní argumenty, proč se kreslené stripy na britských ostrovech nedočkaly takového uznání, patří fakt, že byly primárně určeny k jednorázovému pobavení. Čtenáři týden od přečtení již na daný text zapomněli – přečetli, pobavili se a následně jej odhodili. Dalším důvodem je obecné klišé, s nímž se setkáváme i v České republice, a které tvrdí, že komiks je pouze dětskou záležitostí. (Chapman, 2011) Britové také nesohlasili s častým spojováním si jejich komiksově kultury s americkou „kulturou superhrdinů“. James Chapman tento nízký respekt k obrázkovým příběhům a netoleranci vůči americké populární kultuře vysvětluje ve své knize o historii britského komiksu: „Nechuť ke všemu populárnímu a americkému bylo již dlouho charakteristické pro britskou intelektuální kulturu, (...) nic není více populární a americké než komiksově knihy (comic books).“ (Chapman, 2011: 9)

Vyjímaje počátků produkce politické karikatury a společenské satiry z přelomu 18 a 19. století, vývoj britského komiksu se datuje od druhé poloviny 19 století, kdy se

tento žánr uplatnil jako levná forma zábavy pro pracující třídy. V britské verzi termín comics vychází ze slovního spojení „comic cuts“, které má v překladu znamenat komické rytiny. Satirické obrázky byly do 20. let 19. století, kdy se začala více uplatňovat technika litografie<sup>12</sup>. Původní humorné ilustrace a později obrázkové série se publikovaly především v satirických magazínech. Jedním z prvních byl měsíčník *Punch* z roku 1841, který byl v následujících letech napodobován levnějšími magazíny *Fun*, *Comic News* či *Funny Folks*. (Chapman, 2011)

Právě ve *Funny Folks* se objevily první obrázkové příběhy splňující kritéria moderního komiksu, jak je určil o třicet let dříve Rodolphe Töpffer. Úspěch satirických časopisů přesvědčil londýnského vydavatele Gilberta Dalziela<sup>13</sup> o potenciálu těchto periodik určených k pobavení a rozhodl se roku 1884 vytvořit ve spolupráci se spisovatelem a šéfredaktorem magazínu Judy Charlesem. H. Rossem a francouzskou kreslářkou Marií Duval *Ally Sloper's Half-Holiday*, první britský komiksový magazín. Tento komiksový seriál se dočkal nečekaného úspěchu a z kresleného zástupce dělnické třídy Allyho Slopera se stala ikona, která byla odrazem společenských změn viktoriánské Anglie. (Chapman, 2011)



Obr. 5 Ally Sloper's Half-Holiday, 1886, autor: W. F. Thomas

<sup>12</sup> Litografie či kamenotisk = technika tisku převážně na hladké povrchy, vynalezena v roce 1796 Aloisem Senefelderem. Vynález litografie zapříčinil masovou produkci ilustrovaných tiskovin, jež byly odebrány převážně čtenáři střední vrstvy. (Goldmanová, 2013)

<sup>13</sup> E. Gilbert Dalziel (\*1853, †1930), syn majitele vydavatelství *Dalziel Brothers* a sám byl vydavatelem satirických časopisů *Fun*, *Judy*. (E. Gilbert Dalziel, 2014)

## Nástroj zábavy vydavatelských domů

Komiks získal díky úspěchu kreslených příhod *Allyho Sloppera* status masového média. Delšího trvání a obliby se také dočkaly nová periodika vlivných vydavatelských domů Trapps, Holmes & Co., Jamese Hendersona a především nejvlivnějšího mediálního magnáta Alfreda Harmswortha.<sup>14</sup> Harmswothovi bratři, kteří zaměstnávali nejnadanější kreslíře a spisovatele, odstartovali revoluci levného tisku („half-penny revolution“) a s jejich marketingovou strategií „čtenář dostane za méně více“ prodávali i oblíbené magazíny *Comic Cuts* a *Illustrated Chips* za půl penny. Na počátku 20. století byl Harmsworthův Amalgamated Press největším vydavatelským domem ve Velké Británii, který publikoval velké množství tradičních novinových i komiksových titulů těšících se několik desítek let velké oblibě, jako např. *School Friend*, *Tiger Tim's Weekly*, *Tip Top* či *Happy Day's*. (Chapman, 2011)

Nejsilnější konkurencí Harmswothova podniku bylo od roku 1905 rodinné vydavatelství D. C. Thomson, které kromě novinových titulů (*Sunday Post*, *Argus* aj.) publikovalo periodika pro mládež s řadou dobrodružných seriálů rozličných žánrů, jako např. válečné, sportovní či fantastické. D. C. Thomson především přispělo do komiksového světa dodnes vycházející kultovními magazíny *Dandy* a *Beano*. Výjimečnost těchto dvou komiksových časopisů tkvěla v jejich barevném přebalu, antropomorfních zvířecích hrdinech (seriály *Korky the Cat*, *Biffo the Bear*) a zejména v nové stavbě stripu, která se již uplatnila v americkém komiksu. Hlavní změnou bylo opuštění od textového pole pod obrázkem a použití dialogových bublin. (Chapman, 2011)



Obr. 6 Biffo the Bear, autor: Dudley Watkins, 1968

<sup>14</sup> Alfred Harmsworth (Lord Northcliff) (1865-1922) založením deníku *Daily Mail* v roce 1896 vyvolal tzv. „northcliffovskou revoluci“ - komercionalizaci masového tisku. Zvýšil se příjem z inzerce, zisk se stal jedním z hlavních důvodů vydávání novin a funkce novin se posunul z čistě informativní k zábavní. (Jirák a Kopplová, 2007)

### Zlatá éra britského komiksu

Velká Británie se na přelomu 50. a 60. let minulého století stala světovou jedničkou v produkci obrázkových příběhů. Jedním z nejvýznačnějších periodik britské komiksové historie byl časopis *Eagle* z vydavatelství Hulton Press, jenž byl oblíben zejména u chlapců staršího školního věku a jeho hlavním cílem bylo šířit mezi mládeží správné morální a společenské hodnoty. Vznikaly také magazíny reagující na televizní pořady (*Countdown*, *TV Comic*) a začal se prosazovat akční žánr amerického typu (*Smach!*). Americká společnost Marvel Comics (více v kapitole 2.1.4) spatřovala v britském komiksovém trhu potenciál. Jeho sesterská společnost Marvel UK ve Spojených královstvích vydávala přetisky kreslených seriálů s původními superhrdiny i pár sešitů s novými superhrdiny, opět vytvořenými podle vzoru amerických postav (*Captain Britain*). Společnost IPC (International Publishing Corporation) americkým superhrdinům řádně konkurovala kontroverzními magazíny *Battle* a *Action*. (Chapman, 2011)

V 80. letech se menší nezávislá vydavatelství zaměřila na generaci čtenářů starších šestnácti let. Důležitým mezníkem pro současný britský komiks bylo založení magazínu *Warrior*, okolo kterého se pohybovala řada nadaných umělců – například scénáristi Allan Moore, Steve Moore, Steve Dillon a kreslíři Dave Gibbons, Garry Leach, David Lloyd a další. Komiksové série „*V for Vendetta*“ a „*Marvelman*“, jež Allan Moore<sup>15</sup> vytvořil pro *Warrior*, patřily mezi čtenářsky nejoblíbenější série. Moore byl prohlášen fanoušky a autory komiksového žánru za nejvýznamnějšího autora současného komiksu. (Chapman, 2011)

Komiksoví autoři se snažili vyzdvihováním společenských a politických témat ve svých dílech přesvědčit čtenáře o serióznosti tohoto média. Chapman ve své publikaci cituje Nicka Landaua, majitele vydavatelství Titan Entertainment Group (Chapman, 2011), jenž v současném komiksu shledává značný potenciál: „Komiksy se zaměřují na otázky, které se týkají lidí. Již se nezabývají světem fantazie, jako tomu

---

<sup>15</sup> Allan Moore (\*1953) je anglický komiksový scénárista, který nejprve v 70. letech psal pro britské undergroundové časopisy, později dělal scénáře pro vydavatelství DC Comics, pod nímž také napsal svá významná díla – *V jako vendeta*, *Strážci*, *Z pekla* či *Liga výjimečných*. (Moore a Lloyd, 2005)



bylo dříve. Nyní ukazují realitu, špínu – nikoliv čistý, zdravý svět barbarů a superhrdinů.“ (Chapman, 2011: 232)

### 2.1.3 „Bande dessinée“ na evropské pevnině

Na základě studia literárních pramenů pro vznik této historické části jsem došla k závěru, že značná část amerických autorů zabývajících se vývojem komiksové kultury věnuje pozornost evropské sekci pouze okrajově. Vyjímaje Tintina od Hergého, za stěžejní považují vývoj amerických „comic booků“, ačkoli položení základů současného světového komiksu se ve skutečnosti připisuje již zmiňovanému „neanglo-americkému“ kreslíři Rodolphu Töppferovi. (McCloud, 2008)

Ve skutečnosti „neanglická“ tvorba díky své osobitosti a odlišnému kritickému pohledu nabyla stěžejního významu v komiksové kultuře, jak z hlediska laického (fanouškovského), tak i akademického. (Miller, 2008)

#### Přelom 19. a 20. století

Ve srovnání se Spojenými státy a Velkou Británií, na konzervativnější evropské pevnině se komiksovým stripům velice dlouho nedostalo vřelého přijetí a jejich vývoj nebyl tak rapidní, jako tomu bylo v zámoří. Ačkoli některé redakce přejímaly humorné stripy od amerických autorů, publikovaly je osekané, bez dialogových bublin a informativní text zastaralým způsobem umisťovaly pod panel. S postupným uvolňováním konvencí a přijímáním anglo-amerického stylu komiksu se všemi jeho typickými prvky, byly první kreslené příběhy primárně adresované dětskému publiku. (Kruml, 2007)

Původně karikaturisti a ilustrátoři, po čase komiksoví kreslíři, se pohybovali okolo časopisů a ilustrovaných příloh významných periodik. Ve Francii byl klíčovým magazínem *Le Petit Français Illustré*, ve kterém se v roce 1889 prvně objevil seriál *La Famille Fenouillard* z prostředí francouzského venkova od George Colomba, známého pod pseudonymem Christophe. Prvním autorem, který v roce 1925 prolomil zastaralé

konvence a ve svém komiksu *Zig et Puce* využil dialogové bubliny, byl Alain Saint-Ogan<sup>16</sup>, jenž je považován za otce moderního evropského komiksu. (Miller, 2008)

V Itálii se stala centrem kreslířů a karikaturistů dětská příloha *Il Corriere dei Piccoli* deníku *Corriere della Serra*. Týdeník byl v Itálii prvním svého druhu a svým čtenářům poskytoval zábavné kreslené seriály, nejprve převzaté z USA, později domácí tvorby. (Catalano, 2012) Mezi první a oblíbené zástupce „fumetta“ patřil Attilia Mussina se svým kresleným černošským hrdinou *Bilbobulem* (1908) a Sergio Tofan s *Il Signor Bonaventura* (1917). Ve Španělsku se kreslíři pohybovali okolo časopisu TBO, jenž byl do 50. let nejoblíbenějším dětským magazínem. (Kruml, 2007)

## V

Německu sužovaném nacistickou předválečnou propagandou a nátlakem cenzury byly podmínky pro uchycení komiksu a posílení jeho postavení coby plnohodnotného média nelehké (to samé nicméně platilo i pro sousední země v následujícím válečném období). Vypovídá o tom i osud nejoblíbenějšího německého komiksu 30. let *Vater und Sohn* (Otec a syn) a jeho autora Ericha Ohsera. Ten jako politický karikaturista sympatizující se sociálnědemokratickou stranou v nacistické republice balancoval mezi úspěchem svého až dojemně lidského seriálu a zákazem činnosti. Ačkoli se jeho komiks nakonec stal nástrojem nacistické propagandy, Ohser si neodpustil kritiku vůči Goebbelsově činnosti, což ho stálo zatčení i vlastní život (spáchal sebevraždu dříve, než mohlo dojít k popravě). (Kruml, 2007)

### **První polovina 20. let a evropské komiksy světové úrovně**

Evropský komiký komiks se na přelomu 20. a 30. dočkal i přijetí ve Spojených státech. Švédský seriál *Adamson* o holohlavém popletovi Oskara Jacobssona vycházel pod názvem *Silent Sam* jako novinový strip v amerických periodikách. Podobného úspěchu dosáhl i dánský kreslíř Henning Dahl Mikkelsen (pod pseudonymem Mik) s dodnes mezinárodně ceněným seriálem *Ferd'nand*. (Kruml, 2007)

---

<sup>16</sup> Alain Saint-Ogan (\*1895, †1974) byl spisovatelem a hlavně ilustrátorem listu *Le Matin*, později *Le Dimanche Illustré*. Podle Saint-Ogana bylo ve Francii pojmenováno ocenění (tučňák Alfred) za nejlepší komiks. (Kruml, 2007)



Obr. 7 Ferd'nand, autor: Mik, 1963

Jednou z nejdůležitějších osobností evropského komiksu se stal belgický kreslář George Remi<sup>17</sup>, známý pod pseudonymem Hergé, který v roce 1929 poprvé uvedl v příloze *Le Petit Vingtième* katolického deníku *Le Vingtième Siècle* dobrodružný kreslený seriál s kriminální zápletkou *Tintin*, jež kreslil i vymýšlel. Hergé již na začátku své tvorby opustil od informativních textů pod panely a zakomponoval do komiksového panelu dialogové bubliny a různé obrazové symboly. Autor v každém díle vysílá svého mladého reportéra Tintina do světa, kde zažívá svá dobrodružství a řeší kriminální případy (poprvé v Sovětském svazu, poté v Kongu, Číně atd). V jednotlivých příbězích byly na základě pečlivých Hergého rešerší detailně vykreslené realie jednotlivých zemí, aktéři seriálu a celkově doba a prostředí, do kterého je děj zasazen. (Farr, 2001) Celé dílo bylo ve stylu „ligne claire“, tedy čisté (jasné) linie tužky bez použití šraf. (Miller, 2008) „Toto hledání čistoty a jediné skutečné formy zobrazovaného bylo typické i pro část výtvarného umění dvacátých a třicátých let, odpovídalo navíc přání dát světu a událostem jasný význam a přesně popsateľný průběh.“ (Kruml, 2007: 91)

S uvolněním publikování amerických komiksů se začaly vydávat komiksové magazíny. Ve frankofonních státech byly nejvýznamnějšími periodiky francouzské *Hurrah* a *Robinson*, v Belgii i po nacistické okupaci a destabilizaci komiksového trhu klíčové časopisy *Spirou* (1938) a *Tintin* (1946), okolo kterých se seskupili kreslíři nejzvučnějších pseudonymů (Hergé, Jijé, Peyo a další). S časopisem *Spirou* se narodil další stejnojmenný ikonický hrdina. Původním autorem seriálu *Spirou* byl Robert Velter (Rob-Vel), později se kresby dobrodružných příběhů mladého portýra - Spiroua ujal Jijé

---

<sup>17</sup> Geroges Rémi „Hergé“ (\*1907, †1983), belgický kreslář a autor komiksového seriálu *Tintin* a zakladatel studia Hergé. Mezi jeho další kreslené seriály patří *Quick et Flupke*, *Les Aventures de Jo*, *Zette et Jocko*, *Les Aventures de Totor* a další. (Kruml, 2007)

(Joseph Gillain<sup>18</sup>). Avšak za konečnou podobou a obsazením Spira do role novináře stál André Franquin<sup>19</sup>. Kreslíři z redakce časopisu *Spirou* vytvořili druhý nejvýraznější směr, tzv. „Ecole Marcinelle“, který zastával opačný přístup než „ligne claire“ – autoři se distancovali od realističnosti, věnovali se zobrazování snových výjevů a fantaskního světa. Kromě výše uvedených kreslířů do této školy patřil například Morris<sup>20</sup> se svým kovbojem *Lucky Luckem* a Peyo<sup>21</sup>. (Miller, 2008)

Po vzoru Tintina a Spiroua vznikl ve Španělsku podobně laděný seriál *Cuto* Jesuse Blasca o chlapci prodávajícím noviny, jenž později povýší na novináře a podniká dobrodružné cesty. Komiks vycházel v magazínu *Chicos* a stejného úspěchu dosáhl i v sousedním Portugalsku, kde měl vlastní časopis *Jornal do Cuto*. (Jesus Blasco, 2010)

Ilustrované časopisy se uchytily po téměř celé Evropě. Mnoho komiksových autorů se inspirovalo americkými seriály a knižními předlohami, které ve svých dílech parodizovali. Mezi nejoblíbenější německé komiksy patří parodie na *Sherlocka Holmese* Nick Knattetorn Manfreda Schmidta. Pro německý komiks byl klíčovou osobností Rolf Kauka, autor oblíbeného seriálu o dvou lišácích *Fix und Foxi* a hlavně zakladatel německé komiksové akademie, která podporovala mladé a nadějně kreslíře. V NDR byla situace komiksové kultury stejná jako v Československu. Do konce 80. let čekal zdejší komiks pomalý vývoj s potlačením amerických a západních tradic. Přesto se zde také vydávaly ilustrované magazíny se zaměřením na děti a mládež, z nichž nejvýznamnějším byl časopis *Mosaik*. (Kruml, 2007)

V Itálii se v polovině 20. století dostala do popředí benátská generace kreslířů sdružující se okolo časopisu *Asso di Picche* v čele s Hugo Pratem, který se i díky svým zkušenostem z cest a působení v Latinské Americe stal jedním z nejdůležitějších

<sup>18</sup> Joseph Gillain „Jijé“ (\*1914, †1980) byl belgický komiksový kreslíř, autor seriálu *Spiro et Fantasio* i belgické verze *Supermana*. Mezi další jeho díla patří *Valhardi*, *Sirius*, *L'epervier Bleu* a další. (Kruml, 2007)

<sup>19</sup> André Franquin (\*1924, †1997) se podílel na tvorbě seriálu *Spirou a Fantasia*, později vytvořil vlastní seriály *Modeste et Pompon*, *Ideés Noires* a především *Gaston*. (Kruml, 2007)

<sup>20</sup> Maurice de Bevére „Morris“ (\*1923, †2001) byl belgický kreslíř, pracoval pro americký časopis *Mad*, později působil v *Pilote*. Proslavil se příběhy o kovboji *Lucky Luckovi*, na jehož scénáři se podílel René Goscinni. (Kruml, 2007)

<sup>21</sup> Pierre Culliford „Peyo“ (\*1928, †1992) byl anglický kreslíř. Mezi jeho raná díla patřil novinový strip *Johan*, později vytvořil spin-off *Les Schtroumpfs* (*Šmoulové*), kterému se dostalo světové obliby. (Kruml, 2007)

osobností italského komiksu. Pratt vytvořil první komiksový román v Evropě – *Una balada del mare malato* s populárním charakterem *Corto Maltese*. (Gravette, 2006)

Itálie je mimo jiné i centrem americké produkce dětského komiksu. Seriály z dílen Walta Disneye se v této zemi dočkaly ohromného úspěchu. Italští kreslíři (např. Luciano Bottaro) pracovali pro americký koncern a přidávali do známých seriálů vlastní postavy a náměty, které mimo jiné zveřejňovali v italské verzi disneyovského časopisu Topolino. Itálie získala status nejdůležitějšího producenta komiksů Walta Disneye, který si hájí dodnes. (Kruml, 2007)



Obr. 8 Corto Maltese, autor: Hugo Pratt, 1967

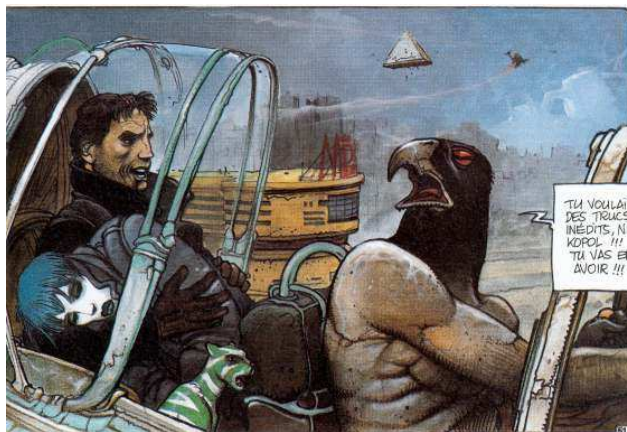
Španělští autoři se v polovině minulého století potýkali s nepřízní Frankova režimu a nelehkými podmínkami občanské války. Nejen nedostatek papíru, ale především cenzura, pozastavily vydávání některých ilustrovaných titulů. Přesto se toto období pro španělskou komiksovou tvorbu považuje za zlomové. Mezinárodní úspěch sklídl Francisco Ibáñez se seriálem o tajných agentech *Mortadelo y Filemón*, jenž dodnes vychází v desítkách zemí. Dále stojí za zmínění Guillermo Cifré, který vytvořil pro vyhlášený humoristický magazín Bruguera seriál s novinářskou tematikou *El Réporter Tribulete*. (Kruml, 2007)

Nejen v západní Evropě docházelo ke svěbytnému vývoji komiksové tvorby. V tehdejší Jugoslávii se rodili komiksoví umělci, jejichž díla se vydávala i ve frankofonních státech. Mezi hlavní osobnosti balkánského komiksu patří Andrija Maurovic, autor (nejen) komiksových adaptací literárních děl (např. *Černý jezdec* či

*Starý kocour*) či Walter Neugebauer, později kreslíř německého Kaukova seriálu *Fix und Foxi*. (Kruml, 2007)

### Od časopisů ke grafickým románům

Na přelomu 60. a 70. let evropský komiks zachvátila nová vlna „nouvelle vague“, která ovlivnila nejen vývoj časopisů, ale i žánry a ztvárnění komiksových postav. Konali se první komiksové salóny (Itálie) a výstavy (Německo). S cílem zaujmout dospělé publikum, objevovaly se příběhy s erotickým podtextem a čím dál častěji se hlavními aktéry stávaly ženské hrdinky. Nejznámějším příkladem je *Barbarella* Jeana Clauda Foresta, která přes problémy s cenzurou sklidila ohromný úspěch. V této době vznikaly také experimentální magazíny (*l’Echo des Savanes*, *Métal Hurlant*) Mezi špičku tvůrců této generace patřil například Enki Bilal, který ve spolupráci s Jacquesem Tardim vytvořil politicko-fantaskní fikci *Rumeurs sur le Rouergue*. (Miller, 2008) V Itálii se prosadil *Guido Crepax*, nejvýznamější zástupce erotického žánru a autor až poněkud pop artového seriálu *Valentina*. (Kruml, 2007)



Obr. 9 *La Femme piège* (La Trilogie Nikopol), Enki Bilal, 1986

V 80. letech přišlo vydavatelství Casterman s novým formátem, tzv. komiksovým románem. Významnou osobností tohoto žánru je dosud publikující Jacques Tardi<sup>22</sup> Na stránkách Castermanova časopisu *A Suivre* se objevovaly kapitoly

<sup>22</sup> Jacques Tardi (\*1946) je francouzský komiksový kreslíř a scénárista. Působil v redakci časopisu *Pilote*, kde mu vyšly *Un Cheval en Hiver* nebo *Rumeurs sur le Rouergue*. Mezi jeho nejúspěšnější díla patří: *Les Aventures Extraordinaires d’Adele Blanc*, *La Véritable Histoire du Soldat Inconnu*. (Jacques Tardi, 2013)

Tardiho nejdelšího a dosud nejúspěšnějšího románu *Adel Blanc-Sec* či kriminální adaptace spisovatele Lea Maleta - *Bruillard au Pont du Tolbiac*. (Kruml, 2007)

Jak už bylo zmíněno výše, s vícestránkovým komiksem, který de facto také disponuje prvky komiksového románu, se evropští čtenáři mohli setkat i v díle Huga Pratta. Dobrodruh Corto Maltéze nadchl i tehdejšího francouzského prezidenta Françoise Mitteranda, který v roce 1990 otevřel institut komiksové tvorby ve francouzské Angouleme. (Kruml, 2007) Angouleme stalo se svým *La Cité Internationale de la bande Dessinée et de l'image* centrem evropského komiksu. Toto město je dnes centrem nejen komiksových tvůrců, ale i teoretiků, jež se věnují komiksové problematice. (la Cité, 2013)

#### 2.1.4 Éry amerických stripů a „comic books“

Americká kultura často soupeří s Evropou o původní komiksový strip. Jak již bylo zmíněno v kapitole 3.1.1, za otce moderního komiksu se oficiálně považuje Rodolphe Töpffer, jenž určil jeho základní podobu. Ačkoliv je tato skutečnost v publikacích komiksových historiků často opomíjena, původně se první americký komiksový strip objevil v dětském magazínu St. Nicholas v roce 1883. *The Brownie's Ride*, jak se tento strip nazýval, byl dílem skotského imigranta Palmera Coxe. (Petersen, 2010) Ve spojených státech se však vývoj komiksového stripu oficiálně datuje od 5. května 1895, kdy v deníku *New York World* prvně vyšel kreslený strip *Hogan's Alley* Richarda F. Outcolta. V seriálu o partičce chuligánu se prvně objevil *The Yellow Kid*, plešatý chlapec ve žluté košili Mickey Dugan, který se stal nejoblíbenější fiktivní postavou příštích několika dekad. Na níže uvedeném obrázku (obr. 10) můžeme sledovat, jak Outcolt použil „Žlutáskovu“ košili pro zobrazení výpovědí (místo dialogových bublin). V roce 1897 se začal vydávat *The Yellow Kid Magazine*, historicky první sbírka amerických komiksových stripů. (Petty, 2006)

Vydavatelské firmy díky úspěchu Outcoltova komiksu zjistily, že komiksové přílohy mohou mít na svědomí rostoucí obraty. Proto na začátku 20. let přibýlo mnoho dalších populárních kreslených seriálů, např. *Little Nemo in Slumberland* kreslíře Winsora McCaye, jenž se objevil v roce 1905 v deníku *New York Herald* a o šest let

později v *New York American* mediálního magnáta Williama Randolpha Hearsta. (Duncan, Smith, 2009)



Obr. 10 The Yellow Kid Loses Some Of His Yellow, autor: R. F. Outcault, 1896

Vývoj amerického komiksu byl založen na dvou způsobech distribuce. Kromě tradičních novinových stripů byly do poloviny 20. století populární kreslené dobrodružné příběhy na pokračování, jež byly vydávány v tzv. „pulp magazínech“<sup>23</sup>. Ve 30. letech se na pomyslný vrchol komiksově produkce dostaly tzv. „hero pulps“, periodika *The Spider*, *The Shadow* či *Doc Savage* s příběhy maskovaných hrdinů, která byla předvojem nastupující éry superhrdinovských komiksů ve 30. a 40. letech. (Duncan a Smith, 2009)

Ve 30. letech vydala newyorská společnost Eastern Color Printing Company sbírku novinových stripů *Funnies on Parade*, která úpravou formátu a množstvím stránek získala podobu a parametry současné komiksově knihy, tzv. comic booku. (Duncan a Smith, 2009)

### Zlatá éra amerického komiksu

Zlatá éra komiksu se datuje od uvedení prvního čísla časopisu *Action* vydavatelstvím DC Comics (Detective Comics) v červnu 1938, ve kterém se poprvé

<sup>23</sup> „Pulp magazine“ je anglický výraz pro levné časopisy s fiktivním obsahem, vydávané od roku 1896 do 50. let 20. století. Tyto magazíny byly tištěné na levný papír (magazíny tištěné na dražší papír se nazývaly „glossies“). (Duncan, Smith, 2009)



objevil hrdina s nadlidskými schopnostmi. *Superman* Jerryho Siegela a kreslíře Joe Shustera započal novou etapu superhrdinů. (Petersen, 2010) Následovaly další seriály s maskovanými hrdiny, např. Supermanův ženský ekvivalent *Wonder Woman* William M. Martsona nebo i dnes oblíbený *Batman* autorské dvojice Boba Kanea a Billa Fingera, který se prvně objevil v časopise *Detective Comics* #27. Důkazem úspěchu vydavatelství DC Comics byla vysoká prodejnost komiksových magazínů, například v roce 1941 bylo za měsíc prodáno 10 milionů výtisků, o dva roky později již 18 milionů (Duncan a Smith, 2009).

Největší konkurencí DC Comics je již od 40. let společnost Marvel Comics, původně nazvaná Timely, v 50. letech Atlas Comics a až od 60. let fungující pod názvem Marvel. Podobně jako *Detective Comics*, i Marvel vsadil na akční žánr se superhrdiny v hlavních rolích. Jedním z prvních komiksů tohoto vydavatelství byl *Captain America Comics* odkazující na vlastenecké hodnoty zesílené válečnými konflikty 2. světové války. Výjimečnost těchto postav tkvěla v osudových okamžicích, jež z nich udělaly bytosti s nadpřirozenými silami. Například *The Incredible Hulk*, *Spider-man* či vědecký tým z *Fantastic Four* získali své schopnosti v důsledku nehody (ozáření, pavoučí kousnutí aj.). (Peterson, 2011)



Obr. 11 Marvel Triple Action #29, autor: Jack Kirby, 1976

Po druhé světové válce se americký komiks začal žánrově diversifikovat. Kromě akčních superhrdinů z dílen DC Comics a Marvelu se tvůrci zaměřili na rozličné žánry, počínaje teenagerovskými komiksy (např. seriály od Dana *DeCarla Josie and the Pussycats*, *Sabrina the Teenage Witch*), přes westerny a krimi příběhy (např. *The Spirit* Willa Eisnera), až po komiksy hororového žánru, ve kterém nejvíce vynikalo vydavatelství EC Comics. (Peterson, 2011)

Největším vydavatelem 50. let byl Dell Publish Company, který na rozdíl od konkurenčních společností opustil od akčně či hororově laděných příběhů a primárně se zaměřil na komiksy vytvořené na základě původních televizních pořadů o kreslených zvířecích postavičkách (*Looney Tunes*) i westernových seriálů (*Roy Rogers Comics*). Ročně toto vydavatelství prodalo více než 3 miliony komiksových sešitů. (Duncan, Smith, 2009)

### **Od mainstreamu k nezávislým „comixům“**

V 60. letech nastal boom takzvaného „underground comixu“. Mladí lidé oplývající tvůrčím talentem, kteří vyrůstali na mainstreamových seriálech, začali sami tvořit nekonvenční kreslené stripy často s politicky nekorektními a obscénními obsahy a vulgárními výrazy, jež byly publikovány v univerzitních a alternativních periodikách. Jedním z prvních takovýchto „comixů“ se stal *Tijuana Bibles*, osmistránkový sešit kapesní velikosti s obscénními scénami. Největší osobností tohoto hnutí a člen Syndikátu undergroundového komiksu se stal nekonvenční kreslíř Robert Crumb, autor přebalů alb Rolling Stones i Janis Joplin, především však komiksového časopisu *Zap Comix* s příběhy plnými násilí, sexu a politicko-náboženskou kritikou. (Duncan a Smith, 2009)

V rámci undergroundové vlny v 70. letech započalo svou publikační činnost mnoho nezávislých malých vydavatelství, která měla nemalý vliv na vznik klíčových alternativně laděných komiksů. Mezi důležité mezníky historie amerického komiksu patří i vznik nových formátů tohoto média, například tzv. minikomiksu, mezi jehož hlavní představitele patřil zejména Art Spiegelman, šéfredaktor alternativních magazínů *Arcade the Comic Revue* a kultovního *Raw*, kde se prvně objevil Spiegelmanův *Maus*, komiksový memoár z prostředí holocaustu 2. světové války. (Duncan a Smith, 2009)

Během 80. let se komiks rozšířil ze sešitové formy na pokračování do ucelené knižní podoby, tzv. grafické novely. Mezi nejvýznamnější grafické publikace té doby patří již zmiňovaný *Maus*, *Batman – The Dark Knight Returns* Franka Millera a *Watchmen* britského autora Alana Moora. (Duncan a Smith, 2009)

### **Ultimátní superhrdinové v elektronických verzích**

V současnosti stále dominují komiksy o superhrdinech ze stájí Marvelu a DC Comics. Například v edicích jako *Ultimate Spider-man* či *Ultimate X Men* autoři rekonstruují životní příběhy jednotlivých superhrdinů. Naopak nezávislá vydavatelství představují stále nové formáty a žánry. Z žánrové pestrosti profituje například vydavatelství Dark Horse se svými projekty *Sin City* či *300* vytvořenými Frankem Millerem<sup>24</sup> v roce 1991, *Hellboyem* Marka Mignola. (Duncan a Smith, 2009)

V dnešní době je nám komiks předkládán v různých formách. Nenuceně prostřednictvím periodik jako novinový strip humorného charakteru, v knihkupectvích a specializovaných obchodech se nám nabízí comic booky a grafické novely s fiktivním obsahem rozličných žánrů a také „non fiction“ komiksy vytvořené za účelem nejen zábavy, ale především informování (válečné reportáže Joe Sacca, např. *Palestine*) či vzdělávání. Zde se můžeme setkat s publikacemi zabývajícími se pestrým množstvím oborů (např. často citovaná kniha *Understanding Comics* od Steva McClouda).

### **2.1.5 Manga, komiks východní kultury**

Manga komiksu se dostalo nesmírné obliby nejen v asijských zemích, ale i na ostatních kontinentech. Grafické romány a comic booky široké škály žánrů spolu s anime (animovanými filmy a seriály, jež vzešly z mangy) v globálním měřítku oslovily miliony příznivců komiksové literatury. Jejich popularita markantně vzrostla na sklonku 80. let, kdy nastolila novou vlnu fanouškovského diskursu. Japonsko vystřídalo

---

Spojené státy v prvenství ve světovém vývozu komiksu, na jehož produkci mají podíl i další jihovýchodní státy včetně Číny a Jižní Korey. (Ng Wai-ming, 2002)

Japonské komiksy jsou od západoevropských a severoamerických odlišné mnoha prvky, díky nimž je manga v tomto prostředí výjimečná. U kreslených postav jsou charakteristické široké oči, velká hlava a protáhlé končetiny. Japonský komiks je specifický také dynamicky tvarovanými bublinami, ostrou linkou a zvukomalebnými výrazy, které přibližují čtenáři atmosféru dané scény a působí tak i na jejich emoce.

### **Ponchi-e a kamishibai, počátky japonského komiksu**

O tom, kam až sahají kořeny japonského komiksu, proběhlo mnoho diskuzí, během kterých autoři zabývající se japonskou kulturou dosud nedošli k jednotnému závěru. Zmiňují se například kresby z roku 700 na stropních nosnících v kapli Horyu-ji, jejichž autorství se připisuje stavitelům kaple. V 11. století vytvořil buddhistický kněz Toba Sojo jednu z prvních satirických sérií, ve které vyobrazil své méně zbožné souputníky v podobě antropomorfních zvířat. Tyto kresby zanesené na svitky původně sloužily k čistě didaktickým účelům, později se pro svou oblíbenost prodávaly jako „*Toba-e*“ (obrázky Toba). Na přelomu 17. a 18. století se bohatí měšťané začali zajímat o kreslené příběhy, jež by zpestřily jejich dlouhé chvíle. Objednávali si u výtvarníků a tiskařů nejprve dřevotisky krajin či japonských herců, později ilustrované knihy se satirickou tematikou, romancemi i hororovými příběhy. (McCarthy, 2014)

Do poloviny 19. století bylo Japonsko zaostalou zemí 250 let izolovanou od zbytku světa. K radikálním změnám a modernizaci státu došlo až v roce 1853 invazí amerických kolonizátorů, kteří otevřeli hranice zahraničnímu obchodu. S vlnou evropských obchodníků se na území Japonska dostal i Charles Wirgman, korespondent britských listů *The London Illustrated News*, jehož pozdější publikační činnost byla klíčovým přínosem pro japonskou komikovou tvorbu. V roce 1862 začal vydávat *Japan Punch*, desetistrannou japonskou verzi britského humoristického týdeníku se satirickými obrázky vytvořenými tradiční metodou dřevotisku (ukiyo-e). Nový kreslený žánr, jenž se zrodil z Wirgmanova magazínu, a v jehož duchu tvořilo mnoho významných kreslířů (např. Kiochika Kobayashi či Yoshimatsu Goseda), byl nazván „ponchi-e“. Díky vlivu nové vlny satirického časopisectví, v roce 1874 začal vycházet

oficiálně první komiksový magazín *Eshimbun Nipponchi* výtvarníka Kawanabe Kyosaie a novelisty Kanagaki Robuna. (McCarthy, 2014)

Termínem „manga“ byl japonský komiks označen teprve až ve 20. letech minulého století. Vycházejí z čínského pojmenování „manhua“, poprvé tento název použil pro svůj ilustrovaný seriál kreslíř Rakuten Kitazawa<sup>25</sup>, který je dosud považován za jednoho z prvních klíčových autorů japonské mangy. Japonští autoři zpočátku kopírovali žánry západního komiksu. Velice oblíbené byly seriály s dětskou tematikou a reprinty amerických seriálů. Přelom 30. a 40. let se stal pro japonský komiks obdobím temna z důvodu vládní cenzury. Autoři byli perzekuováni a trestáni za karikatury militarismu a šíření levicových myšlenek. (Peterson, 2011)

Vzhledem k přísné cenzuře a náhlému utišení komiksové produkce, hledali umělci další možnosti, jak pokračovat ve své tvorbě. Rozšířil se tak trend obrázkových recitací („kamishibai“). Umělec recitoval příběh odehrávající se na obrázkových kartách, které byly umístěné na zarámovaném „jevišti“ přidělaném k zadní nápravě bicyklu. Jedním z nejvýraznějších seriálů byl *Ogon batto* (v překladu *Zlatý netopýl*, 1931) autorské dvojice Ichira Suzukiho a Takea Nagamatsu. Diváci se zde vůbec poprvé setkali s postavou superhrdiny. Způsob zobrazování postav a záběrů byl klíčovým pro pozdější tvorbu animovaných filmů. (Peterson, 2011)



Obr. 12 *Ogon batto*, autoři: Ichiro Suzuki, Takeo Nagamatsu, 1931

<sup>25</sup> Kitazawa si své dovednosti osvojil během práce pro americký magazín „*Box of Curious*“. Později publikoval vlastní komiksový časopis s provokativním obsahem „*Tokyo Puck*“, ve kterém přestal imitovat západní styl kreslení a vrátil se k tradičnímu způsobu japonských ilustrací. (Peterson, 2011)

## Poválečná doba a genderová diversifikace mangy

V poválečné době se tvůrci snažili přiblížit komiksovou tvorbu široké (dospělé) veřejnosti. Umělci v čele s Yoshishiro Tatsumim vytvořili nový styl, jenž se výrazně lišil od americké vlny. Zatímco ve Spojených státech se na tvorbě kreslených seriálů podílelo více autorů, japonští autoři byli odpovědní za textovou i výtvarnou stránku. Došlo tak k vytvoření zásadního charakteristického znaku japonské mangy - užšímu propojení slov a obrázků. Tatsumi pro rychlejší čtení zredukoval množství slov a detailní vykreslení pozadí v akčních scénách – synchronizoval panel s časem. (McCarthy, 2014)

Jedním z nejrespektovanějších postav japonské kultury byl Osamu Tezuka<sup>26</sup>, otec současné podoby mangy a přezdívaný „bůh mangy“. Tezuka se nejvýrazněji zasloužil o současnou podobu japonského komiksu. Jedním z hlavních znaků jsou široké (evropské) oči postav a dlouhé trubkovité končetiny. Postavy byly vykresleny jednoduše, zatímco pozadí bylo realistické díky propracovaným detailům. Tezuka byl mimo jiné tvůrcem jednoho z prvních japonských animovaných filmů, adaptace jeho komiksu *Tetsua Atom*. (Peterson, 2011)



Obr. 13 Tetsua Atom (Astroboy), autor: Osamu Tezuka, 1952-1968

<sup>26</sup> Osamu Tezuka (\*1928, †1989 absolvoval studium medicíny v Osace, nikdy však v tomto oboru nepůsobil. Ovlivněn animovanými filmy Walta Disneye, toužil stát se komiksovým kreslířem. Nakreslil více než 150 tisíc stran mangy a okolo 100 animovaných filmů a seriálů (anime). Mezi nejznámější komiksy patří: *Buddha*, *Captain Atom*, *Lost Word* a další. Z anime například: *Astro Boy*, *Jungle Emperor Leo* (předloha pro Disneyho Lvího krále), *Princess Knight*. (About Osamu Tezuka, 2014)

Na přelomu 50. a 60 let byla manga rozdělena na dva hlavní žánry – mangu pro dívky, tzv. shōjo, a mangu pro chlapce, tzv. shōnen. Kromě dobrodružně laděných shōnen komiksů, Tezuka publikoval i řadu sérií zaměřených na dívčí čtenářky, mezi nejznámější patří *Ribon no Kishi*, o princezně oplývající rytířskými dovednostmi a skrývající svou skutečnou identitu. (Peterson, 2011)

Genderové rozdíly v japonském komiksu se v 70. letech postupně stíraly. Ženské kreslené i animované postavy se dočkaly významné změny – z roztomilých a nevinných panenek se proměnily v emancipované superhrdinky (*Sailor Moon* od Naoko Takeuchi). Vliv na to měl i fakt, že mezi tvůrci mangy přibýlo množství ženských umělkyň, např. Yasiko Ayoke (*Eroica Yori Ai o Komete?*) a mnoho dalších. (Peterson, 2011)

Nečekaného úspěchu se japonský komiks dostalo nejen v Asii, ale i v západním světě, zejména pak ve Spojených státech. V posledních letech se manga rozšířila i do střední Evropy. Kromě japonských televizních seriálů jsou nyní dostupné i svazky japonského komiksu a již více než čtrnáct let se úspěšně rozšiřuje jeho československá fanouškovská základna. (Manga CZ, 2014)

## **2.2 Etapy vývoje českého komiksu**

Zárodky českého komiksu se objevily již v polovině 19. století v období rozkvětu českého časopisectví a s ním spojených ilustrovaných příloh. Mezi průkopníky českého komiksu či tzv. kresleného seriálu můžeme pokládat neformální umělecký spolek pohybující se okolo *Svatolukášské knihy* v čele s Josefem Mánesem, autorem satirické *Quidonovy cesty na zotavenou v X obrazech*. Malíř zde v rychlých náčrtech a šrafování popisuje cestu svého bratra Quida do Mnichova, jeho následný prostonaný pobyt a závěrečný šťastný návrat domů. (Diesing, 2011: 15)

Pro rozvoj české komiksové tvorby byly zcela důležité *Humoristické listy* (později *Humory*), časopis s dlouholetou tradicí, založený v roce 1859 Josefem Vilímkem. Karikatury rozložené po celé straně listu obsahovaly některé rysy typické pro komiks, např. bubliny s různými nápisy vyfukované brčkem v záhlaví časopisu. Mezi výtvarné přispěvatele Humoristických listů patřil Mikoláš Aleš či František Kolár.

Do konce 19. století vznikla řada navzájem se kopírujících satirických časopisů, které však po krátké době opět zanikaly. Až do 40. let 20. století se na stranách těchto periodik objevovaly kreslené anekdoty, řady obrazových panelů s přiloženým textem pod obrazovou částí. (Diseing, 2011)

### 2.2.1 Průkopníci českého komiksu a vliv západní tvorby

Prvním z klíčových mezníků ve vývoji českého komiksu je rok 1922, kdy vyšel první díl série *Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše*, jenž byl součástí nedělní přílohy *Českého slova*. Autor tohoto seriálu Josef Lada pro svou komiksovou tvorbu využíval formy komentovaného seriálu. Vedle klasických dialogových bublin umístil ještě veršovaný komentář pod panel (viz obr. 14). (Bezděková, 2012)



Obr. 14 Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše, autor: Josef Lada, 1932

Čtenáři českého komiksu byli již od jeho počátku tvořeni převážně dětmi a mládeží. Hlavními hrdiny kreslených příběhů byly převážně děti nebo zvířátka oplývající lidskými vlastnostmi (antropomorfní). Druhým průkopníkem českého komiksu byl spisovatel Ondřej Sekora, jehož tvorba byla značně ovlivněna častým pobytem ve Francii i severoamerickými stripy (Walt Disney). Sekorovým nejúspěšnějším seriálem byly *Příhody Ferdý Mravence* vydávané jako součást přílohy *Lidových novin* od roku 1933 až do ukončení činnosti redakce v roce 1951. Díky oblíbenosti příběhů poučujících o přírodě a světě hmyzu přibyla pod Sekorovou rukou další



pokračování dobrodružství Ferdy Mravence, jež byly pravidelně publikovány v časopise *Mateřídouška* a od poloviny padesátých let v *Ohníčku*. Mezi jeho další komiksové seriály patřily *Voříšek a spol.*, a *Příběhy kuřete Napipi*. (Bezděková a Krejčí, 2012)

Na rozdíl od úspěšné emancipace zahraničního komiksu, českým kresleným seriálům se v jejich počátku nedařilo osamostatnit a často vycházely jako součást časopisů a novinových příloh. Jedním z prvních pokusů o vydání čistě komiksového periodika byl čtrnáctideník Bedřicha Kočího *Koule – Obrázkové noviny pro mladé věkem i duchem*. Magazín, který pravidelně vycházel od podzimu 1926 a již po dvou letech zanikl. Zprvu byly kreslené seriály komentované, ve čtvrtém čísle se však prvně objevil chlapec *Adolf*, jehož příhody z pera Ladislava Vlodka čtenáře doprovázely celý první ročník *Koule*. Vlodek po vzoru amerických autorů opustil od komentářů pod panelem a zařadil do panelů dialogové bubliny. Velkého úspěchu se dostalo ve 30. letech časopisu *Puntá*, který vzešel ze stejnojmenného kresleného seriálu Reného Klapače a Marie Voříškové. Vedle titulního psího hrdiny se v komiksovém periodiku vystřídaly seriály o psích přátelích *Brokovi a Šňupovi*, indiánovi s medvědem *Tom a Brum* či o dětech *Rudovi a Slávince* autorky Hermíny Tyrlové. Mimo jiné zde byly otištěny převzaté komiksové adaptace amerických animovaných filmů studia Walt Disney (např. *Sněhurka a sedm trpaslíků*). (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

### 2.2.2 Éra kreslených „foglarovek“

Klíčovým mezníkem ve vývoji českého komiksu a především dobrodružných příběhů byl vznik seriálu *Rychlé šípy*. Úvodní díl byl prvně otištěn na zadní straně časopisu *Mladý hlasatel* v prosinci 1938. Jeho autor Jaroslav Foglar se tak zasloužil o zakotvení původní mezinárodní podoby moderního komiksu s dialogovými bublinami a s minimálním zapojením komentáře v českém kresleném seriálu. Hlavním Foglarovým spolupracovníkem se stal kreslíř Jan Fischer, kterého později nahradil Marek Čermák. (Bezděková a Krejčí, 2012)

Seriál *Rychlé šípy*, jenž ve čtenářích budoval myšlenku klubové sounáležitosti, vycházel nejprve jako součást *Mladého hlasatele*. V květnu 1941 byl však měsíčník zakázán a jeho vydávání nebylo možné po válce obnovit. Dobrodružné příběhy

*Rychlých šípů* se tak na malou chvíli přesunuly na stránky časopisu *Junák* a později do titulu *Vpřed*, jenž byl nakonec s *Junákem* sloučen. Po dvacetileté pauze v roce 1967 získaly příhody Mirka Dušína a ostatních členů klubu více prostoru ve svém vlastním časopise – komiksovém sešitě nazvaném *Rychlé šípy, obrázkový časopis pro chlapce a děvčata*. (Bězděková a Krejčí, 2012)

Foglar započal novou éru českého komiksu, éru dobrodružných chlapeckých příběhů, klubových komiksů vydávaných v mládežnických periodikách, např. Pionýrské noviny (*Dobrodružství mladých Robinsonů*), Skaut-Junák (*Psáno na březové kůře*), Ohníček (*Havraní doga*), Pionýrská stezka (*Modrá pětka*) či dosud úspěšně vydávaný ABC (*Šestka z hradební, Kulišáci* a další). (Bězděková a Krejčí, 2012)

### 2.2.3 Polylegran a komiksově seriály pro děti a mládež

Z hlediska historického vývoje komiksu byla padesátá léta pro toto medium obdobím temna, jež však v jejich závěru rozčeřila nová karikaturistická krev – satirističtí kreslíři z uskupení POLYLEGRAN pohybující se okolo měsíčníku *Mladý Svět*. Tato kreativní formace byla pojmenována podle anekdotického panelu Jaroslava Maláka. „Platforma autorů moderního humoru“ byla složena převážně z absolventů Vysoké školy umělecko-průmyslové, jako byli například Antonín Pelc či Josef Novák. Později se k nim přidali další výtvarníci v čele s Františkem Skálou starším (*Velké putování Vlase a Brady*), Adolfem Bornem, Karlem Frantou (*Malý Vinnetou, SOS*) s Jaroslavem Malíkem (*Polda a Olda*) či Jiřím Winter-Nepraktou (*Sek a Zula*) a dalšími. Během tohoto desetiletí se členi Polylegranu přesunuli od kreslených anekdot ke kresleným seriálům určeným převážně mladším čtenářům, které byly otištěny v mládežnických časopisech *Ohníček*, *Pionýr*, *ABC* či přílohách některých periodik (např. *Ahoj na sobotu*). (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Nejčastěji vydávanými komiksy byly i v druhé polovině 20. století seriály pro děti a mládež. Po vzoru *Lady* a *Sekory*, mezi nejoblíbenější tituly dosud patřily příběhy o zvířecích hrdinech, mezi nimiž dominovali *Kocour Vavřinec a jeho přátelé*<sup>27</sup> a

<sup>27</sup> Autory příběhů *Kocoura Vavřince* jsou scénáristi a manželé Dagmar Lhotová a Zdeněk Slabý spolu s výtvarnicí Věrou Faltovou. Prvně se tento komiks objevil v časopisu *Mateřídouška* v r. 1967. Již v r. 1969 vyšel první svazek *Vavřincových příhod* (nakl. Olympia). (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

*Čtyřlístek*. Druhý jmenovaný titul byl původně publikován jako ucelený komiksový příběh. Nečekané ohlasy čtenářů však dovedly Jaroslava Němečka, autora Čtyřlístku, k vytvoření pokračování kresleného vyprávění o zvířecí partě, která od r. 1971 začala vycházet jako samostatný časopis. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

#### 2.2.4 Karel Saudek a jeho přínos českému komiksu

Za nejvýraznější osobnost českého komiksu je však dosud považován Karel Saudek, již od dětských let obdivovatel kreslených amerických superhrdinů (např. Terry and the Pirates od Milтона Caniffa. Komiks ze Západu pro Saudka představoval jakési „zhmotnění snu o svobodě“. Ačkoli si o jejich publikování mohl ve svých začátcích jen zdát, své první komiksové příběhy inspirované americkými předlohami vytvářel již od druhé poloviny 50. let. Klíčovým momentem pro Saudkovu kariéru bylo setkání s dramatikem Milošem Macourkem, který mu v roce 1966 nabídl spolupráci na filmu *Kdo chce zabít Jesii*, obohaceném komiksovými prvky (ilustrace, bubliny, citoslovce a americké stylizované postavy – urostlí muži, vlnadné blondýny). (Diesing a Prokůpek, 2013)

Na úkor předchozích problémů s komunistickým režimem, nepopíratelný talent a jedinečnost dovedly Karla Saudka k práci pro časopisy. Jeho první tištěný komiks *Agent Nr. 00 – WC* byl vydán v roce 1966.<sup>28</sup> O dva roky později jako grafik časopisu *Pop Music Expres* vytvořil ve spolupráci s publicistou Rudolfem Křesťanem postavu šlachovitého dělníka *Honzy Hroma* a v roce 1969 *Pepíka Hipíka* v magazínu *Čtení pod lavicí* (Diesing a Prokůpek, 2013). Saudkovy práce byly na přelomu 60. a 70. kladněji přijaty i v ostatních zemích východního bloku (např. *Mistr Jan Hus* v bývalé Jugoslávii), ale dokonce i v Itálii (*Tajemství žluté komety*). V 70. letech byly komiksové příběhy s nezaměnitelným Saudkovým rukopisem vydávány v periodiku *Mladý svět* (*Lips Tullian, nejobávanější náčelník lupičů* – ve spolupráci s Jaroslavem Weigelem). Za ironický podtext v komiksové verzi *Majora Zemana* pro časopis *Pionýrská stezka* byla Saudkova publikační činnost na dvanáct let nedobrovolně pozastavena (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012).

<sup>28</sup> V roce 1968 vyšel v časopise *Lucie a Petr* Saudkův komiks *Věčný návrat*, kde se objevuje prototyp Saudkova hrdiny – raněný psanec, jenž se objevoval i v dalších příbězích. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)



Obr. 15 Muriel a anděl, autor: Kája Saudek, 1991

Ačkoliv nepřízeň osudu a především minulého režimu udělaly z Káji Saudka ztracenou existenci, zájem o jeho dílo a kreslířský styl po revoluci rostl. Důkazem je v 90. letech komiksová škola vycházející ze Saudkovy tvorby a německých stripů – *Generace 89*, jejíž členi se pohybovali okolo časopisů *Kometa* a *Bublinky*. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

### 2.2.5 Český komiksový underground před r. 1989

Vzhledem ke špatným podmínkám a přísné cenzuře kultury se v 70. letech objevily snahy o vytvoření ilegálních komiksových výstupů, které svým obsahem i formou spadaly do kategorie „alternativní komiks“. V prostředí českého hudebního undergroundu se po vzoru západní kultury o tomto žánru hovořilo jako o „comixu“. Za zakladatele se na české scéně považuje hudebník Jaroslav Jeroným Neduha, jehož komiksově „malůvky“ se šířily ve formě bookletů hudebních nosičů. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Comixy vycházely v nezávislých časopisech a komiksových sbornících vydávaných převážně z nákladů samotných autorů. Prvním komiksovým samizdatem byl *KOMBAJN* studentské skupiny „Civilizační impulzivisté“ v čele s Martinem Němcem a Liborem Pávem (1977-1978). Kreslíři se v těchto „samo-vydávaných“

časopisech věnovali politickým tématům, parodizovali západní popkulturu, ale i tuzemský komiks, např. Rychlé šípy či Čtyřlístek. Nejvýraznějším samizdatovým kreslířem se na začátku 80. let stal Vladimír Tučapský (*Pouť do země šafránu* či *Kloaka*), jehož tvorba pokračovala i po revoluci. Tučapský své nízkonákladové výtisky dodatečně ručně dokresloval, čímž se jednotlivým sešitům dostalo originality. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

### 2.2.6 Komiksově generace 89 a 2000

Po úspěšném začátku časopisu *Kometa* byla zvučná jména kreslířských ikon nahrazena novou generací výtvarníků (Generace 89), kteří čtenářům Komety předkládali komiksově adaptace klasických děl, převážně ze žánru sci-fi a fantasy, pro mladší generace známé i z časopisu ABC či jiných periodik. Z této generace jmenujme například Jana Štěpánka (*Válka s mloky*), Karla Zemana (*Stopa velkého Tora*) či Štěpána Mareše, který přešel od dobrodružných sérií k politické satíře (*Zelený Raul v magazínu Reflex*). (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Ačkoliv s Kometou došlo k rozšíření a ustálení základny komiksových fanoušků, díky neustálým společenským změnám na začátku 90. let, diverzifikaci mediálního trhu a devalvací měny, došlo opět k úpadku českého komiksu a k jeho téměř nulovému publikování, vyjma dětských periodik, jako byly Čtyřlístek a Mateřídouška. Nezáměr o komiksovou tvorbu byl však motivací pro další generaci umělců, jež soudobému českému komiksu vtiskla punc osobitosti. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Díky nástupu internetu se zvýšilo povědomí o západní populární kultuře. Od roku 1997 se vydával specializovaný magazín *CREW*, jenž svým čtenářům nabízel zahraniční komiksy. Naopak česká tvorba stagnovala, což na počátku nového tisíciletí vedlo k započetí nové etapy českého komiksu, za jejíž vznikem stála tzv. *Generace nula* spolu s magazínem *Aargh!*. Čeští výtvarníci zpočátku tvořili především pro nezávislé platformy, publikovali své práce na internetu či v krátkodobých neziskových časopisech, např. *Sorrel* či *KomiksFest! revue*. Až v posledních několika letech publikují své grafické romány samostatně v knižním vydání. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Současná komiksová tvorba je charakteristická svou výtvarnou a experimentální osobitostí, často v černobílém hávu, propracovaným dějem a silnými hlavními postavami. Mezi nejvýznamnější díla patří transmediální trilogie *Monstrkabaret* Freda Brunolda od autorské dvojice Džiana Babana a Vojtěcha Maška, trilogie *Alois Nebel* Jaroslava Rudiše a Jaromíra Švejdíka, jenž se jako kreslený seriál dostal i do Reflexu (později do jeho přílohy EX) a na filmová plátna, *Voleman* Jiřího Gruse či *Pán Času* od výtvarníka Jana Bažanta a scénáristy Filipa Nováka. (Kořínek, Prokůpek a Česálková, 2012)

Ve světě mají dnes někteří čeští umělci často lepší uplatnění než na domácí scéně. Vydavatelské domy Marvel Entertainment, DC Entertainment či Dark Horse Comics velice pečlivě sledují tvorbu (nejen) evropských mladých talentů, kterým následně nabízí až snové pracovní podmínky a zázemí ve svých komiksových studiích. Příkladem může být nejvýraznější český komiksový scénárista Aleš Kot (*Zero*), který od roku 2009 vytvořil několik sešitů pro Marvel i DC Comics a pravidelně publikuje pod záštitou vydavatelství Image Comics. (Brusio, 2014) Je otázkou, zda tento trend vysílání nadějných českých tvůrců do světa českému komiksu prospěje, či ho naopak ochudí o potenciální „ambasatory“, jež by toto médium tuzemským čtenářům vyzdvihli z úrovně „pokleslé literatury“ výše.

### 3 Postava novináře v komiksové tvorbě

Žurnalismus patří v populární kultuře k nejčastěji se objevujícím profesím. Scénáristé obsazují své hrdiny do rolí novinářů ve filmech (*Občan Kane*, 1941), televizních sériích (*The Newsroom*, 2012), v beletrii (*Případ pelikán* Johna Grishama, 1992) i počítačových hrách (*Outlast*, 2013). Na základě analytického zkoumání vybraných stripů se žurnalistika zdá být jedním z nejvyužívanějších povolání v komiksové tvorbě.

V reálném světě jsou novináři zprostředkovatelé různých událostí a životních příběhů, udržují nás v obraze a vymezují hranice mezi dobrem a zlem. Tuto úlohu zastávají i fiktivní verze reportérů, které mají, kromě sdělování, tendence věnovat se jednotlivým případům daleko intenzivněji, než jejich reálné ekvivalenty. Komiksoví novináři, ať „metalidé“ v přestrojení či obyčejní smrtelníci, mají ke svým čtenářům svou všedností a zranitelností blíže, než postavy policejních vyšetřovatelů nebo bohatých filantropů. Jejich hon za zajímavým tématem pro další článek a přílišná zvědavost je často dostává do nebezpečných situací, kde se jeví ještě zranitelnější – o to reálnější pro své čtenáře. V hlavních i okrajových rolích zastávají role vypravěčů i hybatelů osudů hlavních aktérů. Na rozdíl od strážců zákona mají širší záběr, nemusí pouze bojovat se zločinem, ale dokonce cestují, prožívají různá dobrodružství, řeší nevysvětlitelné záhady i každodenní rutinu. Podle amerického profesora Billa Knighta (2009) jsou postavy novinářů vyobrazeny v komiksových dílech v méně negativním světle, nežli je tomu například u literárních a filmových charakterů. Ve filmech se častokrát setkáváme se zkorumpovanými zástupci médií bez etických a morálních zásad, kdežto v komiksech jsou novináři mnohdy vykresleni jako zástupci či dokonce ochránci lidu. V rozporu s tímto míněním bývá dílo britského scénáristy Allana Moora, jenž ve svých grafických novelách přikládá médiím, jakožto vedlejšímu činiteli děje, velkou důležitost, ale víceméně v negativním ohledu (více v kapitole 3.3.1).

V této části bude na základě podrobné rešerše komiksových sešitů a grafických novel uvedeno několik příkladů kreslených novinářů a jejich specifické charakteristické rysy. Vyhodnocením sběru všech poznatků byla vymezena typologie komiksových žurnalistů, která kategorizuje jednotlivé subjekty podle žánrového zařazení, specifických prvků typických pro danou skupinu, ale i země a historického období, ve kterém byly stripy vytvořeny.

### 3.1 Evropský obraz novináře

V historické části jsme si uvedli, že se evropský komiks již na svém počátku žánrově rozcházel s americkou tvorbou. Zatímco američtí scénáristé ustoupili od prvoplánového humoru, na starém kontinentě se uchytila především satira, která se s lehkostí belgicko-francouzských tvůrců dotýkala i vážných témat dané doby. Hergé se svým *Tintinem* otevřel dveře novému proudu evropské komiksové tvorby, která se ujala zejména ve frankofonních zemích. Přesto se její zastánci našli i ve Španělsku a Itálii. Hlavní hrdinové seriálů se po vzoru belgického reportéra často stávali tvářemi celého magazínu či v očích čtenářů imaginárními členy skutečné redakce časopisu. Tyto postavy byly charakteristické mladistvým vzhledem, často podtrženým přidáním specifických prvků, například čupřiny na hlavě, kšiltovky či specifické uniformy. Téměř všechny tyto postavy měly kromě stejné profese společnou i touhu po dobrodružství a cestování. V Evropském komiksu se však najde i pár fiktivních novinářů, jež se svým realistickým zobrazením a s kriminálními zápletkami blíží více angloamerické produkci. Jde o postavy mužů činu – dospělých a urostlých reportérů, jež se účastní nebezpečných misí či vyšetřování (viz kapitola 3.1.3).

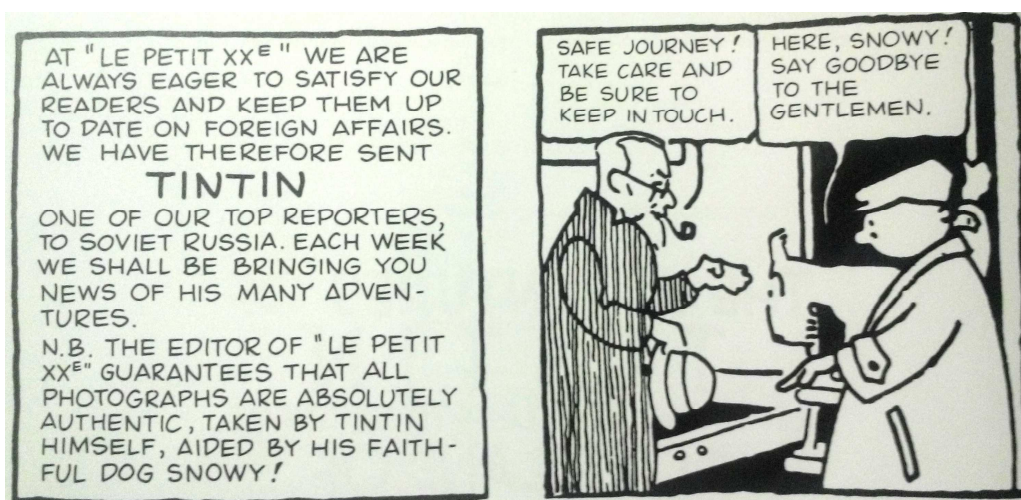
#### 3.1.1 Mladí dobrodruzi

##### Tintin (1929)

Prvním fiktivním novinářem v komiksové historii a především vzorem pro evropské kreslené seriály s obdobnou tematikou se stal původně černobílý reportér *Tintin* belgického umělce Hergého. Tato postava se dosud shledává s mezinárodní popularitou. Důkazem jsou reprinty původních děl i televizní a filmové adaptace.

Mladý novinář se poprvé objevil v ucelené sérii *Tintin au pays des Soviets* (1930), která vyšla jako součást ilustrovaného časopisu *Le Petit Vingtième*, přílohy belgických konzervativních listů *Le Vingtième Siècle*. (Farr, 2001) Ačkoli jde o fiktivní postavu, Tintin je již v úvodu prvního dílu představen jako korespondent existující přílohy, což mu i přes karikaturistický vzhled dodalo na opravdivosti. Hergé, jakožto zástupce redakce, informuje čtenáře o vyslání svého reportéra do Sovětského svazu, odkud jim bude brzy přinášet nové zprávy a dojmy z geograficky i ideologicky vzdáleného Ruska (viz Obr. 16).

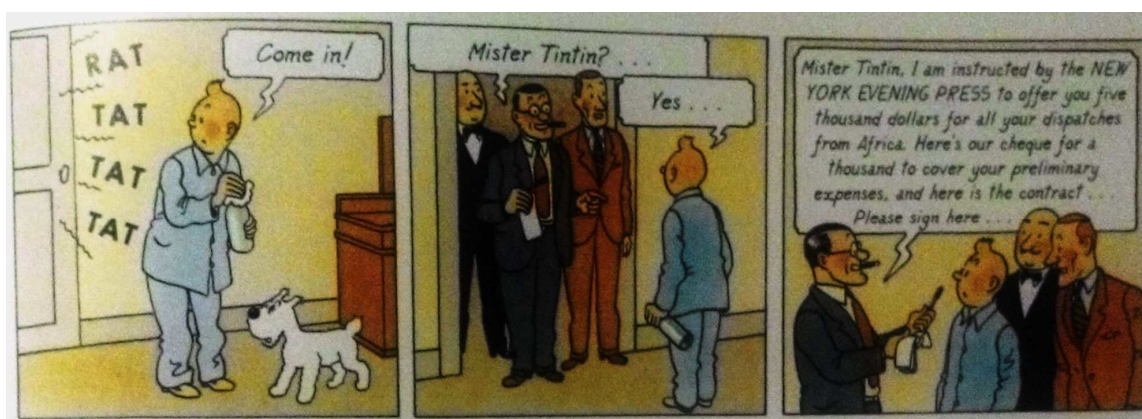




Obr. 16 Tintin in the Land of the Soviets, autor: Hergé, 1930 (angl. reedice: 1999)

Ve 20. letech minulého století, kdy došlo k formování Sovětského svazu a jeho ekonomickému vzestupu (Haywood, Catchpole, Hall a Barratt, 1998), bylo vyslání kresleného reportéra do východní Evropy velice aktuální. Přiblížit frankofonním čtenářům tehdejší země Sovětského svazu i raně nacistické Německo, kde si Tintin udělal nedobrovolnou zastávku, bylo známkou ideologické osvěty konzervativního směřování belgického periodika. (Farr, 2001) Sovětský svaz je zde vykreslen jako nehostinná země s uzurpátorským systémem a nulovou svobodou slova. Tintin, kterému jsou již od prvních stránek komiksu kladeny životu nebezpečné překážky, jež však mladý reportér s přehledem překonává, je pro Sověty veřejným nepřitelem z buržoazního západu. Proto se ho snaží zlikvidovat dříve, než by stačil poslat jakékoli zprávy ze své návštěvy Moskvy.

Ve 40. letech získaly vizuální i dějová stránka komiksu novou formu. Tintin opustil černobílý svět a jeho chocholka na hlavě se zabarvila do oranžova. I přes dodržování pravidel čisté linky Hergé detailně popracoval jednotlivé postavy a prostředí, do kterého byl děj zasazen. Hlavní hrdina ovšem nepřišel o svou ikonickou podobu, která se po menších úpravách stala pro čtenáře lépe čitelnou. Hergé svého reportéra vyslal do všech koutů světa, kde nejen objevoval místní tradice, ale především se v něm začal projevovat talent pro řešení záhad i kriminálních případů. Svůj dar využil například při pátrání po pytlácích v africkém Kongu (Hergé, 2007).



Obr. 17 Tintin in Kongo, autor: Hergé, 1946 (angl. reedice: 2005)

Tintinova dobrodružství jsou výjimečná nejen originálními zápletkami a jedinečností hlavní postavy, jež inspirovala další evropské scénáristy, ale i precizností a propracováním reálií jednotlivých destinací i postav. Bývalý britský novinář a současný „tintinolog“ Michael Farr ve své knize *Tintin: The Complete Companion* (2001) odhaluje Hergého cit pro detail a realističnost a nadání zakomponovat do svého díla skutečné světové události. U vytváření klíčových postav se inspiroval svou rodinou – v Tintinovi spatřoval svého bratra, zatímco otec se strýčkem byli reálnými ekvivalenty kreslených detektivů v buřinkách – dvojčat Duponda a Duponta. Hergé sbíral různé materiály, jež by mohl později ve svém seriálu použít. Odebíral *National Geographic*, uschoval si různé výstřižky, pohlednice a katalogy, jež využíval jako šablony pro přesné vykreslení prostředí děje (ulice New Yorku), fauny a flory (Amazonie) či postav. Všechny světové osobnosti, jež Hergé „obsadil“ do svého komiksového seriálu vystupovali pod jiným jménem. Výjimkou byl jeden z nejznámějších světových zločinců Al Capone, se kterým se Tintin potká během svého objevování Ameriky. Al Capone je jedinou skutečnou historickou osobností, jejíž jméno a fyzická podoba nebyly autorem obměněny. (Farr, 2001) Komiks založený na faktických detailech zprostředkoval svým čtenářům informace o aktuálních událostech a reáliích jednotlivých kontinentů. Z kreslené karikatury novináře se stal téměř skutečný zprostředkovatel, jehož dobrodružství se zdála více než věrohodná.

### Cuto (1935)

V roce 1936 byl po vzoru Tintinových dobrodružství vytvořen jeho hispánský ekvivalent *Cuto* (Kruml, 2007). Ačkoli chlapec pochází ze Španělska, jeho příhody se primárně odehrávají v americkém San Franciscu, kde pracuje jako kamelot. Postupem času Cuto vyrostl a stane se reportérem místních novin, jež ho vysílají do exotických zemí sbírat podněty pro reportáže. Mladý novinář se v rámci svých pracovních cest zaplétá do řady policejních i mezinárodních machinací, se kterými si sám, podobně jako Tintin, vždy dokáže poradit. Nejvýraznějším dílem Jesúse Blasca je *Cuto: Tragedia en Oriente* (1945) z prostředí Tibetu, ve kterém se hlavní hrdina střetává s diktátorem, jenž má v plánu ovládnout svět.



Obr. 18 Cuto: Tragedia en oriente, autor: Jesús Blasco, 1945

Ovlivněn svou předešlou prací pro španělskou verzi magazínu *Mickey* (Dario, 2014), Blasco svého hrdinu zpočátku karikoval podle modelu disneyovských postav. S chlapcovým fyziologickým i profesním růstem se vyvíjela i výtvarná a obsahová stránka seriálu. Cutovy příhody nabyly na realističnosti díky detailní kresbě i volbě témat opírajících se o skutečné události.

### 3.1.2 Zástupci redakčních humoresek

Největší konkurencí časopisu *Le Petit Vingtième* a od roku 1946 časopisu *Tintin* byl od konce 30. let francouzsko-belgický magazín *Spirou* z vydavatelství Dupuis (Kruml, 2007). I zde se zrodil mladý ikonický hrdina se zrzavou čupřinou, jehož kariéra

během patnácti let strmě stoupala z portýra hotelu Moustique<sup>29</sup> na pozici redaktora skutečného časopisu.

### **Spirou (1938) a Fantasio (1944)**

V v úvodním díle *La Naissance de Spirou* (Rob-Vel, 1938) je Spirou přiveden k životu pomocí malířského štětce a živé vody. Po neúspěšném přijímacím řízení se ředitel hotelu rozhodne oslovit akademického malíře k vytvoření ideálního adepta pro ovládnutí hotelového výtahu. K životu tak probudí mladého chlapce v červené uniformě, jenž různorodé zapeklité situace řeší nestandardně, ale kreativně. Ačkoli původní tvář postavy vytvořil Rob-Vel, za finální a dosud nejznámější podobou Spiroua stojí kreslír André Franquin, který mladému portýrovi vytvořil přítele *Fantasia* a později přesunul děj seriálu do redakčního prostředí. Hlavní zápletky se vyvíjely podle toho, kam byli Spirou a Fantasio, nyní novinářští kolegové, vysláni udělat reportáž.



Obr. 19 The Marsupilami Thieves (The Adventures of Spirou), Franquin, 1952

Na rozdíl od Tintina můžeme v příhodách Spira a Fantasia velice často sledovat jejich snahy o novinářskou činnost. Pravidelně se zde objevuje redakce časopisu Spirou (podle cedule na dveřích) i její členové, kteří v tomto poněkud chaotickém prostředí pracují na tvorbě jednotlivých čísel. V jubilejním díle nazvaném *The Bravo Bros* (1965) dokonce sledujeme Spira, jak se telefonicky domlouvá s kreslíři Jidém a Peyem na konkrétních ilustracích pro příští číslo magazínu.

<sup>29</sup> Fiktivní hotel Moustique byl pojmenován podle skutečného belgického časopisu *Le Moustique*, které bylo hlavním periodikem vydavatelství Dupuis.

Na základě analýzy vybraného vzorku s výskytem těchto postav se ukázalo, že po vizuální stránce jsou karikované postavičky obou reportérů díky nápadným znakům snadno zapamatovatelné a nezaměnitelné. Spira s červenou uniformou, kterou nevyměnil ani po změně zaměstnání, je snadné v místy chaotických panelech rozpoznat. Pro laika je ovšem těžké na první pohled uhodnout, že je Spirou také součástí redakce (viz obrázek níže). Pro pochopení kresleného vyprávění je tudíž důležité znát více souvislostí a mít k dispozici celý komiksový strip či arch prokazující žurnalistickou činnost hlavní postavy. U Fantasia je naopak zřejmá jeho profese fotoreportéra díky specifickým znakům a objektům, které často nosí u sebe. V terénu pravidelně nosí fotoaparát a na hlavě klobouk typický pro investigativní vyšetřovatele (zřejmě stereotyp vytvořený díky kriminálním románům a filmům). Postavy jsou zde opět zobrazeny mladistvě. Zatímco Spirou se během třiceti let téměř nezměnil a byl stále chlapcem v červené uniformě, u Fantasia můžeme vnímat znaky dospělosti – méně vlasů, oblečení (sako a červený motýlek) a především výbušnější chování. Na obměnu postavy se naráží i ve Franquinově díle, když je Fantasio konfrontován novou postavou – Gastonem: „Jaký býval neotesaný, prchlivý, vytřeštěný, oblečený do odrbaného županu pokrytého pikovými esy? A není normální, že dnešní Fantasio, rozumný, s kravatou, odpovědně pečující o redakci, prostě nedokáže u druhého snášet vylomeniny, které by před patnácti lety dělal sám?“ (Franquin a Jidé, 2012: 11)



Obr. 20 Bravo les Brothers (Spirou et Fantasio) Franquin, 1965

### Gaston Lagaffe (1957)

Postava mladíka *Gastona Lagaffe* se prvně objevila v časopise Spirou na začátku roku 1957 (Spirou 985, 1957). Obrázek, kde uhlazený a slušně oděný mladík stojí ve dveřích redakce, byl bez jakéhokoli odůvodnění a obsahového uspořádání vložen pod jeden z článků. Během následujících týdnů se Gaston pravidelně objevoval na stránkách časopisu - pokaždé v redakci, avšak vždy v jiné pozici - dokud nedůvěřivý Fantasio neupozornil na podezřelou osobu. Gaston později vysvětlil Spirovi, že byl v redakci nově zaměstnán, ačkoli již nevěděl kým. Stal se tak součástí časopisu Spirou, zprvu však pouze upozaděným aktérem s jedním panelem na číslo. Již koncem roku Franquin svému oblíbenci věnoval téměř celý arch.

Gaston Lagaffe byl nejprve redakčním poslíčkem, později se stal také redaktorem. V porovnání se svými kolegy je líný a věčně nesoustředěný. K ulehčení práce vymýšlí různé vychytávky, které mnohdy končí explozí či lamentováním rozčíleného Fantasia. Franquin často o svém novém „antihrdinovi“ hovořil jako o „nepoužitelném hrdinovi“: (...) v dosavadních seriálech pro něj nemáme místo. Do westernu se nehodí, do středověku teprv ne. (...) Následkem toho se Spirou stal jediným časopisem na světě, který má jednoho hrdinu navíc. Máme mezi sebou „Nepoužitelného hrdinu“!“ (Franquin a Jidé, 2012: 8)



Obr. 21 Gaston: Z packalských archivů, autoři: Franquin a Jidé, 1957 (české album 2012)

### Tribulete (1947)

Ve Španělsku se s podobným úspěchem setkal reportér *Tribulete*, jehož autorem je Guillermo Cifré. Smolař Tribulete je podle způsobu zobrazení o několik generací starší než předchozí postavy. Cifré karikuje redakční prostředí imaginárních novin, u kterých se inspiroval atmosférou vydavatelství Bruguera. Satiricky zobrazuje napětí mezi vysloužilým reportérem Tribuletem a šéfredaktorem novin. Cifré svého novináře vybavil vlídným úsměvem, dlouhým nosem, kloboučkem „investigativců“ a především vytrvalostí v boji proti nespravedlnosti, díky čemuž se seriál v době Francova režimu těšil veliké oblibě.



Obr. 22 El reportér Tribulete, Cifré, 1947, Pulgarcito

### 3.2 Fiktivní novináři jako muži činu

Detailně propracované pozadí, šrafované stínování, ostré rysy a široké čelisti mužských postav jsou specifické pro akční žánry amerického komiksu. Jelikož jsou komiksy vytvořené tímto způsobem pro oko dětských čtenářů nesnadno čitelné, tento styl je vhodný pro seriály cílené na dospělé publikum. Ostře řezané rysy a masivní čelist zdůrazňující mužnost můžeme najít u akčních sérií se superhrdinovskou tematikou i u dobrodružných žánrů. V evropském komiksu se tento styl tvorby uchytil v průběhu 50. a 60. let (Kruml, 2007).

### Ric Hochet (1955)

Tito hrdinové přes svůj dokonalý vzhled a prvoplánovou mužnost neoplývali nadpřirozenou silou, přesto se pouštěli do nebezpečných akcí. Tak jak vypadali, řešili i ošemetné situace – bez jediné chyby. Klasickým příkladem fiktivního investigativního novináře 50. let byl francouzsko-belgický reportér *Ric Hochet*, za jehož vytvořením stál

André Paul Duchateu. Hochet se v redakčním prostředí vyskytuje minimálně, nejčastěji se pohybuje v terénu při řešení kriminálních případů či po vzoru Jamese Bonda v prostředí sličných žen. Notes i fotoaparát vyměnil za revolver, bez kterého se během hledání „námětu pro článek“ neobejde. Vzhledem k době, kdy tento seriál prvně vyšel, zde můžeme pozorovat podobnost s Flemingovými romány<sup>30</sup> o agentu 007.



Obr. 23 Ric Hochet, autoři: André Paul Duchateu, Tibet, 1964

### Johnny Focus (1952)

Fotoreportér *Johnny Focus* italského autora Attilia Micheluzziho je také dospělý a neohrožený hrdina, na rozdíl od chlapeckých reportérů autorů belgické školy. Za náměty pro fotoreportáže cestuje do exotických krajů (např. Teherán, Mombasa), kde se pravidelně dostává do jádra kriminálních případů a zločineckých hnutí, kterých se nikdy neúčastní jako pouhý pozorovatel. Na krku stále nosí pověšený fotoaparát, aby nepřišel o žádnou příležitost zdokumentovat správný moment. Období vzniku tohoto komiksu může vysvětlit i žánrovou vyhraněnost. 70. léta byla období nejen špionážních příběhů, ale i dobrodružných. U Focusu se kříží oba žánry. Důkazem jsou i některé atributy obsažené v komiksovém panelu (např. revolver či dynamický styl kresby), se kterými si můžeme asociovat akci a napětí - typické pro tyto žánry.

<sup>30</sup> Romány britského spisovatele Iana Fleminga o tajném agentovi Jamesi Bondovi. První díl knižní série *Casino Royal* (Fleming, 1953) vyšlo ještě dva roky před prvním publikováním dobrodružství Rica Hocheta.





Obr. 24 Johnny Focus, autor: Attilio Micheluzzi, 1952

Důležité je zmínit způsob, jakým Micheluzzi tento seriál kreslil. Původně černobílý seriál se svým stylem blížil Hergého škole čisté linky. Využívá pouze sytou černou v kombinaci s bílou barvou. Realističnosti komiksu dodávají precizně prokreslené detaily pozadí. Komiksově panely se tak svou syrovostí přibližují černobílé fotografii – jako by tyto snímky z cest pořídil sám Focus.

### **3.3 Americká představa o „superinovinářích“**

V angloamerických zemích se do poloviny 20. století komiksový obraz novináře od chlapeckých reportérů frankofonního směru výrazně lišil. Vykonavatelé této profese byli dospělí jedinci, což se odráželo na jejich zevnějšku a na povaze problémů ze soukromého i „profesního“ života. Byli pohlední s mužnými rysy (podobně jako francouzský Ric Hochet) a v dobré fyzické kondici. Autoři opustili od satiry a dodali postavám na vážnosti vzhledem k závažným případům, které museli řešit. Přesto zde místy zůstaly náznaky ironie a komička. Klíčovým rozdílem však byla jejich dvojitá identita. Zatímco přes den bojovali s nespravedlností a zločinem u psacího stolu, po nocích jako maskovaní strážci k tomuto boji používali své síly a fyzické dovednosti, vrozené i osvojené. U tohoto typu postav se ujal název „superhrdina“, jenž se dosud využívá na celém světě. S ohledem na rozsah této práce, jsou vybrány čtyři příklady novinářů/superhrdinů, přičemž každý z nich reprezentuje jedno z amerických vydavatelství, která se zasloužila o vývoj tohoto fenoménu (Duncan a Smith, 2009: 89).

Komiksových postav zaměstnaných ve zpravodajství a se superhrdinovským alter egem vznikla celá řada. V kreslených seriálech studií DC Comics i Marvel měly redakce vždy stěžejní roli a jejich zaměstnanci sekundovali superhrdinům, pokud se ovšem sami neskrývali za maskou bojovníků se zločinem. Nejvýraznějšími fiktivními novinami byly *Daily Planet* (DC Comics) a *Daily Bugle* (Marvel Comics), jejichž exteriéry i interiéry se pravidelně objevovaly na stránkách komiksových sešitů. Tvůrcům se podařilo zachytit redakční prostředí – zmatek před uzávěrkou, uvolněná atmosféra s šéfredaktorem věčně ve dveřích jeho kanceláře (*Perry White* v *Daily Planet*, *J. Jonah Jameson* v *Daily Bugle*).

### Clark Kent/Superman (1938)

Významným mezníkem, jenž vedl k započetí zlaté éry amerického komiksu bylo zrození ikony populární kultury – *Supermana* (*Action Comics* #1, 1938). Původně Kal-El z planety Krypton, si během svého dospívání na Zemi osvojil jméno *Clark Kent*. Ve fiktivním městě Metropolis začne pracovat jako reportér *Daily Planet*. Pro tuto práci se rozhodne, aby efektivně ukryl svou skutečnou totožnost a byl neustále u zdroje čerstvých informací, jež ho mohou ještě rychleji dostat na místo činu. Clark je vzorem všech ctností - hájí práva slabších, bojuje proti korupci a pomáhá potřebným. V prvních dekáдах byl lehce zastíněn svým alter egem, po profesní stránce pak svou partnerkou *Lois Lane*. V roce 1986 tvůrci příběh *Supermana* restartovali a z nevýrazného Clarka se stal úspěšný reportér a držitel Pulitzerovy ceny (Ehrlich, 2013).



Obr. 25 Clark Kent (*Action Comics* #428), autoři: Cary Bates, Curt Swan, Murphy Anderson, 1973

Právě Superman z produkce DC Comics započal nový trend maskovaných novinářů. Důvodem, proč si tvůrci pro své hrdiny vybírali prostředí médií, byl efektivní a nenásilný způsob vypořádání se s padouchy. Americký obraz novináře se opírá o mýtus Supermana, který je symbolem pravdy a spravedlnosti (Ehrlich, 2013). V poslední době se však ozývá čím dál tím více kritiků, kteří oponují přirovnáváním Clarka Kenta a jemu podobným komiksovým reportérům<sup>31</sup> k představitelům objektivní a etických novinářských hodnot. Podle nich právě tito novináři ve svých článcích popírají pravdu a lžou svým kolegům, aby svou skutečnou identitu udrželi v anonymitě (Ehrlich, 2013).

### Billy Batson/Marvel (1940)

V roce 1940 přišlo vydavatelství Fawcett Comics prostřednictvím časopisu *Whiz Comics* se zajímavým hrdinou, jehož charakteristika si částečně odporuje s vymezením kategorie novináře v této kapitole. Hrdina stejnojmenného seriálu *Captain Marvel*<sup>32</sup> (1940) byl dospělým maskovaným alter egem dvanáctiletého chlapce *Billyho Batsona*, který ve svém běžném životě pracoval jako rozhlasový reportér rádia Whiz. Vyřčením slova „Shazam!“ se dovedl proměnit v dospělého superhrdinu s nadlidskou silou a schopností létat. Podobně jako u Spira či španělského Cuza, i zde se čtenáři setkali s adolescentním novinářem, jenž se samostatně vrhá do vyšetřování složitých případů.



Obr. 26 Captain Marvel, autor: Bill Parker, C.C. Beck, 1940

<sup>31</sup> Například nejznámější superhrdina studia Marvel *Peter Parker (Spiderman)* získá místo fotoreportéra v redakci *Daily Bugle*. Šéfredaktor listu J. J. Jameson mediálně pranýřuje maskovaného hrdinu Spidermana. Peter Parker však může ovlivnit informace, aby jeho pravá identita nebyla šéfem odhalena.

<sup>32</sup> Komiksový seriál *Captain Marvel* byl v jedné době dokonce nejpopulárnějším seriálem na světě s nákladem milion výtisků za měsíc. V 70. letech vycházel v sobotním periodiku *Shazam* vydavatelství DC Comics. (Ryall, Scott, 2009)

### Richard Jones/Phantom Reporter (1940)

Společnost Timely Comics, předchůdce vydavatelského domu Marvel, v roce 1940 v magazínu *Daring Mystery Comics* otiskla několikastránkový strip *Phantom Reporter*. Jak název komiksu napovídá, maskovaný hrdina v klobouku a červeném plášti se ve skutečnosti věnuje novinářské profesi. Na rozdíl od předchozích příkladů Richard Jones nemá žádné nadpřirozené schopnosti, ale oplývá silou a boxerskou zdatností. Jako reportér (nejprve v nejmenované redakci, později v Daily Bugle) se věnuje odhalování organizovaného zločinu. Ke svému maskovanému alter egu dospěl v momentě, kdy jako civilista nemohl zakročít vůči právně chráněným zločincům (zkorumpovaným politikům i mediálnímu magnátovi) (Phantom Reporter, 2013). Silnou vlastností Richarda Jonese je především jeho smysl pro humor, kterým dokáže odzbrojit nejen padouchy, ale i svého šéfredaktora.

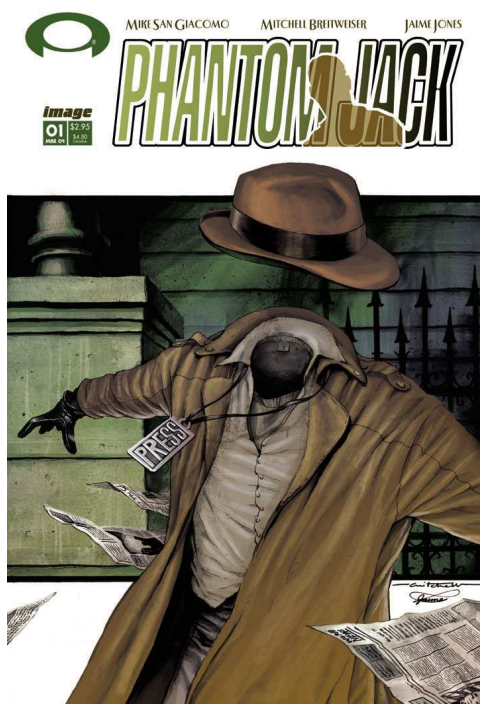


Obr. 27 Phantom Reporter, autor: Sam Cooper, 1940

### Jack Baxter/Phantom Jack (2004)

Komiksová kniha *Phantom Jack* (2004) scénáristy Mikea San Giacomu a kreslíře Mitchella Breitwesera je novodobou variací na superhrdinovské seriály, avšak charakter postavy se spíše přibližuje antihrdinům z „blízce-postapokalyptické“ Země (kapitola 3.5). V prvním díle se dozvídáme, jak hlavní hrdina získal svou „superschopnost“. Jack Baxter byl se svým kolegou propuštěn z redakce lokálních novin poté, co se během snahy o odhalení tajné vládní operace nadýchal toxických látek. Nejen, že byl díky této nehodě odhalen a vyhozen z práce, ale především získal schopnost stát se neviditelným. S touto novou schopností a námětem pro velký článek

(o tajné vojenské operaci) získal práci v redakci newyorských novin *The Clarion*. Ačkoli svůj nový dar před veřejností skrývá, využívá ji ke své novinářské práci i vlastnímu prospěchu. Poté, co zjistí, že jeho bratr během vojenské operace v Iráku padl do zajetí Saddama Husseina, vydá se ho zachránit.



Obr. 28 Phantom Jack vol. 1, autoři: Mike San Giacomo, Mitchell Breitwieser, 2004

Jack Baxter s širokými rameny a vyrýsovaným tělem splňuje veškeré fyzické atributy superhrdiny, stále je to však mladý a často nerozvážný reportér toužící po novinářské publicitě. Na rozdíl od Clarka Kenta, jenž se rozhodl pro novinářskou profesi z důvodu dokonalého alibi a strategického místa pro rychlé zasahování na místech činu, Phantom Jack je primárně reportérem využívajícím svých schopností k získání námětů pro své reportáže a odhalování organizovaného zločinu, až poté zachráncem. Čtenář nesleduje Jacka pouze během výkonu práce, ale i v jeho soukromém životě – je pohodlný, nerad vstává a flámuje. V komiksu je kladen důraz na jeho obyčejnou lidskost, se kterou se mohou čtenáři snáz ztotožnit. Mimo to je děj zasazen do reálného, pro čtenáře známého, prostředí se skutečnými událostmi (válka Iráku). Charakteristickým novinářským znakem této postavy je novinářský průkaz, který velice často nosí na krku či přišpendlený na bundě.

### 3.4 Žena v roli novináře

Na základě rešerše postav novinářů v komiksu bylo zjištěno, že nejvyšší výskyt fiktivních novinářek byl v období zlaté éry komiksy, tedy na přelomu 40. a 50. let 20. století. V této době se kreslené hrdinky reprezentující ženy v domácnostech objevovaly téměř výhradně v novinových stripech. Klíčovým zlomem pro komiksové hrdinky bylo jejich obsazení do rolí reportérek. Ambiciózní dámy nespokojené s nadřazeností svých mužských protějšků se vydaly na vlastní pěst řešit seriózní případy.

#### Brenda Starr (1940)

Ikonická americká hrdinka *Brenda Starr*<sup>33</sup> v jednom novinovém stripu lamentuje nad tématy (soft news), jež musí zpracovávat. Této nespravedlnosti se rozhodne postavit a začít dělat opravdovou seriózní novinářinu (viz obr.).



Obr. 29 Brenda Starr, The Reporter, autor: Nale Messick, 1940

Brenda Starr je obrazem moderní americké ženy, jež se rozhodla vzít svůj osud do vlastních rukou. Přes svou emancipaci je její chování velice femininní a neskrývá své typické vlastnosti – zejména malichernost a jistou koketnost, díky které úspěšně proplová profesní kariérou (od reportérky až na pozici editorky) i romantickými aférami. Pro americké hospodyně byla Brenda ztělesněním vzdoru a emancipace, ale i módní ikonou. V příloze *Chicago Tribune* vyšly vystřihovánky s převlékáací papírovou

<sup>33</sup> Hlavní hrdinka novinového stripu *Brenda Starr, The Reporter*, který vycházel jako součást periodika *Chicago Tribune*, byla v roce 1940 vytvořena kreslíčkou Dale Messick podle skutečné americké ikony Brendy Frazier pocházející z prominentní bostonské rodiny. Díky vzrůstající popularitě byl seriál rozšířen a přesunut z novinových stránek do komiksových alb a fanoušci se dočkali i její televizní adaptace. (Harvey, 2010)

pannou v podobě populární hrdinky. Čtenářky tak mohly rozhodovat o tom, co si Brenda oblékne.

Mezi další fiktivní emancipované novinářky z přelomu čtyřicátých a padesátých let patří i *Jane Arden* a hrdinky sekundující superhrdinům ze studií DC Comics a Marvel Comics- *Lois Lane* či *Vicky Vale*.



Obr. 30 Jane Arden, vol. 9, autor: Frank Ellis, 1955

### **Jane Arden (1927)**

Příběhy odvážné novinářky *Jane Arden*<sup>34</sup> měly kromě Spojených států velmi dobrý ohlas i v Kanadě a Austrálii. Tato fiktivní sloupkařka ohromovala své čtenáře odvahou a energií, se kterou se pouštěla do řešení často nebezpečných kauz. Reportérce nestačilo pouze psát o nevyřešených policejních případech, sama se pouštěla do jejich vyšetřování. Díky svému půvabu a křehkému vzhledu mohla v utajení sledovat padouchy a následně je dopadnout při činu. Přes ladné křivky a eleganci se Jane Arden neprojevovala jakkoli malicherně (na rozdíl od Brendy Starr). V komiksovém stripu bývala zobrazována jako zarputilá vyšetřovatelka upřednostňující svou dobrodružnou

<sup>34</sup> Komiksový strip *Jane Arden* vytvořený novinářem *Montem Barretem* vycházel v letech 1927 až 1934 v novinách, poté začal vycházet jako součást ilustrovaných časopisů *Famous Funnies* a *Feature Funnies*. Podobně jako slavnější *Brenda Starr*, i tato komiksová hrdinka se dočkala vlastní filmové a rozhlasové adaptace. (Stepno, 2012)

kariéru před osobním životem. Mimo jiné je zřejmě první fiktivní novinář svého druhu (Tintin byl vytvořen o dva roky později).

### Lois Lane (1937) a Vicky Vale (1948)

*Lois Lane*<sup>35</sup> a *Vicky Vale* reprezentují pasivní ženské postavy akčních komiksových seriálů, partnerky či objekty touhy maskovaných superhrdinů. Tento typ komiksových novinářek se objevoval především v komiksových albech vydavatelství DC Comics a Marvel Comics. Obě po vzoru Brandy Starr usilují o novinářského sólokapra. Tato příležitost se naskytne, když se ve městech objeví maskovaní ochránci. V Metropolisu naváže Lois Lane (nejdříve jen) úzkou spolupráci se Supermanem, jenž se stane hlavním tématem jejích článků. Vicky Vale píšící do fiktivních novin *the Gotham Gazzete* se snaží odhalit skutečnou identitu Batmana, jenž je maskovaným alter egem milionáře Bruce Waynea. Druhá zmiňovaná hrdinka byla vytvořena jako ekvivalent Supermanovy partnerky. Jejich role i charakteristika jsou si tedy podobné. Obě novinářky jsou atraktivní, malicherné, lehce naivní, ale energické a se slabostí pro maskované muže.



Obr. 31 Debut Vicky Vale v Batman #49, autor: Dick Sprang, 1948

<sup>35</sup> Postava *Lois Lane* byla vytvořena autorskou dvojicí Jerry Siegelem a Joe Shusterem ve studiu DC Comics. Poprvé se objevila v roce 1938 po boku Supermana v komiksovém sešitě *Action Comics #1*. Předlohou pro tento charakter byla filmová postava energické reportérky *Torchy Blane*, kterou v roce 1937 hrála americká herečka Glenda Farrell. (Ehrlich, 2013)





Obr. 32 Superman's Girlfriend, Lois Lane Vol 1 #16, 1960, autoři: Kurt Schaffenberger, Mort Weisinger

Důvodem, proč tvůrci akčních komiksů své hrdinky dosazovali do rolí novinářek, byl zřejmě častý kontakt médií se superhrdiny. Média často zpravovala veřejnost o jejich skutcích. Reportérky se tak stávaly svědky činů superhrdinů i oběťmi únosů, aby byly nakonec zachraňovány svými maskovanými strážci.

### Adéle Blanc-Sec (1976)

U většiny představitelů fiktivních novinářů je jejich profese zřejmá již od prvních stran komiksových alb. Na příkladu ukázkových stripů z předchozích podkapitol můžeme sledovat atributy novinářství – interiéry redakcí a předměty asociující žurnalistickou činnost (noviny, fotoaparát, psací stroj, notes či mikrofón). Tyto formy orientátorů vizuálního čtení nás uvádí do kontextu komiksového stripu. Tento způsob interpretace však popírá dílo Jacquese Tardiho, autora grafického románu *Les Aventures extraordinaires d'Adéle Blanc-Sec* (1976) (v českém překladu *Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec*). Díky Tardiho způsobu oddalování pointy a implementování absurdních výjevů do vyprávění se čtenáři o záměru jednání hlavní protagonistky a její skutečné identitě více dovídají až v druhé části románu. K orientaci v ději napomáhají záběry na úryvky novinových článků o událostech, jež jsou pojátkem mezi jednotlivými případy. Kromě neobvyklého faktu, že se *Adéle* čtenářům objeví až na dvacáté straně, že začátku si ji čtenáři dosazují do rolí únoskyně, zlodějky i archeoložky. Později se v jediném panelu dozvídáme, že je spisovatelkou.



Obr. 33 Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec, autor: Jacques Tardi, 2010

Adéle Blanc-Sec je mimo jiné, v rámci anotací komiksově předlohy i v její filmové adaptaci režiséra Luca Bessona z roku 2010, uváděna jako významná francouzská novinářka. Ačkoliv se tato informace v Tardiho prvním díle nedá dohledat, v kontextu s obdobím, do níž je příběh zasazen, se dá lehce odůvodnit. Jacques Tardi, jenž je považován za komiksového kronikáře francouzských dějin (Tardi, 2010), zasadil tento historicko-fantastický příběh do období „Belle Époque“<sup>36</sup> na přelomu 19. a 20. století. Láme se zde *období spisovatelské žurnalistiky*, kdy za obsahem novin stáli zejména vědci a učenci, s *obdobím redakční žurnalistiky*<sup>37</sup>. (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011) I přes nástup nové novinářské epochy vědci a umělci nadále přispívali do novinových rubrik. Nevylučuje se tedy ani publicistická činnost Adél Blanc-Sec.

Charakteristika této postavy se nejvíce blíží kategorii „mladých dobrodruhů“ (kapitola 3.1). Nejen, že jde v obou případech o představitele belgicko-francouzské školy (Tardi také využívá čistou linku), ale především je zde stěžejním tématem cestování a řešení nevysvětlitelných záhad. Zajímavostí jsou zde i feministické postoje slečny Adél zdůrazněné občasným kouřením a postoji vůči vztahům a vědě, kterou upřednostňuje nad vším ostatním.

<sup>36</sup> Belle Époque, v českém překladu „krásná doba“, je vymezena mezi lety 1890 a 1914. Je obdobím pokroku a modernizace, zlatým věkem automobilu, kinematografie a dalších vynálezů. Mimo jiné se v tomto období začalo utvářet feministické hnutí. (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011)

<sup>37</sup> Během období redakční žurnalistiky se zhruba do poloviny minulého století formovala současná podoba redakce, rozdělila se novinářská práce a vznikly specializované rubriky. (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011)

### 3.5 Gonzo žurnalisti (Moderní obraz novináře)

V nejnovějších komiksových dílech se čím dál častěji jejich autoři zabývají aktuálními celosvětovými problémy. Věnují pozornost otázkám blízké budoucnosti, kam naše společnost směřuje a co z ní zůstane. Tento námět byl pro některé tvůrce ideální příležitostí vyslat právě novináře do válkou a technologickým vývojem zpustošeného světa, ze kterého by nám zprostředkovali svá svědectví.

#### Spider Jerusalem (2009)

Výraznou a atypickou postavou novináře je *Spider Jerusalem* z komiksového alba *Transmetropolitan* tvůrců Warrena Ellise a Daricka Robertsona. Spider je vysloužilý novinář a maniakální sociopat, který se se zásobou drog a výbušnin schovává před zbytkem postapokalyptického světa a svými fanoušky. Paranoidní sloupkař se z důvodu existenční krize a publikačních povinností vrací do „Města“, kde opět nastupuje do práce novináře. Věčně pod vlivem tablet na podporu mozkové činnosti a kofeinu píše o bolestivé realitě, kterou před zabeđenou veřejností obnažuje i v přímém přenosu. Jeho nezaměnitelný vzhled je podtrhnut potetovanou hlavou a asymetrickými interaktivními brýlemi na fotografování. Antihradina Spider Jerusalem je podle Ellise futuristickou verzí Huntera S. Thompsona, zakladatele subjektivní „gonzo“ žurnalistiky. Bez ohledu na vládní autority a cenzurní opatření jsou jeho sloupky založeny na upřímnosti a vlastním subjektivním názoru.



Obr. 34 *Transmetropolitan*, Vol. 1: *Back on the Street*, autoři: Warren Ellis, Darick Robertson, 2009

Zajímavým aspektem komiksu je zřejmá nezávislost médií nad politickými autoritami. V prvním vydání *Transmetropolitan: Back on the Street* (2009) sedí Jerusalem na střeše mrakodrapu, celé město má pod sebou jako na dlani, sleduje násilné potlačování nepokojů a své svědectví okamžitě zaznamenává do laptopu. Článek se během psaní vysílá online do redakce, která jej okamžitě prodala televizi. Živá reportáž nebyla přerušena ani naléháním nejvyšších autorit.

### **Matty Roth**

Dalším úspěšným komiksem s novinářem v hlavní roli je *DMZ* scénáristy Briana Wooda a kreslíře Daricka Robertsona. Děj příběhu se odehrává na Manhattanu, demilitarizované zóně New York City, jež je v blízké budoucnosti středem občanské války. Fotožurnalista *Matty Roth* v úvodním díle přijíždí do válečné zóny zmítající se nepokoji, aby z tohoto místa zprostředkoval aktuální zprávy pro redakci *Liberty News*. Po událostech, které z něj udělají vyhnance, začne Matty pracovat na vlastní pěst a s pomocí nezávislé zpravodajské agentury IWN vysílá pravdivé zprávy i za hranice Spojených států. Novinář je charakteristický mladistvým zanedbaným vzhledem, náplastí na nose a fotoaparátem pověšeným na krku spolu s novinářským průkazem.



Obr. 35 DMZ 3: Veřejné práce, autoři: Brian Wood, Riccardo Burchielli, 2012

Podobně jako Spider Jerusalem i Matty Roth je vyvrhelem společnosti, jenž musí čelit zkorumpovanému systému a lživým informacím. Jsou disidenty bojujícími za lepší společnost. Zatímco rezignovaný Jerusalem odmítá slávu a stahuje se do ústraní, Matty usiluje o vlastní zviditelnění.

### 3.6 Manipulativní role novináře v díle Alana Moora

Zajímavým poznatkem během studia grafických románů Alana Moora byla nezbytná přítomnost médií. Ve třech nejvýraznějších dílech britského scénáristy se vyskytují zástupci audiovizuálních médií i tisku. Tito aktéři nepatří mezi hlavní subjekty příběhu, nicméně zauímají klíčové role v určitých dějových sekvencích – reprezentují moc, jsou hybateli osudu (dějové linie) či pozorovateli a průvodci příběhem.

#### Média jako průvodce dějem

V novele *Watchmen – Strážci* (Moore, 2009), jež je kompilací původní dvanáctidílné série z produkce DC Comics, jsou čtenáři po celou dobu doprovázeni novinovým tiskem (panely s novinovým stánkem, úryvky rozhovorů, výstřižky starých vydání a záběry na novinové titulky) referujícím o minulosti postav i historických souvislostech, jež kontextuálně úzce souvisí s hlavní dějovou linií a závěrečným rozuzlením. V tomto případě noviny zauímají pozici neutrálního média sloužícího za účelem informovat.



Obr. 36 Strážci (Watchmen), autoři: Alan Moore, Dave Gibbons, 2009

#### Doug Roth a Seymour (1986)

Naopak představitelé novinářské profese mají ve všech třech dílech víceméně negativní charakter. Jedná se především o redakce bulvárních médií či mediální nástroje propagandy. Ve Strážcích se objevuje urostlý reportér zastupující bulvární deník *Nova Express*. Úplatný novinář *Doug Routh* veřejně oznámí lživou informaci, která zapříčiní

rezignaci nejsilnějšího strážce (Dr. Manhattan). Rozehraje se tak další část partie vyvíjející se ve prospěch utopistického teroristy. Dalším pozoruhodným příkladem novináře je *Seymour*, obtloustlý asistent newyorského vydavatele, kterému se v závěru komiksu do rukou náhodně dostane deník se svědectvím odkrývajícím pravdu o celosvětovém spiknutí. Novinář zde symbolizuje naději na spravedlnost, a přes svou „malost“, i potenciální moc ovlivnit veřejné mínění.



Obr. 37 Strážci (Watchmen), autoři: Alan Moore, Dave Gibbons, 2009

### Redaktor Best (1991)

S dalším příkladem všetečného novináře se můžeme setkat v románu *Z Pekla* (2003) zasazeného do prostředí viktoriánské Anglie. Námětem je konspirační teorie o identitě masového vraha Jacka Rozparovače. Redaktor *Best* z bulvárního plátku *The Star* veřejně vytváří fámy, kladením falešných stop na místě činu maří policejní vyšetřování a vznáší křivá obvinění za účelem zvýšení prodeje periodika a zisku slávy. Role novináře je zde stěžejní, byť se v celém románu vyskytuje pouze okrajově. Best zde představuje bezpáteřního a arogantního novináře, jenž je ochoten pro novinářskou senzaci podstoupit cokoli.

Děj románu je zasazen do druhé poloviny 19. století do období komercializace tisku odstartované v roce 1896 založením deníku *Daily Mail*. Tento historický údaj souvisí i s charakterem fiktivního periodika *The Star*, které se v románu intenzivně věnuje případu sériových vražd. Ve skutečnosti se tato kauza datuje do roku 1888 (Curtis, 2001), osm let před vypuknutím „Northcliffovské revoluce“ (Jirák a Kopplová, 2007). „V listech *Daily Mail* se Northcliffe soustředil především na zprávy o zločinech

a přinášel čtenářům rozhovory nejen s policisty, ale i s neznámými zločinci (jeho mottem se stalo „Dejte mi jednu vraždu denně“).“ (Jirák a Kopplová, 2007: 84) Tato charakteristka obsahu původního *Daily Mailu* se poměrně shoduje s interpretací Moorova fiktivního listu *The Star*. Stejně tak můžeme spatřovat odraz Alfreda Harmswortha (Northcliffa) v postavě redaktora Besta.



Obr. 38 Z pekla: melodrama o šestnácti částech, autoři: Alan Moore, Eddie Campbell, 2003

### **Lewis Prothero/Hlas osudu (1982)**

V 80. letech se Alan Moore tížen nevolí vůči thatcherovskému radikalismu rozhodl vytvořit ve spolupráci s výtvarníkem Davidem Lloydem desetidílnou komiksovou sérii *V for Vendetta* (1982) reagující na omezování osobní svobody a střetu anarchie s fašismem. Vznikla tak alternativní verze blízké budoucnosti (90. let), kde je Velká Británie podmaněna fašistickým diktátorem a jeho nejsilnějším nástrojem – Hlasem osudu. Rozhlas zde hraje klíčovou roli v manipulaci veřejného mínění. Hlas osudu, hlas propůjčený *Lewisem Protherem*, ovládá každou domácnost ve Velké Británii a udržuje ji v neměnné nevědomosti. Jakmile maskovaný anarchista „V“ zlikviduje mluvčího Hlasu osudu, Británii zaplaví podezření, které prolomí lidskou nevědomost krmenou totalitními lži.



Obr. 39 V jako vendeta, autoři: Alan Moore, David Lloyd, 2005

Na základě interpretace uvedených děl byl vyvozen závěr, že Moore ve svých grafických románech poukazuje na potenciální moc médií, která může mít jak pozitivní následky, tak především negativní dopad na společnost. Není důležité, o jaký typ médií se jedná, ale kdo se jich zmocní a jak s nimi naloží.

### 3.7 Skutečná svědectví reportážního komiksu

Zvláštní kategorií, kterou v tomto výčtu nelze opomenout, je postava skutečného novináře (vypravěče). Svě čtenáře provází po rozličných místech a nabízí jim místní kulturu i problémy doslova z jeho úhlu pohledu. Mezi poměrně nové a netradiční žánry, jež si v rekordním čase našly své příznivce, a jejichž tvorba se permanentně rozvíjí a rozšiřuje, patří i reportážní komiks (Pollmann, 2013). Autobiografické zachycení skutečných událostí ve formě komiksového alba má oproti novinovým článkům hned několik výhod. Kresbou se může docílit detailnějšího popisu zkušeností a dojmů. Na rozdíl od článků lze zachytit jednotlivé emoce a charakter prostředí – zobrazit strach ve tváři, gesta a barevně zachytit atmosféru, tak jak to reportér tehdy vnímal, nebo jak si dané místo uchoval v paměti. V případě černobílých nebarevných stripů se otevírá možnost čtenářovy individuální interpretace a vlastního prožití zachyceného momentu (Sacco, 2012).



## Joe Sacco

Jedním z nejznámějších autorů reportážního komiksu je bývalý novinář Joe Sacco, který upřednostnil tvorbu komiksů před svou původní profesí. Na přelomu 80. a 90. let se rozhodl procestovat Evropu a Blízký východ (*Palestina, Goradže, Sarajevo* a další), navštívil oblasti sužované válkou, kde ho mezi sebe přijali místní obyvatelé. (Miller, 2008) Veškeré své postřehy a zkušenosti zdokumentoval ve formě kreslených stripů. Kreslená verze Joe Sacca je i přes ikonické zjednodušení stále podobná svému skutečnému obrazu.

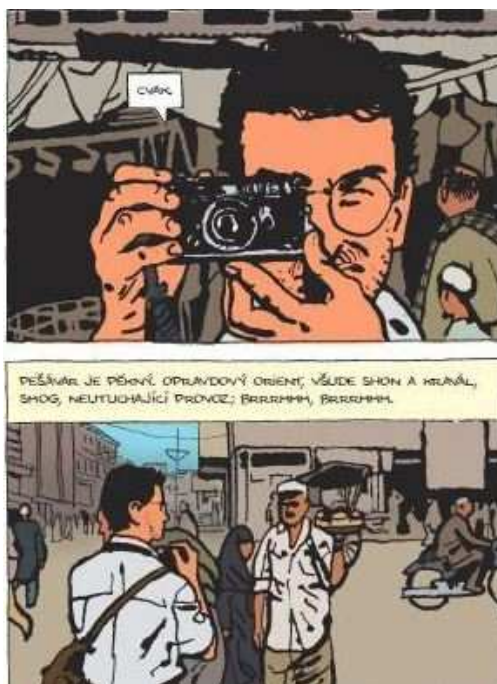


Obr. 40 Footnotes in Gaza, autor: Joe Sacco, 2010

Čtenáři si jsou během pročítání komiksu vědomi Saccovou přítomností. Během rozhovorů je vidět jeho silueta stojící po čtenářově boku. Tento způsob umístění postav v panelu v nás může vyvolat iluzi naší přítomnosti v komiksu, jako bychom onen záběr samy zdokumentovali coby fotografové.

## Didier Lefèvre

Francouzský fotožurnalista Didier Lefèvre ve spolupráci s komiksovým tvůrcem Emanuele Guibertem vytvořil autobiografický cestopisný komiks z prostředí válkou sužovaného Afghánistánu. Jako mladý a nezkušený fotograf se dostane na Blízký východ za účelem reportáže o misi lékařů bez hranic. (Miller, 2008) Jednotlivé výjevy komentované v první osobě jsou koláží skutečných fotografií a Guibertovy kresby. Ačkoli čtenáři vnímají Lefèvrovu přítomnost v příběhu, s jeho postavou se setkávají ojediněle. Veškerá dobrodružství sledujeme očima vypravěče či hledáčkem fotoaparátu. Opět se stáváme součástí panelu.



Obr. 41 Fotograf, autoři: Didier Lefèvre, Emanuel Guibert, Frédéric Lemerrier, 2012

Na rozdíl od obsahových a rozsahových limitů tištěných periodik mají reportéři k dispozici platformu s neomezenými možnostmi. Art Spiegelman, autor komiksové autobiografie *Maus* o tomto žánru prohlásil: „Ve světě, kde Photoshop dokáže odhalit, že fotografie lžou, umělcům je umožněno vrátit se ke svému původnímu poslání – stát se reportéry.“ (Heller, 1999: 217)

### 3.8 Novinář v českém komiksu

Zvláštní kategorií diverzifikace komiksových novinářů je právě český typ této postavy. Zatímco v první polovině 20. století tento fenomén v západních zemích rostl s Hergého Tintinem a americkými stripy, československý komiks teprve získával parametry mezinárodního standardu – především díky finálnímu zapojení bublin do panelu. Mezi čtenáři se uchytily seriály s dětskou tematikou a antropomorfizované postavy Josefa Lady a Ondřeje Sekory. Český komiks ještě na dobrodružné a akční žánry nebyl připraven a tato „nepříprava“ se prodloužila o dalších několik dekad, než se tužky ujal Karel Saudek. S výskytem médií v kreslených seriálech to bylo ještě složitější. Na základě rešerše komiksových stripů se došlo k závěru, že fiktivní vykonavatelé novinářské profese se v české kultuře obecně vyskytují velice zřídka.

Hlavním důvodem bylo potlačování vlivu kapitalistických zemí, tedy i nulový kontakt se západní kulturou. Příběhy s postavou světáckého novináře neohroženého v boji proti zkorumpovaným autoritám a zvěstujícího celému světu pravdu o zkaženém jádru státu by v ČSSR nebylo možné oficiálně vydávat.

### **Redaktor Mladého hlasatele (cca 40. – 50. léta)**

Seriál Jaroslava Foglara *Rychlé šípy* dodnes patří mezi nejoblíbenější české komiksy. Mirek Dušín se svou partou byli vzorem československé mládeže a díky jejich zasazení do reálného prostředí nebylo těžké se s těmito hrdiny ztotožnit. S obrazem médií se v tomto seriálu můžeme setkat dvakrát. Nejprve s amatérskou verzí redakce, jakmile se klub Rychlých šípů rozhodne vydávat vlastní občasník *TAM-TAM*, poté s klasickou redakcí týdeníku *Mladý hlasatel* (do roku 1941 skutečně existující), když Rychlonožka navštíví redakci za účelem otištění jeho ilustrací (viz obr. 42).

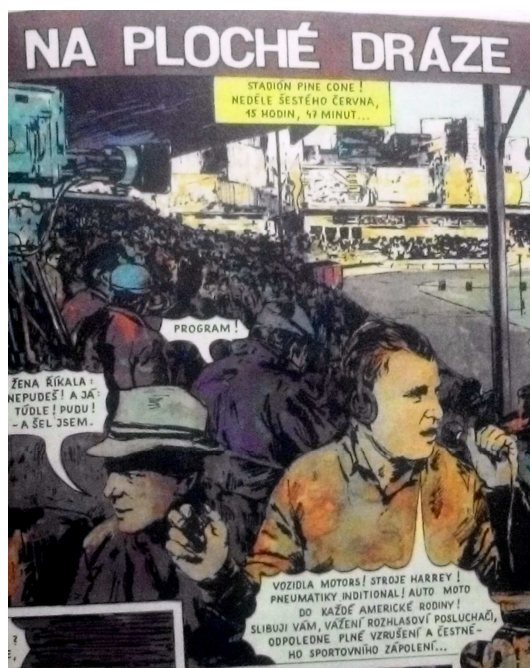


Obr. 42 Rychlé šípy v redakci, autoři: Jaroslav Foglar, Jan Fischer, (1938 -1968), sborník z roku 1969

### **Americký komentátor (1970)**

Kreslená minisérie *Na ploché dráze* (1970) Bohumila Jírka a Petra Barče odráží atmosféru závodu plochodrážních motocyklů. Ačkoliv nejsou média hlavními protagonisty komiksu, sehrávají zde důležitou roli „vypravěče“. Rozhlasoví a televizní sportovní komentátoři provází čtenáře celým závodem, jež se odvíjí na šesti stranách

minisérie. Před začátkem závodu je médiím věnován dokonce jeden celý arch. Čtenáři se tak dostávají do zákulisí sportovního zpravodajství, sledují nejen komentátory, ale i kameramana a režii. Způsob realistického zobrazení celého závodu i reportérů včetně s komentáři reportéra vytváří iluzi skutečné události.



Obr. 43 Na ploché dráze, autoři: Bohumil Jírek, Petr Barč, 1970

Děj příběhu se odehrává na americké Floridě. O tom, že je sportovní komentátor americké národnosti se dovídáme díky výrazům „Good luck, přátelé...“ či propagace značek motorového průmyslu v úvodním komentáři „Vozidla motors! Stroje Harrey! Pneumatiky inditional! Auto moto do každé americké rodiny!“ (viz obr. 43).

### **Ned Malone (cca 1969)**

Poslední z příkladů je komiksová adaptace anglického románu *Ztracený svět* (1912) od *Arthura Conana Doylea*. Seriál *Ztracené naděje* či s pozdějším titulem *První výprava do ztraceného světa* vycházel v letech 1969 - 1970 v časopise ABC. Děj se nejprve odehrává v Londýně později se s výpravou profesora Challengerera přesune do jihoamerické Amazonie, kde objeví náhorní plošinu s pravěkou vegetací. Součástí výpravy je Ned Malone, reportér *Daily Gazette*, který se přidává k výpravě, aby Británii zpravoval o jejich dobrodružstvích při objevování ztraceného světa. Malone je ctižádostivý mladík, jenž se po odmítnutí svou vyvolenou rozhodne pustit se do

nebezpečné reportáže. Novinář zde reprezentuje stereotyp „dobrodružné žurnalistiky“ (opět společné rysy s frankofonním stylem).



Obr. 44 Ztracené naděje, autoři Vlastislav Toman, Jiří a Věra Veškrnovi, 1967-1970

V této kapitole jsou uvedeny tři ojedinělé příklady českého komiksu, ve kterých se můžeme setkat se zástupci žurnalistiky. Pouze v jednom z komiksů se vyskytuje reportér patřící mezi hlavní postavy. Kromě prvního příkladu se však děje následujících seriálů neodehrávají v českém prostředí, a tudíž na něm nelze zcela zkoumat obraz českého typu novináře v komiksu, ale pouze odraz novináře ze Západu v českém komiksu.

Jak bylo poznamenáno v kapitole 1.2.3 o roli ženy v novinářském povolání, obsah kresleného stripu a jednotlivé charaktery v něm jsou odrazem doby, v níž bylo dílo vytvořeno. Tudíž i výsledné a poměrně omezené vzorky rešerše této podkapitoly jsou důsledkem kontroly mediální produkce v období totality<sup>38</sup>. Podle Hanitzschovy (2012) klasifikace novinářů by mediální „činnovníci“ po únoru 1948 patřili do kategorie „opportunist facilitators“, tedy mezi zprostředkovatele přejatých socialistických myšlenek. V ukázce Rychlých Šípů se tento typ vesměs shoduje s fiktivním redaktorem – novinář je zde pouhý úředník dodržující systémem daná pravidla, jež zprostředkovává dál čtenářům. Jakékoliv vybočení (i Červenáčkova ilustrace) se netoleruje.<sup>39</sup> „Novinář měl svět vysvětlovat, informovat měl teprve po politické interpretaci významu událostí.

<sup>38</sup> „Typickým rysem regulačních opatření byla snaha o co největší a pokud možno centralizované ovládnutí produkce a její podřízení potřebám KSČ a státu. Média v tomto uspořádání sloužila k prosazování zájmů vládnoucí politické moci a jí také byla za svoji činnost odpovědná.“ (Bednařík, Jiráček, Köpplová, 2011: 257)

<sup>39</sup> Nabízí se otázka, zda tento díl seriálu byl vytvořen ještě před zánikem časopisu *Mladý hlasatel* do roku 1941 nebo později v rámci jiných periodik pro děti a mládež. V obou případech by Foglar tento strip vytvořil v období totality.

(...) KSČ zastřešovala všechny zaměstnavatele, a tak mohla cílenými zásahy do personální politiky vydavatelství udržovat novináře ve strachu a práci, a tedy i poslušné.“ (Končelík, Večeřa a Orság, 2010: 168)

Naopak u druhého stripu (obr. 44) je zřetelná neutralita rozhlasového zpravodaje, která je zřejmě důsledkem doby, ve které kreslený seriál vznikl. S přesností se nedá určit období vzniku posledních dvou stripů, avšak vzhledem k přibližnému roku vydání a umístění děje do amerického a anglického prostředí, můžeme alespoň spekulovat o jejich možném vzniku v relativně bezcenzurní době okolo roku 1968. „Svobodnější tvůrčí atmosféra ve společnosti vyústila v průběhu roku 1968 mimo jiné i v podstatné a viditelné změny v nabídce mediálních obsahů.“ (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011)

## Závěr

Na základě výsledků rešerše fiktivních novinářů v komiksových dílech a výstupů následné analytické části bylo vyvozeno, že se s tímto specifickým typem komiksových postav čtenáři setkávají již od 20. let minulého století a jejich výskyt s určitými proměnami pokračuje dodnes. S postavou komiksového novináře se můžeme skutečně setkat napříč historií komiksové tvorby, jednotlivými kontinenty a komiksovými žánry.

Vývoj obrazu fiktivních novinářů úzce souvisel s vývojem komiksu na jednotlivých kontinentech (respektive státech) i v kontextu s dějinami tištěných médií a proměnou společnosti. Z toho vyplývá rozličná směřování komiksových trendů ve Spojených státech amerických a jednotlivých zemích Evropy s dominujícími frankofonními státy. V rámci analýzy vybraných vzorků komiksových stripů s novinářskou tematikou byly vymezeny dva hlavní proudy – americký obraz novináře a evropský. K tomuto výsledku se došlo na základě četnosti komiksových novinářů na jednotlivých kontinentech a opakujících se znaků postav. Oba proudy se pak štěpí na jednotlivé kategorie podle specifických rysů postav, žánru či genderu. Vzniklo tak osm kategorií fiktivních novinářů, u nichž se však nevylučuje možnost vzájemného překrývání: *mladí dobrodruzi* a *muži činu* (evropský obraz), *supernovináři* (americký obraz), *ženy - reportérky*, *gonzo žurnalisti* (moderní pojetí novináře), *manipulátoři*, *reální komiksoví novináři* (reportážní komiks) a zvláštní kategorii zde má *český redaktor* (český obraz novináře v totalitním prostředí).

V evropských zemích dominoval od 30. let 20. století obraz novináře jako *mladého dobrodruha* vysílaného svou redakcí do různých koutů světa. Tento trend se zrodil s vytvořením prvního komiksového reportéra *Tintina*, jehož následovala řada dalších mladě vyhlížejících a satiricky laděných postav z komiksů nejen francouzsko-belgických autorů, ale i kreslířů ze Španělska a Itálie. Na přelomu 50. – 60. let, s nástupem žánrů cílených na starší generace čtenářů, vznikl další typ novináře, v této práci nazván jako „*muž činu*“, u kterého se po vzoru kriminálních románů a amerického komiksového směru mísily atributy dobrodruha a akčního hrdiny. Zatímco první evropská kategorie byla charakteristická typizací hlavních postav a chlapeckou podobou, u akčních maskulinních hrdinů se střetávala karikatura se syrovostí

realistického stylu, jenž mohl ve čtenáři asociovat fotografickou reportáž (např. seriál *Johnny Focus*).

V českém prostředí je naopak výskyt komiksových novinářů omezený. Média a jejich zástupci mívali v kreslených seriálech do roku 1989 pouze okrajovou roli, objevovali se pouze v konkrétních dílech seriálu. Mimo jiné bývali odrazem totalitní doby – úředníci režimu s jasně nastolenými pravidly a agendou, „nedobrodruzi“ bez touhy odhalovat politické a veřejné kauzy. Charakter těchto postav a celkový obraz novináře se mohl v komiksu proměňovat na základě politického vývoje a demokratizace společnosti.

Ve Spojených státech amerických tato tendence obsazovat komiksové hrdiny do role novinářů de facto odstartovala zlatou éru amerického komiksu. Clark Kent (Superman) spolu s dalšími „*supernovináři*“ se, i přes vlastní skrývání a zapírání identity, stali symboly pravdy a spravedlnosti. Superhrdinové jsou zde na rozdíl od svých redakčních kolegů spíše pasivními vykonavateli novinářské profese. Současná americká tvorba nabízí i obraz moderního či futuristického obrazu novináře, upřímného a nedokonalého antihrdiny a představitele subjektivní (gonzo) žurnalistiky s tendencemi otevírat veřejnosti oči.

Obraz novinářek se v komiksové tvorbě formoval ještě před představením prvního kresleného reportéra. V novinových stripech bylo upuštěno od stereotypního zobrazování žen v rolích hospodyněk a naopak komiksové hrdinky se staly symboly emancipace. Éru emancipace komiksových hrdinek započala novinářka ze stejnojmenného novinového stripu *Jane Arden*, kterou však o deset let později zastínila rusovlasá *Brenda Starr*. Z kapitoly zabývající se ženskou rolí v komiksové žurnalistice vyplývá, že u všech analyzovaných fiktivních reportérek se opakovaly stejné znaky – kuráž, odpor vůči mužské nadřazenosti a zarputilost ve vyšetřování. Přesto byly zobrazovány jako křehké ženy a objekty touhy (nejen) svých komiksových sekundantů.

Jednou ze stěžejních částí této práce je kapitola věnující se výskytu médií a jejich představitelů v díle jednoho z nejvýznamnějších osobností světového komiksu, britského scénáristy Alana Moora. Ve třech analyzovaných komiksových novelách byli nalezeni reportéři a zaměstnanci redakce, kteří v porovnání s ostatními typy novinářů,



díky tendencím manipulovat s informacemi a vědomím veřejnosti, bývají veskrze negativními činiteli děje. Moore zde odkrývá nekalé praktiky bulvárních novinářů i šířitelů ideologické propagandy a nenápadně poukazuje na potenciální moc médií ovlivňovat chod dějin.

V kontextu s vývojem médií a mediálními teoriemi můžeme sledovat, že komiksové postavy novinářů bývají velice často odrazem doby, ve které vznikly – například zástupkyně komiksových novinářek a superhrdinové z 1. poloviny 20. století představují období redakční žurnalistiky přecházející v redakčně technické. Pouze francouzská hrdinka *Adèle Blanc-Sec* reprezentuje, vzhledem k období a charakteru své postavy, spisovatelskou publicistiku. Zástupci současného „gonzo“ žurnalismu využívají možností období online žurnalistiky (viz Tabulka č. 2 v příloze). Podobně můžeme také na základě vlastní interpretace stripů přisuzovat fiktivním novinářům společenské role podle dominujících ideologií v daném prostředí (Hanitzsch, 2011). Kromě převažující role hlídacích psů (tzv. watchdogs - zástupci frankofonního komiksu i američtí novináři okolo *Clarka Kenta*), najdeme mezi analyzovanými postavami zástupce i zbývajících tří společenských rolí (viz Tabulka č. 1). Vzhledem k rozsahu práce je tato možnost kategorizace zmiňována pouze okrajově, avšak je zde poukázáno na vysoký potenciál komiksu jako předmětu zkoumání z hlediska mediálně-teoretického.

Na základě analýzy vybraných komiksových stripů můžeme potvrdit i hypotézu o potenciálu komiksu vytvářet ustálené představy o novinářské profesi. Díky četnému opakování stejných znaků u postav novinářů mohlo docházet k vytváření stereotypů o novinářském povolání, zejména u ženských novinářek a celkově sledování žurnalistiky jako dobrodružné investigativní činnosti. Opakující znaky sledujeme u postav frankofonního komiksu (*Tintin, Cuto*), amerických superhrdinů i současných antihrdinů (*Spider Jerusalem a Matty Roth*).

Vzhledem k omezeným zdrojům a vlastní jazykové bariéře se nepodařilo dohledat jediné zmínky o postavě novináře v německé, severoevropské či východoevropské tvorbě. Otevírá se tak další neprobádaná oblast, jejímž zkoumáním by mohlo vést k hlubší diverzifikaci tohoto fenoménu.

## Summary

We can actually encounter the character of a comic journalist throughout the history of comics, continents and comic genres from the 30s of the 20th century. The development of the fictional journalist character has been closely related to the development of comics on each continent in the context of the history of printed media and social transformation.

Based on the frequency of occurrence of fictional journalists across continents and recurring features of the characters two main streams have been defined in this thesis. These are further split into different categories according to the specific features of the characters, genre or gender. The author has created eight categories of fictional journalists where the possibility of overlap is not excluded: *Young adventurers and men of action* (European image), *"super journalists' and women - reporters* (American image), *gonzo journalists* (the modern concept of the American image), *manipulators*, *real-life comic journalists* (reportage comics), and a special category has a *Czech editor* (Czech image of journalists in a totalitarian environment).

We can observe that in the context of the development of media and media theory the comic book characters of journalists are often a reflection of the period in which they arose. However, based on the analysis of selected comic strips, we can confirm the hypothesis concerning the potential of comics to create stereotypes in journalistic profession. Numerous recurrences of the same features of the journalist character could lead to creating stereotypes about journalistic profession, particularly about female journalists, and overall observation of journalism as an adventurous investigative activity.

## Použitá literatura

BEDNAŘÍK, Petr, JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ, 2011. *Dějiny českých médií: Od počátku do současnosti*. Vyd. 1. Praha: Grada. 439 s. Žurnalistika a komunikace. ISBN 978-80-247-3028-8.

BEZDĚKOVÁ, Olga a Milan KREJČÍ, 2012. *Po stopách kreslených seriálů*. Vyd. 1. Praha: Volvox Globator. 2 sv. (236, 263 s.). ISBN 978-80-7207-865-3.

CLAIRE, René a Jaroslav TICHÝ, 1967. *Comics*. 1. vyd. Praha: SNDK. 60 s.

DIESING, Helena, 2011. *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone. 359 s. ISBN 978-80-904546-8-2

DIESING, Helena a Tomáš PROKŮPEK, 2013. *Kája Saudek*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2013. 527 s. ISBN 978-80-7467-046-6.

DUNCAN, Randy a SMITH. Matthew J., 2009. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. 1. ed. New York: Bloomsbury Academic. 360 s. ISBN 978-0826429360

ECO, Umberto, 2004. *Meze interpretace*. Praha: Univerzita Karlova, Nakladatelství Karolinum. 17 s. ISBN 978-80-246-0740-5

FARR Michael, 2001. *Tintin: The Complete Companion*. London: John Murray (Publishers). 205 s. ISBN 0-7195-5522-1

FRANKS, Suzanne, 2013. *Women and Journalism (Reuters Challenges)*. London: I.B. Tauris. 192 s. ISBN 978-1780765853

GOMBRICH, E. H., 2006. *Příběh umění*. 2. vyd. Praha: Argo. 683 s. ISBN 80-7203-143-0

- GROENSTEEN, Thierry, 2005. *Stavba komiksu*. Vyd. 1. Brno: Host. 218 s. Studium; 16. ISBN 80-7294-141-0.
- HAYWOOD, John, Brian CATCHPOLE, Simon HALL a Edward BARRATT, 1998. *Encyklopedie historie světa: Atlas světových dějin*. Praha: Columbus. ISBN 80-85928-81-7.
- HELLER, Steven, 1999. *Design Literacy (Continued): Undersanding Graphic Design*. 1st edition. New York: Allworth Press. 296 s. ISBN 978-1581150353
- CHAPMAN, James, 2011. *British comics: a cultural history*. 1st pub. London: Reaktion. 303 s. ISBN 978-1-86189-855-5.
- JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ, 2007. *Masová média*. Vyd. 1. Praha: Portál. 416 s. ISBN 978-80-7367-466-3
- KOŘÍNEK, Pavel, Tomáš PROKŮPEK a Lucie ČESÁLKOVÁ, 2012. *Signály z neznáma: český komiks 1922-2012*. Vyd. 1. V Řevnicích: Arbor vitae. 350 s. ISBN 978-80-7467-012-1.
- KONČELÍK, Jakub, Jan VEČEŘA a Petr ORSÁG, 2010. *Dějiny českých médií 20. století*. Vyd. 1. Praha: Portál. 344 s. ISBN 978-80-7367-698-8
- KRUMML, Milan, 2007. *Comics: stručné dějiny*. Vyd. 1. Praha: Martin Trojan – 3-JAN: Comics Centrum. 318 s. ISBN 978-80-86839-12-7
- LIPPMANN, Walter, 1922. *Public Opinion*. New York, USA: Harcourt, Brace.
- MCCARTHY, Helen, 2014. *A Brief History of Manga*. Lewes: Ilex Press. 96 s. ISBN 978-1781570982
- MCCLOUD, Scott, 2008. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

MILLER, Ann, 2008. *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol: Intellect. 364 s. ISBN 978-1841501772

OSVALDOVÁ, Barbora, Jan HALADA a kol., 2007. *Praktická encyklopedie žurnalistiky a marketingové komunikace*. Vyd. 3. Praha: Libri. 263 s. ISBN 978-80-7277-266-7

OSWALDOVÁ, Alena, 2008. *Žena v komiksu: Srovnání vizuálního zobrazení ženy v komiksu a její role/funkce v komiksu*. Praha: Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. 112 s. Vedoucí diplomové práce PhDr. Martina Vojtěchovská, Ph.D.

PAVLÍKOVÁ, Lucie, 2009. *Pojem interpretace*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Seminář estetiky. 60 s. Vedoucí diplomové práce: Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D.

PETERSEN, Robert, 2011. *Comic, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. 1st pub. US: Praeger. 274 s. ISBN 978-0-313-36331-3

RYALL, Chris a Scott TIPTON, 2009. *Comic Books 101: The History Methods and Madness*. 1st ed. Cincinnati: Impact Books. 288 s. ISBN 978-1-44030-790-4

SACCO, Joe, 2012. *Journalism*. New York: Henry Holt. 208 s. ISBN 978-0224097321

TRAMPOTA, Tomáš, 2006. *Zpravodajství*. Vyd. 1. Praha: Portál. 192 s. ISBN 80-7367-096-8

*Všeobecná encyklopedie II c/f*. 1. vyd. Praha: DIDEROT, 1999, 534 s. ISBN 80-902-5554-X.

WEAVER, David H a G WILHOIT. *The American journalist: a portrait of U.S. news people and their work*. Bloomington: Indiana University Press, c1986, viii, 216 p. ISBN 02-533-0602-7.

WEAVER, David H. a G. Cleveland WILHOIT, 1996. *The American journalist in the 1990s: U.S. news people at the end of an era*. Mahwah, N.J.: Erlbaum, xix, 299 p. ISBN 08-058-2136-8.

WEAVER, David H. a Lars WILLNAT, 2013. *The Global Journalist in the 21st Century*. New York: Routledge. 596 s. ISBN 978-0415885775

## Odborné články

CURTIS, L. Perry, 2001. *Jack the Ripper and the London press*. YALE UNIVERSITY PRESS [online]. [cit. 2015-01-02]. DOI: 0300088728. Dostupné z: <http://yalepress.yale.edu/yupbooks/pdf/0300088728.pdf>

DEUZE, Mark, 2005. *What is journalism?: Professional identity and ideology of journalists reconsidered*. In: *Journalism*. 6. vyd., 01/2005, s. 442-464

DRYER, Richard, 1999. *The Role of Stereotypes*. in Paul Marris and Sue Thornham: *Media Studies: A Reader*, druhé vydání, Edinburgh University Press, 1999.

EHRlich, Matthew C., 2013. *Thinking about Journalism with Superman*. The IJPC Journal [online]. vol. 4, Fall, s. 132-163 [cit. 2014-12-27]. Dostupné z: <http://ijpc.uscannenberg.org/journal/index.php/ijpcjournal/issue/view/28>

GRAVETT, Paul, 2006. *Hugo Pratt: The Call Of The Sea*. PAUL GRAVETT [online]. 2006 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: [http://www.paulgravett.com/articles/article/hugo\\_pratt](http://www.paulgravett.com/articles/article/hugo_pratt)

GROENSTEEN, Thierry, 2012. *The current state of french comics theory*. In: SCANDINAVIAN JOURNAL OF COMIC ART (SJOCA). 1. vyd., Jaro. Dostupné z: <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Forum-Groensteen.pdf>

HANITZSCH, Thomas, 2011. *Populist disseminators, detached watchdogs, critical change agents and opportunist facilitators: Professional milieus, the journalistic field and autonomy in 18 countries*. *International Communication Gazette*. 01/2011, č. 73, s. 477-494.

HARVEY, Robert, 2008. *How Comics Came to Be*. In: HEER, Jeet a Kent WORCESTER. *A Comics Studies Reader*. Jackson, MS, USA: University Press of Mississippi, 2008.

HARVEY, R. C., 2010. *Another Redheaded Ending Part 1 of 2*. The Comics Journal [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://classic.tcj.com/strips/another-redheaded-ending/>

HEINTJES, Tom, 1992. *The Spirit: The Origin Years #1-4*. Kitchen Sink Press, 1992.

KNIGHT, Bill, 2009. *Comic Book Journalists Beyond Clark Kent*. The IJPC Journal [online]. vol. 1 [cit. 2014-12-13]. Dostupné z: <http://ijpc.uscannenber.org/journal/index.php/ijpcjournal/rt/metadata/12/14>

NG WAI-MING, Benjamin, 2002. "The Impact of Japanese Comics and Animation in Asia," *Journal of Japanese Trade and Industry*, 21 : 4 (Japan Economic Foundation, Japonsko) 7/2002, s. 30-33.

PETTY, John a Keith CRACKER, 2006. *A Brief History of Comic Books*. Dallas, Texas, USA: Heritage Auction Galleries.

POLLMANN, Joost, 2013. *Comics & Journalism - Witnessing the world with pen & paper*. Melton Prior Institut [online]. 2013 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.meltonpriorinstitut.org/pages/textarchive.php5?view=text&ID=183&language=English>

REYNOLDS, David, 2011. *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. USA.

STEPNO, Bob, 2012. *The most beautiful newspaper reporter on radio*. *Newspaper Heroes on the Air* [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://jheroes.com/2012/09/09/the-most-beautiful-reporter-on-radio/>



## Internetové zdroje

AOKI, Deb, 2012. *Early Origins of Japanese Comics*. In: *About.com: Brief History of Manga & Japanese Comic Books* [online]. 2012 [cit. 2014-12-01]. Dostupné z: <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>

*ABOUT OSAMU TEZUKA*. Tezuka In English: The Global Tezuka Fan Community [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/>

*Art Spiegelman*. In: LAMBIEK: Comiclopedia [online]. 17.08.2012 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.lambiek.net/artists/s/spiegelman.htm>

*A short biography*, 2014. Will Eisner.com [online]. [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://www.willeisner.com/biography/>

BRUSIO, Vince, 2015. *Saved By Zero: Ales Kot's New Hit Machine*. [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.previewsworld.com/Home/1/1/71/977?articleID=136573>

CATALANO, Sergio, 2012. *Fumetto Italiano anni Settanta Il regno delle riviste*. In: FUMETTO ITALIANO: News, curiosità e personaggi del fumetto [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.fumettoitaliano.it/wordpress/fumettooannisettanta/>

CATALANO, Sergio. *Nascita del fumetto in Italia*. In: FUMETTO ITALIANO: News, curiosità e personaggi del fumetto [online]. 2.7.2012 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.fumettoitaliano.it/wordpress/nascita-fumetto-italia/>

*Comicbook.com: The Comic Book Database* [online]. © 2005-2015 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://comicbookdb.com/>

*ComicsDB* [online]. © 2004 - 2014 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://www.comicsdb.cz/>

*Gaston Lagaffe - Le site officiel de personnage de BD - Franquin* [online]. 2015 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.gastonlagaffe.com/>

DARIAS, Manuel, 2014. *Jesús Blasco*. [online]. [cit. 2015-12-27]. Dostupné z: <http://www.imagorama.eu/index.php/tebeos/1640-jesus-blasco>

DUPUIS. *Spirou.com: Le portail de la galaxia Spirou* [online]. 2015 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.spirou.com/spirou/accueil.php>

*E. Gilbert Dalziel*. In: National Portrait Gallery [online]. London, 2014 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.npg.org.uk/collections/search/person/mp68413/e-gilbert-dalziel>

*FUMETTO: International Comix Festival Luzern* [online]. 2014 [cit. 2014-12-01]. Dostupné z: <http://www.fumetto.ch/>

GOLDMANOVÁ, Anna 2013. *Litografie*. In: Arts Lexikon [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://artslexikon.cz/index.php/Litografie>

HEŘMANOVÁ, Eva, 2013. *Juxtapozice*. In: Arts Lexikon [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://artslexikon.cz/index.php/Juxtapozice>

*Jacques Tardi*, 2013. In: LAMBIEK [online]. 2013 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://www.lambiek.net/artists/t/tardi.htm>

*Jesús Blasco*, 2011. In: LAMBIEK: Comiclopedia [online]. 11.05.2011 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: [http://www.lambiek.net/artists/b/blasco\\_jesus.htm](http://www.lambiek.net/artists/b/blasco_jesus.htm)

*La Cité: la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* [online]. © 2013 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://www.citebd.fr/>

LAMBIEK [online]. 2015 [cit. 2015-01-04]. Dostupné z: <http://www.lambiek.net/>

MATUŠKOVÁ, Štěpánka. *Konference Žena a média představila výzkum Obraz žen ve zpravodajství českých médií*. In: Gender Studies [online]. 26.11.2003 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://genderstudies.cz/tiskove-zpravy/tz.shtml?x=220540>

Oficiální stránky klubu MangaCZ [online]. 2001-2011 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.manga.cz/>

READING MUSEUM. *Britain's Bayeux Tapestry or Reading Museum* [online]. 2000 - 2014 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/BayeuxContents.htm>

SEQUENCE Z. S. *Seqence: Občanské sdružení na podporu komiksu* [online]. [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://seqence.cz/>

SHEPHERD, Melinda C. *Stuart McPhail Hall*. In: Encyclopædia Britannica [online]. 11.2. 2014 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1979075/Stuart-McPhail-Hall>

*Spirou Reporter: International Spirou News in English* [online]. 2013 [cit. 2015-01-03]. Dostupné z: <http://spiroureporter.net/>

## Seznam analyzovaných comic booků, grafických novel a jiných odkazovaných děl

GUIBERT, Emmanuel, Didier LEFÈVRE, Frédéric LEMERCIER a Alena JURIONOVÁ, 2012. *Fotograf*. 1. vyd. Praha: Meander. 263 s. ISBN 978-808-7596-111.

DUCHATEAU, A. P. a TIBET, 1974. Ric Hochet: Tome 74. Bruxelles: Le LOMBARD.

ELLIS, Warren a Darick ROBERTSON, 2012. *Transmetropolitan: back on the street*. New York: DC Comics, 1v. 144 s. ISBN 978-140-1220-846.

FLEMING, Ian, 1953. *Casino Royale: A James Bond Novel*. 1st ed. London: MacMillan. 187 s.

FOGLAR, Jaroslav. *Rychlé Šípy v redakci*. RYCHLÉ ŠÍPY: časopis pro chlapce a děvčata. 1969, č. 5.  
(Redaktor Mladého hlasatele)

FRANQUIN, André a JIDÉ 2012. *Gaston 1: Z packalských archivů*. V Praze: Cooboo. 48 s. ISBN 978-80-7447-183-4.

GRISHAM, John, 2010. Případ Pelikán. 3. vydání. Praha: Knižní klub. ISBN 978-80-242-2753-5.

HERGÉ, 2007 [translated by Leslie LONSDALE, COOPER and Michael TURNER]. *The adventures of Tintin, reporter for "Le Petit Vingtième"*. [New impression]. London: Egmont. 208 s. ISBN 978-140-5228-947.

JÍREK, Bohumil a Petr BRABAČ. *Na ploché dráze*. Rychlé šípy: Obrázkový časopis pro chlapce a děvčata. Ostrava: PULS Ostrava, 1971, roč. 3, č. 15.

MOORE, Alan, 2003. *Z pekla: melodrama o šestnácti částech*. 1. vyd. v českém jazyce. - BB/art, 1 sv. 543 s. ISBN 80-734-1172-5.

MOORE Alan a David Lloyd, 2005. *V jako vendeta*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art. 286 s. ISBN 80-734-1690-5.

MOORE, Alan, 2009. *Strážci*. 2. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art ve spolupráci s nakl. Crew. 410 s. ISBN 978-807-3815-011.

*Newsroom (The)*, 2012. [TV Seriál]. Režie Alan POUL, Greg MOTTOTA, Lesli Linka GLATTER, Jeremy PODESWA, Alex GRAVES, Daniel MINATHAN, Joshua MARSTON, Jason ENSLER, Julian FARINO, Carl FRANKLIN, Anthony HEMIGWAY. USA.

*Občan Kane*, 1941. [Citizen Kane]. [film] Režie Orson WELLES. USA.

*Outlast*, 2013. [počítačová hra], Red Barrels. USA.

SACCO, Joe, 2010. *Footnotes in Gaza: A Graphic Novel*. New York: Metropolitan Books. 432 s. ISBN 978-0805092776.

SANGIACOMO, Michael, Mitchell BREITWEISER a Brett BARKLEY, 2005.

*Phantom Jack: The Collected Edition*. Maryland: Speakeasy Comics. 200 s. ISBN 978-0973703924.

*Šestý smysl*, 1999. [Sixth Sense, The]. [film]. Režie M. Night SHYAMATAN. USA.

TARDI, Jacques, 2010. *Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec*. 1. vyd. Praha: Plus. 144 s. ISBN 978-802-5900-727.

TOMAN Vlastimil, Jiří VEŠKRNA a Věra VEŠKRNOVÁ. *Ztracené naděje*. Rychlé šípy: Obrázkový časopis pro chlapce a děvčata. Ostrava: Puls, 1971, roč. 3, č. 16.

WOOD, Brian a Riccardo BURCHIELLI, 2012. *DMZ*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art. 119 s. ISBN 978-807-4610-448.

## Seznam příloh a obrazové dokumentace

### Příloha č. 1: Uvedení problematiky komiksových postav novinářů do kontextu dějin a teorií médií (tabulky z analýzy)

#### Obrazová dokumentace

- Obr. 1: Příklad „škarpy“, autor: Scott McCloud, 2008
- Obr. 2: Kocour Felix, reklama na Alpu, autor: Hermína Týrlová, konec 30. let
- Obr. 3 Tapisérie z Bayeux, 1. scéna, autor neznámý, cca 1080 n.l.
- Obr. 4 Lithographierte Seite (litografie), Rodolphe Töpffer, 1845
- Obr. 5 Ally Sloper's Half-Holiday, 1886, autor: W. F. Thomas
- Obr. 6 Biffo the Bear, autor: Dudley Watkins, 1968
- Obr. 7 Ferd'nand, autor: Mika, 1963
- Obr. 8 Corto Maltese, autor: Hugo Pratt, 1967
- Obr. 9 La foire aux immortels, autor: Enki Bilal, 1980
- Obr. 10 The Yellow Kid, autor: R. F. Outcalt, 1896
- Obr. 11 Marvel Triple Action #29, autor: Jack Kirby, 1976
- Obr. 12 Ogon batto, autoři: Ichiro Suzuki, Takeo Nagamatsu, 1931
- Obr. 13 Tetsua Atom (Astroboy), autor: Osamu Tezuka, 1952-1968
- Obr. 14 Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše, Josef Lada, 1933
- Obr. 15 Muriel a andělé, autor: Kája Saudek, 1991
- Obr. 16 The adventures of Tintin in the Land of the Soviets, , Hergé, (angl. vydání: 1999)
- Obr. 17 The Adventures of Tintin: Tintin in Kongo, autor: Hergé, 1946 (angl. vydání 2005)
- Obr. 18 Cuto: Tragedia en oriente, autor: Jesús Blasco, 1979
- Obr. 19 The Marsupilami Thieves, Franquin, 1952
- Obr. 20 Bravo les Brothers (Spirou et Fantasio) Franquin, 1965
- Obr. 21 Gaston: Z packalských archivů, autoři: Franquin a Jidé, 1957 (české album 2012)
- Obr. 22 El reportér Tribulete, Cifré, 1947
- Obr. 23 Ric Hochet, autoři: André Paul Duchateau, Tibet, 1964
- Obr. 24 Johnny Focus, autor: Attilio Micheluzzi, 1952

- Obr. 25 Clark Kent (Action Comics #428), autoři: Cary Bates, Curt Swan, Murphy Anderson, 1973
- Obr. 26 Captain Marvel, autor: Bill Parker, C.C. Beck, 1940
- Obr. 27 Phantom Reporter, autor: Sam Cooper, 1940,
- Obr. 29 Brenda Starr, The Reporter, autor: Nale Messick, 1940
- Obr. 30 Jane Arden, vol. 9, autor: Frank Ellis, 1955
- Obr. 31 Debut Vicky Vale v Batman #49, autor: Dick Sprang, 1948
- Obr. 32 Superman's Girlfriend, Lois Lane Vol 1 #16, 1960, autoři: Kurt Schaffenberger, Mort Weisinger
- Obr. 33 Neobyčejná dobrodružství Adély Blanc-Sec, autor: Jacques Tardi, 2010
- Obr. 34 Transmetropolitan, Vol. 1: Back on the Street, autoři: Warren Ellis, Darick Robertson, 2009
- Obr. 35 DMZ 3: Veřejné práce, autoři: Brian Wood, Riccardo Burchielli, 2012
- Obr. 36 Strážci (Watchmen), autoři: Alan Moore, Dave Gibbons, 2009
- Obr. 37 Strážci (Watchmen), autoři: Alan Moore, Dave Gibbons, 2009
- Obr. 38 Z pekla: melodrama o šestnácti částech, autoři: Alan Moore, Eddie Campbell, 2003
- Obr. 39 V jako vendeta, autoři: Alan Moore, David Lloyd, 2005
- Obr. 40 Footnotes in Gaza, autor: Joe Sacco, 2010
- Obr. 41 Fotograf, autoři: Didier Lefèvre, Emanuel Guibert, Frédéric Lemercier, 2012
- Obr. 42 Rychlé šípy v redakci, autoři: Jaroslav Foglar, Jan Fischer, (1938 -1968), sborník z roku 1969
- Obr. 43 Na ploché dráze, autoři: Bohumil Jírek, Petr Barč, 1970
- Obr. 44 Ztracené naděje, autoři Vlastislav Toman, Jiří a Věra Veškrnovi, 1967-1970

## Příloha č. 1: Uvedení problematiky komiksových postav novinářů do kontextu dějin a teorií médií (tabulky z analýzy)

**Tabulka č. 1:** Přiřazování společenských rolí vybraným komiksovým novinářům na základě dominantních ideologií (Hanitzsch, 2011)

Novinář	POPULIST DISSEMINA	DETACHED WATCHDOGS	CRITICAL CHANGE AGENT	OPPORTUNIST FACILITATOR
Adele Blanc-Sec				
Asistent (Watchmen)	X			
Best (Z pekla)	X			
Billy Batson (Marvel)		X		
Brenda Starr		X		
Clark Kent		X		
Cuto		X		
Fantasio		X		
Gaston Legaffe		??		
J.J. Jameson (Spiderman)	X	X		
Jack Baxter (Phantom J.)		??	??	
Jane Arden		X		
Jimmy Olsen		X		
Johnny Focus		X		
Lefevre (Fotograf)				
Lewis Prothero (Vendeta)				X
Linda Park (Flash)		X		
Lois Lane		X		
Malone (Ztracené naděje)	X	X		
Mary Jane		X		
Matty Roth (DMZ)			X	
Oliver Queen (Arrow)		X		
Peter Parker		X		
Redaktor Ml. Hlasatele				X
Reportér (Ploché Dráhy)		X		
Reportér (Watchmen)	X			
Sacco				
Žena - vedlejší role		X		
Žena - hlavní role			X	
Reálná postava		X		
Vedlejší postava		X		
Hl. postava - mládež		??		??
Hl. postava - dospělý		x		



**Tabulka č. 2:** Rozdělení komiksových postav novinářů podle období vývoje novinářské profese (Bednařík, Jirák a Köpplová, 2011)

	Novinář	Spisovatelská žurnál.	Redakční žurnalistika	Redakčně-techn. žurnál.	Online žurnalistika
Adele Blanc-Sec	X				
Asistent (Watchmen)				X	
Best (Z pekla)			X		
Billy Batson (Marvel)			X	X	
Brenda Starr			X		
Clark Kent			X	X	
Cuto			X		
Fantasio			X		
Gaston Legaffe			X		
J.J. Jameson (Spiderman)			X		
Jack Baxter (Phantom J.)				X	
Jane Arden			X		
Jimmy Olsen			X		
Johnny Focus			X		
Lefevre (Fotograf)					X
Lewis Prothero (Vendeta)				X	
Linda Park (Flash)				X	
Lois Lane			X	X	
Malone (Ztracené naděje)			X		
Mary Jane			X		
Matty Roth (DMZ)					X
Oliver Queen (Arrow)				X	
Peter Parker			X	X	
Redaktor Ml. Hlasatele			X		
Reportér (Ploché Dráhy)			X		
Reportér (Watchmen)				X	
Sacco					X
Seccotine (Spiro)			X		
Spider Jerusalem					X
Spiro			X		
Tintin			X		
Tribulate			X		
Vicky Vale			X	X	

Žena - vedlejší role
Žena - hlavní role
Reálná postava
Vedlejší postava
Hl. postava - mládež
Hl. postava - dospělý