



La memoria a fumetti

Studi sul fumetto,
la storia e la memoria

a cura di

Tiziana D'Amico, Petr A. Bílek

Ludmila Machátová, Martin Foret



UNIVERSITAS
STUDIORUM

DIPARTIMENTO DI STUDI LINGUISTICI E CULTURALI COMPARATI - UNIVERSITÀ DI VENEZIA CA' FOSCARI
UNIVERSITÀ CARLO IV
UNIVERSITÀ PALACKÝ DI OLOUMOC
LABORATORIO PER LO STUDIO LETTERARIO DEL FUMETTO DSLCC CA' FOSCARI

La memoria a fumetti

Studi sul fumetto, la storia e la memoria

Paměť v bublinách

Studie o komiksu, paměti a dějinách

a cura di

TIZIANA D'AMICO, PETR A. BÍLEK,
LUDMILA MACHÁTOVÁ, MARTIN FORET

Traduzione dall'italiano al ceco: Ludmila Machátová
Traduzione dal ceco e dallo slovacco all'italiano: Tiziana D'Amico



UNIVERSITAS
STUDIORUM

*La pubblicazione è stata realizzata con il contributo finanziario di:
This book has been published as part of:*

The Charles University Research Development Programme No. 09:
Literature and Arts in Intercultural Contexts,
Sub-programme: Formula Fiction: 'Trivial' and 'Pulp' Genres in the Context of Historical Development
and Concepts of Popular Culture

Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati - Università di Venezia Ca' Foscari

La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria
Paměť v bublinách. Studie o komiksu, paměti a dějinách

© 2016, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice
via Sottoriva, 9 - 46100 Mantova (Italy)
P. IVA 02346110204
<http://www.universitas-studiorum.it>

Elaborazione grafica:
Graphic Eye, Mantova (Italy)
<http://www.graphiceye.it>

Finito di stampare nel dicembre 2016

ISBN 978-88-99459-53-6

Indice

<i>Introduzione</i>	5
1. ALESSANDRO SCARSELLA Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di <i>Válka s mloky</i> di K. Čapek)	11
2. MARTIN BOSZORÁD, JURAJ MALÍČEK Il fumetto nella memoria / la memoria nel fumetto	29
3. PETR A. BÍLEK Il fumetto ceco contemporaneo come diagramma storico: modalità della creazione dell'immagine del passato attraverso il medium "dell'arte sequenziale"	45
4. MARTIN FORET La costruzione della memoria collettiva della seconda guerra mondiale nel fumetto ceco degli anni '70 e '80 del XX secolo	71
5. PAVEL KOŘÍNEK Che cosa fa parte della storia? Le trasformazioni dei popolari <i>Obrázky z českých dějin</i> [Immagini della storia ceca]	91
6. TIZIANA D'AMICO La storia e la serialità: il case study <i>České století e Češi</i>	105
7. PIER LUIGI GASPA Dal Corriere dei Ragazzi a L'Inverno di Diego. A fumetti, il fascismo dopo il fascismo	125
<i>Gli autori</i>	139

Introduzione

Questo volume nasce come raccolta di riflessioni a conclusione della conferenza tenutasi a Venezia il 18 e 19 aprile 2016 dal titolo *Popcultura e mediated memory: il fumetto ceco oggi*, organizzata dall'insegnamento di lingua ceca in collaborazione con il Laboratorio per lo studio letterario del fumetto DSLCC Università Ca' Foscari, l'Università Carlo IV, l'Università Palacký di Olomoc, il Centro Ceco Milano e l'Ambasciata della Repubblica Ceca in Italia. L'obiettivo della conferenza, valido anche per questo volume, era quello di indagare il rapporto tra memoria, storia e *popular culture* nel medium specifico del fumetto.

Tra memoria e storia: lo spazio del fumetto?

A leggere i testi che compongono questa pubblicazione, si profila all'orizzonte una domanda: il fumetto è un medium per la memoria o per la storia?

Se a livello teorico-scientifico la relazione tra storia e memoria continua ancora oggi a essere "conflittuale", quando passiamo alla sfera della produzione culturale, soprattutto in quella della *popular culture*, tale divisione perde di incisività. Questo perché nel prodotto culturale la storia è sempre una rappresentazione; pur rimandando allo statuto esterno della storiografia per la sua "attendibilità" e "autorialità" (pensiamo qui soprattutto al genere storico, ma non solo), il processo narrativo che il testo audiovisivo, letterario o a fumetti deve mettere in atto è una rappresentazione il cui obiettivo è il coinvolgimento, prevalentemente emotivo, del ricevente attraverso un racconto di eventi e non la "singola" trasmissione del sapere storico legato a documenti e avvenimenti e alla loro valutazione. Il discorso sulla storia, con i conseguenti processi di ricostruzione, interpretazione e narrazione del passato (inteso come successione di eventi storici), si trova quindi inserito nelle dinamiche della narritività in cui la costruzione causa-effetto e lo scorrere lineare del tempo sono solo delle possibilità. Indebolite la linearità concatenata dello scorrere del tempo e l'"oggettività" della causa-effetto, il racconto sulla storia si avvicina alla memoria, intesa come ordinamento e articolazione del ricordare.

Il linguaggio del fumetto presenta dei punti di contatto con le dinamiche del ricordare. La natura sequenziale permette da un lato di allentare e forzare la linearità temporale del racconto e dall'altro di avanzare nuove concatenazioni causa-effetto; a questo si deve aggiungere la potenzialità del codice visuale del disegno, che permette al fumetto di essere un medium in grado di sondare connessioni psicologiche e psicosomatiche dei personaggi e delle atmosfere attraverso la creazione di spazi "altri" scollegati dal dato "reale".

Perché il fumetto?

La scelta è ricaduta sul medium del fumetto per più ragioni. La maggiore attenzione che si sta prestando negli ultimi anni al fumetto come agente produttore dell'immaginario collettivo, esattamente quanto lo sono il cinema e la televisione, ha permesso la creazione di uno spazio di indagine e discussione sufficientemente vasto per poter mettere in atto in maniera produttiva ricerche mirate ad argomenti interdisciplinari quali quelli qui affrontati. Allo stesso tempo, l'oggettivo aumento di prodotti a fumetti che affrontano il passato storico, nazionale e/o transnazionale (e questo vale sia per il contesto italiano che per quello ceco come per quello internazionale) permette di oltrepassare l'indagine sul singolo prodotto e il singolo autore per poter delineare meccanismi di funzionamento e tendenze interpretative dei processi di raffigurazione del passato, di formazione dell'immaginario collettivo, di costruzione della memoria comunicativa e culturale. Queste le motivazioni oggettive esterne, ma la natura peculiare del fumetto, ovvero essere allo stesso tempo testo e immagine in una organizzazione narrativa basata sulla cesura e sulla sequenza, apre uno spazio di riflessione sulla memoria e sulla storia diverso dalle altre produzioni culturali della *popular culture*.

Dal punto di vista della storia della cultura, il fumetto è un medium particolare e oggi anche, senza dubbio alcuno, un tipo di arte che svolge diverse funzioni dal punto di vista della memoria culturale. Fin dai primi fumetti, fine del XIX secolo - inizio del XX secolo, la lettura di un dato fumetto poteva rimandare a una certa fase di vita o un avvenimento importante, avventura o esperienza, e questo allungarsi dalla sfera della cultura popolare alla storia quotidiana poi legava il ricordo di un periodo o di un avvenimento per il lettore specifico con la lettura di una determinata opera a fumetti. In quanto medium estremamente appartenente alla popcultura

e al genere artistico, il fumetto, però, per tutto il XX secolo “ha assorbito” in modo evidente l’atmosfera del periodo, e questo ha fatto sì che già da alcuni decenni – inizialmente nelle cornice dei *popular studies*, successivamente anche nello spazio di numerose discipline tradizionali, come sono gli studi letterari o la storia generale – il repertorio dei fumetti serva come archivio (secondo il significato di Foucault del termine) di tematiche, discorsi, atteggiamenti del periodo. Il suo sviluppo ha portato anche alla crescita della sua partecipazione alla formazione della memoria culturale e nella strutturazione del discorso del periodo.

Almeno dagli inizi degli anni ’80 del XX secolo, quando appare la serie *Maus* di Art Spiegelman, se non prima, il fumetto ha mostrato la capacità di tematizzare anche lo spazio della memoria sociale, quindi il modo in cui la coscienza collettiva si rapporta al passato della propria comunità e con cui attua la sedimentazione della coscienza storica. Il fumetto, questo è evidente, non ha a disposizione la stessa quantità di parole del romanzo storico o di un testo di storiografia. D’altro canto però, non crea neanche una unità visuale stabilizzata, immutabile e completa dell’opera, a differenza di quanto realizzato dalla pittura o dalla scultura. Il fumetto è in rapporto con quello che raffigura, è un’arte dell’iperbole – è schizzo, accenno, bozza, tentativo. Proprio in virtù di questo, le sue rappresentazioni provvisorie del passato sono in grado di avanzare nuove questioni, proporre angoli soggettivi dello sguardo. Il fumetto non crea una immagine canonica del passato, ma in questo risiede il suo maggior potenziale dialogico – si parla di reazione, di risposta, di una diversa versione dell’immagine del passato. Questa rappresentazione non scontata del passato, che caratterizza il fumetto, si dimostra essere uno dei maggiori valori del fumetto come “nona” arte.

Gli studi raccolti in questa pubblicazione non possono, comprensibilmente, coprire ed esaurire le diverse forme che il fumetto come strumento di mediazione della memoria possiede. Obiettivo di questo volume non è, e non è mai stato, quello di essere una panoramica comprensiva storico-dettagliata. Piuttosto, obiettivo è la ricerca e la verifica di strumenti analitico - critici, con l’aiuto dei quali si può raggruppare un segmento della produzione a fumetti e in seguito parlarne in maniera proficua. Così come il fumetto si muove in una oscillazione continua tra il codice verbale e visuale, anche le immagini storiche generate dal fumetto sono in continua

tensione tra le pressioni e le intenzioni didattiche e di svago, tra la veridicità storica e l'immaginazione dei creatori, tra la storia raffigurata e le immagini che scompongono la storia e le pongono questioni turbolenti. Proprio in questo senso, il fumetto procura una dinamica estremamente maggiore della maggior parte delle arti tradizionali.

In concreto, cosa si trova in questa raccolta

Quello che il lettore troverà in questo volume sono diversi punti di vista e diverse metodologie di indagine (7 in totale) sulla materia "viva" del fumetto che affronta il passato, o meglio, che offre una rappresentazione del passato storico e della sua memoria.

Il percorso inizia con articoli che offrono delle riflessioni originali sul fumetto in generale come strumento della cultura, della memoria e della storia per poi passare a indagini di argomenti specifici in pubblicazioni specifiche. Riflessioni generali che non si distanziano mai, però, dall'indagine "sul territorio" offrendo al lettore esempi concreti di quanto affermato.

Aprire il volume il breve saggio "**Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di *Válka s mloky* di K. Čapek)**" di Alessandro Scarsella. Viene qui osservato come il concetto di idiocanone si riveli essere uno strumento che meglio si presta, rispetto all'idea di un unico canone, all'indagine delle singole realizzazioni tecniche autoriali come singoli risultati (anche) di influenze e migrazioni di immagini, temi e topoi nella cultura.

Una seconda affascinante riflessione è offerta da Martin Boszorád e Juraj Malíček ("**Il fumetto nella memoria/la memoria nel fumetto**") che nel loro studio si soffermano sul rapporto inestricabile tra memoria e arte, rapporto biologicamente ancestrale nel mito greco, per avanzare l'ipotesi di una predisposizione "naturale" del fumetto, data dai meccanismi di narrazione e ricezione specifici, a essere medium del ricordare. Petr A. Bílek ("**Il fumetto ceco contemporaneo come diagramma storico: modalità della creazione dell'immagine del passato attraverso il medium "dell'arte sequenziale"**") affronta invece le potenzialità e le criticità della rappresentazione a fumetti del passato storico. Le specificità del medium del fumetto, la sequenzialità e il codice visivo-testuale, comportano una diversa strutturazione narrativa dell'evento del passato. Il testo offre al lettore

italiano, ma anche ceco, una mappatura, organizzata secondo le direttive della tematica e dell'arco temporale, della produzione ceca a fumetti dedicata a eventi, periodi e personaggi storici.

Introdotti dalla panoramica di Petr A. Bílek, seguono tre articoli, tre sonde nel particolare della produzione ceca. Martin Foret (“**La costruzione della memoria collettiva della seconda guerra mondiale nel fumetto ceco degli anni '70 e '80 del XX secolo**”) guida la nostra attenzione su di una particolare strategia di costruzione del ricordo della seconda guerra mondiale nella produzione delle serie a fumetti per la gioventù durante il periodo della normalizzazione cecoslovacca, evidenziando come il fumetto fosse parte integrante, e importante, della formazione della coscienza storica giovanile e quindi necessariamente soggetta a un controllo marcato da parte delle istituzioni atte alla produzione centralizzata della cultura socialista. In “**Che cosa fa parte della storia? Le trasformazioni del popolare *Obrázky z českých dějin a pověstí* [Immagini della storia ceca]**” Pavel Kořínek sottolinea come la scelta di cosa debba essere inserito nel racconto storico, a fumetti, ma non solo, sia il risultato di condizionamenti e mediazioni che mutano a seconda del contesto e allo stesso tempo come lo studio della storia del fumetto possa essere un utile strumento per ricostruire tali processi. Il testo “**La storia e la serialità: il case studie *České století e Češi***”, di Tiziana D'Amico, affronta un ulteriore argomento di indagine, accennato da Petr A. Bílek, ovvero il rapporto tra la narrazione televisiva e quella a fumetti del passato storico. Legandosi al discorso sulle differenze tra il genere storico nella letteratura e il racconto nel fumetto, il lavoro indaga come le diversità dei due media, e le scelte esecutivo-produttive ad essi legati, conducono a due risultati distinti pur condividendo la stessa sceneggiatura.

Chiude il volume l'articolo “**Dal *Corriere dei Ragazzi* a *L'Inverno di Diego*. A fumetti, il fascismo dopo il fascismo**” di Pier Luigi Gaspa. Dopo le analisi sulla produzione a fumetti ceca, il lettore si trova davanti un testo che evidenzia le difficoltà in Italia di affrontare il fascismo con vignette e nuvolette al di là delle singole interpretazioni autoriali. Le difficoltà di rapportarsi con il passato fascista, ben mostrate dal lavoro di Pier Luigi Gaspa, evidenziano come il “distacco” temporale (dalla fine del fascismo in Italia sono passati settant'anni) non sia l'unico elemento necessario per po-

ter affrontare il passato non-democratico in un medium a larga diffusione, soprattutto nella produzione seriale, come quello del fumetto.

La scelta di inserire a conclusione del volume questo testo sul fumetto e il fascismo è data dalla volontà di evidenziare come alcune delle problematiche che il rapporto tra memoria, storia e fumetto, presenta e che in questa sede sono evidenziate per il contesto ceco o per quello italiano, abbiano natura transnazionale: dai meccanismi di controllo della produzione culturale di massa, caratteristica dei regimi socialisti come quelli fascisti, alla prevalenza della “microstoria”, come filtro attraverso il quale affrontare il passato, spesso in forma memoriale e principalmente come romanzo a fumetti.

Perché una pubblicazione multilingue

Ogni contributo che compone questo volume è presente in lingua italiana e lingua ceca e/o slovacca. La scelta di una pubblicazione multilingue nasce dalla volontà dei curatori di poter offrire uno strumento di lavoro utile nella totalità dei suoi contributi per il contesto italiano esattamente come per quello ceco (e slovacco) per i diversi ambiti di ricerca che vengono toccati, ovvero gli studi sulla memoria, gli studi culturali e quelli della *popular culture* nonché quelli del fumetto. Si sarebbe potuto ottenere lo stesso risultato con l'inglese, forse, ma, come osservato da Alessandro Scarsella, l'inserimento nell'idiocanone delle letterature percepite come “semi-periferiche” (quella italiana come quella ceca e slovacca) passa attraverso la traduzione e il riconoscimento del multilinguismo quale elemento fondamentale per l'arricchimento della cultura, nel senso più ampio del termine.

**Canone e idiocanone nello studio del fumetto
(con una nota sulla trasposizione visiva
di *Válka s mloky* di K. Čapek)**

ALESSANDRO SCARSELLA

Abstract

La notevole vitalità dei generi e delle forme di espressione riconducibili al contesto ibrido del fumetto impone una missione ulteriore delle scienze letterarie e della comparatistica, considerata la dimensione internazionale, come nella fattispecie, di un fenomeno indissolubile da politiche editoriali connesse alla trasmissione dei loro prodotti in traduzione. La pluralità dei diversi sottosistemi relativi costituenti il canone richiede che la scienza letteraria dedichi la sua attenzione al cosiddetto idiocanone. Il presente testo indaga la penetrazione delle letterature minoritarie nel medium del fumetto per analizzare successivamente il caso concreto dell'allegoria di Čapek della Battaglia delle lucertole nelle sue trasposizioni illustrate.

Parole chiave

canone, idiocanone, sottosistema, fumetto, letteratura egemone/subalterna

La crescente attenzione ai fattori costitutivi delle dinamiche della ricezione e del consumo dei prodotti letterari ha determinato proposte di norme, di ordinamenti gerarchici e di ricostruzione di canoni e di idiocanoni. In particolare, come ho personalmente avuto occasione di sottolineare in miei recenti interventi sui generi poetici (Scarsella, 2013), più che l'edificio del canone, sembra divenire viepiù attuale (in accordo con la nozione di idiosincronicità di Saussure) l'idea di una pluralità di sottosistemi di valori relativi a una particolare manifestazione, delimitata per genere e periodo storico, ossia l'*idiocanone*. L'individuazione di questo oggetto intermedio può avere luogo però a condizione che i fenomeni osservati si impongano nella configurazione autonoma di un processo articolato nelle tre fasi della produzione, della ricezione e della lettura. Al contrario, sebbene commendevole, la registrazione di un canone universalmente

condiviso rischia di sortire effetti sanzionatori e paralizzanti. Come hanno insegnato i *cultural studies*, indipendentemente dal giudizio che se ne voglia dare, le manifestazioni vanno studiate nel contesto delle singole realtà investigate a prescindere dalla loro estensione e valutazione. A proposito del fumetto (Gravett, 2011), il tentativo di affermazione di un canone per un corpus di opere comprese tra il 1837 e il 2011 (da Rudolf Toepfer a Craig Thompson, *Habibi* et al.), può approdare a un bilancio numerico [vedi Tabella 1]. Il volume di Paul Gravett è stato oggetto, nelle diverse traduzioni, a una minima revisione integrativa da parte dei curatori non anglosassoni; questo tipo di adattamento finalizzato a tener conto, con l'inserimento dei maestri e dei successi nazionali, dello specifico target linguistico, si riscontra anche nelle edizioni italiana e ceca¹ e fa riflettere ancora una volta sulla rigidità del canone e sull'insinuarsi nelle pieghe di una gerarchia qualitativa di elementi quantitativi corrispondenti ai confini più ristretti dell'idiocanone inteso come dimensione dove si affermano, davanti agli imperativi della norma, le varianti relative all'uso. Non si vorrà mai dunque entrare nel merito delle scelte originarie di Gravett, né discutere le priorità esplicitamente orientate sul fumetto nord-americano o comunque anglofono, nonostante il periodo storico forse troppo vasto preso in esame potesse suggerire un ammorbidimento di tale centralità. Tuttavia lasciano perplessi le attribuzioni a quota 1 solo e unico fumetto 'da leggere prima di morire' a Russia, Egitto, Israele, Cuba, Portogallo, Cile, Grecia, Repubblica Ceca.

Gli studi sul fumetto sono ancora ai primi passi in ragione del perdurante ritardo nell'adesione della ricerca accademica a progetti scientifici adeguati e aperti ad approcci differenziati, sebbene dedicati all'analisi di un aspetto esclusivo più evidente e immediato, come per esempio alla ricezione e alla lettura. Lo studio della produzione comporta infatti un'articolazione più complessa che implica non solo indagini sulle tecniche grafiche (soggette nel Novecento a un'evoluzione incessante e quasi incontrollata) ma anche sulla genesi delle singole esperienze artistiche quasi sempre risultato di collaborazioni e di contaminazioni piuttosto che dell'invenzione isolata.

1. Nel sito di Gravett si trova anche l'intervista di Marek Eben all'autore per la tv ceca (4/11/2013) (Gravett, 2013); cfr anche la traduzione italiana (Gravett, Stefanelli, 2013).

Per analogia con gli studi letterari appare altresì opportuno nello studio del fumetto soffermarsi sulle modalità di penetrazione delle letterature minoritarie. L'immissione nell'idiocanone della letteratura minoritaria (lo è anche a ben vedere la letteratura italiana) passa attraverso la traduzione, a volte il bilinguismo degli scrittori e dei mediatori di cultura. Questo fattore ha mostrato la sua rilevanza per l'internazionalizzazione e la legittimazione del fumetto italiano nel suo complesso grazie alla residenza di Hugo Pratt a Buenos Aires tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Sessanta, quindi per la sua successiva presenza a Parigi. Altre volte è attraverso un tipo di ricezione in chiave di culto della memoria storica di più scottante peso politico che il talento individuale di un autore può trovare accesso, ascolto e affermazione internazionale con il ricorso obbligato ai procedimenti dell'allegoria e della parodia², ovvero all'interno di una concezione della satira in senso trascendentale e svincolata dal comico. Si segnalano solo due esempi di successo e diffusione su scala mondiale: le illustrazioni di Jozef Lada allo Švejk di Jaroslav Hašek e, da parte italiana, Vittorio Giardino con la trilogia praghese di Jonas Fink (1997; *A Jew in Communist Prague* in traduzione inglese).

A case study: la traduzione in immagine delle *Salamandre* di Čapek

Se si confronta la ricezione di Karel Čapek, autore certamente compreso nell'idiocanone della letteratura d'anticipazione e della science fiction, in forza se non altro della diffusione a spettro totale della parola robot, si può immediatamente constatare la conformità ai presupposti indicati nella collocazione di questo straordinario scrittore nel *mainstream* con traduzioni ed edizioni in tutte le lingue di cultura del mondo. Si tenga pertanto conto, in questa considerazione, del retroterra politico dell'opera di Čapek, collegato alla critica del totalitarismo e contraddistinto dall'utilizzo espressionistico dei procedimenti dell'allegoria e della parodia. Affine e contemporaneo al teatro espressionista di Toller e di Kaiser, il linguaggio di Čapek dimostra tuttavia una maggiore capacità di insinuarsi in altri territori e in generi letterari diversi o contigui al teatro, in virtù del suo contrassegno meno ideologico e più umanistico. Testimone di una stagione di

2. Sia consentito il rinvio al contributo di chi scrive, Scarsella, 2016.

irripetibile vitalità della cultura ceca (cfr. Leoncini, 2016), Čapek sembra nondimeno andare oltre l'epoca di transizione in cui pubblicò le sue opere, proponendo formule narrative elastiche e di durevole attualità dal momento che fondate su una riflessione antropologica di ampio respiro.

A proposito dei significati figurati della *Guerra delle salamandre* (*Válka s mloky*, pubblicato nel 1936) e quindi sul modo allegorico-fantastico del suo stile, considerato prossimo alle visioni dell'utopia negativa di Orwell e di Huxley, Čapek asseriva

Rifiuto questo termine. Non è utopia, semmai attualità. Non è una speculazione su di un qualche futuro, semmai il riflesso di quanto c'è e di ciò in cui viviamo. Non si tratta di fantasia; posso aggiungerla gratuitamente, la fantasia, e quanta ne volete; per me si tratta della realtà. Non posso farci nulla, una letteratura che non si occupa della realtà e di ciò che realmente accade nel mondo, una produzione letteraria che non vuole reagire con la forza della parola e del pensiero, questa letteratura non è cosa mia (Čapek, 1948: 50-51).

Difficile comprendere questa rivendicazione del realismo, se si concentra il rapporto tra realtà e letteratura in chiave esclusivamente mimetica e senza tener conto della frantumazione della scrittura-specchio da parte della psicanalisi, delle poetiche dell'avanguardia e del metodo formalista. Al contrario, il ritenere la realtà come un modello di correlazioni logiche fa scaturire, a partire da premesse verosimili, la ricostruzione di un quadro in cui tutto è possibile e afferisce infallibilmente all'esperienza umana. L'adesione a questo principio pone l'identificazione del lettore su un piano diverso, ma sembra avere anche effetti secondari sulla scrittura e sulla struttura dei testi. Infatti, così come le salamandre al centro del romanzo sono animali mutanti e soggetti a trasformazione, la grande narrazione di Čapek si articola progressivamente come un ibrido, un *monstrum* diegetico privo di veri personaggi nel quale si introducono elementi saggistici e divagazioni filosofiche³. Osmosi quindi tra contenuto e forma del messaggio letterario in omologia con la trasmutazione della salamandra in operatore umano. Un ultimo aspetto non estrinseco alla complessità della scrittura di Čapek è la stretta relazione con la visività, aspetto che discende dalla tem-

3. Sul modello narrativo dell'utopia negativa in Čapek e Bulgakov (*Cuore di cane*, *Uova fatali*) cfr. Renna, 2003.

perie artistica del momento e si esprime nella collaborazione con il fratello Jozef, pittore cubista dedito con esiti notevoli al design del libro⁴.

A questa componente visiva dell'opera di Čapek non può non rimandare, in conclusione di queste brevi note, l'analisi di due esempi di riscrittura illustrativa e nella forma del fumetto della *Guerra delle Salamandre*. Si tratta delle 24 illustrazioni dell'artista padovano Tono Zancanaro (1906-1985), per l'edizione in traduzione italiana del romanzo nel 1961 (Čapek, Zancanaro, 1961) e del più recente *graphic novel* di Laurent Okroglic (Čapek, Okroglic, 2009). Di quest'ultimo, autore parigino nato nel 1975, si sa poco ed esclusivamente per via di notizie web non recentissime⁵ ma tali da indicarne la posizione estetica originale e un interesse per il fumetto che dovrebbe essere oggetto di rivalutazione editoriale, date le infime tirature. Non c'è evidentemente una motivazione commerciale in Okroglic, avendo bensì luogo nella produzione non convenzionale e "dal basso" l'assimilazione anomala del *graphic novel* al libro d'artista e parallelamente la diffusione delle sue tavole attraverso il web⁶.

Dal punto di vista morfologico la forma di una salamandra può essere confusa con alcuni rettili, per questo anche la traduzione in tratti umani della metamorfosi della salamandra in uomo può rammentare, soprattutto in Okroglic, una confusione tra le specie che tuttavia possiede immediate funzionalità grafiche.

Nella figura di Lizard, antico antagonista di Spiderman creato da Stan Lee e Steve Ditko, si assiste a un'evoluzione sensibile. Nella sua prima apparizione (1961) e nelle successive riscritture Lizard conserva sulla sua pelle di serpente il camice bianco del ricercatore di laboratorio [Fig. 1 e 2]. Quel camice sopra i vecchi indumenti umani funziona da diaframma congiuntivo e separativo della duplice natura del *monstrum*, risultato di una metamorfosi analoga e inversa a quella di Spiderman. Anche nelle più recenti riprese del personaggio egli non perde mai il camice. La meta-

4. Cfr. Čapek, Oikawa, 2003.

5. Cfr il sito personale: <http://www.laurent-okroglic.com>.

6. Cfr. *Néolibéralisme Punk les procédures désenchantées*, Livre d'artiste en 7 exemplaires numérotés et signés, 450 pages, 2010; Livre d'artiste en 3 exemplaires numérotés et signés, 162 pages, 2010. *A.M.A.L.G.A.M.U.S.* Livre d'artiste en 3 exemplaires numérotés et signés, 162 pages, 2010

morfosi di uomo in rettile è infatti dovuta a un esperimento condotto dal *mad doctor* su se stesso o su una sua vittima sacrificata alla stregua di cavia. Trasposizioni filmiche diverse del medesimo tema mostrano invece di non aver compreso questo dettaglio semiologico. Un film degli anni Settanta, dal titolo onomatopeico SSSSSSS, per la regia di Bernard L. Kowalski (1973) aveva affrontato un problema affine di rappresentazione della metamorfosi aggressiva, ma con esiti esteticamente deteriori. L'effetto speciale intende indicare l'umanizzazione rudimentale del serpente piuttosto che la rettilificazione della figura umana: c'è qualcosa di moralmente fastidioso in quelle sequenze; una trasgressione gratuita che suscita disgusto; un'offesa nauseante alla presupposta armonia del creato, rinviando a una trasgressione inaccettabile di un limite sacro. Il camice di Lizard rimanda altresì a una componente intellettuale nella costruzione dell'ibrido e un fattore antropologico persistente. Disegnando gli Uomini Lucertola del pianeta Mongo, Alex Raymond li aveva avvolti della pelle di una specie alligatore che li rivestiva come un mantello, mentre la testa del rettile fungeva da copricapo come nei *velites* romani, soldati di fanteria coperti da una pelle di lupo, a conferma del classicismo grafico del creatore di *Flash Gordon* (1934) [Fig. 1-3]. In questa soluzione vanno cercate le origini del camice di Lizard, che sta a indicare però come, a fianco della posizione eretta, anche un attributo esterno alla cosiddetta natura può stabilire la cesura di un processo di metamorfosi non portato fino in fondo.

Ma torniamo alle suggestioni del romanzo di Čapek raccolte da Zancanaro e da Okroglic. In qualità di illustratore d'eccezione Tono Zancanaro, assume una libertà interpretativa maggiore ed estranea alla missione restitutiva del *graphic novel* (quantunque attesa parzialmente da Okroglic). L'illustrazione sembra fondare la sua peculiarità su un lavoro di sintesi, piuttosto che di analisi; il *graphic novel* non può ripudiare i propri compiti di traduzione della narrazione in immagine/testo, ma gli obbiettivi e le funzioni spesso si espandono e si sovrappongono. Il disegno di Zancanaro delle salamandre umanoidi sembra valorizzare l'estrazione mitologica dell'essere anfibio, non senza concessioni ora fiabesche, ora fantascientifiche.

La chiave di lettura di *La guerra delle salamandre* è per Okroglic indubbiamente di taglio espressionista, tra Ensor e Grosz, ma con citazioni underground e aperture punk facilmente percepibili. Il fattore più coinvolgen-

te è infatti il contenuto di critica sociale dell'allegoria apocalittica di Čapek, restituito attraverso il segno violento e il tratteggio acido della penna. La contaminazione dei fattori antropologici con la natura anfibia della salamandra è realizzata nella sottomissione delle salamandre, originariamente libere [Fig. 4], a un tipo di cattività che sembra rompere l'ordine cosmico sotto il sole [Fig. 5] provocando con un atto contro natura la deportazione sistematica di una specie [Fig. 6] (alla maniera questa volta di *Maus* di Spiegelman). I lavori forzati inducono risentimento e rabbia: la ferocia della salamandra corrisponde all'aggressività dello speculatore finanziario entrambi mostrano i denti [Fig. 7]. Ma alle pale e ai picconi subentrano ben presto, nelle "mani" delle salamandre, le armi da fuoco [Fig. 8].

Illustratore tra i maggiori in Italia nella seconda metà del 900, Zancanaro esprime registri diversi nella lettura delle opere del canone (poeti classici, Dante, Rabelais, Maupassant) tra espressionismo richiamato dall'istanza realistica e il surrealismo connesso a matrici tematiche ora erotiche ora fantastiche. Le salamandre sembrano in Zancanaro tradurre la loro natura anfibia in una sorta di ermafroditismo lunare in cui può rivivere il mito dell'androgino [Fig. 9]. La testa rotonda delle salamandre manifesta uno sguardo alieno ma innocente; i grandi occhi sbucano sotto una pelle squamosa che sembra cucita addosso a un essere semidivino come una muta; nella coda pinnata si rievoca l'esistenza immaginaria delle sirene [Fig. 10]. Un ultimo esempio, nel contesto di esperimenti di fecondazione ibrida condotti da personaggi con nomi di drammaturghi contemporanei di Čapek, quali Kistemaeckers e Bontempelli, Zancanaro ricrea una scena fortemente primitiva sebbene dotata di un accentuato simbolismo, in cui un personaggio femminile dai tratti micenei è circondato da salamandre dagli istinti inequivocabili. Entrambe le misure, quella fantascientifica quella fiabesca sono coesistenti in Čapek; Zancanaro sembra privilegiare la seconda per il suo arcaismo entrando nelle pieghe archetipiche del romanzo.

Attenta invece al retroterra politico della narrazione e alla suo perdurante carattere di dolorosa parabola, una trasposizione visiva attualizzante si contrapporrà in Okroglic a quella idealizzante di Zancanaro di mezzo secolo prima. Indipendentemente dal valore obbiettivo da attribuire alle due esperienze, esse confermano sia la legittimità della presenza sicura di Čapek nell'idiocanone dell'immaginario sociale della letteratura del Nove-

cento, sia i vantaggi di un metodo d'indagine calibrato sulle correlazioni immagini-testo quale testimonianza preziosa della ricezione di un testo. Ma sull'attualità della *Guerra delle salamandre* e delle sue metafore generative, sottolineata da punto di vista e stile di Okroglic, occorre soffermarsi ulteriormente ricordando come l'antropologo Roger Bartra abbia attirato l'attenzione sull'*axolotl*, anfibio della Valle del Mexico, larva di una salamandra che non conoscerà mai la sua metamorfosi finale (2005: 14)⁷. Si tratta di una similitudine efficace per comprendere l'incompiutezza dell'identità del Messico nel costruire i propri modelli culturali. Richiamando le somiglianze tra l'uomo, la lucertola e la salamandra, in un *cuento fantástico* del 1956 Cortázar elaborava l'affinità tra l'uomo, l'*axolotl* per il comune senso di spaesamento delle sue specie (Cortázar, [1956] 2013: 3-9). La salamandra risultava essere incompresa e disadattata, trasmettendo la leggenda di una certa predilezione per il fuoco incompatibile con la sua natura acquatica; l'*axolotl* vive invece la rinuncia a divenire se stesso; si tratta del rifiuto di una specie vinta analoga all'attitudine localistica e autoesotica delle minoranze e all'autoreferenzialità delle culture subalterne. Per Čapek il disagio della contrapposizione riguardava piuttosto l'umanità intera e l'evidente la palese specularità tra l'uomo e la salamandra era un fatto unilaterale che manifestava esclusivamente il dolo autodistruttivo della specie umana lanciata inavvertitamente verso un progetto di globalizzazione totalitaria. Messa a confronto con l'inerzia e la depressione delle culture minoritarie e dei loro scrittori, la rivolta delle salamandre di Čapek si presentava come un'eventualità quasi confortante nel suo orrore, come un'opportunità perturbante ancora da raccogliere.

Fonti

- Čapek, Karel & Tono Zancanaro 1961: *La guerra delle salamandre*, illustrazioni di Tono Zancanaro, Roma: Editori Riuniti.
Čapek, Karel & Laurent Okroglic 2009: *La guerre des salamandres*, illustrazioni di Laurent Okroglic, La Bibliothèque Fantastique, <<http://www.labibliothequefantastique.net/>>.

Bibliografia

- Bartra, Roger 2005: *La jaula de la melancolía: identidad y metamorfosis del mexicano*, Ciudad de México: Random House - Mondadori.

7. Ringrazio Giulia Anzanel per questa segnalazione.

- Čapek, Karel 1948: *O fantasmii aneb K jednomu čtenáři*, Praha: Rudolf Jilovský.
- Čapek, Josef & Saeco Oikawa 2003: *Čapek's Bookshelf: The Book Design of Josef Čapek*, Tokyo: PIE Books.
- Cortázar, Julio (1956) 2013: *Axolotl in Final del juego*, Torino: Einaudi.
- Giardino, Vittorio 1997: *Jonas Fink: L'infanzia*, Milano: Rizzoli Lizard [trad. ingl.: *A Jew in Communist Prague: Loss of Innocence v. 1*, New York: NBM Publishing, 2003].
- Gravett, Paul 2011: *1001 Comics You Must Read Before You Die: The Ultimate Guide to Comic Books, Graphic Novels and Manga*, New York: Universe.
- Gravett, Paul 2013: *1001 Comics: Going Global*, <http://www.paulgravett.com/articles/article/1001_comics1>. Ultimo accesso 30.08.2016.
- Gravett, Paul & Matteo Stefanelli (a cura di) 2013: *1001 fumetti da leggere prima di morire*, Bazzano: Atlante.
- Leoncini, Francesco 2016: "Ripensare l'umanesimo ceco nella crisi dell'Europa", *Slavia*, n. 3, pp. 60-72.
- Renna, Catia 2003: "V. Nikol'skij, Nad stranicami antiutopij K. Capeka i M. Bulgakova (Poetika skrytych motivov)", *eSamizdat*, I, pp. 227-232.
- Scarsella, Alessandro 2013: "Nota sugli orientamenti idiocanonici in «Sur»: la ricezione della poesia italiana contemporanea, I cantieri dell'italianistica. Ricerca, didattica e organizzazione agli inizi del XXI secolo", in *Atti del XVII congresso dell'ADI - Associazione degli Italianisti* (Roma Sapienza, 18-21 settembre 2013), Roma: Adi Editore, pp. 1-4.
- Scarsella, Alessandro 2016: "Note su fumetto e imitazione storica. Parodia, allegoria, memoria", in Spagnoli, Nicola, Claudio Gallo & Giuseppe Bonomi (a cura di), *Il fumetto fonte e interprete della storia*, Rovereto: Accademia degli Agiati, pp. 70-78.

Tabella 1

Usa	346	Danimarca	4
Giappone	149	India	4
Francia	115	Norvegia	3
Gran Bretagna	107	Polonia	3
Italia	58	Nuova Zelanda	2
Belgio	47	Iran	2
Canada	24	Africa	2
Spagna	19	Malesia	1
Germania	15	Algeria	1
Argentina	12	Grecia	1
Coree	12	Indonesia	1

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA

Olanda	8	Filippine	1
Svezia	8	Repubblica Ceca	1
Mexico	7	Cuba	1
Brasile	6	Cile	1
Finlandia	6	Portogallo	1
Svizzera	5	Israele	1
Cina	5	Egitto	1
Ex Jugoslavia	5	Russia	1
Australia	4		

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 1.



Fig. 2.

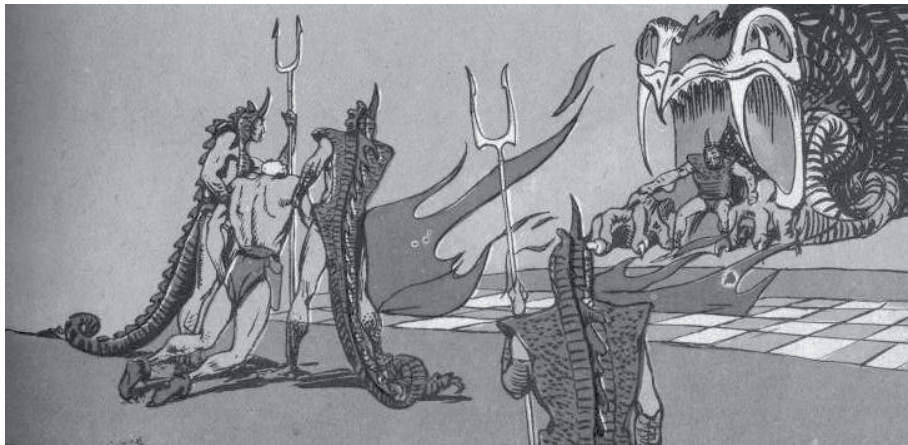


Fig. 3.

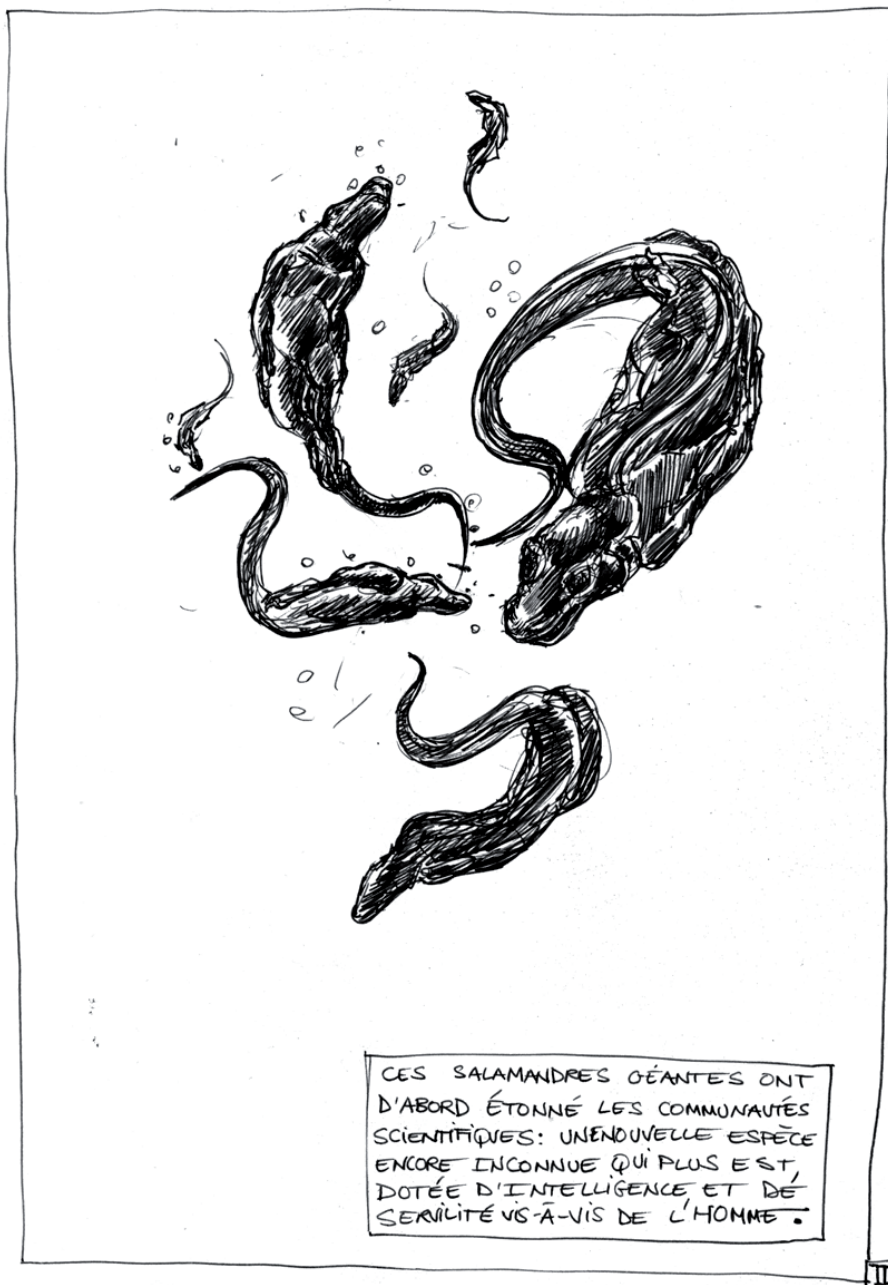


Fig. 4.

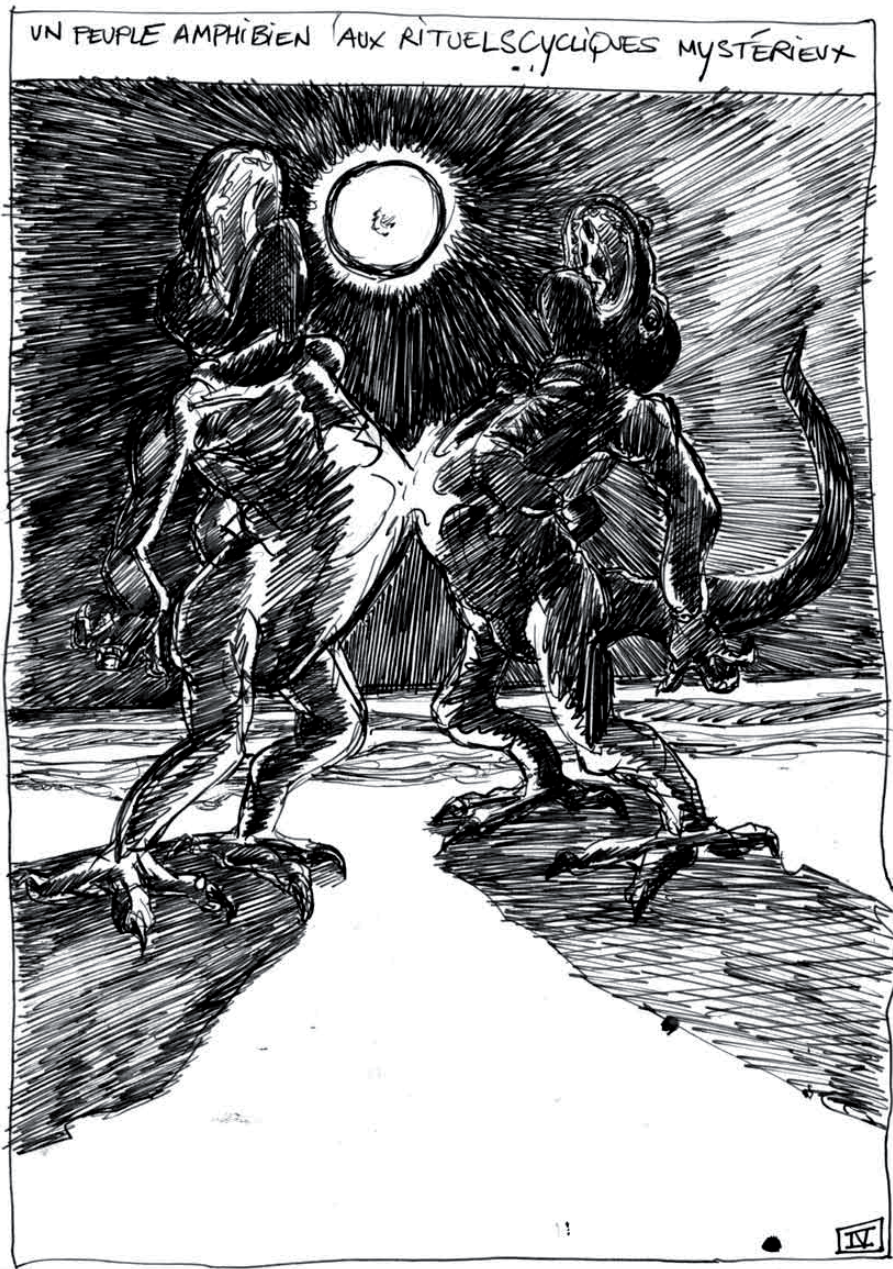


Fig. 5.

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 6.



Fig. 7.

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 8.

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 9.



Fig. 10.

Il fumetto nella memoria / la memoria nel fumetto

MARTIN BOSZORÁD – JURAJ MALÍČEK

Abstract

Nel presente lavoro due autori con differenti esperienze generazionali (uno appartiene ai così detti bambini di Husák¹, l'altro "è venuto alla luce" solo alcuni anni dopo la rivoluzione di velluto) si dedicano, sulla piattaforma di un dialogo "intergenerazionale", alla questione della correlazione tra il fumetto come medium popculturale e la memoria. Partendo dalla cornice metodologica dell'estetica della ricezione della scuola di Nitra (František Miko, Anton Popovič, Lubomír Plesník), del pragmatismo (John Dewey) e del neopragmatismo (Richard Rorty, Richard Shusterman), gli autori identificano quale opposizione binaria chiave il "come è successo" vs il "come ci ricordiamo" e il suo rapporto con "come è mediato/ (rap)presentato". Materiale concreto della riflessione sono quindi due titoli chiave – *Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou* [*Il Muro: come sono cresciuto dietro la cortina di ferro*] (2007) e *Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století* [*Siamo ancora in guerra. Storie del 20 secolo*] (2011).

Parole chiave

cultura popolare/popcultura, fumetto, memoria, (rap)presentazione, oggettivo vs soggettivo, ricordo, esperienze individuale vs esperienza generazionale

Se un giorno tutti i Sisifo delle teorie e scienze umanistico-sociali, con forse l'eccezione di coloro che lavorano alla ricostruzione dei corpus storici di discipline oggettive, decidessero di protendere verso la semplicità diretta di risposte umili, ma geniali contenute nel sapere mitologico sincretico, forse potremmo smantellare quelle modalità di autorealizzazione personale con la semplice constatazione "fatto" – rispetto al contenuto della loro conoscenza. Fatto, come risolto, concluso, questo lo abbiamo risolto, ah, le risposte sono qui, noi ora ci dedichiamo a qualcosa di pragmaticamente e primariamente più utile.

1. NdR. Con questa espressione si fa riferimento a coloro i quali sono nati tra il 1972 e il 1982. Il nome viene dal nome del Presidente della Cecoslovacchia Gustav Husák, uno dei maggiori fautori della politica demografica statale.

L'allevamento, ad esempio. Perché? Semplicemente perché con le discipline socio-scientifiche e la loro metodologia, la relativamente ristretta cognizione di idee, per quanto corra verso l'interdisciplinarietà, che alla fine altro non è che un nuovo sincretismo, già dalla sua sostanza non può essere così pulita in modo complesso, diretto e nel senso più alto della piena conoscenza concreta come lo è la cognizione mitopoietica della verità mitologica.

Così è stato: elemento primo è Caos, fonte di ogni cosa, da cui si erge inizialmente l'oscurità eterna (Erebo) e la notte oscura (Nyx). Sinonimi? No, se lo fossero non si negherebbero a vicenda al primo incontro, non ne nascerebbe la luce eterna (Etere) e il giorno luminoso (Emera). Dopo di loro, dopo la luce e l'oscurità, il giorno e la notte, è nata la terra, madre di tutto (Gaia), il sotterraneo (Tartaro) ed Eros, l'amore, il principio movente. Da Gaia nasce Urano, o da solo, il dio Cielo come immagine di una qualche Terra trascendente o qualcosa che intravediamo, se solleviamo lo sguardo e guardiamo in alto, sopra la Terra. Per questo Urano è quella qualità che si impone a discapito della Terra, a causa del quale il patriarcato soppianta il matriarcato, e per questo Uranio cattura la sua stessa madre e la sposa. Dalla loro unione, dall'unione del Cielo e della Terra, sono nati dodici Titani. Sei creature originali maschi e sei creature originali femmine; a noi ne interessano solo due di loro, il più giovane dei Titani, Crono, il tempo, l'ordine, la casualità, la sistematicità, il contrario di Caos, ingrato figlio di Urano, che prima castra e priva del potere il padre per poter poi ripeter i suoi errori e lasciarsi deporre dal proprio figlio, Zeus, e soprattutto la sorella più grande di Crono, Mnemosine – la memoria, dea della memoria. In modo uguale a suo fratello minore Crono, il tempo, anche lei è nata dall'elemento terreno di Gaia, la Terra e da quello celeste (ultraterreno) di Urano, il Cielo. Non sappiamo molto di lei, della memoria, ma nella storia ricopre un ruolo importante. Proprio Mnemosine, la memoria, partorisce a Zeus le Muse, fatto avvenuto all'interno di una richiesta sociale divina. Al matrimonio di Mnemosine e Zeus, questi chiede direttamente agli ospiti, gli altri dei dell'Olimpo, cosa mancasse loro. Loro risposero i panegirici, ovvero qualcuno che cantasse e celebrasse gli dei dell'Olimpo. Zeus allora si distende con Mnemosine sul letto e durante un rapporto d'amore passionale durato nove giorni concepiscono nove Muse. Le nove dee dell'arte. Il governante dell'Olimpo, l'onnipotente Zeus, Dio con tutti i contenuti

metafisici di questo concetto, ingravida la Memoria, sorella maggiore del Tempo e nasce l'Arte.

Qualsiasi altro tentativo di una definizione dell'Arte diviene banale di fronte a questo racconto. Questa storia ha, ovviamente, molte forme, in una la Memoria è una delle Muse e nei *Moralia* di Plutarco le Muse non si chiamano Muse, ma Mneiai quindi memorie, come il plurale di Mne-mosine, della memoria, ma questo rapporto sostanziale, molto stretto e condizionante tra Memoria e Arte lo rispettano tutti.

Questo perché l'arte è condizionata dalla memoria e questa ovvia banalità rimane un assioma a prescindere dalla riflessione ampia o ristretta che qui tentiamo. Si tratta di un sofismo evidente, di un gioco concettuale guidato, rispettivamente, un gioco di parole che non distingue tra la natura metafisica e quella sostanziale dell'arte. Allo stesso tempo la memoria in queste riflessioni naïf è un concetto libero, espanso.

Poco importa, al contrario, la nostra ambizione² è valutare il fumetto come un genere artistico autonomo, quindi come un sistema segnico autonomo, uno dei sistemi segnici dell'arte/delle arti (gli altri sono l'arte pittorica, la musica, la letteratura, il teatro e il cinema), che per la sua stessa essenza grammaticale risulta essere il medium ideale della memoria, ma esso stesso può a sua volta essere una forma reale, una versione, una variante di quello che le scienze umane nella senso più vasto del termine, ma anche gli studi nel senso più ristretto che tematizzano la mediated memory e la oral history, indicano sotto la formula di "arte della memoria" (cfr. Lachmannová, *Memoria fantastika*, 2002; Yatesová, *Umění paměti*, 2015; Assmannová: *Paměť jako ars a vis*, 2013; ecc.).

Il fumetto come sistema segnico ci appare semplicemente quale strumento ideale della memoria, più precisamente – se rispettiamo la sua naturalità processuale – il fumetto come sistema segnico ci appare come lo strumento ideale dell'atto di ricordare, del ricordo, del ritorno di un qualcosa del passato, dell'attualizzazione, non ne senso di "miglioramento" ma

2. Come avviso, e questo spazio è forse adatto, il nostro lavoro si colloca sulla piattaforma dell'approccio interdisciplinare, che in modo programmatico e manifesto si muove nell'area del ricettore ("l'autore è morto, evviva l'auteur"), pertanto "campo originario" di questa approccio non è la filosofia né la scienza letteraria, né i comics studies, ma l'estetica come disciplina scientifica sincretica programmata che tematizza l'aisthesis (percezione).

nel senso di rap-presentazione, rinnovo. Partiamo dall'analogia volgarmente lineare tra la vignetta e la pausa (il solco) quale unità qualificante del sistema segnico del fumetto e del ricordo - unità del sistema segnico della memoria.

Andiamo con ordine. Tentare di definire nuovamente il fumetto non ha molto senso, per via della ridondanza, delle possibilità di definizioni, della sua problematicità e difficoltà e in generale soprattutto perché la nostra coscienza evidenzia quel concetto, parola, termine – il fumetto – in maniera molto chiara e netta. La definizione può aiutare – immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza...³–, ma non crea il senso di quel concetto, al contrario, si sforza solamente di descrivere nel modo più preciso possibile quello che sappiamo con sicurezza – cosa sia un fumetto⁴. La modalità dell'esistenza dell'arte, lo strumento per narrare storie, la forma, le cui regole della semiosi rispondono alle regole delle semiosi delle altre arti⁵ ed è possibile riempirla con qualsiasi contenuto. Immagini, nuvolette, vignette che esistono in rapporti dipendenti reciproci, per cui vale che se qualcosa davvero definisce il fumetto, è la pausa, la sutura, a livello della micro-composizione, la variazione a fumetti dell'ellissi, usata come parte integrante della struttura formale, non quindi una rigida ellissi letteraria – una costruzione sintattica espressiva –, seppure anche nel fumetto esista come elemento macro-compositivo, ma semplicemente una ellissi, un'elisione di quello che è intuibile. Il fumetto è un insieme creato da vignette

3. La definizione, cui facciamo riferimento. ripresa nella sua interezza è "Fumetto, s.m.; Immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore" (McCloud, 1996: 13-NdR. citato dalla traduzione italiana).

4. Tra parentesi, intendiamo il fumetto – in modo non dissimile da quello degli autori della monografia *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums* (2009) come un medium popolare, come parte integrante della cultura popolare, una delle sue espressioni, una delle sue forme: il fumetto come indice, icona e simbolo della cultura popolare.

5. Da questo punto di vista è estremamente interessante e soprattutto fonte di ispirazione seguite quanto afferma Scott McCloud sui sistemi segnici dell'arte nel suo libro *Capire il fumetto. L'arte invisibile* (1996) proprio quando tenta di definire nel modo più grandioso e più preciso possibile il fumetto. Formulato diversamente, quello che McCloud afferma sul fumetto è propriamente detto anche delle arti in quanto tali, più precisamente dell'arte in quanto tale.

con un contenuto proprio, posto esplicitamente davanti agli occhi, del tutto accessibile ai sensi, che però è solo un frammento tra la materia delle pause, che non presentano esplicitamente alla vista alcuna informazione complessa, ma creano lo spazio che la nostra coscienza riempie con il contenuto. Questo avviene automaticamente, perché non è necessario insegnare la ricezione del fumetto, più precisamente, non è forse neanche possibile, e ciò nonostante il fumetto è compreso spontaneamente da qualunque coscienza (quindi qualunque ricevente), che è in grado di creare un senso compiuto da una informazione incompleta, con cui di fatto abbiamo descritto laicamente come funziona la coscienza stessa.

Quindi? Beh, il fumetto in questa costruzione concettuale non è un problema tale da richiedere una ampia riflessione. A differenza invece della memoria. Anche questa parola, ovviamente, la comprendiamo in modo pieno, essenziale, fondamentale, anche se verbalizzarla, descriverla, nominarla, estrarla tanto semplice non è. Perché? Perché noi *siamo* memoria, esistiamo come memoria, l'Io cosciente e la coscienza in generale in quanto tale è memoria. Sono colui che ricorda di essere coscienza senza memoria, coscienza contestuale nella memoria non ancorata e da essa ciò che cresce non è la coscienza, o meglio, se è coscienza, non lo è del tutto. La coscienza piena, quindi l'identità, è coscienza della memoria. La memoria condiziona la capacità di autoriflessione e autocoscienza, e questo anche nel caso psicosomatico, all'interno del quale distinguiamo tra memoria a breve e a lungo termine. Essere coscienti di se stessi significa ricordarsi di se stessi, esattamente come essere coscienti significa ricordarsi. Che cosa è memoria? Cosa ci ricordiamo, qual è il contenuto della memoria? Il nostro archivio personale, la biblioteca, il registro, lo spazio vitale dell'anima, l'ambiente della coscienza, in cui confrontiamo il "qui e ora" con "il là e l'allora". Ci ricordiamo di avvenimenti e fenomeni, esperienze ed ecc., qualsiasi cosa nel momento in cui si ritrova nella memoria diventa ricordo. La memoria crea quindi i ricordi, ulteriore constatazione banale, eppure la memoria non è solo un insieme di ricordi, ma anche la coscienza dei contesti tra di loro, la coscienza di ciò che non ci ricordiamo precisamente – non ha l'apparenza del ricordo – non è neanche un'immagine, né un suono, né un profumo, né un contatto, non è neanche una sensazione, ma si trova tra i ricordi – la coscienza del contesto e della continuità. Qualcosa cui la

nostra coscienza non ha un accesso diretto come per il ricordo, qualcosa di cui semplicemente non ci ricordiamo, ma evidentemente deve avvenire perché altrimenti i ricordi ordinati in una qualche forma – nella forma della coscienza – non avrebbero senso.

Se ritorniamo ora all'arte della memoria come *téchne* speciale, come la intende Lachmann⁶, ci accorgiamo che il fumetto può essere una metafora dello spazio della memoria, in modo simile al tempio, il labirinto, la casa o il giardino, e così in modo del tutto naturale può diventare strumento dell'arte del ricordare⁷, per quanto l'analogia con la memoria in quanto tale sostanzialmente funzioni in modo più determinante.

La memoria è il fumetto, le vignette i ricordi, le pause rappresentano quello che pur non essendo è qualcosa di identificato molto chiaramente tra di essi. Per questo è del tutto naturale che nel momento in cui nel nostro gioco interpretativo uniamo dei fumetti concreti come opere di autori, in cui è contenuta una narrazione qualsiasi del mondo, o più precisamente, una qualche narrazione del mondo, la leggiamo sempre come autentica narrazione del soggetto – come processo del ricordarsi di qualcosa, come ricordo, che è proprio quella strategia autoriale che ci permette, attraverso la ricezione del fumetto, di condividere qualcosa di personale, e per questo ricordi molti intimi. Il risultato è una forza espressiva immensa. Ci verrebbe da scrivere universale, ma aspirare all'assoluto può essere pericoloso, per questo ci accontentiamo della constatazione che il fumetto è un *medium* ideale per il ricordare(rsi) proprio perché ogni uno di noi è il suo fumetto.

6. "L'arte della memoria è diventata una *téchne* speciale, particolare, una tradizione fondante una disciplina che non è solo un ausilio pragmatico per il ricordo individuale, ma crea anche una forza peculiare e la capacità di depositarsi nella memoria" (Lachmannová, 2002:17). [NdR, le traduzioni delle citazioni di Lachmannová sono fatte dalla versione ceca].

7. "Queste regole determinano i rapporti semantici tra ciò che deve essere ricordato (significato) e l'immagine (significante), indicano le modalità della loro significanza ed efficacia e guidano anche la scelta dello spazio stesso della memoria, che può essere un insieme architettonico immaginario con molte aree (casa, chiesa), un giardino o un labirinto. La discussione stessa poi permette il definire con l'aiuto dei termini che la retorica descrittiva ha elaborato, nonostante gli obiettivi della mnemotecnica e della retorica non si accordano sul piano dell'estetica né su quello della persuasione" (Lachmannová, 2002: 16-17).

Come possiamo dividere i due registri in cui non solo il fumetto, ma in pratica qualunque altro genere artistico (soprattutto la letteratura o il cinema) funziona come medium di mediazione della memoria, o meglio che supplisce la memoria? Facendo riferimento, tra il resto, anche all'opposizione binaria iconico-operativa, che costituisce il nucleo del sistema espressivo di František Miko⁸, in questo modo:

“come è avvenuto”	“come lo ricordiamo”
memoria “dell’oggetto”- storia	memoria del soggetto - identità
<i>iconico - “mediare attraverso il mostrare”</i>	<i>operativo - “mostrare attraverso la mediazione”</i>
Oggettivo	Soggettivo
Oggettivizzante	Soggettivizzante
Oggettivizzato	Soggettivizzato
Impersonale	Personale
personaggio/personaggi	(super) eroe/eroi
Fatto	Ricordo
Avvenimento	Sensazione
Data	Tempo
<p><i>Modello</i></p> <p>Jacobson, Sid – Colón, Ernie: <i>9/11. Il rapporto illustrato della Commissione americana sull'11 settembre. Tutto quello che accadde prima, durante e dopo</i> (2006; 2008)</p> <p><i>Forma locale ceco-slovacca</i> ?</p>	<p><i>Modello</i></p> <p>Comix (fumetto underground) in quanto tale Spiegelman, Art: <i>Maus</i> (1991; 1997 e 1998, 2012)</p> <p><i>Forma locale ceco-slovacca</i></p> <p>Jaromír 99: <i>Bomber</i> (2007); Sís, Petr: <i>Mír: Ako som vyrastal za železnou oponou</i> [Il muro: come sono cresciuto dietro la cortina di ferro] (2007); Pašš, Patrik: <i>Tri. Nie štyri, nie päť. Grafický román</i> [Tre. No, quattro, no, cinque. Graphic novel] (2012); Fantová, Jana – Polouček, Jan (eds.): <i>Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. Století</i> [Siamo ancora in guerra. Storie del 20 secolo] (2011) atď.</p>

8. Sulla problematica dell'espressione, delle qualità espressive o sul sistema espressivo consultare ad esempio František Miko: *Estetika výrazu. Teória výrazu a štýl* (1969) o Lubomír Plesník et al.: *Tezaurus estetických výrazových kvalít* (2008).

Astrid Erll nel suo studio “Literárněvědné koncepty paměti” [“Concetti letterario-scientifici della memoria”] scrive di 5 tendenze dell’indagine letterario-scientifica sulla memoria: 1. o dell’ars memoriae come oggetto della storia letteraria, 2 o della “memoria della letteratura I”, 3 sulla “memoria della letteratura II”, 4. o della “memoria nella letteratura e 5 sulla “letteratura e la memoria mediale” (Erllová, 2015:191). Nel contesto del nostro lavoro le ultime due linee sono degne di attenzione – in quanto il nostro interesse è la (rap)presentazione della memoria nel fumetto – e di queste soprattutto quella che riguarda la memoria nella letteratura. Nonostante Erll rifletta sull’unione di letteratura e memoria, non di memoria e cultura popolare o di memoria e fumetto, molto di quanto scrive delle date circostanze vale – e questo naturalmente – anche per l’ambito al di fuori della letteratura. Quando ad esempio introduce il lettore a quali temi “della memoria” costituiscono il nucleo del repertorio osserva:

il ricordo di esperienze storiche traumatiche, come la guerra, l’espulsione o il genocidio, si è mostrato essere un tema centrale degli studi letterari e termine di paragone per domande riguardanti le possibilità e le frontiere della rappresentazione letteraria del passato. In questa circostanza si è spesso studiano, sempre più in prospettiva comparatistica, la raffigurazione della prima e della seconda guerra mondiale, la guerra civile spagnola e soprattutto l’olocausto. (...) Tra gli altri argomenti apparsi la cui attualità brilla nel discorso sociale della memoria e che sono stati indagati dal punto di vista della rappresentazione letteraria fanno parte il ricordo nella letteratura della rivolta, del colonialismo, della schiavitù e della decolonizzazione, il ricordo della diaspora, della ‘verità e riappacificazione’, il tema generazionale e della memoria, la fuga e l’espulsione esattamente come il ricordo dell’11 settembre (Erllová, 2015: 200)

Comunque possano risultare le parole di Erll, ovvie o persino banali (non è forse del tutto comprensibile che proprio a ciò che è percepito come traumatico, ovvero ciò che è punto nevralgico sull’asse astratto della memoria nel contesto soggettivo oppure della storia nel contesto oggettivo, quindi a ciò che “fa male”⁹ venga più spesso dedicata l’attenzione?), igno-

9. Il termine latino di trauma rimanda al fermento, alla ferita, all’infortunio, il termine specifico nevralgia al dolore e l’aggettivo nevralgico significa doloroso o sensibile.

rare questo fatto non è consigliabile¹⁰. E particolarmente tutti i fumetti che in questo lavoro abbiamo deciso di ricordare o di cui proponiamo una parziale riflessione interpretativa ne sono una prova: *Maus* di Art Spiegelman affronta l'orrore della Seconda guerra mondiale, il nazismo e l'Olocausto, quindi uno dei maggiori traumi del XX secolo, mentre *The 9/11 Report: A Graphic Adaptation* di Sid Jacobson e Ernie Colón si concentra sull'attacco terroristico alla "torre gemelle" come uno dei maggiori, finora, traumi del XXI secolo che a suo modo ha segnato la situazione geopolitica globale "postmillenaria". *Múr* di Petra Sís e le storie a fumetti del libro *Jestě jsme ve válce*, a cura di Jana Fantová e Jan Polouček affrontano – detto brevemente – i traumi legati al contatto/conflitto del singolo con il totalitarismo, nonostante la loro dimensione specifica sia quella centro-europea, per l'impostazione di questo lavoro, del contesto locale/domestico.

Nelle strutture della memoria collettiva degli abitanti centro-europei, anche/soprattutto di cechi e slovacchi, non vi è forse sottodominante più incisiva, e per comprensibili ragioni, quale il relativamente corposo segmento legato a una parte importante della seconda metà del XX secolo, ovvero il totalitarismo, l'organizzazione socio-politica comunista della Cecoslovacchia. Gli esempi che confermano l'importanza di questo segmento specifico della memoria collettiva sono numerosi a tutti i livelli della produzione artistica e della popcultura. Il libro *Múr* (in relazione alla forma dell'opera si palesano alcune definizioni – artefatto artistico-letterario, iconotesto¹¹, fumetto – che alterneremo nel testo senza una riflessione ridon-

10. La (rap)presentazione o la riflessione dei "grandi temi" (il bene vs il male, l'amicizia, l'eroismo, la vittima ecc.) proprio nell'unione con i "grandi avvenimenti" (le guerre mondiali, i regimi totalitari, l'11 settembre, ecc.) è quella più suggestiva in assoluto. Si osservi che si potrebbero trovare molti esempi a sostegno di ciò nella cultura popolare. Se ci limitiamo alla sfera del cinema mainstream, si offre quale esempio significativo il blockbuster di James Cameron *Titanic* (1997). Lo slogan della locandina dice molte cose in questo senso: "la più grande storia d'amore sullo sfondo della catastrofe del secolo più famosa". Se la storia d'amore tra i due "non equi" Rose e Jack fosse avvenuta in qualunque altro luogo, come storia d'amore avrebbe funzionato lo stesso, ma non sarebbe stata altrettanto d'effetto. Proprio la sua localizzazione spazio-temporale (sulla nave al centro dell'Atlantico nel 1912) gli fornisce quella "grandezza".

11. Hana Zelenáková nel suo studio "Politická alúzia ako jadro tematickej výstavby diela (Múr. Autentická výpoveď Petra Sís a o neslobode)" ["L'allusione politica come nucleo

dante dei loro contesti significativi e di riferimento), in questo sentito non esiste dunque in un qualche *vacuum*, non è in nessun modo una singolarità senza precedenti, eppure sotto molti aspetti si caratterizza come un'opera estremamente interessante che media una delle maggiori componenti della memoria collettiva ceca e slovacca, ma anche europea e transnazionale.

Nonostante dal punto di vista della famosa tesi di Barthes sulla morte dell'autore le prossime righe potrebbero sembrare poco rilevanti, il contesto in cui "l'istanza" dell'autore si proietta nell'opera è effettivamente determinante per l'esistenza e la ricezione del libro *Múr*. Petr Sís – artista, scrittore e regista ceco che dagli anni '80 vive negli USA – durante un colloquio per la rivista sullo studio dei regimi totalitari *Paměť a dějiny* spiega i motivi che hanno portato alla nascita di *Múr* (e il perché di quella forma) dicendo:

ho cercato di spiegare ai miei figli la vita e l'infanzia in Cecoslovacchia. Le esperienze erano assurde e inspiegabili, per questo ho iniziato a disegnarle. Prima in modo aneddótico e umoristico, poi cronologico, fino a che d'un tratto è iniziato ad apparire un libro più serio di quello che immaginavo. E poi è cambiato di nuovo, si evolveva fino a diventare quello che è oggi. (...) Il libro è nato spontaneamente, da un punto di vista soggettivo, per motivi personali. (...) Una volta mio figlio, a dieci anni, è rientrato da scuola e mi ha chiesto se ero uno di quelli buoni o di quelli cattivi tra quelli arrivati in America, ho deciso che dovevo spiegare ai miei figli da dove venissi. Ho cercato di raccontare l'assurdità del regime in cui ero cresciuto. È un lavoro faticoso come avvicinare i bambini a un periodo così lontano che non li interessa per niente (Sís, Blažek, 2008: 96-97).

Nella citazione sopra riportata, Sís nomina due dei aspetti globali, forse quelli più cruciali della sua opera, ovvero 1. la (auto)biograficità e 2. la didatticità. Elemento importante è che questi due aspetti si proiettano l'uno nell'altro come modalità di narrazione con cui l'iconotesto *Múr* è concepito. Nel caso di entrambi gli aspetti – e questo forse è ancora più importante – è possibile però parlare di una specie di natura di *sineddoche*. Sulla piattaforma della narrazione generale, Sís, in qualità di autore soggetto, si rivolge ai propri figli per raccontare loro la sua vita, eppure

della costruzione dell'opera. (*Múr*. La testimonianza autentica di Petr Sís sulla non libertà)"] che ruota sul contesto intertestuale chiama il libro *Múr* un *iconotesto*. Per un approfondimento, cfr. Zelenáková, 2014: 129-137.

nel risultato conclusivo si rivolge a un gruppo di riceventi più vasto – a giovani e vecchi –, raccontando una storia che mostra considerevoli punti di contatto con altre storie non dissimili. Il prologo del libro, anticipando quello che segue, termina con le parole: “è una lunga storia. Dovrei parlarvi di un ragazzo” (Sís 2007). In questo senso il sottotitolo del libro, *Ako som vyrastal za železnou oponou* [Come sono cresciuto dietro la cortina di ferro] è indicativo. Certo, il contenuto taciuto, quel “io”, si relaziona in primo luogo con Sís stesso, ma in secondo luogo è possibile vederlo come un rimando ad un soggetto collettivo. Nell’iconotesto *Múr* si incontra il personale/individuale con il sovrapersonale, con l’esperienza generazionale. Detto diversamente, ciò che Sís racconta è in primo grado la storia di quel “ragazzo”, ma in secondo grado è in larga misura la storia di una intera generazione, non solo di un ragazzo o di una ragazza¹².

L’unione di personale e sovrapersonale nel fumetto presenta un ulteriore elemento d’interesse, il legame tra il personale, soggettivo e intimo (la storia di quell’“io”) con il sovrapersonale e l’oggettivo (la storia). Accade soprattutto attraverso quelle parti del libro che riportano la frase “dal mio diario”. Ad esempio, in una pagina si trovano uno accanto all’altro i seguenti appunti: “2 marzo 1978 Remek è andato nello spazio. Il primo cosmonauta cecoslovacco. (...) Mi sono lasciato con Eva” (Sís, 2007). Un appunto nel diario ha carattere fattografico, esatto (è datato), il secondo – per quanto possa sorprendere il confronto degli avvenimenti – si lega piuttosto al sentimento, funziona come la cattura di un qualcosa simile a un ricordo.

Come già osservato, da un certo punto di vista si può legittimamente considerare *Múr* di Petr Sís come un titolo mirato principalmente a bambini e ragazzi. Non può sorprendere quindi che nel contenuto e nella forma del fumetto (attraverso una parsimonia delle parti testuali e dei campi, il totale minimalismo, la prevalenza del codice visuale su quello verbale, la stilizzazione del disegno, l’utilizzo di una semiotica dei colori elemen-

12. Il ricevente incontra qualcosa di simile nel fumetto di Patrik Pašš *Tri. Nie štyri, nie päť* [*Tre. No quattro, no cinque*]. Questo ha una dimensione autobiografica, auto-terapeutica, allo stesso tempo è però un racconto generazionale dei così detti bambini di Husák, dunque la premessa ricettiva chiave è la lettura partecipata, ovvero la condivisione di un sentimento.

tare, ecc.) domini quello che Ján Kopa ha definito come aspetto infantile, ovvero in poche parole, l'osservazione del ricevente bambino nel processo della creazione, l'adeguamento alla concezione dell'opera alla visione del mondo infantile¹³. Nell'introduzione al colloquio sopra citato con Petr Sís leggiamo: "a livello formale, i libri dell'artista Petr Sís appartengono ai libri per l'infanzia. Pur comprandoli realmente per i propri figli, i genitori finiscono per leggerli loro stessi con piacere" (Blažek, 2008:96). Accettare quanto detto come fatto ontologico non è del tutto inappropriato, soprattutto se consideriamo il messaggio relativamente esplicito dell'iconotesto di Sís: „Però alcuni ricordi è necessario custodirli. Come notizia del passato. Come monito per il futuro“ (Sís 2007). Il punto? Nonostante l'autore nell'iconotesto *Múr* vada incontro al suo ricevente programmato, bisogna riconoscere che la serietà del suo messaggio (quello che l'espressione inglese può indicare con "message") non viene in alcun modo a mancare.

Sulla base della nostra esperienza ricettiva con le opere artistiche e della popcultura, la cui caratteristica fondamentale corrisponde all'espressione inglese di mediated memory (memoria mediale) non esitiamo a definirla come segue: i due aspetti che abbiamo indicato come chiave in relazione al fumetto di Sís, quindi la (auto)biograficità e la didatticità, possono essere considerati nel nostro discorso – rimandando al campo di riferimento delle parole di Erlil "letteratura nella memoria" – come obbligatori. Diversamente detto, se l'artefatto segue l'obiettivo della memoria mediale, le regole sono (auto)biograficità e didatticità.

La tesi indicata è confermata anche dal libro a fumetti, a suo modo unico *Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století*. Sulla piattaforma di tredici racconti a fumetti o quasi "studi" a fumetti basati su vicende vere e racconti dei testimoni, quindi basati su ricordi, i tre sceneggiatori e tredici disegnatori cechi e slovacchi hanno tentato di raccontare in vignette, nuvolette e – rispetto a quanto detto più sopra – soprattutto pause qualcosa di fondamentale e di importante, qualcosa che non riguarda solo il nostro passato recente. Perché queste e altre persone hanno tentato? La risposta, che unisce anche le parole di Sís sul dare notizie del passato e offrire una riflessione per il futuro, è stata così formulata:

13. Cfr. Ján Kopál, *Literatúra a detský aspekt* (1970).

il suo [del libro] principale significato e anche il motivo chiave di tutte le storie raccontate consiste nel messaggio morale, soprattutto però nella concreta espressione del modello di coraggio. Gli eroi che il destino, o il catastrofico potere del regime totalitario, ha messo alla prova hanno mostrato in un solo istante di sacrificarsi per difendere l'altro o un gruppo o semplicemente tutto e questo non per ottenere qualcosa per se stessi. Credo che sia necessario ricordare questo comportamento per avvicinare soprattutto la generazione dei giovani le cui esperienze e condizioni di vita oggi sembrano lontane da questi attimi di svolta" (Cichoň; Fantová, Polouček: 2011).

Con il libro a fumetti *Ještě jsme ve válce*, più che per qualsiasi altra opera del periodo, è determinante il fatto che la relazione base "come è successo" vs "come ci ricordiamo" quale punto di partenza della riflessione interpretativa che raccoglie l'esperienza ricettiva non è del tutto sufficiente. In questo caso entra in gioco – e probabilmente davvero molto più che altrove – il "come è mediato/(rap)presentato". Non si tratta, però, solo del fatto che la testimonianza del testimoni (dei narratori¹⁴) non deve essere identica con la narrazione dei librettisti e disegnatori ("narratori di secondo grado")¹⁵. Allo stesso modo, una circostanza importante è che in ogni "saggio" a fumetti partecipa un disegnatore diverso e che ognuno è a livello della forma artistica del tutto singolare. Il bianco-nero rigido (senza le proverbiali cin-

14. Nel rapporto tra ricordare e raccontare Siegfried J. Schmidt, autore delle parole chiave 'memoria' e 'teoria della memoria' nella pubblicazione *Lexikon teorie literatury a kultury* [Lessico della letteratura e della cultura], si esprime in maniera interessante: "il ricordare come attuale creazione di senso è un modo fondamentale della narrazione creativa influente. Sembra che il ricordare e il raccontare seguano gli stessi modelli di creazione coerente delle connessioni. In entrambi i casi si crea una relazione (per quanto fittizia) tra l'avvenimento, come la memoria apparentemente lo riconosce e la modalità con cui il ricordo lo racconta. Lo schema della narrazione di questo ricordo non segue l'interno del 'vero avvenimento', ma l'aspettativa coerente e consistente della comunità o della società cui viene raccontato, nonché anche tramite il medium scelto. La nostra memoria evidentemente appaga il bisogno umano di dare alla vita del singolo e della società un senso, che deve essere raccontato e che vale la pena raccontare. Durante il ricordare ciò che abbiamo vissuto si unisce con la narrazione fino al punto di perdere definitivamente quello che potremmo chiamare 'la fonte concreta del ricordo' oppure 'l'esperienza reale'" (Nünning, Trávníček, Holý, 2006: 579-580) [La traduzione della citazione è fatta dalla versione ceca].

15. Anche Mikuláš Kroupa, direttore dell'associazione Post Bellum, lo sottolinea in modo esplicito nell'epilogo. Cfr. Fantová, Polouček, 2011: 179.

quanta sfumature di grigio, ma con linee marcate), la forma artistica predominante la linearità visuale della novella a fumetti *Česání bílého medvěda* [*Pettinare l'orso bianco*] di Vojtěch Šeda e David Bartoň si trova in contrapposizione ad esempio con la narrazione funzionale, a livello d'immagine poeticamente quasi onirica, "alla Maus" di Václav Šlajch e Mikuláš Kroupy della testimonianza di Luboš Jednorozec o con la stilizzazione infantile del disegno in *Hurvínkovým příhodám* [*Gli eventi di Hurvíněk*], in questo caso dell'autore e disegnatore dallo pseudonimo criptico Vrhsti. Ciò che decisamente vale come osservazione è che sia che si tratti di una poetica artistica visuale in armonia con il contenuto tematico (l'espressività della forma e il tema del massacro) oppure in contrasto (il semplice disegno stilizzato e il tema del confronto con il nazismo), la testimonianza in sé – in modo simile al caso dell'iconotesto di Sís – non perde la sua incisività, semmai è il contrario.

Se nel contesto della ricezione della raccolta *Ještě jsme ve válce*, ma anche in quello della presente riflessione, vi è qualcosa di essenzialmente fondamentale allora questo è l'ispirazione del tutto programmata ed esplicitamente manifestata del titolo riflesso dell'iconica opera di Art Spiegelman *Maus*¹⁶. Perché? Perché proprio il fumetto di Spiegelman è un precedente. Un precedente che rappresenta quello che non è possibile categorizzare come un qualche "costume" alto e basso (il fumetto – la facile lettura visivo-verbale per gli illetterati o quasi), ma soprattutto un precedente che legittima la nostra posizione di ritenere il fumetto un medium ideale della memoria, strumento ideale per l'uscita, o meglio del cogliere la grande e importante testimonianza in una forma che le è fondamentale propria (con le pause, le ellissi, le aposiopesi).

Il presente contributo è parte dei risultati delle indagini dei progetti di ricerca VEGA 11/0461/16 Reinterpretazione dell'immagine della memoria culturale nella riflessione estetica e artistica contemporanea e UGA II/1/2016 Popcultura e memoria culturale.

16. Cfr. ibidem.

Fonti

- Maus I. Příběh očitého svědka. Otcova krvavá pouť dějinami*, sceneggiatura e disegno Art Spiegelman, Praha: Torst, 1997 [trad. it.: *Maus. Racconto di un sopravvissuto. I, Mio padre sanguina storia*, Milano: Rizzoli, 1994].
- Maus II. Příběh očitého svědka. A tady začalo moje trápení*, sceneggiatura e disegno Art Spiegelman, Praha: Torst, 1998 [trad. it.: *Maus. Racconto di un sopravvissuto. II, E qui cominciarono i miei guai*, Milano: Rizzoli, 1994].
- Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou*, sceneggiatura e disegno Petr Sís, Bratislava: Slovart, 2007.
- Bomber*, sceneggiatura e disegno Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2007.
- Zpráva o 11. září. Podle Závěrečné zprávy Národní komise pro teroristické útoky na Spojené státy*, sceneggiatura Sid Jacobson, disegno Ernie Colón, Praha: BB art, 2008 [trad. it.: *9/11. Il rapporto illustrato della Commissione americana sull'11 settembre. Tutto quello che accadde prima, durante e dopo*, Torino: Editori dell'Arca, 2006].
- Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století*, Fantová, Jana & Jan Polouček (eds.), Praha: Post Bellum - Argo - Ústav pro studium totalitních režimů, 2011.
- Tri. Nie štyri, nie päť. Grafický román*, sceneggiatura e disegno Patrik Pašš, Bratislava: Premedia, 2012.

Bibliografia

- Assmannová, Aleida 2013: "Paměť jako ars a vis", *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, a. 61, n. 1, pp. 56-61 [trad. it.: "La memoria come 'art' e come 'vis'", in *Ricordare*, Bologna: il Mulino, 2002].
- Blažek, Petr 2008: "Jak jsem vyrůstal za železnou oponou. Rozhovor s Petrem Sísem", *Paměť a dějiny. Revue pro studium totalitních režimů*, a. 2, n. 1, pp. 96-101.
- Bourdieu, Pierre 2010: *Pravidla umění*, Brno: Host [trad. it.: *Le regole dell'arte. Genesi e struttura del campo letterario*, Milano: Il Saggiatore, 2005].
- Erl, Astrid & Ansgar Nünning (eds.) 2008: *Media and Cultural Memory / Medien und kulturelle Erinnerung*, Berlin-New York: de Gruyter.
- Erllová, Astrid 2015: "Literárněvědné koncepty paměti", in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, pp. 190-206.
- Foret, Martin 2010: "Mezi literárnem a výtvarnem: komiks jako obrazoslovní amalgám", *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, a. 58, n. 5, pp. 581-605.
- Groensteen, Thierry 2005: *Stavba komiksu*, Brno: Host [trad. it.: *Il sistema fumetto*, Genova: ProGlo, 2012].
- Karpinský, Peter 2014: *Poetika komiksu v texte a kontexte*, Prešov: Filozofická Fakulta Prešovskej Univerzity.
- Kerényi, Karl 1996: *Mytologie Řeků I*, Praha: Oikoymenh.
- Kopál, Ján 1970: *Literatúra a detský aspekt*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo.

- Kořínek, Pavel, Martin Foret & Michal Jareš 2015: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*, Praha: Akropolis.
- Lachmannová, Renate 2002: *Memoria fantastika*, Praha: Hermann & Synové.
- McCloud, Scott 2008: *Jak rozumět komiksu*, Praha: BB art [trad. it.: *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino: Pavesio, 1996].
- Miko, František 1969: *Estetika výrazu. Teória výrazu a štýl*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo.
- Nünning, Ansgar, Jiří Trávníček & Jiří Holý (eds.) 2006: *Lexikon teorie literatury a kultury*, Brno: Host.
- Plesník, Lubomír *et al.* 2008: *Tezaurus estetických výrazových kvalit*, Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre.
- Shusterman, Richard 2003: *Estetika pragmatizmu. Krása a umenie života*, Bratislava: Kalligram [trad. ita: *Estetica pragmatista*, Palermo: Aesthetica, 2010].
- Sís, Petr 2007: *Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou [Il muro: come sono cresciuto dietro la cortina di ferro]*.
- Stein, Daniel, Stephan Ditschke & Kroucheva Katerina 2009: "Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium", in *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, ed. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva & Daniel Stein, Bielefeld: Transcript Verlag, pp. 7-27.
- Yatesová, Frances 2015: *Umění paměti*, Praha: Malvern [trad. it.: *L'arte della memoria*, Milano: Einaudi, 2007].
- Zeleňáková, Hana 2014: "Politická alúzia ako jadro tematickej výstavby diela (Múr. Autentická výpoveď Petra Sísa o neslobode)", in *Imitiácia – alúzia – plagiát. Zborník príspevkov z medzinárodnej vedeckej konferencie Literárne akcenty I*, ed. Dušan Teplan, Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, pp. 129-138.

Il fumetto ceco contemporaneo come diagramma storico: modalità della creazione dell'immagine del passato attraverso il medium "dell'arte sequenziale"

PETR A. BÍLEK

Abstract

Un continuo rimando alla tradizione e un incessante attività di "rianimazione" di determinati racconti del passato si dimostrano essere una caratteristica degna di studio della cultura ceca contemporanea. Se le serie televisive, i film documentari e i romanzi ambientati nel passato possono utilizzare gli effetti di rimando al passato "reale" (presentandosi come un "flashback" specchio che informa in modo mimetico sulla storia), il fumetto come medium mostra obbligatoriamente la propria artificialità: è necessario separare il flusso lineare ininterrotto del tempo degli avvenimenti storici in pannelli statici marcati, le immagini del passato svelano di essere disegnate. L'articolo tenta di fornire una mappatura base dei periodi, degli eventi e delle personalità storiche che attirano l'attenzione e poi vengono inseriti nei racconti storici a fumetti. La produzione ceca contemporanea a fumetti che affronta episodi del passato è qui indagata dal punto di vista del rapporto tra la resa finzionale e il rimando al "reale"; parallelamente vengono presi in considerazione anche gli elementi specifici della narrazione a fumetti.

Parole chiave

diagramma storico, fumetto, storia/racconto, memoria, popcultura, fumetto storico

Il diagramma storico è un grafico che raffigura le date dislocandole su di un asse temporale. Si usa solitamente per raffigurare il flusso storico del tempo che trascorre. Nell'architettura civile contemporanea è molto amata la versione che colloca sulla linea del tempo orizzontale tutte le classi sociali o vie principali (e storicamente importanti) e nella forma di piccole linee verticali si trovano poi segnate – in diverse densità – le concrete date che hanno giocato un ruolo chiave nella storia di una data città e della comunità dei suoi abitanti. La pressione sulla simmetria, sulla regolarità dunque dei singoli segmenti - linee, a cui risponde per analogia il regolare ritmo del passo, entra in tensione con l'immagine schematica

della storia, in cui, al contrario, prevale necessariamente l'irregolarità; i segmenti, quando non è successo nulla (e le verticali con le date sono assenti), passano in segmenti dove invece le linee verticali con le date che rimandano alle vicende interrompono il flusso lineare con la massima intensità (frequenza). Il turista che passeggia in quel luogo si muove lungo il confine tra il passato e la contemporaneità. O procede col proprio tempo, lasciando prevalere del tutto la contemporaneità, oppure frammenta il passo e segue l'immagine delle date indicate, con cui lascia la contemporaneità e si immerge nel passato, più precisamente nella sua rappresentazione.

Il diagramma storico metaforicamente inteso può funzionare anche come fecondo strumento d'aiuto in un ordinamento del quadro generale del fumetto ceco contemporaneo che a livello tematico rimanda al passato e cerca di fornire delle immagini comprensibili del passato ceco o mondiale. In questo lavoro dedicheremo la nostra attenzione alla produzione ceca a fumetti degli ultimi dieci anni, all'incirca, in quanto in questo periodo si è registrato un aumento quantitativo della produzione locale di fumetti; ovvero - per la prima volta nella sua storia - la produzione è sufficientemente vasta da poter individuare anche alcune tendenze di sviluppo e non solo registrare consapevolmente una casualità, ovvero il fatto che in determinato tempo sono uscite due o tre opere e queste offrono questa o quella immagine del passato e proprio perché le hanno realizzato quei determinati creatori e non altri. Solo a partire dal 2005 la produzione di fumetti in volumi nelle terre ceche¹ ha iniziato a crescere e al suo interno il fumetto a tematica storica ha iniziato a creare un segmento quantitativamente ragguardevole, cosa che permette di avanzare dall'analisi delle singole occorrenze verso la ricerca di tendenze ed espressioni più universali.

1. Dal punto di vista del purismo terminologico, sarebbe il caso di non utilizzare il termine "fumetti", ma piuttosto l'indicazione più vasta di storia illustrata, in quanto una parte dei "fumetti" anche all'interno della produzione contemporanea non usa il principio della nuvoletta o la strutturazione più complessa delle vignette, l'uso delle nuvolette in alcuni casi è solamente ornamentale e con la funzione di dichiarare l'appartenenza al nuovo medium/stile artistico del fumetto. In questo tipo di produzione, il nucleo della comunicazione è il testo sotto l'immagine, che ha il compito di chiarimento illustrativo, immagine ridotta che mostra nella modalità "showing" quello che viene spiegato in quella del "telling".

La nostra indagine su questa produzione avrà il carattere di una “mappatura” panoramica, ma cercheremo comunque di avanzare anche alcune conclusioni più o meno generali.

L'immagine verbale della storia *versus* l'immagine della storia dei fumetti

La raffigurazione storiografica e letteraria degli avvenimenti storici è parte integrante della cultura transatlantica, o occidentale, da più di due millenni. In questo periodo si è creato e provato svariate modalità con cui verbalizzare e mediare per i lettori o per gli ascoltatori gli eventi situati nel passato. La raffigurazione storiografica e letteraria degli avvenimenti storici in forma verbale è in grado di cogliere, qualora necessario, sia lo sviluppo e il risultato o l'impatto dell'avvenimento, sia i suoi attori. È in grado di creare, al bisogno, anche un'immagine degli spazi e dei luoghi in cui gli avvenimenti si sono svolti e in cui gli attori si sono mossi. Ha la capacità di esprimere le connessioni temporali e bilanciare i fatti che la narrazione verbale non può scandire in modo lineare (e dunque in ogni momento può esprimere sempre solo un avvenimento, sempre un singolo segmento dell'evento) utilizzando la discrepanza funzionale tra il tempo del racconto e il tempo di cui racconta² e questo con l'aiuto di diverse tipologie di analessi e prolessi o diversi modi di esprimere la frequenza e la durata. Dal punto di vista delle loro tipicità, i modi storiografici e letterari della raffigurazione verbale del passato sono differenti, allo stesso tempo però si forniscono reciprocamente elementi utili, approcci e strumenti e così come in alcune realizzazioni si distanziano in modo estremo, entrambi i tipi di discorso verbale possono avvicinarsi notevolmente. La narrazione storiografica deve lavorare con un ordine i cui attori ed elementi sono innanzitutto un determinato repertorio di fatti e tesi che sono percepiti come veritieri, rilevanti e validi in relazione con la rappresentazione di un segmento dello svolgimento storico; lo storico propone un ordine basato su di una organizzazione coerente di ciò che prima del suo tentativo espositivo non era o non appariva come evidente (“order-giving narrative”, vedi Miller, 1995: 68). Nucleo centrale di questo ordine è la concatenazione di

2. La narratologia solitamente si riferisce a questi due piani come tempo del racconto e tempo del discorso.

avvenimenti in una sequenza di causa-effetto, classificati e strutturati così da adeguarsi alla linearità narrative del flusso verbale delle parole, delle frasi e delle unità sintattiche più complesse. La narrazione di finzione della storia (il suo antico dominio è, comprensibilmente, il romanzo storico) è una narrazione che non si indirizza verso lo statuto della veridicità e per questo può vantare il privilegio di una ricerca sperimentale di un ordine (“order-finding narrative”, vedi Miller, 1995: 68)

Anche nella narrazione della storia scritta in forma di racconto verbale si omette comprensibilmente di fornire alcuni dati all’immagine coerente a cui la narrazione aspira (cfr. White, 1978: 7). Proprio la misura della coerenza è – similmente come per l’interpretazione tradizionalmente intesa di qualsiasi opera d’arte – la misura di persuasività, successo, efficacia o influenza. Tale coerenza nella narrazione verbale si può però facilmente raggiungere con il fatto che la verbalizzazione procede in modo sproporzionato: a quello che con maggiore complessità si concede al quadro finale sono dedicati sforzi comunicativi maggiori, più dettagliati e articolati con ramificazioni, oppure avviene il contrario e viene eliminato del tutto e sostituito con ciò che in modo produttivo e propenso genera un’immagine comunicativa coerente. La narrazione verbale, soprattutto, si apre con estrema facilità alle diverse forme discorsive - può richiamarsi alle autorità più varie, può facilmente rimandare ad altre fonti o ad altre narrative storiografiche. Il carattere eterogeneo della narrazione verbale permette di dedicare un’adeguata attenzione funzionale a tutti i componenti del racconto storico – gli avvenimenti, gli attori, gli spazi e le coordinate temporali. Il risultato è un flusso discorsivo scorrevole in cui gli eventi passati sono “naturalmente” fissati e in cui la narrazione apparentemente non determina o non altera alcuno dei fattori fondamentali che hanno costituito l’evento di un dato tempo.

Rispetto alla narrazione verbale, il fumetto è soprattutto un’arte sequenziale. Non è in grado di cogliere il flusso scorrevole, ma “solo” le sequenze dei segmenti, sequenze di immagini statiche di carattere episodico, tra cui si mostrano pause semanticamente fondamentali, montaggi e rapporti che solo a volte esprimono le basi motivazionali dello spostamento da una parte verso un’altra. Se il flusso dell’evento storico e del tempo ci appare come un “film” non redatto, senza montaggio, il fumetto ci propone una sequenza

di immagini “fotografiche” del passato, la cui natura artificiale, contornata e segnica è palpabile e manifesta, al contrario della reale fotografia, convenzionalmente percepita come immagine della verità, come prova.

Di conseguenza, il fumetto offre una forma spezzata del tempo storico, le sue vignette rimandano ai frammenti dello scorrimento degli avvenimenti storici. La sua natura frammentaria combinata con l’eterogeneità del codice verbale e visuale³ porta al fatto che il fumetto non costruisce il suo mondo raffigurato in modo coerente e simbolico, come la narrativa storiografica verbale o quella di finzione storica, ma deve combinare la codificazione simbolica segnica con quella iconica e indessicale. Là dove la narrazione verbale per indicare un personaggio usa il suo nome, lasciando così uno spazio del tutto aperto all’immagine mentale che la data espressione nominale evoca, il fumetto per affrontare alcuni personaggi deve unire le caratteristiche standard, conosciute e abitualmente accettate con cui la figura è registrata nel sapere comune. Qualora raffiguri visualmente un dato personaggio in modo diverso da quello fissato e convenzionale, deve ricorrere all’aiuto del codice verbale e nominare esplicitamente la figura così che il suo aspetto sia delineato per quel possibile mondo.

Lo spazio ridotto offerto delle singole vignette si manifesta allo stesso tempo come riduzione massima. Là dove nell’evento storico tutto dipende potenzialmente da tutto e agisce simultaneamente su diversi ordini spaziali, il fumetto deve proporre evidentemente un taglio di eliminazione. Al contrario del film storico, che è in grado di raffigurare, se dotato di un budget elevato, scene di massa, il fumetto funziona come un dramma su palcoscenico. È marcatamente riduttivo. Poiché il fattore di selezione vi gioca un ruolo così importante, tutto ciò che entra nella narrazione del fumetto è fortemente caratterizzato nel segno dell’iperbole. Così facendo, si avvicina al tradizionale genere artistico pubblicitario della caricatura

Soprattutto, il disegno del fumetto non è in grado di raffigurare in modo “adeguato” gli avvenimenti estesi. Nella vignetta non vi “entrano” e

3. Il fumetto dovrebbe offrire una storia compatta. Per la comprensione e la narrazione degli avvenimenti (narratemes; vedi Coste, 1989: 241) usa la combinazione del codice visivo e verbale; il codice visivo esprime soprattutto la forma dell’evento (descriptemes; *ibidem*), mentre la cornice dello statuto ontologico di tali avvenimenti (ontemes; *ibidem*) è primariamente espresso dal codice verbale.

anche nel caso in cui a uno di questi avvenimenti venga data una superficie spaziale estesa, la natura tecnica della creazione a disegno del fumetto impedisce che tale avvenimento venga disegnato ripetutamente nei suoi avanzamenti d'azione e negli aspetti che cronologicamente cambiano. L'aspetto tecnico del medium del fumetto comporta che la rappresentazione dell'evento storico passato accentui soprattutto gli attori di tale avvenimento e questo a danno dell'azione o degli elementi spazio-temporali dell'ambiente circostante. Nel fumetto è naturale la raffigurazione del singolo o di un piccolo gruppo di attori che hanno ed esprimono una determinata idea proprio in un determinato momento: la soluzione. Con parole semplici, l'evento si manifesta come azioni concrete di attori concreti piuttosto che una qualche evento depersonalizzato in cui il protagonista è il Destino o una Storia impenetrabile che ironicamente si manifesta.

Rispetto al fumetto ceco contemporaneo, da quanto affermato discende una conclusione fondamentale. L'immagine letteraria, ma a volte anche storiografica, del passato nel XX secolo nello spazio ceco, ma spesso anche centro-europeo, è creata soprattutto come un quadro di confusi attori passivi, che appaiono come marionette, che agiscono su stimolo di imperscrutabili forze irrazionali. L'uomo è un oggetto deformato dalle forze storiche, una vittima della storia. Il fumetto non può rimandare a questa tradizione convenzionalmente proposta e mainstream a causa della natura stessa del suo medium. Deve obbligatoriamente raffigurare i personaggi come gli attori principali, come attori agenti che decidono cosa accade e in che modo. Per questo nel fumetto l'uomo non è deformato dalla storia e non è perso nella storia, ma appare come colui che la storia la crea, che decide cosa e come deve avvenire. Questo momento di intuizione, questa capacità di decidere e stabilire un indirizzo all'azione è ciò che il fumetto raffigura meglio e in modo più naturale, piuttosto che un uomo perso nella storia. Mentre la narrazione verbale con la decisione del narratore, e a suo totale piacimento, può evidenziare e spingere su di un qualsiasi elemento chiave della storia, come la sequenza dell'avvenimento, i personaggi, gli spazi e l'ordinamento temporale, nel fumetto, grazie alla sua essenza mediale, domina fondamentale e inevitabilmente il personaggio, il suo parlare o agire è raffigurato meglio che qualunque altro elemento narrativo. Nel fumetto dunque i personaggi diventano agenti attivi, architetti della storia, anche se posti nel ruolo di vittime.

Se parliamo però del ruolo privilegiato del personaggio-attore dell'azione nel fumetto sul passato, è necessario prendere in considerazione, seppur brevemente, il significato degli elementi narrativi del fumetto storico, più precisamente a cosa questi elementi rimandano. Possono rimandare (e in una certa misura rimandano sempre e inevitabilmente) a se stessi, dunque a come sono creati a livello figurativo/testuale. Qualsiasi personaggio del reale mondo del passato, anche quello più conosciuto, guadagna in ogni concreto fumetto una sua autonomia. È ovviamente disegnato, ovvero è una creazione disegnata, una schematizzazione creata da una combinazione di determinate linee di sagome, colori e reciproche proporzioni. Il disegno del personaggio è sempre in qualche modo diverso, è un'alternativa o una variazione che sceglie e "copia" dal personaggio-attore del mondo effettivo solo una piccola parte dei suoi tratti distintivi. Emil Zátapek nel fumetto *Zátapek: ...když nemůžeš, tak přidej!* [*Zátapek:... quando non ce la fai più, dacci dentro!*] (sceneggiatura Jan Novák, disegno Jaromír 99) nelle immagini del suo allenamento o delle corse non suda, ma si presuppone che l'Emil Zátapek del mondo reale durante simili attività sudasse. E sempre questa narrazione a fumetti solleva la figura di Zátapek da qualsiasi connessione con l'ideologia comunista, per quanto Emil Zátapek di contatti ne aveva fino alla sua espulsione dal partito comunista e qualche idea in mente sull'ideologia comunista deve averla pur avuta e cambiata nel trascorrere de tempo.

I personaggi o altri componenti del racconto a fumetti possono anche esprimere stati mentali, sono significanti a cui si assegna un significato. Queste immagini mentali sono parte integrante dell'enciclopedia collettiva, normata anche dalle enciclopedie concrete. Cambiano nel tempo e possono anche funzionare diversamente nelle singole collettività. Come immagine mentale, nella coscienza ceca contemporanea il già menzionato Emil Zátapek avrà una posizione molto più accentuata che non trent'anni fa, perché nella contemporaneità è uno strumento di culto con cui i gruppi influenti stanno creando un capitale simbolico legato allo sport⁴ e

4. Il Comitato olimpico ceco ha dichiarato il 2016 l'anno di Emil Zátapek, sebbene l'anno non abbia alcun anniversario "pieno" della nascita o della morte né delle sue vittorie olimpiche (1948, 1952). L'adesione arbitraria del suo nome al 2016 è espressione degli sforzi di allocare un capitale simbolico alle olimpiadi che si svolgono nel 2016 e allo stesso

soprattutto al flusso di soldi pubblici verso lo sport, mentre nel discorso ufficiale del precedente socialismo statale era una persona problematica e per questo marginalizzata. Wikipedia può essere interpretata quale espressione esplicita delle immagini mentali. Anche qui è però evidente che per ogni collettività la stessa immagine mentale ha contenuto e caratteristiche diversi. Dal confronto tra le caratteristiche introduttive della versione ceca⁵ e quella inglese⁶ della pagina Wikipedia di “Emil Zátopek” appare evidente che nell’enciclopedia collettiva ceca viene maggiormente accentuato il rapporto con la moglie Dana Zátopková, mentre il soprannome straniero (marcatamente ambivalente) di “locomotiva ceca” risulta assente.

Oltre che a se stessi e alle immagini mentali, i componenti del mondo del fumetto possono comprensibilmente rimandare anche ad avvenimenti e attori situati nella sfera del mondo reale (passato). Questa caratteristica è cruciale per i fumetti che creano delle immagini del passato. Se il trauma di Bruce Wayne, che da bambino ha causato, involontariamente e casualmente, la morte dei suoi genitori, si trova solo nel mondo di finzione dei fumetti di Batman, nei film ecc., il fumetto storico usa scheletri narrativi che sono situati al di fuori dell’autonomia del mondo di finzione e che lo precedono.

Tipologie del fumetto ceco storico contemporaneo dal punto di vista della cornice tematica

Possiamo valutare ciò che è raffigurato nel fumetto storico tramite l’estensione dell’inquadramento temporale con l’ottica di ciò che è raffigurato (la focalizzazione su di un qualcosa dell’intera ampia paletta dell’evento storico) e con il modo con cui l’evento storico è inteso, ovvero narrato.

tempo di presentare lo sport finanziato con soldi pubblici come una sfera di eroico servizio e in cui ottenere riconoscimenti e gloria internazionali.

5. “Emil Zátopek (19 settembre 1922, Kopřivnice- 21 novembre 2000, Praga) è stato un atleta cecoslovacco, quattro volte vincitore olimpico nella corsa di resistenza, marito dell’atleta Dana Zátopková”. NdR: traduzione in italiano di quanto riportato dalla pagina Wikipedia in lingua ceca.

6. “Emil Zátopek (Czech pronunciation: [ˈɛmɪl ˈzɑːtɔpɛk]; 19 September 1922 - 22 November 2000) was a Czechoslovak long-distance runner best known for winning three gold medals at the 1952 Summer Olympics in Helsinki. He won gold in the 5,000 metres and 10,000 metres runs, but his final medal came when he decided at the last minute to compete in the first marathon of his life.[1] He was nicknamed the ‘Czech Locomotive’”.

Dal punto di vista della cornice temporale, abbiamo due tipologie contrapposte, da un lato il fumetto con una cornice temporale estesa che raffigura solitamente alcuni secoli, dall'altro i fumetti che a contrario si concentrano su un singolo avvenimento o destino umano. Tra i due poli c'è posto per numerose modifiche e varianti. Ciascuna delle due forme polari scelte ha le proprie regole e metodologie che influenzano il prodotto finale concreto.

Il fumetto con una ampia cornice storica elimina la possibilità di avere protagonisti marcati (eroi). Il susseguirsi di persone quali attori dell'avvenimento richiede di risolvere il modo in cui inserire nella scena e presentare questi personaggi⁷. Se la chiave per rivelare l'identità del personaggio deve essere solo il codice visivo, la forma della sua raffigurazione deve mantenere le modalità convenzionali della sua presentazione visuale o le caratteristiche che lo unisce al personaggio delle enciclopedie culturali abitualmente condivise. Quando, ad esempio, il libro illustrato *Ve jménu Husa: Zrození kalicha* [*Nel nome di Hus: l'origine del calice*] (sceneggiatura Zdeněk Ležák, disegno Michal Kocián, 2015), che inserisce la vicenda di Hus nel contesto più ampio dello scisma d'Oriente e lavora con il susseguirsi di diversi secoli, si è giunti alla presentazione dell'eroe principale, Jan Hus, si è dovuto scegliere se presentarlo visualmente secondo la fisionomia delle trascrizioni verbali tramandate nelle cronache (piccolo, grasso, calvo) o secondo la sua "attualizzazione", affermatasi soprattutto nella pittura e nell'illustrazione convenzionale del XIX e XX secolo, in cui Hus è presentato in modo simile a Gesù Cristo, quindi alto, snello e con i capelli lunghi. L'interpretazione di Kocián è un compromesso tra le due tendenze. Allo stesso modo, dal punto di vista mainstream è logico e naturale che, per quanto riguarda le regole sul collocamento del personaggio sulla scena, lo incontriamo per la prima volta a Kostnice, già vecchio prete e in pri-

7. Anche la narrazione a fumetti è soprattutto narrazione, ovvero richiede e permette una certa interpretazione dell'atto del nominare, quando il personaggio è nominato e inserito nella storia. Mentre il personaggio che rimanda a un essere generalmente conosciuto del mondo reale porta un notevole significativo che grazie al principio del minimo sforzo (anche il Napoleone Bonaparte a fumetti sarà di bassa statura e francese, se non diversamente esplicitato nel testo), per il personaggio che ha uno statuto interamente di finzione è necessario fornire degli aspetti caratterizzanti con la narrazione, qualora ne dovesse avere.

gione (il sapere comune è basato soprattutto sull'immagine di queste sue ultime tappe di vita). A questo punto utilizzando l'analessi arriviamo alla nascita di Hus, occupando due tavole per la prima volta. Se la narrazione iniziasse con la sua nascita si dovrebbe usare in qualche modo il codice verbale con cui comunicare (con molta probabilità e senza possibilità di scelta in modo marcatamente esiguo) al lettore che il bambino disegnato è Jan Hus neonato. La convenzione visuale, che gioca un ruolo chiave nell'atto narrativo del nominare, è inoltre accompagnata dalla convenzione verbale – Jan Hus è chiamato dal suo aiutante (se si tratta di un dialogo tra due personaggi nel passato, la necessità di chiamare il compagno non è richiesta dalla situazione comunicativa) con l'espressione "maestro", che nel lettore modello deve unirsi al titolo "Maestro Jan Hus", l'indicazione enciclopedica convenzionale del personaggio.

Pur permettendo la creazione di una tavola visuale più colorata e dinamica (diversi tipi di abiti, varie tipologie di strumenti e attrezzi), i cambiamenti dei diversi periodi hanno bisogno degli strumenti narrativi, con l'aiuto dei quali poter spiegare i parametri base di quel dato contesto storico (il periodo, la vicenda, il destino dei personaggi). Per questo il fumetto con una cornice temporale ampia è quello più vicino alla tradizionale serie illustrata, in cui l'elemento verbale gioca un ruolo chiave e il codice visivo serve solo come illustrazione secondaria di quanto affermato nel testo. In questi fumetti, la situazione narrativa è solitamente autoriale, oggettivizzata e tendente a una posizione onnisciente. Il codice verbale a volte domina a tal punto, che l'ordine delle pagine riguarda unicamente la narrazione verbale e solo in alcuni passaggi questa arriva ad avere la forma del fumetto (come ad es. nel già citato *Ve jménu Husa*). Dal punto di vista dell'aspetto editoriale i fumetti con un'ampia cornice temporale usano il formato della serializzazione per rivista o quella dei quaderni seriali o ancora del volume autonomo.

I fumetti con un nucleo ridotto, quindi quelli che si concentrano su di un personaggio o un avvenimento chiave, non sono toccati dai dilemmi sopra riportati. Il fumetto in questo caso appare come un medium narrativo più naturale rispetto a cosa raccontare e in che modo. Questa naturalezza è data anche dai motivi all'origine del tipo di fumetto, ovvero da fattori commerciali esterni. La narrazione a fumetti di un avvenimento o

di un persona specifici si basa fortemente sul fattore anniversario: nel 2015 sono apparsi più fumetti su Jan Hus che nell'intero ventennio precedente, questo perché in quell'anno cadeva l'anniversario della sua morte. Nel 2016 ci si aspetta una serie di fumetti su Carlo IV. La sovrapproduzione di fumetti legati agli anniversari ha effetti anche sul futuro – riempie un “buco nel mercato” e i magazzini, negli anni successivi un ipotetico editore a un fumetto su Jan Hus potrebbe preferirne un altro. Distanziandoci da questi fattori commerciali celebrativi, i fumetti con un nucleo ridotto sono delle cartine tornasole socio-culturali e contestuali molto più produttive: segnalano quali personaggi e avvenimenti del vasto repertorio della storia locale e mondiale attirano l'attenzione del lettore e dal punto di vista della ricezione evidenziano cosa e in che modo viene celebrato dagli umori della società di quel momento. Sotto questo aspetto, però, l'ambiente e la produzione cechi sono troppo ridotti per poter avanzare, in base ai dati, delle conclusioni portanti.

Dal punto di vista della scelta dei personaggi e di cosa è raffigurato, si possono dividere i fumetti storici in due campi contrapposti, quello dei fumetti sulla grande storia, ovvero la tradizionale storia politica combinata con la storia delle idee, e quello del fumetto mirato invece alla “piccola” storia, ovvero la storia sociale e della quotidianità. Da un punto di vista quantitativo, nel contesto ceco il primo campo supera di molto il secondo. Ciò dipende anche dalla metodologia storica dominante, che nel contesto ceco preferisce la tradizione della storia politica che si è costituita nel XIX secolo. Entrambi i poli però si avvicinano a una posizione apparentemente contrapposta proprio con il mediu del fumetto: il codice visivo in una inquadratura relativamente ridotta offerta dalla vignetta, anche quando deve rappresentare dei grandi avvenimenti, lavora – spesso in modo casuale e superficiale – con un dettaglio specifico, che rimpiazza in modo sineddotico la vasta sfera non rappresentabile della grande storia politica, soprattutto la sua entità astratta, che bene si raffigura a livello verbale, ma non altrettanto sul piano visivo. Ad esempio, il già citato *Ve jménu Husa* ha bisogno di raffigurare a livello visivo la convenzionale – e simbolicamente molto importante – esperienza della sofferenza a cui il soggiorno di Hus a Kostnice è associata. Accanto alla visualizzazione della prigionia si usa quindi anche il motivo del cibo, ricevuto solo saltuariamente.

Un suo compagno gli porta quindi del cibo, cosa che permette l'ingresso della quotidianità nel racconto. Allo stesso tempo, però, alla domanda cosa mangiava Jan Hus a Kostnice (ma anche altrove) non si risponde completamente – riconosciamo il profilo di un piatto con qualcosa, ma il disegno non permette di collegare la materia a un cibo specifico.

Il nostro ultimo aspetto tipologico è la modalità con cui l'evento del passato è narrato nel fumetto. Da un lato si trova lo sguardo spersonalizzato, che fissa la storia per così dire obiettivamente, con “l'occhio della cinepresa”, dall'altro lato si colloca lo sguardo soggettivo che tematizza esplicitamente anche il processo di mediazione del passato e l'operazione memoriale del ricordo e dell'oblio, le evoluzioni interpretative e di affermazione soggettiva, ma anche l'impossibilità dei partecipanti di comprendere cosa stia succedendo attorno a loro.

I fumetti storici con un'ampia cornice temporale

Come già affermato, questo segmento di produzione rappresenta soprattutto la realizzazione mainstream, che grazie alla vastità e complessità della cornice permette di porre anche domande generiche sulle modalità con cui la storia è strutturata e presentata. Appare evidente che proprio questo tipo di produzione risponda maggiormente all'assunto condiviso e stereotipato, per quanto non troppo documentato, che questo tipo di fumetto dovrebbe costruire un sapere storico, attraverso una “modalità non forzata”, anche presso coloro che non leggono i libri di testo né i manuali divulgativi, né tanto meno lavori storiografici specifici. L'intera tradizione della concezione manualistica viene qui convertita nella forma del fumetto. Allo stesso modo è significativo che la maggioranza della produzione del fumetto storico ceco, tolte alcune eccezioni, tenda alla semplice rappresentazione della storia ceca. Il titolo dell'opera più famosa di questo segmento – *Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí* [*Storia del coraggioso popolo ceco e di un paio di insignificanti avvenimenti mondiali*] (sceneggiatura e disegno Lucie Seifertová, 2003) – tematizza con ironia questo aspetto, confermandolo però allo stesso tempo. La sceneggiatura di Lucie Seifertová affronta avvenimenti mitici e reali cechi con una modalità narrativa seria che contrasta con il commento fortemente umoristico creato dal disegno. Pienamente nello spirito della tradizione

mainstream, offre una narrazione verbale dei grandi avvenimenti raccontanti spesso anche utilizzando concetti storiografici astratti. La tradizionale forza autoriale di questo tipo di discorso è accentuata anche dalla realizzazione grafica – questo tipo di testo è stampato con l’uso di tradizionali fonti bibliografiche con cui rimanda all’autorialità dei libri che si basano solo sull’espressione verbale. In opposizione con questo discorso forte si trovano il disegno e le battute inserite nelle nuvolette, mirate a dettagli concreti che possiedono anche una forma ironica d’impatto e di commento sovversivo. Il testo stampato è come se fosse un discorso universale (e nello spirito della tradizione medievale qui è anche anonimo), mentre la narrazione, con l’aiuto del disegno e delle nuvolette, è autoriale, creativa, ma apertamente collocata nella posizione di discorso debole. Si tratta di un approccio stabilito nel contesto ceco dalla serie a fumetti *Obrázková kronika českých dějin* [Cronaca illustrata della storia ceca] (sceneggiatura Zdeněk Alda, Jiří Černý, disegno Jiří Kalousek, 1971-74), successivamente riveduta in forma di libro con il titolo *Obrázky z českých dějin a pověstí* [Immagini della storia e delle leggende ceche] (sceneggiatura Zdeněk Alda, Jiří Černý, disegno Jiří Kalousek, 1980).

Una soluzione simile è offerta da una serie di fumetti che affrontano l’intera storia ceca dagli inizi mitici fino solitamente al 1989, per quanto la loro forma sia meno opulenta di quella di *Dějiny udatného českého národa* e il riferimento al citato *Obrázky z českých dějin a pověstí* sia ancora più marcato⁸. Come *Obrázky z českých dějin a pověstí* mantiene ancora oggi l’eccezionale posizione di canone, nello stesso modo per questo testo, come per le sue successive varianti con diversi approcci, vale la concezione storica proposta in quello che è il suo punto di partenza canonico e inequivocabile, ovvero le *Staré pověsti české* [Antiche leggende ceche] (1894) di Alois Jirásek. Si tratta di un’opera letteraria che nella prassi scolastica delle scuole ceche è passata dall’ambito della letteratura storica a quello dell’insegnamento della storia. La raccolta è caratterizzata da un forte nazionalismo,

8. *Obrázky z československých dějin* [Immagini della storia cecoslovacca] (2011); *Historie Evropy: Obrazové putování* [Storia de’Europa: Immagini di viaggi] (2011); *Ilustrované dějiny naší země pro děti i dospělé + komiks* [Storia illustrata della nostra terra per bambini e adulti + fumetti] (2013); *Obrázkové čtení: Staré pověsti české* [Letture illustrate: Antiche leggende ceche] (2014); *To jsou naše dějiny* [Questa è la nostra storia] (2014).

che accoglie le emblematiche semplificazioni create dai fondatori della storiografia cece del periodo del risveglio nazionale. L'uso di questo punto di partenza influenza notevolmente la forma della storia offerta rispetto una serie di aspetti: viene proposta un'immagine della storia indistinta che mischia avvenimenti di carattere mitico e leggende con eventi storicamente documentati e riportati verbalmente; la storia ceca è vista solo dall'interno, senza alcun allargamento al contesto europeo o mondiale; il mondo valoriale è qui fondato sull'opposizione tra il locale/ceco come naturalmente positivo e l'estraneo come automaticamente negativo; sono accentuate positivamente le manifestazioni della plebe ceca, delle masse popolari che intervengono nel corso storico, al contrario, sono percepite come negativi quegli avvenimenti in cui il singolo prende su di sé l'intera responsabilità; l'uso dello stesso codice visivo e verbale per esprimere gli avvenimenti del primo medioevo e quelli della storia moderna porta a una unificazione e alla suggestione che la storia di tutti i periodi e tipologie si attiene a una qualche regola assoluta o "legge" con cui sono creati gli eventi storici.

È comprensibile che un approccio seriamente espositivo e didattico di una larga parte della produzione crei spazio anche per l'inversione parodistica o la negazione. Questa è usata dalla piccola serie di libri a fumetti *Opráski českí historje*⁹ (sceneggiatura e disegno jaz, 2014-16)¹⁰. Il suo successo da bestseller è in parte dovuto all'uso di efficaci trovate pubblicitarie (un "misterioso" autore anonimo, il legame con prodotti paralleli, la presentazione in internet), ma in una certa misura tra i motivi vi è anche la capacità di offrire quello che manca alla corrente principale: la dimensione cinica, in cui i personaggi e gli avvenimenti servono solo per la creazione di scherzi linguistici e situazionali; l'eliminazione di qualsiasi tipo di valore positivo che può essere offerto dalle vicende storiche e quindi l'elimina-

9. NdR. Il titolo è una pseudo trascrizione fonetica di *Obrázky české historie* ovvero *Illustrazioni della storia ceca*. Questo meccanismo è applicato a tutti i titoli successivi.

10. *Opráski českí historje* [*Illustrazioni della storia ceca*] (2013); *Opráski českí historje 2: rukovjeť českí historje pro inteleguáni* [*Illustrazioni della storia ceca 2: manoscritto della storia ceca per intellettuali*] (2014); *Opráski českí historje 3: kompendium českých dějin pro žkolu, písárnu i dům* [*Illustrazioni della storia ceca 3: compendio della storia ceca per la scuola, l'ufficio e a casa*] (2014). A questo gruppo compatto si aggiunge poi anche il quaderno monografico tematico *Opráski českí historje – Zmikund vs. Hus: Paralelní žitovopisi* [*Illustrazioni della storia ceca- Sigismonod vs. Hus: biografie parallele*] (2015).

zione dell'approccio scolastico; il primitivismo della sceneggiatura e del disegno, che non viene represso, ma al contrario posto in primo piano. Il successo di questa serie è spiegabile proprio con la rigidità e la "serietà" della corrente principale di questo tipo di produzione; qualsiasi integrazione diviene così automaticamente di valore e degna di attenzione.

Il fumetto con un'ampia cornice temporale può giungere fino a quella fase del passato che è considerata ancora viva dalla comunità coeva. Avendo come lettore modello dichiarato un lettore bambino, anche questa sezione di passato è fornita nella stessa modalità del passato lontano, museale. Tale produzione non realizza dunque alcun punto di rottura a partire dal quale l'immagine della storia può essere confrontata con la memoria funzionale. L'omogeneità della dizione visiva e verbale crea l'impressione di una continuità totale del corso storico dall'inizio alla contemporaneità. L'uso di passaggi espressivi continui impressi in questi fumetti esprime "obiettivamente" l'interpretazione storica posta nella memoria collettiva della nazione (*Wahrheit*), mentre il disegno e i testi nelle nuvolette offrono l'interpretazione individualizzata che appare, però, indebolita dal suo statuto di finzione (*Dichtung*); rispetto all'autorità della memoria collettiva questo tipo di interpretazione si esprime come memoria resa finzione, che gradualmente illustra la concreta forma manifestata di ciò che si è indubbiamente conservato in una versione storica generalizzata più astratta. Esempio di questo approccio può essere l'episodio sulla nascita della Repubblica Cecoslovacca dal libro *Obrázky z československých dějin [Immagini della storia cecoslovacca]* (sceneggiatura Jiří Černý e Jaroslav Veis, disegno Barbara Šalamounová, 2011). Il testo stampato sotto la vignetta riporta: "si discuteva anche su quale nome dare alla capitale della Slovacchia", mentre la concretizzazione figurativa offre alcuni uomini anziani seduti al tavolo con una birra che nelle nuvolette esprimono le loro proposte per il nome della città: "Pozsony?", "Città di Wilson?", "Pressburg?", "Bratislava!".

In questo tipo di produzione è interessante la costituzione di ampie aree storiche rispetto il processo obbligatorio di selezione. Solo determinati avvenimenti o attori dell'evento storico entrano nel ristretto spazio del fumetto, mentre altri devono essere ignorati, pur avendo comunque contribuito. Allo stesso modo, la simultaneità di questo evento (diversi eventi si svolgono in diversi luoghi allo stesso tempo) deve essere trasposta in un ordine se-

quenziale lineare. Un proficuo aspetto interpretativo consiste nell'osservare quanto gli attori o gli avvenimenti sono rappresentati in modo emblematico, quindi secondo le loro caratteristiche solitamente conosciute, e in quale misura vengono invece loro ascritte caratteristiche che non possiedono nel sapere collettivo e che qui potrebbero ottenere per la prima volta.

I fumetti cechi che coprono un ampio inquadramento storico sono un insieme basato sulla dominanza del sapere storico comunemente condiviso che non è apparentemente cambiato molto nemmeno nel corso dell'intero XX secolo. Il ruolo di mediatori della memoria¹¹ è minimizzato e in nessun caso tematizzato. Sulla stessa pagina si trovano il tema del ricordare (e del dimenticare), della mediazione del sapere storico e della possibilità di differenti letture e interpretazioni di determinati avvenimenti o attori della storia. Il fumetto ceco con un'ampia cornice storica non è dunque nulla di più che un tentativo di servire al giovane lettore la concezione scolastica della storia in modo alternativo e tramite una via presumibilmente divertente.

Fumetti storici concentrati su un avvenimento o personalità

Questo tipo di produzione ceca di fumetti è, come già affermato, maggiormente legata a livello produttivo ad anniversari o altri fattori esterni, che portano all'attenzione dei media determinati eventi o personalità, fornendo così anche al fumetto una chance commerciale di partecipare all'onda di interesse. La maggioranza di questa produzione propende per il volume singolo, eccezionalmente utilizza anche i formati delle serie a volumi di tipo più o meno seriale. Poiché dal punto di vista produttivo il fumetto di genere storico non può lavorare con l'illusione di essere un "manuale di storia alternativo" di successo, questo segmento produttivo potrebbe rispondere maggiormente a quelle personalità e quegli avvenimenti ritenuti fondamentali – se questo elemento selezionato dell'evento storico viene ritenuto valido per la creazione a fumetti, dovrebbe allora avere una certa posizione canonica. Nella pratica, però, su questi fattori interni prevale in modo evidente il fattore esterno degli anniversari già citati.

11. Il contenuto della terminologia di memoria e delle singole attribuzioni della tipologia della memoria sono tratte da Erll, Nünning, 2008.

Tramite la focalizzazione storica, questo segmento della produzione si apre alla possibilità di inserire nel suo mondo, accanto alla tradizionale storia politica, anche quella sociale, istituzionale o quotidiana. Rispetto a quanto detto, si rivela però cruciale l'elemento del finanziatore- questo tipo di produzione spesso nasce su richiesta di istituzioni concrete (Česká televize, il Comitato olimpico ceco, diverse organizzazioni non profit), cosa che porta a una concezione preconfezionata del tema: il fumetto sul vincitore olimpico Emil Zátopek è stato commissionato dal Comitato olimpico ceco e per questo logicamente e inevitabilmente in esso verrà accentuato il ruolo positivo dello sport per la società¹², e in nessun caso affronterà la necessaria questione di quanto Zátopek sia icona ideologica della stalinismo ceco degli anni '50. Pertanto anche qui non si trova molto spazio per l'originalità, le concezioni autoriali individuali e anche qui il sapere storico prestabilito vince sulla memoria mediata, perché meglio si adegua agli interessi e alle preferenze dei finanziatori di questo tipo di fumetto.

Il prodotto più ampio di questo tipo di produzione sull'attuale mercato ceco è la serie *Češi [I cechi]*, basata sulla serie televisiva *České století [Il secolo ceco]*, in onda a partire dal 2013¹³. La sceneggiatura di Pavel Kosatík è resa in televisione da un unico regista, Robert Sedláček, per la versione a fumetti è stato scelto un disegnatore per ogni volume. Questo comporta una varietà di "mani" visive, ma anche una instabilità del livello di ogni singolo volume. La maggioranza dei volumi usciti fino a questo momento,

12. Proprio in questo modo può far ritornare al suo finanziatore gli investimenti fatti. Questo accento può forse armonizzarsi con le pressioni lobbistico-politiche per l'innalzamento del volume di soldi pubblici investiti nello sport e in nessun modo nella scuola o la scienza o la ricerca. Proprio con queste significative dotazioni da parte dello Stato un'istituzione come il Comitato olimpico ceco costruisce il proprio potere economico.

13. Sino a oggi sono pubblicati sette dei nove progettati: *Češi 1918: Jak Masaryk vymyslel Československo [I cechi 1918 Come Masaryk ideò la Cecoslovacchia]* (2013); *Češi 1942: Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha [I cechi 1942 Come idearono a Londra l'uccisione di Heydrich]* (2014); *Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského [I cechi 1952 Come Gottwald uccise Slánský]* (2014); *Češi 1989: Jak se stal Havel prezidentem [I cechi 1989 Come Havel diventò presidente]* (2015); *Češi 1992: Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát [I cechi 1992 Come Mečiar insieme a Klaus divisero lo Stato]* (2015); *Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval [I cechi 1968 Come Dubček capitò a Mosca]* (2016); *Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77 [I cechi 1977 Come dal rock'n' roll è nata Charta 77]* (2016). I due volumi mancanti sono dedicati al 1938 e al 1948.

purtroppo, è solo una illustrazione e concretizzazione visuale di ciò che il lettore conosce già dai banchi di scuola o dalla visione della serie televisiva. Al di sopra della portata dell'abituale procedimento, dove il codice visivo illustra, concretizza e riduce emblematicamente il testo di partenza, si collocano alcuni volumi che hanno presentato una forte idea interpretativa, idea che fa della creazione visiva un elemento di pari valore, che fornisce alle vicende raccontate significati e valori che altrimenti non avrebbero. Questo è soprattutto il caso dell'episodio *Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského* [I cechi 1952: Come Gottwald uccise Slánský] e di *Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval* [I cechi 1968: Come Dubček capitò a Mosca]. Nel primo, il disegnatore Vojtěch Mašek utilizza il tema delle maschere, che offuscano tutti gli attori partecipanti alle purghe nel partito comunista cecoslovacco all'apice dell'era stalinista. Nel secondo caso, il disegnatore Karel Jerie utilizza una stilizzazione potente degli attori nella forma di diversi dinosauri. A ciascun personaggio in qualità di agente pubblico applica un "codice di cravatte" e proprio la singola cravatta raffigurata nella copertina interna spiega pacificamente quale figura storica si nasconde nei vari dinosauri. Il lettore intimamente familiare con l'immagine visuale della Primavera di Praga non ne avrà bisogno, il lettore meno sicuro può sempre far riferimento alla legenda, se sulla scena appare un personaggio che non riconosce; una soluzione furba che apre le porte a diversi tipi di lettori. Questi episodi rispettano la necessità di compensare l'espressione verbale del contesto più ampio con un segno e con la capacità di creare una forte atmosfera del periodo in esame. Nel caso della Primavera di Praga viene raccontato in concreto solo l'invasione e la successiva discussione a Mosca. La situazione sensibile in cui si ritrovano i leader politici cecoslovacchi sotto pressione e in cui devono discutere tra di loro, e non approvare al politburo dei materiali precedentemente preparati, è sufficientemente scenica e permette di creare immagini di individui in situazioni limite in cui non sanno cosa fare. La storia alterna passaggi dove il testo narrativo gioca un ruolo maggiore a passaggi dove a parlare è solo il disegno. Il testo lavora con un tono di solidità, mentre il disegno porta all'estremo il fascino di manifestazioni panoptiche, che creano una efficace tensione in cui entrambi gli elementi non seguono noiosamente il ritmo destra-sinistra, ma è come se emulassero e accentuassero la possibilità dei diversi sguardi.

In altri volumi, invece, gli autori optano per una forma artistica di convalida delle abituali e attendibili riduzioni emblematiche: Jiří Husák nel volume *Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77* [*I cechi 1977: Come dal rock'n' roll è nata Charta 77*] presenta fin dalla copertina il nome Charta 77 “scritto” con una macchina da scrivere, delle strisce di carta ritagliate e una custodia di chitarra che diviene un’arma. In questo volume in particolare, il problema maggiore è quello dell’illustrazione: questa si trova davanti il compito di narrare a livello visivo una storia che non è per nulla generosa da questo punto di vista. Quello che accade attorno al processo al gruppo musicale The Plastic People of the Universe, e che è alla base della nascita di Charta 77, sono avvenimenti come dibattiti, riflessioni, scrittura di testi e cose simili. Per questo la maggior parte delle vignette porta una o due persone che parlano dicendo esattamente quelle tesi che conosciamo già da manuali e programmi informativi. La dimensione dell’azione della scena, che metterebbe in movimento le sagge discussioni, si introduce per questo motivo dall’esterno, così da conservare almeno qualcosa: quando lo storico dell’arte František Šmejkal deve convincere Václav Havel che i giovani musicisti dell’underground sono sottoposti alla repressione va a Hrádeček in una distesa di neve. Nel momento in cui arriva, però, una noia sapiente governa le vignette in cui è chiaro chi sono i buoni e chi gli attori cattivi e dove anche come andrà a finire è cosa risaputa.

Accanto alla serie *Češi*, la produzione contemporanea ceca offre volumi autonomi di storie dedicate alla chiesa riformista medievale ceca e all’icona del sentimento nazionale Jan Hus¹⁴, di cui nel 2015 è caduto il 600° anniversario del suo rogo. Le vicende dei legionari cecoslovacchi¹⁵ sono progressivamente raccolte nella forma del fumetto, negli anni 2014-2018 si celebra il centenario degli anni della Prima guerra mondiale. Il volume di storie *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století* [*Siamo ancora in guerra: Storie del XX secolo*] (AA.VV., 2011) raccoglie l’idea della guerra come lotta con il totalitarismo, il fumetto *Ocelová křídla* [*Ali d’acciaio*] (sceneggiatura Jiří Šitler, disegno Adrian Barbu, 2015) la storia degli aviatori durante la Seconda guerra mondiale. Ulteriori fumetti presentano attori in lotta con

14. Accanto al già citato *Ve jménu Husa, Jan Hus očima krejčího Ondřeje a panny Anežky* [Jan Hus con gli occhi di sant’Andrea e la vergine Anna] (2016).

15. *Stopa legionáře* [*Le orme dei legionari*] (2015).

l'occupazione sovietica nel 1968¹⁶ o in rivolta contro il comunismo¹⁷. È evidente che a parte il potenziale degli anniversari, per i fumetti sono scelti attori e vicende che offrono una storia forte e allo stesso tempo sono profondamente e saldamente ancorati al discorso storico ufficiale contemporaneo. La tradizione dell'affidabile fumetto mainstream del supereroe porta anche questi fumetti storici a una attribuzione automatica e superficiale degli attori a essere eroi (spesso del tipo martire) e di antieroi. Questo risulta marcato in *Legendy o Magorovi* [*Le leggende su Magor*] dove anche il banale episodio di un viaggio in autostop culmina con una categorizzazione in cui da un lato si trova l'adorazione decretata dell'originalità dell'eroe protagonista, Ivan Magor Jirous quale guru intellettuale dell'underground ceco, e dall'altro tutte le persona "normali" collocate generalmente nella categoria di limitate e collaboranti.

In modo simile è concepito uno dei fumetti più massicciamente pubblicizzato a livello di media degli ultimi anni, e già menzionato nella prima parte di questo lavoro, il romanzo a fumetti *Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!*. Interessante artisticamente per il disegno vecchio stile e i colori, ma anche la scelta di cosa e in che modo visualizzare l'orbita stellare di Zátopek nel mondo. La sceneggiatura è concepita in modo amatoriale, senza alcuna comprensione della specificità della narrazione a fumetti, ma anche senza una riflessione sul pubblico cui è destinato. Novák intende la narrazione come una sinossi per Hollywood – come se la raccontasse a qualcuno, che non ha mai sentito parlare di Zátopek, e dovesse rimanere sorpreso nel sapere che non è la sceneggiatura di un film, ma una storia vera degli anni '30-'50. Mette insieme i vecchi sedimenti di ciò che è normalmente conosciuto su Zátopek e la narrazione a fumetti della leggenda non si allontana in nessuna maniera dal piedistallo museale. L'unica "modernizzazione" è l'aver teso al genere del romanzo rosa: dopo anni di lavoro arriva il successo sportivo e con esso anche l'amore. Zátopek è buono fin nelle ossa, la sua prescelta Dana è bella come un manifesto degli anni '50, i colleghi e i superiori sono giusti e tutto è rovinato solo dai cattivi politicanti comunisti. Nonostante questo, l'amore e la devozione vincono sempre.

16. *Poslední Čech* [*L'ultimo ceco*] (2009) che affronta la vita e la morte di Jan Palach.

17. *Legendy o Magorovi* [*Le leggende su Magor*] (2015).

Novák racconta in modo superficiale e senza neanche fermarsi a prendere in considerazione la possibilità di poter narrare diversamente da come è stato fatto finora. Non lo interessa il dramma di un uomo usato dal potere, perché potrebbe sorgere l'analogia con il suo uso odierno da parte dei commercio olimpico. Emil si dichiara pragmatico nelle questioni politiche, mentre sul terreno vince assolutamente senza compromessi. L'unica domanda che continua a bussare anche dopo la lettura è come Gottwald, Čepička e le rispettive mogli abbiano potuto guardare le olimpiadi di Helsinki del 1952 seduti comodamente a casa quando il segnale televisivo in Cecoslovacchia inizia a essere trasmesso nel 1953.

In realtà, un'altra domanda continua a bussare. Nel colofone anteriore leggiamo che “il libro è parte del progetto Zátpek 2016 volto a ricordare il fenomenale corridore, esempio di milioni di persone in tutto il mondo”. Questi milioni di persone devono necessariamente sapere sul loro esempio molto più di quello che ottengono da questo libro. Per chi è allora? Al riguardo è significativo che l'intero spettro delle attività commerciali e dei media prodotte dal Comitato olimpico ceco abbiano prelevato, dopo lunghi anni, Emil Zátpek dalla vetrina museale di ricordo umile in cui era stato posto, nonostante non ricorresse alcun anniversario “pieno”. Con il passare del tempo proprio in questi anni è avvenuto il passaggio delle sue ambivalenti vittorie degli anni '40 e '50 dalla sfera della memoria viva a quella istituzionale, culturale. Con la scomparsa della generazione che ricordava le sue vittorie è possibile rielaborare la sua immagine, senza che questi spostamenti siano sottoposti a correzione nella memoria. Zátpek è “libero” a livello di memoria e può quindi essere mitizzato secondo i bisogni dei creatori o i finanziatori delle richieste per il suo modellamento.

Dal segmento di produzione dei fumetti concentrati su di una personalità o avvenimento spiccano comunque alcuni fumetti. La trilogia Alois Nebel¹⁸ si distanzia dalla produzione sopra elencata in quanto si concentra su di un personaggio fittizio e del tipo melanconico, fortemente antierico. L'azione storica è inserita nella narrazione attraverso la specificità del posto (la parte morava-settentrionale dei vecchi Sudeti) e di strumenti particolar-

18. Ovvero i volumi *Bílý potok* (Alois Nebel) (2003), *Hlavní nádraží* (Alois Nebel 2) (2004), *Zlaté Hory* (Alois Nebel 3) (2005).

mente interiori: il narratore Alois Nebel è avvolto a tratti dalla nebbia, che nella forma di protezione lo proietta nella consapevolezza di vecchie azioni violente accadute in quella località. La trilogia accentua marcatamente l'indistinguibilità tra presente e passato; lavora con approcci popolari convenzionali, ma anche della letteratura trash come sono i ritorni sul luogo dell'azione, il nascondiglio, ma anche lo svelamento dell'oscuro passato del personaggio, la concezione western dell'ordine specifico che vale nei luoghi di frontiera e che la legge non garantisce, ma anche la forza o la debolezza degli attori che vi partecipano, questi approcci però sono usati con saggezza e inventiva. Non lavora con figure storiche prestate della sfera del mondo reale, ma con avvenimenti storici, inseriti però in un piano spaziale ristretto dove può mostrare anche le loro individualità o le loro forme, che si distanziano dalla versione comune generalizzata. La storia entra in questo mondo a fumetti non tramite il sapere storico, ma con la funzione della memoria, quella del posto per l'appunto e soprattutto quella individuale di Nebel che è fattore decisionale per il suo pensare e agire. Il mondo del trasporto ferroviario è un mondo in cui ogni cambiamento si manifesta fortemente come duraturo e immutabile e che rimane impresso istantaneamente nella sapere e nella memoria di Nebel nella linea dei cambiamenti precedenti.

Un fumetto degno d'attenzione è anche *Moje kniha Vinnetou* [*Il mio libro Winnetou*] (sceneggiatura e disegno ToyBox, 2011) che si svolge nel presente, ma accentuando il ruolo personale del ricordare. A differenza della grande storia, in questo fumetto prende la parola la storia personale, al posto della memoria culturale collettiva si trova tematizzata la memoria comunicativa. Questo fumetto lavora con il passato non come sfera di postulati verbali di cosa e come si è svolto, ma piuttosto come sfera di immagini intuitive "vivificate". Al centro dell'interesse creativo si trova l'incomprensibilità e la discontinuità di ciò che è già stato.

In questo segmento trova posto con forza anche il fumetto *Ve stínu šumavských hvozdů* [*All'ombra dei boschi di Šumava*] (sceneggiatura Džian Baban e Vojtěch Mašek, disegno Jiří Grus, 2012). Trae ispirazione dal romanzo *Mandarini* di Stanislav Komárek, ma la storia dell'incontro dell'autore di western tedeschi Karel May con l'autrice del risveglio nazionale ceco Božena Němcová sposta l'indirizzo verso la canzonatura erotica, tipica del

bisogno generazionale di rimuovere le antologie, le immagini del passato mediate dalla scuola, e di misurarsi con la frontiera tra la propria infanzia e l'ingresso del mondo adulto come ingresso in un mondo del tutto nuovo. La storia del fumetto presenta in modo esplicito la lotta adolescenziale del superman Old Shatterhand di May con la demoniaca femme fatale Božena Němcová; la modalità narrativa però rimanda al tema del ricordo delle letture infantili e del contrasto tra la loro ricezione infantile passata e l'attuale ricezione desacralizzata adulta.

Conclusioni

I fumetti storici possono svolgere un ruolo sicuro, ma limitato nel processo di creazione della memoria culturale contemporanea della società ceca. La nostra breve analisi ha mostrato in modo forse sufficientemente chiaro che dal punto di vista delle fonti, da cui prendere in prestito la propria interpretazione storica, i fumetti cechi contemporanei si basano quasi esclusivamente sul sapere storico tradizionale (e quindi anche convenzionale, prevedibile e non creativo) e, tolte alcune eccezioni, non tematizzano l'elemento della memoria come fonte forse meno affidabile, ma per questo più autenticamente naturale. Il tema del ricordo, in cui il funzionamento della memoria è necessariamente contenuto, viene lasciato alla narrazione letteraria e televisiva, sia come film che come serie. Il cambiamento del discorso egemone, avvenuto con il 1989, non si è manifestato nei fumetti che affrontano un'ampia sezione temporale; qui si è avuto solo un prolungamento della cronologia lineare verso la contemporaneità e a volte anche una preinterpretazione degli eventi storici nello spazio ceco del XX secolo. Il fatto che quello che a oggi è percepito come il modello ideale, *Obrázky z českých dějin a pověstí*, a cui ulteriori realizzazioni rimandano, sia nato e pubblicato agli inizi della normalizzazione è, ritengo, una sufficiente dimostrazione. Al contrario, nel fumetto concentrato su di un personaggio e/o un avvenimento si è sviluppata una tendenza a tematizzare quello che durante il regime precedente era marginalizzato o un tabù.

Dall'analisi svolta consegue che dal punto di vista delle possibilità di come raffigurare gli avvenimenti storici il fumetto, rispetto alla narrazione verbale o televisivo-cinematografica, è un medium a un primo sguardo limitato. Non può offrire una fotografia "credibile" degli avvenimenti sto-

rici, capace di contenere l'incredulità ed evocare l'impressione che qualcosa di passato stia rivivendo davanti ai nostri occhi e per accadere di nuovo. Gli mancano gli strumenti per creare un'impressione di compattezza, in quanto medium che svela la propria natura sequenziale è in grado di offrire solo sezioni isolate e stilizzate dell'azione, che rappresenta come strumento "meta"-narrativo oppure piuttosto il fumetto deve essere un commentario all'azione raffigurata, così come lo è la caricatura o la parodia. Lavora con le parti, che devono in qualche modo rapportarsi all'insieme, ma non è in grado di evocarlo automaticamente; l'insieme deve essere già a disposizione, e la domanda che si pone però è se deve essere a disposizione come parte integrante della memoria (qualunque sia la sua realizzazione mediale e mediata), oppure semplicemente come prodotto accademico o scolastico per la creazione di un sapere storico. Per il fumetto storico ceco, purtroppo, tolte alcune eccezioni, si tratta del secondo caso.

Fonti

- Obrázková kronika českých dějin*, sceneggiatura Zdeněk Alda, Jiří Černý, disegno Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, n. 1/1970-71 fino 12/1971-72, 24x.
- Obrázky z českých dějin*, sceneggiatura Pavel Černý [Jiří Černý – Pavel Zátka], disegno Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, n. 1/1972-73 fino 12/1973-74, 24x.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, sceneggiatura Zdeněk Alda, Jiří Černý, disegnatore Kalousek, Praha: Albatros, 1980 (ulteriori edizioni 1982, 1987, 1996, 2000, 2003, 2007, 2011, 2014).
- Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí*, sceneggiatura e disegno Lucie Seifertová, Praha: Petr Prchal, 2003.
- Bílý potok*, sceneggiatura Jaroslav Rudiš, disegno Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2003.
- Hlavní nádraží*, sceneggiatura Jaroslav Rudiš, disegno Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2004.
- Zlaté Hory*, sceneggiatura Jaroslav Rudiš, disegno Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2005.
- Poslední Čech*, sceneggiatura e disegno Petr Vyoral, Olomouc: Netopej, 2009.
- Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*, Jana Fantová e Jan Polouček, eds., disegnatore vari, Praha: Argo, Post Bellum, Ústav pro studium totalitních režimů, 2011.
- Historie Evropy: Obrazové putování*, sceneggiatura Daniela Krolupperová, disegno Renáta Fučíková, Praha: Práh, 2011.
- Obrázky z československých dějin*, sceneggiatura Jiří Černý e Jaroslav Veis, disegno Barbara Šalamounová, Praha: Albatros, 2011.
- Ve stínu šumavských hvozdů*, sceneggiatura Džian Baban e Vojtěch Mašek, disegno Jiří Grus, Praha: Lipník, 2012.

- Češi 1918: Jak Masaryk vymyslel Československo*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Ticho 762, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2013.
- Ilustrované dějiny naší země pro děti i dospělé + komiks*, sceneggiatura Petr Dvořáček, disegno Josef Quis, Praha: Rubico, 2013.
- Opráskí sčeski historje*, sceneggiatura e disegno jaz, Praha: Grada, 2013.
- Češi 1942: Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Marek Rubec, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Vojtěch Mašek, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Moje kniha Vinnetou*, sceneggiatura e disegno ToyBox, Praha: Labyrint, 2014.
- Opráskí sčeski historje 2: rukovjeť česki historje pro inteleguáni*, sceneggiatura e disegno jaz, Praha: Grada, 2014.
- Opráskí sčeski historje 3: kompendium čezkihc dějin pro žkolu, pisárnu i dúm*, sceneggiatura e disegno jaz, Praha: Grada, 2014.
- Obrázkové čtení: Staré pověsti české*, sceneggiatura Martin Pitro, disegno Antonín Šplíchal, Praha: Fragment, 2014.
- Stopa legionáře Vol I*, sceneggiatura Zdeněk Ležák, disegno Michal Kocián, Praha: Argo, 2014. Sv. II. Praha: Argo, 2015.
- To jsou naše dějiny*, sceneggiatura Petr Dvořáček, disegno Josef Quis, Praha: Rubico, 2014.
- Češi 1989: Jak se stal Havel prezidentem*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Vojta Šeda, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Češi 1992: Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Dan Černý, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Stopa legionáře vol. II*, sceneggiatura Zdeněk Ležák, disegno Michal Kocián, Vol. I, Praha: Argo, 2015.
- Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Karel Jerie, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.
- Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Jiří Husák, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.
- Legendy o Magorovi*, sceneggiatura František Stárek Čuňas, disegno Marian Cingroš, Praha: Pulchra, 2015.
- Ocelová křídla*, sceneggiatura Jiří Šitler, disegno Adrian Barbu, Praha: Mladá fronta, 2015.
- Opráskí sčeski historje – Zmikund vs. Huz: Paralenní žitovopisi*, sceneggiatura e disegno jaz, Praha: Grada, 2015.
- Vě jménu Husa: Zrození kalicha*, sceneggiatura Zdeněk Ležák, disegno Michal Kocián, Brno: Edika, 2015.
- Jan Hus očima krejčho Ondřeje a panny Anežky*, sceneggiatura Tomáš Němeček, disegno Tomáš Chlud, Praha: Mladá fronta 2016.
- Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!*, sceneggiatura Jan Novák, disegno Jaromír 99, Praha: Argo, Paseka, Český olympijský výbor, 2016.

Bibliografia

- Coste, Didier 1989: *Narrative as Communication*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Erll, Astrid & Ansgar Nünning (eds.) 2008: *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*, Berlin: Walter de Gruyter.
- Miller, J. Hillis 1995: "Narrative", in Lentricchia, Frank & Thomas McLaughlin (eds.), *Critical Terms for Literary Studies* (2nd ed.), Chicago: University of Chicago Press, pp. 66-79.
- White, Hayden 1978: *Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*, Baltimore-London: Johns Hopkins University Press.

La costruzione della memoria collettiva della seconda guerra mondiale nel fumetto ceco degli anni '70 e '80 del XX secolo

MARTIN FORET

Abstract

Il presente lavoro mira allo studio delle modalità con cui venivano formati i ricordi della Seconda guerra mondiale nelle serie a fumetti pubblicate negli anni '70 e '80 nei principali periodici per la gioventù e in generale nella stampa, ovvero come e attraverso cosa il fumetto per i giovani della così detta normalizzazione partecipava alla creazione della memoria collettiva/culturale all'interno della popcultura prodotta in modo "centralizzato" e condivisa in termini di massa. Nella prima parte, il contributo evidenzia il contesto politico, socio culturale, mediale e del genere narrativo per poi concentrarsi sulle modalità di formazione/costruzione della memoria collettiva/culturale (nazionale) attraverso la rappresentazione di incontri organizzati e istituzionalizzati con un testimone, che diviene nel contesto specifico sia "ideologo" mediale e mediato sia "propagandista" della memoria, ovvero soggetto che fornisce su richiesta/ordinazione l'interpretazione "corretta" degli avvenimenti bellici.

Parole chiave

cultura popolare, memorie collettive, memoria culturale, mediated memory, riviste per la gioventù, fumetto ceco, costruzione, rappresentazione, seconda guerra mondiale, normalizzazione, socialismo

Nella seconda metà degli anni '60 del XX secolo in Cecoslovacchia si giunge a una graduale liberalizzazione delle condizioni sociali (legate non solo a una liberazione sociale, ma anche a riforme legislative dello stato comunista, ovvero del realismo socialista), che si manifesta soprattutto nell'ambito della cultura, e in modo specifico poi nella popcultura¹. Dopo "l'esperimento" della costruzione del "socialismo dal volto umano"², il cui

1. Tra cui anche lo sviluppo del genere locale nel fumetto, largamente sommerso negli anni '50. Cfr Prokùpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 447-539.

2. Si tratta di una formula del Programma di rinnovo politico pubblicato dal primo

apice è la Primavera di Praga e la cui fine è l'invasione nell'agosto 1968 da parte delle truppe del Patto di Varsavia guidate dall'Armata sovietica, viene instaurata la così detta normalizzazione, ovvero gli sforzi del partito comunista cecoslovacco di "un rafforzato consolidamento del regime comunista e del rinnovo sistematico del controllo del potere sulla società intera" (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 203–204). Nel documento Gli insegnamenti dello sviluppo della crisi nel partito e nella società dopo il XIII congresso del Partito comunista, approvato dal Comitato centrale del Partito Comunista Cecoslovacco (ÚV KSČ) nel dicembre 1970, l'intero processo di riforma è indicato come azione controrivoluzionaria e l'invasione quale atto di solidarietà internazionale.

Lo stesso partito comunista passa attraverso purghe radicali con l'obiettivo di schiacciare i movimenti riformisti³, sostituire i suoi rappresentanti con neostalinisti convinti o carrieristi consumati e rafforzare in questo modo la sua posizione all'interno dello Stato. Tra le molte azioni, il ritorno graduale a un completo controllo dell'universo dei media, che in modo diretto o indiretto (attraverso i suoi elementi sottoposti) viene gestito dal Comitato centrale del partito comunista cecoslovacco⁴. L'organizzazione

segretario del Comitato centrale del Partito Comunista (ÚV KSČ) Alexander Dubček (dal gennaio 1968 all'aprile 1969) e dello sforzo di democratizzazione del regime comunista. Parte integrante di queste riforme era anche la totale libertà di stampa ("la censura è abolita" secondo la legge 84/1968 del 26 giugno 1968).

3. Dopo l'individuazione dei "revisionisti di destra" già nell'autunno 1969, nel gennaio 1970 prende piede una vasta verifica di accertamento del partito (sotto forma di colloqui e sostituzioni di tessere di partito) unita alla richiesta di dichiarazioni esplicite di rifiuto delle riforme e di sostegno all'intervento armato del Patto di Varsavia sotto la guida dell'Unione sovietica, che nella stampa coeva diviene "l'aiuto fraterno delle armate amiche". Con le purghe, il Partito comunista cecoslovacco allontana più di un terzo dei suoi membri, circa un milione di persone (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 204-205).

4. Anche nelle redazioni vengono portate avanti estese e continue purghe del personale, che toccano centinaia di giornalisti (decine di persone aveva abbandonato la professione autonomamente, ad esempio 160 persone emigrano nei primi mesi dopo l'invasione). L'intero ordine dei giornalisti (l'appartenenza all'albo professionale era una condizione per l'esercizio della professione giornalistica) allontanò più di 1500 persone fino al 1972, all'incirca un terzo dei suoi membri. Cambiamenti simili avvengono anche per i capiredattori, compresi i periodici per l'infanzia e la gioventù. Lo strumento del successivo controllo delle attività della produzione mediale, governate completamente dal potere e

base del KSČ⁵ agisce come garante dell'azione ideologica anche nelle redazioni della stampa non di partito, comprese ad esempio i periodici per l'infanzia e specialistiche (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 210–211). Insieme allo smantellamento di molte associazioni e organizzazioni specialistiche si blocca la pubblicazione delle riviste ad esse connesse⁶.

La produzione culturale, soprattutto quella di svago, ludica, durante la normalizzazione diviene uno degli strumenti di “rasserenamento” delle masse – viene sviluppata la popcultura (monopolistica) costruita in modo “centralizzato” e condivisa in massa, nasce una ricca produzione cinematografica, televisiva – e di fumetti. Il fumetto come forma in sé non viene represso come negli anni '50, viene “solo” anche normalizzato⁷, ridotto nella

dall'ideologia (e formate da una forte autocensura) è la rinnovata istituzione della censura (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 210-211, 243).

5. NdR: Partito Comunista Cecoslovacco.

6. In relazione alla chiusura delle organizzazioni giovanili viene ad esempio chiusa per la terza volta nella sua storia la rivista *Skaut-Junák* (il primo fermo è a opera dei nazisti nel 1940, il secondo dai comunisti nel 1948), legata anche alla tradizione del fumetto d'avventura ceco. Vengono completamente vietati decine di periodici, soprattutto titoli di riviste, secondo i dati ufficiali (Comunicazione IV sezione ČÚTI [Ufficio ceco per la stampa e l'informazione. NdR] in merito alla richiesta sulla chiusura dei periodici negli anni 1968-1971) si è giunti alla cancellazione di 156 riviste registrate (di queste 9 nel 1968, 35 nel 1969, 33 nel 1970 e 79 nel 1971). In altre fonti (materiali per la discussione di governo ČSR del 16.11.1971) viene però riportato che solo durante il 1969 vengono chiuse 177 testate (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 327). “I motivi della cancellazione della registrazione sono vari, in alcuni casi è stato per decisione dell'editore, che sulla base delle analisi presentate delle azioni negative degli agenti d'informazione collettivi e del consolidamento consecutivo delle condizioni politiche e dei cambi di quadri nella propria organizzazione, ha deciso il fermo della propria rivista pubblicata in base a posizioni di destra di carattere opportunistico, successivamente è stata cura del ČÚTI in quei casi in cui la rivista contraddiceva in modo sostanziale gli interessi della politica interna ed estera dello Stato” (Rohlíková, 1992: 60).

7. Sulla presenza e sullo sviluppo del fumetto nella stampa cecoslovacca della seconda metà degli anni '60 è meglio applicare la tesi degli Insegnamenti sopra citati che “gli indirizzi generali di contenuto nei mezzi di informazione si fondevano in sostanza con la diversione ideologica dell'Occidente imperialista” (l'intero testo degli Insegnamenti è accessibile alla pagina web <<http://archivio.camera.it/resources/pu01/allegati/Primavera%20di%20Praga%20vol.%201.0003.pdf>>). Inoltre, il fumetto come forma (ovvero il *fumetto*, concettualmente differente dalla *serie illustrata* domestica) è stato fortemente represso a partire dagli anni '50 proprio in quanto prodotto tipico dell'occidente imperialista (Cfr.

varietà di generi e “moralizzato” nel contenuto (cfr. Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 590-608). Allo stesso tempo, le storie specifiche del genere vengono “implementate” con contenuti richiesti dal regime (vedi di seguito)⁸.

La stampa periodica per l'infanzia e la gioventù (ad esempio le riviste sotto indicate, il mensile *Pionýr*, il quindicinale *ABC mladých techniků a přírodovědců* e il settimanale *Sedmička pionýrů*) era pubblicata dalla casa editrice Mladá fronta, che rispondeva al Comitato centrale dell'Unione socialista della gioventù (SSM). A sua volta il SSM era (esattamente come, ad esempio, l'Unione cecoslovacca dei giornalisti) parte integrante del Fronte nazionale ČSSR⁹, organizzazione politica egemone creata con l'obiettivo adottare il comando dello Stato e il pieno comando del KSČ. Il Comitato centrale del KSČ attraverso la sua sezione di strumenti collettivi di comunicazione di massa si accertava dello svolgimento degli incontri regolari dei capiredattori, durante i quali venivano fornite le istruzioni delle quali le redazioni dei singoli media venivano successivamente informate in misura dettagliata o non venivano informate affatto (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2010: 338)¹⁰. Queste comunicazioni concrete venivano poi tradotte e processate dai capiredattori nelle singole redazioni, dove i singoli redattori o corrispondenti ricevevano il compito di realizzare quanto richiesto.

Nel rapporto con la costruzione dell'immagine del passato, il KSČ mantiene una specie di “monopolio della memoria”, soprattutto quella condivisa, mediale. Nella costruzione e (ri)produzione della versione uf-

Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2015: 411–416).

8. Cfr.: “L'unione dell'agenda ideologica allo svago è una delle maggiori caratteristiche della situazione dei media nel periodo della normalizzazione” (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 337).

9. NdR. ČSSR: Repubblica socialista Cecoslovacca.

10. Oltre a questi colloqui, era lo stesso Ufficio ceco per la stampa e l'informazione (ČÚTI), in accordo con il paragrafo 1 e 3 della legge 127/1968, sulla base delle decisioni degli organi di partito, del governo e sulla base della sua stessa decisione, ad avere il potere di emettere seri richiami “che comportano o il dedicare una maggiore pubblicità a determinati argomenti o il divieto di pubblicare notizie e informazioni di un certo tipo” (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2010: 327). Tali decisioni erano diffuse con l'aiuto della rete telegrafica dell'agenzia di stampa ČTK (Ufficio di stampa ceco) o inviate alle redazioni in forma di lettera scritta.

ficiale della storia un elemento chiave è costituito dalla Seconda guerra mondiale, in quanto offre l'occasione per legittimare da un lato l'elezione al comando dello Stato del partito comunista (con il ricordo storicamente documentato, seppur successivamente sovradimensionato, del ruolo della resistenza comunista così come del ruolo della "fraterna" Unione sovietica come sostenitrice) e dall'altro gli stretti legami con l'Unione sovietica come liberatrice dello Stato dal gioco della repressione nazista (cosa che doveva ricordare la gratitudine del popolo liberato e indebolire la reazione di dissenso verso l'occupazione dopo "il fraterno aiuto"¹¹ con la fine della "controrivoluzione" nell'agosto 1968). Sugli avvenimenti della Seconda guerra mondiale (a differenza della molto più problematica Prima guerra mondiale, in cui non tutti i cechi hanno combattuto dalla parte "corretta", secondo il regime comunista) si concentra in questo modo una parte rilevante della produzione di massa della popcultura, quindi la produzione cinematografica, televisiva e anche a fumetti¹².

Come affermato nelle memorie degli sceneggiatori, si tratta di serie illustrate/fumetti con due modalità. Da un lato quelli guidati dalla produzione ad hoc di serie con determinati compiti (ad es. la celebrazione di un anniversario), dall'altro quelli obbligati alla lavorazione di argomenti prediletti in cicli seriali più ampi.

Nel fumetto coevo dedicato ai bambini e giovani troviamo alcune serie costituite in questo senso. La serie *Jeníkův deník* [*Il diario di Jeník*] (sceneggiatura Oldřich Dudek, disegno Dušan Motyčka), programmata per il

11. La partecipazione storica dell'Armata americana alla liberazione della Cecoslovacchia (per l'area occidentale) non solo non viene rappresentata, ma de facto viene "taciuta", non appartiene alle immagini ufficiali di (rap)presentazione della storia. Allo stesso modo viene "cancellata" dalla storia ufficiale l'attività della resistenza non comunista durante l'occupazione nazista, l'unica resistenza ricordata è quella comunista, legata all'URSS.

12. Come una certa (e unica) controcorrente a questa tendenza si può prendere in considerazione l'ultima serie a fumetti stampata dalla rivista *Skaut-Junák* prima della sua chiusura nella normalizzazione. La storia *Družina Čápů* [*La compagnia dei berretti*] (sceneggiatura Jiří Hromádko e Bohumil Kolář [indicati come Nemo e Ous], disegno Marko Čermák), nata sul soggetto del testo di Emil Vachek *Ostromíři* (1948), descrive le avventure di alcuni bambini di una piccola città alla fine del protettorato e si offre alla lettura come una reazione nascosta all'ingresso delle truppe del patto di Varsavia in Cecoslovacchia.

“30° anniversario della liberazione della nostra terra da parte dell’Armata sovietica”, all’interno della rubrica per l’infanzia di una rivista femminile, prometteva “il destino di un ragazzo che trenta anni prima aveva aiutato i partigiani contro gli occupanti tedeschi”. La problematica della Seconda guerra mondiale e dell’Unione sovietica vengono inserite dallo sceneggiatore Vlastislav Toman anche nel ciclo sullo sviluppo delle armi da fuoco *Příběhy psané střelným prachem* [Storie scritte con la polvere da sparo], che tra il 1977 e il 1979 esce sulla rivista *ABC mladých techniků a přírodovědců*, di cui Toman era anche caporedattore¹³. La pubblicazione a puntate copre il periodo XIV-XVII secolo e l’ultimo¹⁴ episodio, *Tichý střelec* [Il tiratore silenzioso] (sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno Miloš Novák) è dedicato alle armi usate a cavallo tra il XVIII e il XIX secolo, ma è incardinato in un racconto atipico di attualizzazione della storia attraverso un ragazzo che eredita un fucile e che si unisce ai partigiani (guidati da paracadutisti sovietici) per poter usare l’arma nella resistenza antinazista¹⁵. Lo stesso sceneggiatore ambienta poi la storia successiva (inserita nella rivista nel 40° anniversario della Seconda guerra mondiale) *Prerušej soubor* [Il duello interrotto] (sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno Milan Víšek), direttamente in territorio sovietico, nello spazio-tempo della battaglia per Stalingrado. Il duello tra tiratori iniziato in URSS trova la sua conclusione nel maggio 1945 in territorio ceco, dove i soldati sovietici organizzano le operazioni dei partigiani locali¹⁶.

L’attenzione del presente lavoro si concentra però non su quei casi in cui nei fumetti vengono (ri)costruiti direttamente eventi bellici (azioni dei partigiani, liberazione della repubblica), per quanto indubbiamente anch’essi sono coautori della memoria collettiva di un popolo, da cui vengono espulsi con un “silenzio mirato” (occultazione) i ricordi non corri-

13. Unico dei caporedattori delle riviste di Mladá fronta a non essere stato allontanato nella normalizzazione e che con molta probabilità, vista la sua funzione, prende parte quindi anche alle comunicazioni sopra accennate.

14. Pensato come ultimo in questo primo ciclo. A metà del decennio successivo nascono alcune continuazioni.

15. È indicativo che nella versione letteraria successiva (Toman) il passaggio d’apertura che descrive l’arrivo dei partigiani sovietici è assente.

16. La constatazione di uno degli occupanti nazisti che mantiene la posizione commenta con le parole: “ci è sfuggito? Per questo è meglio sparare...”.

spondenti all'immagine imposta con il potere dal partito comunista (attraverso gli apparati sopra indicati) degli avvenimenti bellici (ovvero, eventi altri dalla resistenza comunista, come quella cattolica, un sostegno alla resistenza locale che non sia sovietico, ad esempio quello britannico¹⁷) e nella quale al contrario sono rafforzati i ricordi (immagini, ri-rappresentazione) "giusti" (la resistenza comunista locale coordinata dai paracadutisti sovietici, l'Unione sovietica quale liberatrice vittoriosa della repubblica dall'occupazione nazista).

Risultano più interessanti, nel contesto indicato, quegli casi in cui nei fumetti viene tematizzato l'atto stesso del ricordare, la memoria degli attori delle vicende belliche. L'incontro con i testimoni degli eventi bellici (ovviamente, esclusivamente di quelli della resistenza comunista) era parte integrante delle regolari attività scolastiche ed extrascolastiche degli allora bambini e giovani. Così come nelle scuole venivano organizzati a livello istituzionale degli incontri con partigiani, anche le sezioni dei pionieri avevano il compito (spesso all'interno di eventi speciali – più sotto indicati) di ricercare i testimoni e di ascoltare e registrare le loro storie.

Questa pratica si riflette anche nelle serie a fumetti che non si occupano – a differenza degli esempi sopra riportati – direttamente della problematica bellica, ovvero in serie con storie di finzione inserite nella contemporaneità coeva dei collettivi giovanili e facenti parte dei famosi fumetti così detti "dei club", ossia serie a fumetti focalizzate a livello di soggetto sulla presentazione delle avventure dei microcollettivi (club, compagnie di sezione) giovanili (maschili in modo predominante), ovvero un (sotto) genere che a partire dagli anni '40 è un elemento importante delle riviste ceche mirate ai giovani.

Questa tradizione del genere inizia con la serie *Rychlé šípy* [*Frecce veloci*] dello sceneggiatore Jaroslav Foglar e disegnatore Jan Fischer, pubblicata a partire dalla fine del 1938. Nel 1941 i nazisti sospendono la pubblicazione della rivista *Mladý hlasatel* e la serie al suo interno, quest'ultima viene rin-

17. Troviamo un'eccezione alla modalità prosovietica della rappresentazione degli eroi della Seconda guerra mondiale solo alla fine della normalizzazione nella serie *Operace Jericho* [*Operazione Gerico*] (sceneggiatura Václav Šorel, disegno František Kobík), che affronta la storia delle azioni combinate della resistenza francese con lo squadrone 311 cecoslovacco della RAF.

novata dopo la guerra nel 1946 (prima sulla rivista *Junák* per poi passare al settimanale *Vpřed*) per poi essere nuovamente sospesa nel 1948, questa volta per mano dei comunisti e dopo la rinascita alla fine degli anni '60 viene fermata nel 1971 dalla normalizzazione. La serie ha visto un notevole successo nonostante i periodi di assenza (in parte forse anche grazie ad essi) e il modello del genere stabilito si mostra molto produttivo, replicato e sostituito nelle nuove condizioni sociali (cfr. Foret, 2012).

Nella concezione di Foglar si trattava principalmente di microcollettivi autonomi scollegati dalle organizzazioni giovanili¹⁸, il successo del genere, però, fa sì che venga replicato durante la normalizzazione nelle riviste pubblicate dalle Unioni socialiste della gioventù centralizzate (in particolare da quella più forte, l'Organizzazione dei pionieri) e i microcollettivi presentati o come fin dall'inizio parte integrante della sezione pionieristica, unità diretta da un adulto dell'organizzazione giovanile, oppure tali lo diventano durante la normalizzazione (come ad es. *Strážci [I custodi]*- vedi di seguito).

Le organizzazioni giovanili centralizzate erano, tra le altre cose, anche uno degli strumenti attraverso i quali il regime comunista poteva riprodurre e rinforzare la sua versione del passato e l'interpretazione preferita delle vicende storiche. Questo riguardava non solo le singole azioni (attività praticate) da queste organizzazioni, ma anche i contenuti dei periodici per loro pubblicati – e quindi anche i contenuti dei fumetti: la loro combinazione era il modo più efficace possibile.

Nelle serie “dei club”, tra le avventure quotidiane degli eroi, che rispondevano agli standard del genere (stabiliti in modo generale dalla sopra menzionata serie fondatrice *Rychlé šípy*), troviamo inseriti dei segmenti memoriali in cui i protagonisti incontrano un testimone che ricorda le vicende della guerra. Durante la normalizzazione (soprattutto nella prima metà degli anni '70, ma anche agli inizi degli anni '80) incontriamo alcuni esempi di questa strategia nella produzione a fumetti dedicati ai periodici per la gioventù.

Ad esempio, nella serie *Tajemství staré cihelny [Il segreto della vecchia fornace]* (sceneggiatura Jiří Stegbauer, disegno Miloš Novák), presentata come

18. Foglar stesso a suo modo, che era stato un capo scout e successivamente anche redattore capo della rivista *Junák*, applica questo modello alle avventure giovanili *Medvědí družiny [La compagnia dell'orso]*, seppure per un breve periodo.

basata su “vicende realmente avvenute”, la sezione pionerista Guardiani del lascito (sic!), vistosamente dotata del tipico foulard della normalizzazione¹⁹, incontra il guardacaccia Zdráhal, che “racconta loro qualcosa sulle battaglie del partito prima della guerra e della sua collaborazione con i partigiani”. Nel racconto del guardacaccia il comandante partigiano vittorioso è “ovviamente” un russo (Andrjuša), la fabbricazione del ricordo è però inavvertitamente manifestata (soprattutto per errore del disegnatore) dall’apparenza del guardacaccia, che ha lo stesso aspetto sia nei ricordi raccontati sia quando le racconta ai pionieri²⁰, ovvero trent’anni dopo le vicende ricordate ha le stesse sembianze [Fig. 1].

La visita al guardiacaccia è un’occasione per la sezione di ottenere dei “garofani per il concorso P-25”, un evento coevo il cui nome ufficiale era “Il viaggio dei pionieri – sempre pronti alla costruzione e alla difesa della patria socialista” e realizzato per il 25° anniversario dell’organizzazione dei pionieri (1949)²¹, sotto la cui direzione partecipano non solo i personaggi di finzione, ma soprattutto, all’interno delle loro attività di sezione (obbligatorie), partecipano i lettori stessi della rivista *Pionýr*, che pubblica la storia a fumetti. Uno dei compiti che i giovani pionieri dovevano svolgere era proprio quello di raccogliere la storia di un testimone²². Al concorso

19. Il foulard rosso dei pionieri, l’attributo a colpo d’occhio più appariscente dei membri dell’organizzazione dei pionieri (OP), durante la normalizzazione inizia ad apparire attorno al collo dei personaggi dei fumetti “dei club” con notevole intensità (o “ovvietà”) e questo anche presso quegli eroi la cui adesione alla OP prima degli anni ’70 era sottintesa, ma non era in nessun modo manifestata (cfr. i cambiamenti tra le fasi della serie *Strážci* negli anni 1967-70 e le successive negli anni 1972-73, rispettivamente la successiva *Kronika Strážců* degli anni 1981-84).

20. Sulla base del suo racconto i cinque protagonisti iniziano la ricerca di un tesoro nazista nascosto, tesoro ricercato però anche da unità speciali della polizia, che lo ritrova anche grazie all’aiuto dei ragazzi.

21. Con le parole d’ordine “conosciamo il nostro paese, la nostra patria, partecipiamo con il nostro lavoro alla sua ricchezza e bellezza, diamo prova di come siamo pronti a costruire e a difendere la società socialista” la sfida a partecipare al concorso è dichiarata durante il tradizionale incontro dei migliori pionieri a Hradec nad Moravicí (*Pionýr* n. 11/1972-73: 4). I “garofani” erano degli adesivi con il simbolo del fiore che le sezioni ottenevano per aver svolto con successo svariati compiti.

22. “Ventinove anni dopo la fine della seconda guerra mondiale, i ragazzi e le ragazze vanno sulle orme dei tempi passati, quando i loro genitori erano giovani. I cittadini più

partecipano, secondo i dati ufficiali²³ più di 40.000 sezioni di pionieri in tutta la repubblica²⁴.

In altre avventure “di club”, come *Rytíři sopky* [*I cavalieri del vulcano*] (sceneggiatura M. Procházka, disegno Miloš Novák). una coppia di ragazzi incontra, durante un’escursione sul cratere di un antico vulcano locale, un ex partigiano che durante la guerra si era nascosto con il suo gruppo in quel posto²⁵ – anche in questo caso è un russo, Vasil, come lo sono gli altri membri del suo gruppo – e che racconta ai ragazzi il ricordo di come realizzarono il sabotaggio di alcune apparecchiature chiave per i nazisti [Fig. 2]. Anche questi eroi ragazzini a modo loro diventano “guardiani del lascito” quando decidono non solo di rielaborare il ricordo del partigiano Vasil per il concorso P-25, ma propongono di adottare il nome del gruppo partigiano per la loro sezione e con la nuova denominazione vivranno le successive avventure sulle pagine del corrispettivo fumetto.

vecchi, i cronisti, in breve- i testimoni- se sono dei buon narratori riescono a rendere vivi il paesaggio e il periodo in cui hanno vissuto” (Cfr. *Pionýr* n. 9/1973–74: 2)

23. “Colloquio con il compagno Zdeněk Cecava, capo dell’organizzazione dei pionieri SSM” (Ibidem).

24. Oltre ai racconti dei testimoni, l’evento contemplava escursioni presso luoghi storici, curiosità locali, nuove costruzioni e fabbriche, diversi colloqui, giochi e concorsi. Parte integrante era anche il programma speciale durante i giorni commemorativi – il Giorno del giovane difensore della patria (insieme ai comandanti delle unità di difesa), il Giorno dell’amicizia (con i pionieri sovietici e i membri dell’Unione dell’amicizia cecoslovacco-sovietica), il Giorno della Milizia popolare, etc. Anche questi eventi dipendevano dall’apparato di partito e aiutavano a creare non solo l’immagine del funzionamento della società, ma anche il suo passato, quindi anche la sua memoria. Accanto ai partigiani, i membri della resistenza comunista erano spesso attori dei colloqui con i giovani pionieri, ad es. i membri della Milizia popolare, che era indicati come “il pugno armato della classe operaia” – si trattava di unità armate di operai create dal Partito comunista cecoslovacco il 21 febbraio 1948 in preparazione del colpo di stato comunista in Cecoslovacchia. La nascita e l’esistenza delle Milizie popolari non è mai stata regolata da nessuna legge, le unità rispondevano direttamente al partito e il loro capo era il segretario generale del partito. È ovvio che l’immagine del passato – la costruzione della sua memoria – degli attivisti miliziani del partito, “con cui i ragazzi e le ragazze fanno amicizia nelle sfilate di maggio” doveva soddisfare quella ufficialmente dominante del partito comunista.

25. Sul finire della guerra ritorna per trovare una lettera sotto terra “che avrebbe potuto danneggiarlo” (la falsa accusa di tradimento di uno dei partigiani locali).

Un segmento memoriale simile è inserito anche nella serie composta da due capitoli *Klíč k majáku – Tajemství majáku* [*Chiave per il faro - Il segreto del faro*] (sceneggiatura Svatopluk Hrnčíř, disegno Jozef Schek). Il nonno di una delle protagoniste ricorda le vicende al termine della lotta contro l'occupazione nazista e i bambini riescono a identificare il “combattente sconosciuto” della tavola commemorativa, caduto durante un sabotaggio di un cannone nazista – si tratta di un russo e il suo nome è Vadim Klimenko [Fig. 3]. Nell'insieme della serie, che presenta anche elementi fantastici, l'episodio con la resistenza rappresenta solo un decimo del suo contenuto, tuttavia è posto alla fine del racconto come apice della ricerca del segreto del faro (in realtà un serbatoio idrico) e lo si può percepire come un certo servizio della sceneggiatura rispetto una richiesta o una “consapevole riabilitazione” del genere d'avventura presente negli episodi precedenti.

Due segmenti memoriali vengono subito inseriti nella serie pubblicata settimanalmente per tre anni *Trináctka ze Staré čtvrti* [*Quei tredici del vecchio quartiere*] (sceneggiatura Pavel Toufar, disegno Jiří Petráček) della prima metà degli anni '80. Il primo, attraverso l'insieme di episodi della prima annualità, si delinea sullo sfondo di vicende comuni (la festa del primo di maggio, la raccolta di materiale grezzo) dove la ricerca del destino di Ludvík Tříška, impiegato coatto in una fabbrica nazista durante la guerra, senza che trovi una conclusione nel fumetto. I Tredici girano intorno alla sua storia e lo ricordano durante la lettura del suo diario, di cui parte integrante sono sia il breve ricordo dello zio di uno dei protagonisti sia il testimone Ferdinand Hlavsa. Diversamente, la vicenda di Miloš Malát, che racconta di come da ragazzo, lui e un suo amico avessero aiutato uno sconosciuto ricercato dalla Gestapo (cfr. num. 37 e 38/1983-84), viene narrata per intero in due continuazioni e la sua collocazione nella storia (rispetto alla narrazione nel presente dei *Tredici*) è segnalata anche a livello formale: con una realizzazione in “bianco e nero” [Fig. 4]. In questo caso però, si tratta di una storia relativamente “intima”, senza grandi azioni eroiche e senza la partecipazione dei partigiani sovietici che – a quanto pare – negli anni '80 non era più obbligatoria.

Il secondo segmento dei racconti è, in modo simile alle serie sopra indicate, unito ad eventi di altro tipo, mirato per l'attività delle sezioni

– la Staffetta internazionale della gioventù La Memoria²⁶– e riporta il logo dell’organizzazione posto sotto a determinati episodi. Uno dei compiti che i pionieri dovevano completare per il concorso (accanto alla partecipazione alle celebrazioni dei giorni del ricordo, alle escursioni lungo i percorsi della lotta contro il fascismo, ecc.²⁷) era “la ricerca di documenti, memorie scritte e simili sulla lotta per e la liberazione della nostra patria da parte dell’Armata sovietica nei luoghi dove il vostro collettivo è attivo!” (*Sedmička pionýrů*, n. 29/1983-84: 6)

Nonostante la storia del ciclo dei Tredici mostri come negli anni ’80 si potevano completare le richieste (legate agli anniversari) anche senza l’inclusione della resa eroica dei partigiani sovietici²⁸, alcuni sceneggiatori continuano in questo modo. Nella serie pubblicata per quattro anni *Kronika Strážců* [*Cronica dei Guardiani*] (sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno František Kobík), la compagnia di pionieri del nome I Guardiani “insieme ad altre compagnie della sezione Fiamma si accampano presso lo stagno Myslíkovský” dove, oltre agli sforzi di costruzione del socialismo, “conducono al campo l’ex partigiano Kloc per un incontro”. Quest’ultimo, nell’ultimo episodio della serie (n. 24/1983-84), ricorda le azioni del suo

26. Questo evento, con il riconoscimento “della staffetta internazionale delle azioni patriottiche e internazionali La Memoria”, era legato al 35° anniversario della fondazione della OP (1949-1984), ma secondo i testi che l’accompagnavano era “realizzato come tributo per il 40° anniversario della vittoria sul fascismo anche nelle altre terre socialiste” e parte integrante della celebrazione cecoslovacca era anche il gioco per pionieri per l’anno dei pionieri 1984-1985: “la memoria guida il giovane a conoscere la storia rivoluzionaria e la Cecoslovacchia contemporanea, sul suo territorio si realizzano anche festival di azioni patriottiche e internazionali, che diventano una parata delle attività della nostra gioventù” (*Sedmička pionýrů* n. 9/1983-84: 6).

27. Cfr. la tesi di Pierre Nora, che parla di “uso del passato, uso politico, uso turistico” (Nora, 2015:71).

28. Il caso della serie *Operace Jericho* [*Operazione Gerico*] della fine degli anni ’80 (vedi sopra) mostra che nella seconda metà degli anni ’80 si apre in parte la possibilità di presentare vicende straniere della seconda guerra mondiale pur non essendo strettamente legate all’URSS. In linea generale, però, continua a valere lo slogan chiave “con l’URSS nei secoli dei secoli e mai diversamente!” (come riporta ad es. il *Zápisník agitátora 1985*, pubblicato della Sezione propaganda e agitazione ÚV KSČ presso la casa editrice Svoboda nel 1984) dove un altro slogan era “che l’eterna amicizia e fraterna collaborazione tra ČSSR e URSS si rafforzino e crescano!”.

gruppo di resistenza e di come nonostante fossero pronti per una grande azione “ricevertero l’ordine di aspettare l’arrivo di un gruppo misto di partigiani”. Il capitano Vasil Nikolajevič Gorin, russo, prende il comando e guida al successo gli sforzi della resistenza. Anche qui il ricordo del testimone è reso in modo stilisticamente diversificato con una minore colorazione (per non essere solo bianca e nera) e soprattutto con gli angoli delle vignette arrotondati. Il narratore nello spazio del testo inferiore aggiunge che “l’incontro con František Kloc è stato un’interessante conclusione del campo estivo per la sezione Fiamma” - ma per il lettore si tratta piuttosto di una conclusione peculiare della serie [Fig. 5].

La figura del testimone in questi fumetti diviene, nel contesto dato, non solo un mediatore/strumentalizzante (ricordante), ma anche un mediatore/strumentalizzato, presentato “ideologo” o “propagandista” della memoria, ovvero che su richiesta fornisce le interpretazioni “corrette” delle vicende belliche²⁹. La loro lavorazione all’interno della cornice di fumetti dell’amato genere “dei club”, come anche la composizione in ampie serie “a lungo termine” e non ultimo anche l’unione con le attività obbligatorie dei lettori- bambini reali nelle sezioni dei pionieri, sono un esempio interessante di come il regime comunista attraverso i testi medialti costruiva presso i giovani lettori (la gioventù) la memoria collettiva della Seconda guerra mondiale.

Fonti

Družina Čápů, sceneggiatura Jiří Hromádka e Bohumil Kolář [indicati come Nemo e Ouš], disegno Marko Čermák, *Skaut-Junák*, nn. 12/1969-33/1970, 21x.

Jeníkův deník, sceneggiatura Oldřich Dudek, disegno Dušan Motyčka, *Vlasta*, nn. 1-20/1975, 20x.

Klíč k majáku - Tajemství majáku, sceneggiatura Svatopluk Hrnčíř, disegno Jozef Schek, *Pionýr*, nn. 1-7/1974-75, 7x, 21 pp.

Kronika Strážců, sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno František Kobík, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, n. 1/1980-81 fino al n. 24/1983-84, 72x.

29. Potremmo dire, nei termini degli studi sulla memoria, che nell’ambito del testo culturale questo personaggio che presenta/mette in scena la sua memoria comunicativa (fittizia) aiuta la costruzione della memoria culturale della società (dei lettori), che è mantenuta con questo atto, rispettivamente ricostruita in una data cornice referenziale reale (in relazione con la loro data prospettiva valoriale) e per lei diviene importante (cfr. Assmann, 2015).

- Operace Jericho*, sceneggiatura Václav Šorel, disegno František Kobík, *ABC Zimní speciál*, 1988.
- Prerušovaný souboj*, sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno Milan Višek, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, nn. 16-24, 1985, 9x.
- Rytíři sopky*, sceneggiatura M. Procházka, disegno Miloš Novák, *Svobodné slovo*, 6.10.1973-1.12.1973, 9x, 9 p.
- Tajemství staré cibulky*, sceneggiatura Jiří Stegbauer, disegno Miloš Novák, *Pionýr*, nn. 7-10, 1973-74.
- Tichý střelec*, sceneggiatura Vlastislav Toman, disegno Miloš Novák, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, 14x.
- Třináctka ze staré čtvrti*, sceneggiatura Pavel Toufar, disegno Jiří Petráček, *Sedmička pionýrů*, n. 1/1981-82 fino n. 52/1983-84, 156x.
- Vlastislav Toman, *Příběhy psané střelným prachem*, Plzeň: Západočeské Nakladatelství, 1988.

Bibliografia

- Assmann, Jan 2015: "Kolektivní paměť a kulturní identita", in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, pp. 50-61.
- Assmannová, Aleida 2013: "Paměť jako ars a vis", *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, a. 61, n. 1, pp. 56-61 [trad. it. "La memoria come 'art' e come 'vis'", in *Ricordare*, Bologna: il Mulino, 2002].
- Bednařík, Petr, Jan Jiráček & Barbara Köpplová 2011: *Dějiny českých médií. Od počátku do současnosti*, Praha: Grada.
- Erllová, Astrid 2015: "Literárněvědné koncepty paměti", in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, pp. 190-206.
- Foret, Martin 2012: "Young Gentlemen's Clubs", in *Signals from the Unknown. Czech comics 1922-2012*, eds. Pavel Kořínek & Tomáš Prokůpek, Řevnice: Arbor Vitae, pp. 98-127.
- Foret, Martin 2016: "Políčka konfliktní a válečná. Reflexe války a konfliktu v českém komiksu", in *Paměť válek a konfliktů*, eds. Alexander Kratochvíl, Jiří Soukup & kol., Praha: ÚČL AV ČR a Akropolis (in corso di stampa).
- Končelík, Jakub, Pavel Večeřa & Petr Orság 2010: *Dějiny českých médií 20. století*, Praha: Portál.
- Lachmannová, Renate 2002: *Memoria fantastika*, Praha: Hermann & Synové.
- Nora, Pierre 2015: "Světový nástup paměti", in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, pp. 62-72.
- Prokůpek, Tomáš, Pavel Kořínek, Martin Foret & Michal Jareš 2014: *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha: Akropolis.

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA

- Rohlíková, Slavěna 1992: "Stát, strana a masmédiá", in *Manipulátoři: O technikách bojů lži proti pravdě a nenávisti proti lásce*, Praha: Karolinum, pp. 52-86.
- Yatesová, Frances 2015: *Umění paměti*, Praha: Malvern [trad. it.: *L'arte della memoria*, Milano: Einaudi, 2007].



Fig. 1. *Tajemství staré cihelny* [Il segreto della vecchia fornace].



Fig. 2. Rytíři sopky [I cavalieri del vulcano].

LA MEMORIA A FUMETTI
 STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 3. Klíč k majáku – Tajemství majáku [Chiave per il faro - Il segreto del faro].

TŘINÁCTKA ZE STARÉ ČTVRTI

Kluci ze Třináctky se rozhodli, že se zúčastní mezinárodní mládežnické stáfty Paměť a Jirka Pelc s Petrem Jarešem se na radu Jirkova otce vypravili za Milošem Malatem, který jim mohl vyprávět o boji chlapců ze Staré čtvrti proti německým okupantům...



Fig. 4. Třináctka ze Staré čtvrti [Quei tredici del vecchio quartiere].



Fig. 5. Kronika Strážců [Cronica dei Guardiani].

Che cosa fa parte della storia?
Le trasformazioni dei popolari *Obrázky z českých dějin*
[*Immagini della storia ceca*]

PAVEL KOŘÍNEK

Abstract

La pubblicazione didattica *Immagini della storia ceca*, uscito originariamente sulla rivista *Mateřídouška* negli anni '70 e in seguito come volume, ha vissuto delle complicate peripetie editoriali: dopo i primi due anni, su richiesta esterna secondo i testimoni, vengono infatti apportati nel ciclo notevoli cambiamenti. Viene cambiata la concezione visuale e trasformata la trattazione della “storia nazionale”, delle sue pietre miliari e dei suoi protagonisti. Durante la preparazione per la pubblicazione editoriale (la prima nel 1980) si aggiungono ulteriori cambiamenti. Queste modifiche però non sono le ultime: attacchi soprattutto sul piano della composizione si succedono anche nelle pubblicazioni dopo il 1989. Lo studio delle trasformazioni del fumetto *Obrázky* permette di indagare cosa e in che modo debba essere rievocato, come sia stato pensato e scelto. Cosa appartiene alla memoria, cosa appartiene alla storia.

Parole chiave

fumetto, serie commentata, striscia illustrata, rappresentazione della storia, storia editoriale

I fumetti e le serie commentate che trattano la “grande” storia mondiale o nazionale, ma anche quella “piccola” locale, possono rappresentare un contributo innovativo, per quanto parallelo, alla riflessione sul condizionamento di un periodo storico, sull’influenza implicita e sulla costruzione esplicita dell’interpretazione storica offerta. Il breve lavoro che segue studia una serie autorevole e per una intera generazione di storici (ma ovviamente anche di non storici, di lettori appassionati alla storia) quasi di culto, serie per la quale si usa il nome comune di *Obrázky z českých dějin a pověsti* [*Immagini della storia e delle leggende ceche*]. Il voluminoso ciclo scritto da

Zdenek Adla, Jiří Černý e Pavel Zátka¹ e disegnato da Jiří Kalousek esce negli anni Settanta e Ottanta sulla rivista *Mateřídouška*, destinata ai bambini in età scolare.

Durante il XX secolo, il fumetto ceco non evita i temi storici con particolare attenzione, tuttavia, prima del 1970 prevalgono soprattutto gli excursus didattici meno estesi e per la maggior parte come singola pubblicazione, oppure un'epoca storica in concreto ricopre la funzione di sfondo per storie d'avventura altrimenti contemporanee. L'unica eclatante eccezione alla regola è il ciclo parafumettistico *Film minulosti* [*Film del passato*], pubblicato sulla rivista postbellica *Vpřed*, in cui l'immagine illustra semplicemente le tavole didattiche². Nel periodo della normalizzazione, in cui il fumetto seriale diviene in misura limitata parte integrante dei periodici per l'infanzia e la gioventù, le "immagini della storia" a fumetti aumentano; nella totale maggioranza dei casi gli avvenimenti storici, i personaggi e i fatti storici offrono dei soggetti poco conosciuti, affascinanti e intensi, propensi a una trama drammatica: questo è il caso, ad esempio, delle serie *Tvrz* [*La roccaforte*] oppure *Příběhy psané střelným prachem* [*Storie scritte con la polvere da sparo*] del quindicinale *ABC*. La rappresentazione ideologicamente conforme di questi lavori della storia recente (del XX secolo) si proietta a volte anche in serie appartenenti ad altri generi (in modo emblematico, ad esempio, nelle così dette serie "dei club", come in *Strážci* [*I guardiani*])³, ma tentativi più attinenti alla narrazione della storia nazionale (o dei suoi momenti di rottura) continuano a essere assenti anche dopo.

Il ciclo *Obrázky* pubblicato su *Mateřídouška* sovrasta le altre serie coeve come il più ambizioso tentativo di "raccontare" la grande storia nazionale attraverso una serie illustrata. Il ciclo pluriennale del periodico rimanda a livello formale, già a partire dal titolo stesso, alla lunga tradizione divul-

1. Pavel Zátka fino al 1989 non era elencato tra gli autori della serie, la sua partecipazione era nascosta sotto lo pseudonimo di Pavel Černý, sceneggiatore, e sotto la sua firma si sono successivamente nascosti Pavel Zátka e Jiří Černý, secondo quanto ricordato da questo ultimo (cfr. Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 628).

2. Le "scuole illustrate" analoghe apparivano occasionalmente anche in altre riviste, la loro sequenzialità minima però mette in dubbio la loro classificazione come fumetti.

3. In merito, consultare il testo di Martin Foret in questo volume. Per la serie *Strážci* cfr. Činát, 2008.

gativa delle “immagini della storia” illustrate, avviata non più tardi nella seconda metà del XIX secolo, come sostenuto da Kamil Činátl nel suo consistente lavoro “Obrázky z dějin: k intermedialitě kulturní paměti” [“Immagini della storia: verso l’intermedialità della memoria culturale”].

Secondo Činátl, la serie illustrata di Adla, Černý, Zátka e Kalousek è un esempio organico di vivificazione della memoria, di disgregazione del monumento della storia. Questa disgregazione, secondo lo studioso, è resa possibile dallo stile caricaturale del disegno che ridimensiona la referenza storica:

L’originario canone dell’illustrazione qui è riprodotto in modo sorprendente e fedele, nella volontà di una grande narrazione ufficiale della storia nazionale non manca il tentativo di una pressione persuasiva, eppure non si può ridurre questo libro a un tentativo di rinnovo della grande storia nello spirito dell’ideologia della “normalizzazione” della nazione. La consistenza dello stile raffigurativo, che in Aleš evoca cechità e realismo, nei disegni di Jiří Kalousek genera nuovi effetti, sottolineati anche dalla scelta del genere del fumetto. La storia non è più solo seria, ma ha anche un aspetto ludico (soprattutto con la nuvoletta). Lo stile dal tono umoristico del disegno non accentua tanto la referenza diretta alla realtà storica, ma rivolge l’attenzione del lettore verso le qualità specifiche del complesso mondo del fumetto, che è possibile leggere come un mito autoriale a sé stante. Per quanto il grande racconto della storia nazionale nella complessità di tutte le scene chiave è fedelmente riprodotto, le interpretazioni corrispondenti non prendono necessariamente avvio, interpretazioni che ci inserirebbero nella società nazionale e orienterebbero la nostra attenzione verso le battaglie che formano la nostra quotidianità (l’incontro tra cechi e tedeschi, la lotta di classe). Possiamo cercare la causa di ciò nella retorica intermediale del fumetto come medium del ricordare che impedisce la riproduzione degli schemi interpretativi tradizionali, pone in una nuova prospettiva le vecchie illustrazioni e le contestualizza in modo differente (distanza ironica, elemento ludico, riflessione dell’atto della lettura e del processo di mediazione) e apre spazi a interpretazioni nuove. Il monumento si spezza e in un contesto diverso entra di nuovo nello spazio dell’atto di ricordare (Činátl, 2013: 49).

Činátl tocca un vasto tema, ovvero la questione di quanto il fumetto in quanto tale, con la sua artificialità e con la sua natura costruita sempre dichiarata (per lo meno per la sua frammentarietà) sia adatto a una narrazione storica “non problematica”, quanto la forma in sé del fumetto non comprometta l’ambizione di raffigurare in modo rappresentativo “l’immagine della storia” convenzionale (o piuttosto un indirizzamento ideologicamente conforme): un esempio potrebbe essere il Maggiore Zeman di

Saudek, che costituirebbe una realizzazione modello e interessante per il presente lavoro. La numerosa produzione degli ultimi anni, che si occupa spesso dei popolari “grandi anniversari” nella speranza di una domanda incentivata, testimonia tuttavia che i creatori di fumetti non sentono alcuna problematicità intrinseca in un tale approccio didattico-generalista.

Nello studio citato, Činátl lavora con il volume edito nel 1980 di *Obrázky z českých dějin a pověstí* dalla casa editrice per l'infanzia Albatros – di conseguenza, la sua interpretazione è comprensibile e non problematica. Eppure, se guardiamo alla serie più da vicino, se ci concentriamo sulle prime uscite su riviste e sui successivi cambiamenti e sulle trasformazioni, se seguiamo la cosiddetta storia del ciclo in volumi, si aprono a noi connessioni che possono approfondire e precisare la nostra lettura delle “funzioni e delle figure della serie ludico-didattica a fumetti”.

La serie, inizialmente intitolata *Obrazová kronika z českých dějin* [*Cronica illustrata della storia ceca*], esce a partire dal settembre 1970 su *Mateřidouška*. In ogni numero, la serie illustrata ha regolarmente due tavole strutturate con righe di vignette (quattro righe a tavola, solitamente con due vignette, per un totale di circa 16 vignette a episodio), ogni riga di vignette è dotata di una scritta in prosa. A volte nella serie appare qualche nuvoletta, solitamente contenente una battuta o una frase per sdrammatizzare, come ad esempio la chiosa sulla furia del Golem a Praga con le parole piene di ira “vandalo schifoso”. La maggior parte dei commenti è rivolta alla descrizione in prosa: il codice dell'immagine (lievemente ironico) e il codice del testo (storico in modo didattico e convenzionale) pertanto rimangono chiaramente separati; allo stesso tempo, però, in questa realizzazione parallela si forma lo spazio per una lettura conflittuale di entrambi: non sempre del tutto prevedibile in primo piano, nella comunicazione tra l'immagine e il testo nasce una frizione continua. La constatazione di Činátl, di “non applicazione della lettura tradizionale”, prende forma in questo punto.

La serie incontra il successo dei lettori, regna, però un parziale sbigottimento nell'opinione dei pedagoghi, che difficilmente accettano un utilizzo simile della storia nazionale (alleggerita nei disegni di Kalousek così come

nelle brevi battute d'occasione nei testi e a livello dell'immagine, Budeč⁴ è ad esempio indicata come una "scuola di magia"). I cambiamenti della serie nei due anni successivi alla sua uscita sostengono le supposizioni in merito al fatto che la forma della serie sia stata probabilmente oggetto di discussioni e decisioni almeno in parte esterne al team dei suoi autori. Dal settembre 1972 inizia a uscire in una forma modificata, "sobria", sotto il titolo di *Obrázky z českých dějin* [*Immagini della storia ceca*]. L'esposizione storica riprende sostanzialmente dal punto in cui la serie precedente terminava, ma la forma cambia in modo abbastanza evidente. Scompaiono le battute, viene modificata soprattutto la stilizzazione che elimina fondamentalmente la natura caricaturale: per un contenuto impegnato quale è la storia nazionale una stilizzazione di questo tipo non era certo adatta. Al suo posto, la serie si avvicina all'impostazione della fiaba, compreso i suoi elementi tradizionali e il rafforzamento dell'idillio e del folclore (Fig. 1).

La serie esce sulle pagine della rivista per due annualità, alcuni degli ultimi episodi della primavera 1974 seguono i destini dei "grandi cechi" del XIX secolo e l'episodio conclusivo, in un tempo alquanto condensato, raggiunge la nascita della Repubblica Cecoslovacca; gli autori hanno ritenuto tre singole vignette sufficienti per la Prima guerra mondiale.

Il testo qui di seguito citato di František Holešovský, influente teorico e critico dell'illustrazione per l'infanzia del periodo, tratto dal suo libro del 1977 *Ilustrace pro děti. Tradice, vztahy, objevy* [*Illustrazione per bambini. Tradizione, rapporto, scoperte*] può spiegare molto dei cambiamenti del 1972:

La discussione sull'illustrazione, portata nuovamente all'attenzione da Mateřídouška, nasce dalla concezione di Kalousek della serie originale di Adla sulla storia ceca. Il rapporto tra la storia della propria nazionale e i suoi protagonisti si basa sul rispetto e l'ammirazione, nella formulazione artistica del soggetto storico cerchiamo categorie elevate e quelle qualità estetiche che devono approfondire e arricchire il sentimento universale e l'idea dell'eroismo nazionale. [...] Ma cosa fare con una semplice serie grafica, che si presuppone rappresenti fedelmente, all'interno della convenzione tradizionale, un soggetto così degno di rispetto e ammirazione e che invece mostra uno humor inteso in modo grottesco? Neanche le tre figlie di Krok⁵

4. NdR. Budeč, insediamento medievale, poco distante da Praga. A oggi si è conservata la Rotonda di San Paolo e Pietro (IX secolo). Secondo alcune leggende di San Venceslao, il santo ceco trascorre un periodo a Budeč in cui impara l'arte del salterio.

5. NdR. Le figlie di Krok, Kazi, Tetka e Libuše. Figura legendendaria, Krok appare come

conducono Jiří Kalousek al giardino della poesia, la battaglia delle ragazze non significa per lui il romanticismo di un rischio avvincente. Risponde a tutti i temi dell'opera con la stessa identica espressione dei volti e con guerrieri barbuti, come fossero nuovi tipi di marionette.

La serie nasce come un esperimento a dimostrazione che neanche gli stereotipi radicati, quali sono quelli riguardanti il soggetto storico e il principio creativo cui risponde, devono essere incondizionatamente validi. L'impressione che il grottesco non offra posto per le emozioni legate a un eterno rapporto con la storia nazionale non deve essere sempre quella corretta. In esso si realizzano e manifestano semplici fattori che evocano l'amore e la fascinazione e tramite loro il rapporto di rispetto verso la suggestiva magnificenza del soggetto. Neanche il discorso originale di Kalousek è così ristretto da non permettere un ampliamento tra i personaggi (Vlastislav e Čestmír) e l'illustratore trova altre pratiche e spazi su cui può ridurre o persino compensare con uno sguardo poetico più pacifico attimi di espressionistiche deviazioni paesaggistiche. Esempio ne sono i paesaggi, i lavori, gli anacronismi, l'elemento faunistico e altro. L'espressione odierna della serie, dopo i cambiamenti apportati, mostra che il discorso di Kalousek è corretto anche per soggetti simili (Holešovský, 1977: 110-111).

La serie viene qui misurata in base alla sua capacità di raffigurare il soggetto degno di rispetto e ammirazione, secondo quanto esposto il grottesco è insufficiente. Dalle parole di Holešovský, che difende il soggetto del ciclo, appare chiaro il come e il perché esso sia stato problematico per una parte dell'opinione scientifica. I cambiamenti che ripercorre sono stati probabilmente apportati dall'alto (come affermato anche dallo scenarista Jiří Černý nei suoi ricordi personali).

Il formato della "serie didattica commentata", pensato da Adla, Černý e Kalousek nella sua versione addomesticata su *Mateřídouška*, si stabilisce sul lungo termine e in questa forma praticamente immutata escono anche le serie apparse ancora negli anni '90, paradossalmente nel periodo in cui viene a mancare la rilevanza di una delle motivazioni originarie (ovvero la difesa da una riduzione di pagine del fumetto). Per il nostro studio risulta a questo punto molto importante soprattutto il fatto che gli autori di *Obrázky* abbiano creato cicli simili per tutti gli anni '70 e '80: *Obrázky z dějin českých objevů a vynálezů* [Immagini della storia ceca delle invenzioni e scoperte] (1974-1976), *Z českých pověstí* [Alcune leggende ceche]

(1976-1977), *Čechův dějepis* [Storia di Cech] (1977-1978), *Čechův život* [La vita di Cech] (1978-1979), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1979-1980), *Čechův čas* [Il tempo di Cech] (1980-1981), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1981-1982), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1982-1983), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1983-1984), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1984-1985), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1985-1986), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1986-1987), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1987-1988), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1988-1989), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1989-1990), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1990-1991), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1991-1992), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1992-1993), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1993-1994), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1994-1995), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1995-1996), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1996-1997), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1997-1998), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1998-1999), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (1999-2000), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2000-2001), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2001-2002), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2002-2003), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2003-2004), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2004-2005), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2005-2006), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2006-2007), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2007-2008), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2008-2009), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2009-2010), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2010-2011), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2011-2012), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2012-2013), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2013-2014), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2014-2015), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2015-2016), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2016-2017), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2017-2018), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2018-2019), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2019-2020), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2020-2021), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2021-2022), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2022-2023), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2023-2024), *Čechův svět* [Il mondo di Cech] (2024-2025).

1977), *Obrázkové pověsti z hradů a zámků* [Immagini delle leggende dei castelli e fortezze] (1978-1979) e *Obrázky z dějin velkých světových objevů* [Immagini della storia delle grandi scoperte mondiali] (1982-1985). La serie diviene morale, la storia continua.

Quando alla fine degli anni '70 viene decisa la pubblicazione della serie come volume indipendente, si presenta nuovamente il capriccioso tema della *Kronika* [Cronica]. Per la pubblicazione, distribuita nel 1980 nelle librerie con 30.000 copie, le storie erano disegnate in modo tale da meglio rispondere alla successiva forma "pattuita", perfino spostarla ancora ancora di più verso l'"accettabile", il divertente, ma comunque sempre una raffigurazione seria della storia. Se poniamo a confronto, per esempio, due versioni dell'episodio citato da Holešovský delle figlie di Krok, la natura del cambiamento appare evidente: la tendenza ad aumentare ad esempio l'elemento fiabesco e idillico è chiara (Fig. 2).

Accanto a questa operazione di livellamento della forma (per nulla inusuale in quel periodo, ad esempio, lo stesso accade qualche dopo per la pubblicazione a volume delle miniature umoristiche del cane Barbánek della penna di Jiří Havel e disegni di Věra Faltová), l'edizione del volume risulta interessante per la nostra riflessione su "cosa fa parte della storia a fumetti" anche per un altro motivo, ovvero la sua composizione stilistica.

Come affermato sopra, le serie *Obrázková kronika* e *Obrázky z českých dějin* nei loro 4 anni di pubblicazione (48 uscite su due pagine) contenevano la storia ceca dai mitici inizi dell'antenato Čech fino alla formazione della Cecoslovacchia; in questa edizione, però, gli autori non si mantengono molto lineari: ad esempio, dedicano senza problemi 6 episodi (quindi metà annualità) alla rappresentazione a una leggenda drammatica, in cui la parte del leone e il drago prometteva un adeguato dramma – la leggenda di Bruncvík⁶ si dipana per metà dell'intera annualità num. 28 della rivista. Gli autori e i redattori del volume non ricorrono al solo "accorpamento" (ovvero alla rielaborazione) degli episodi esistenti, ma decidono di ricomporre in modo marcato la pubblicazione: alle leggende avventurose non può più essere dedicato un posto di rilevanza (Bruncvík si deve acconten-

6. NdR. Secondo la leggenda, il nobile Bruncvík, in viaggio, una notte vede un drago con 7 teste combattere contro un leone e decide di aiutare il leone, uccidendo il drago. Riconoscente, il leone gli rimane accanto, seguendolo nel suo viaggio.

tare così di due tavole, come gli altri), ma gli autori decidono di aggiungere brevi passaggi di prosa illustrata che presentano alcune delle pietre miliari o collegano salti temporali. Il carattere di questi testi si distanzia dall'idea della serie, lo humor scompare quasi del tutto e rimane solo la funzione riassuntiva e la contestualizzazione a livello interpretativo (Fig. 3).

Il cambiamento più significativo è forse stato apportato alla conclusione del libro: nel volume *Obrázky* non si conclude (dal punto di vista del discorso storico che si offre logicamente) con la formazione della Cecoslovacchia (che nella serie originale rientra in una sola vignetta⁷), ma la posizione centrale di chiusura della storia viene occupata dalla nuova formazione del Partito social-democratico cecoslovacco (interessante è che non viene indicata in questo modo, ma con un' caratteristica definizione di "primo partito operaio"). In linea con un'interpretazione storica il più conforme possibile il punto focale della storia nazionale non è la formazione dello stato indipendente, ma l'attivazione e l'organizzazione del mondo operaio, che secondo il testo conclusivo conduce dal proletariato alla formazione di una forza politica "il cui compito è cambiare il mondo".

Le motivazioni di questa composizione possono ovviamente essere diverse: sarebbe alquanto infausto interpretare quanto sopra affermato come un qualche giudizio. L'obiettivo di questa analisi non è in nessun modo giudicare qualcuno o accusarlo di adulare il potere e la propaganda- ritengo sia meglio non lavorare con categorie simili in un discorso scientifico. Dai documenti minori e ricordi più vari appare evidente che i cambiamenti individuati molto probabilmente siano stati apportati con molta reticenza nel tentativo di portare a termine il lavoro affinché l'opera uscisse. Le modifiche in atto ci segnalano il come si è operata la scelta nella costruzione, come si è lavorato con il testo a fumetti e a quali cambiamenti la serie è andata incontro nell'unificazione (un'unica forma) e codificazione (un unico stile) per il volume. Forse anche sulla differente misura dell'importanza della memoria, attribuita alla versione su rivista e così preservata da quella editoriale.

Come prima per la piattaforma della rivista, *Obrázky* in forma di libro incontrano il favore incondizionato del pubblico sia infantile che adulto.

7. Non si tratta decisamente dello stesso tipo di riduzione come quella sopra vista della leggenda di Bruncvík.

Il titolo viene ripubblicato: nel 1982 viene preparata una seconda edizione con 50.000 tirature e cinque anni dopo la terza edizione prevede 100.000 esemplari. Per la quarta edizione si dovrà aspettare altri nove anni, fino al 1996. I cambiamenti politici e sociali avvenuti nel frattempo nel Paese richiedevano, almeno agli occhi dei nuovi redattori, alcune modifiche. La quarta edizione esce quindi “rivista e ampliata” e le revisioni effettuate offrono alla presente versione il suo apice strutturale.

Si chiamavano fratello e sorella, erano uguali in tutto e avevano un obiettivo comune. Gli ussiti la chiamavano il regno di Dio in terra e intendevano con questo un mondo in cui non c'era chi lavorava e ascoltava e chi lo governava e viveva del suo lavoro. Per questo gli ussiti divennero i più poveri e meno liberi della campagna e delle città. E la loro rabbia si rivolse soprattutto verso la chiesa, l'aristocrazia più alta e ricca. Il nuovo e grandioso pensiero di un ordine giusto tra le persone dava loro la forza.

Questo è il prologo al capitolo degli ussiti dalla prima alla terza edizione. Se guardiamo a questo stesso passaggio dopo la revisione non sarà certo complicato individuare le motivazioni dei seguenti cambiamenti:

Si chiamavano fratello e sorella, erano uguali in tutto, dividevano tutto equamente e avevano un obiettivo comune. Creare un mondo migliore. Gli ussiti chiamavano la città il regno di Dio in terra ed erano disposti ad assediare questo regno con le armi. La loro rabbia si rivolse soprattutto verso la chiesa, la più alta e ricca aristocrazia che per prima non rispettava la legge divina.

Il nuovo periodo richiede, secondo l'interpretazione dei redattori, delle *Obrázky* più “precise”. Dopo la moralizzazione e l'unificazione, la serie incontra l'attualizzazione. Cambia la composizione del volume, nel libro vengono inseriti nuovi episodi dedicate alla invenzioni ceche (“perché sappiamo che anche queste cose vi interessano”), i capitoli che in modo aspettato vengono eliminati sono quelli sulla nascita del partito socialista e il congresso presso la locanda U Kaštanu⁸. La decisione di cosa faccia parte della storia, cosa debba essere inserito (e ovviamente come) continua. La nota d'apertura posta all'inizio del volume e sottoscritta da un collettivo

8. NdR. La locanda U Kaštanu, Praga: è il luogo in cui nel 1878 viene fondato il Partito Social Democratico Ceco.

“gli autori” non potrebbe formularlo meglio: “A differenza delle edizioni passate di *Obrázky* questa volta abbiamo eliminato le parti che oggi non sono né necessarie né importanti” (*Obrázky*, 1996: 1)⁹.

Fonti

- Obrázková kronika českých dějin*, sceneggiatura Zdeněk Adla, disegno Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, n. 1/1970-71 fino a 12/1971-72, 24x.
- Obrázky z českých dějin*, sceneggiatura Pavel Černý [Jiří Černý - Pavel Zátka], disegno Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, n. 1/1972-73 fino a 12/1973-74, 24x.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, sceneggiatura Jiří Černý, Zdeněk Adla, disegno Jiří Kalousek, Praha: Albatros, 1980.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, sceneggiatura Jiří Černý, Pavel Zátka, disegno Jiří Kalousek, Jakub Kalousek, Praha: Albatros, 1996.

Bibliografia

- Činátl, Kamil 2008: “Major Zeman a Strážci – komiks a ideologie”, *Host*. a. 24, n. 8 (allegato *Host do školy* n. 3), pp. 3-7.
- Činátl, Kamil 2013: “Obrázky z dějin: k intermedialitě kulturní paměti”, *Slovo a mysl*. a. X, n. 20, pp. 43-51.
- Fencl, Ivo 2007: “Obrázky z českých dějin a pověstí. Úpravy v knižních podobách I–III” *Komiks.cz*. <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1311>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Holešovský, František 1977: *Ilustrace pro děti. Tradice, vztahy, objevy*, Praha: Albatros.
- Prokůpek, Tomáš, Pavel Kořínek, Martin Foret & Michal Jareš, 2014: *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha: Akropolis.

9. In chiusura è necessario aggiungere che l’edizione del 1996 funziona da base per le successive riedizioni: subito in quel periodo ne sono uscite 5 (negli anni 2000, 2003, 2007, 2011 e 2014). Successivamente nel 1998 è uscita anche l’edizione elettronica su CD-ROM, sempre sulla base delle “ultimi maneggiamenti di sceneggiatura” del 1996.

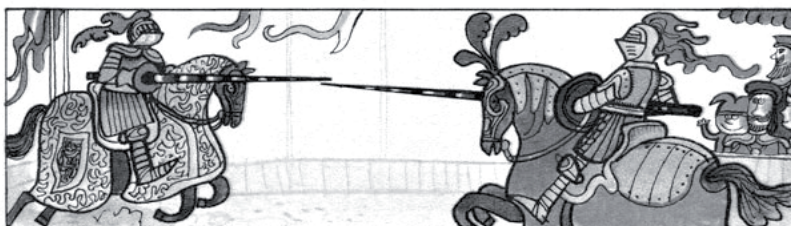
OBRÁZKY Z ČESKÝCH



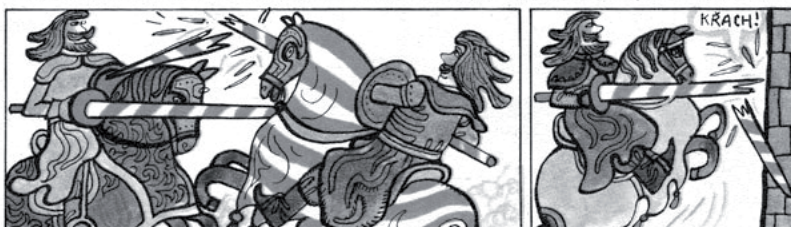
Jiřík z Poděbrad se v prvních letech své vlády rozhodl k neobvyklému činu. Vyslal poselstvo ke všem významným panovníkům. Chtěl v nich získat spojence pro svou myšlenku míru.



Poselstvo vedené panem Lvem z Rožmitálu zamířilo nejdřív do Německa. Když byl splněn králův úkol, vydalo se padesát Čechů do Belgie.



V Bruselu si Čechů velmi považovali. Na jejich počest uspořádal vévoda turnaj. Češi však mezi belgickými rytíři nenašli rovné soupeře. Rozhodli se tedy, že ukáží, jak se zápasí v Čechách.



Dva nejsilnější muži z poselstva svlékli brnění a jen v lehkém pancíři se rozjeli proti sobě. To bylo na Belgičany příliš. A když nejsilnější z Čechů se rozjel proti zdi, nadšení neznalo mezí.

Fig. 1(a). *Obrázky z českých dějin* (1973).



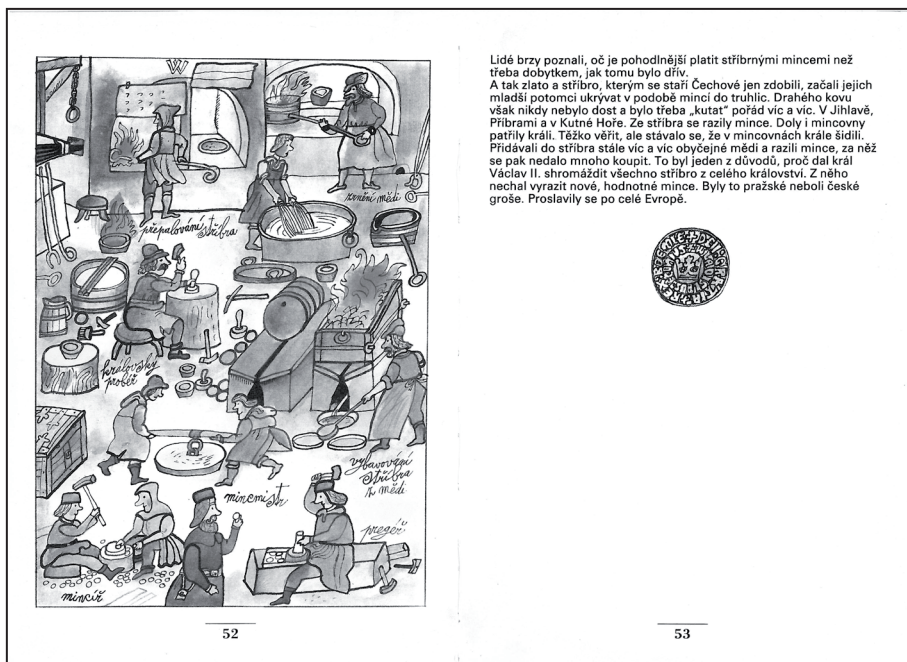
Fig. 1(b). *Obrázky z českých dějin* (1973).

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 2. Due versioni dell'episodio "Le figlie di Krok" (in alto 1970, in basso 1980).

LA MEMORIA A FUMETTI
 STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Lidé brzy poznali, oč je pohodlnější platit stříbrnými mincemi než třeba dobytkem, jak tomu bylo dřív. A tak zlato a stříbro, kterým se staří Čechové jen zdobili, začali jejich mladší potomci ukrývat v podobě mincí do truhlic. Drahého kovu však nikdy nebylo dost a bylo třeba „kustit“ pořád víc a víc. V Jihlavě, Příbrami a v Kutné Hoře ze stříbra se razily mince. Doly i mincovny patřily králi. Těžko věřit, ale stávalo se, že v mincovnách krále šidili. Přidávali do stříbra stále víc a víc obyčejné mědi a razili mince, za něž se pak nedalo mnoho koupit. To byl jeden z důvodů, proč dal král Václav II. shromáždit všechno stříbro z celého království. Z něho nechal vyrazit nové, hodnotné mince. Byly to pražské neboli české groše. Proslavily se po celé Evropě.



Fig. 3. Pietra miliare per il contesto.

La storia e la serialità: il case study *České století* e *Češi*

TIZIANA D'AMICO

Abstract

L'intervento intende indagare quale tipo di storia e quale tipo di serialità vengono proposti nel ciclo televisivo *České století* e in quello a fumetti *Češi*. La peculiarità di queste due realtà culturali consiste nel fatto che entrambi prendono piede dalla stessa sceneggiatura, di Pavel Kosatík, e la loro realizzazione è parallela e simultanea, ma indipendente. La strutturazione della narrazione storica procede in base all'evento specifico e questo influenza l'idea di serialità proposta sia per la televisione che per il fumetto. Obiettivo del lavoro è quello di indagare le forme della storia e della serialità nei due ambiti, quello televisivo e quello fumettistico sempre più in prima linea nella produzione di prodotti di genere storico.

Parole chiave

fumetto, storia, serialità, miniserie televisiva

L'adattamento cinematografico dei supereroi dei fumetti è un trend in continua crescita negli ultimi anni, seguito a ruota e in crescendo da prodotti televisivi seriali. In aumento è anche la produzione di fumetti nati da personaggi cinematografici o televisivi. Il caso in esame nel presente lavoro si inserisce nella produzione fumettistica nata dalla televisione, ma allo stesso tempo se ne distanzia. *České století* (*Il secolo ceco*) è un prodotto seriale televisivo, una mini-serie, mentre *Češi* (*I cechi*) è un ciclo a fumetti che nascono quasi contemporaneamente e che utilizzano la stessa sceneggiatura, di Pavel Kosatík¹.

1. Pavel Kosatík (1962), scrittore, sceneggiatore, giornalista. Autore di numerose biografie (Olga Havlová, Jan Masaryk, Ferdinand Peroutka e quella collettiva del gruppo "del '36": Václav Havel, Josef Topol, Věra Linhartová, Jiří Kuběna, Viola Fischerová, Pavel Švanda e altri), ha collaborato alla sceneggiatura dei documentari per la Česká televize *Jan Masaryk I e II* e *Fenomem Kohout*.

1. *České století (Il secolo ceco) e Češi (I cechi)*

České století è un prodotto televisivo di finzione, realizzato da Česká televize (ČT), servizio pubblico televisivo della Repubblica ceca, composto da 9 episodi con la regia di Robert Sedláček²; la prima stagione è composta da 5 episodi andati in onda nell'autunno del 2013, i 4 episodi della seconda stagione sono andati in onda l'anno successivo, il 2014, entrambe le stagioni con programmazione settimanale. *Češi* sono una serie di volumi a fumetti pubblicati da Mlada fronta e Edice ČT a partire dal 2013.

A livello storico, *České století* e *Češi* coprono l'arco dal 1918 al 1992, dalla costituzione della Cecoslovacchia alla sua separazione in Repubblica Ceca e Slovacchia³.

České století			Češi		
regia		uscita	disegnatore		uscita
Robert Sedláček	La grande demolizione (1918)	27/10/13	Ticho 762	1918 Come Masaryk ideò la Cecoslovacchia	2013
Robert Sedláček	Il giorno dopo Monaco (1938)	03/11/13	Štěpánka Jislová	1938 Come Beneš cedette a Hitler	2016
Robert Sedláček	Una pallottola per Heydrich (1941)	10/11/13	Marek Rubec	1942 Come idearono a Londra l'uccisione di Heydrich	2014
Robert Sedláček	Tutto il potere della gente a Stalin (1948)	17/11/13	Karel Osoha	1948 Come il KSČ ottenne il potere	2016
Robert Sedláček	Uccisione di un compagno (1951)	24/11/13	Vojtěch Mašek	1952 Come Gottwald uccise Slánský	2014
Robert Sedláček	Dobbiamo accordarci (1968)	16/11/14	Karel Jerie	1968 Come Dubček capitolò a Mosca	2016

2. Robert Sedláček (1973) ha studiato documentaristica alla FAMU di Praga, si dedica sia al documentario che ai film di finzione. Insignito della Medaglia al merito di primo grado della Repubblica Ceca.

3. Nella tabella i titoli dei singoli episodi vengono riportati secondo la pagina web di Česká televize (<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/>). Le uscite di *Češi* sono indicate secondo il momento della stesura del presente lavoro (estate 2016).

Robert Sedláček	È solo rock'n roll (1976)	23/11/14	Jiří Husák	1977 Come dal rock'n' roll è nata Charta 77	2016
Robert Sedláček	L'ultimo hurrà (1989)	30/11/14	Vojtěch Šeda	1989 Come Havel diventò presidente	2015
Robert Sedláček	Che vadano pure (1992)	07/12/14	Dan Černý	1992 Come Mečiar insieme a Klaus divisero lo Stato	2015

Secondo quanto affermato da Pavel Kosatík, la prima “forma” di questo progetto è quella televisiva a cui poi si aggiunge in corso quella del fumetto:

Prima ancora che *České století* andasse in onda in tv, gli editori di *Mlada fronta*, dove lavoravo, avevano letto le sceneggiature. All'inizio pensavano di pubblicarle da sole, poi venne la variante metà testo e metà fumetto. Infine, anche grazie al sostegno di *Česká televize*, ha preso piede una variante radicale: far uscire da ogni singola sceneggiatura un libro a fumetti (Kosatík, 2013).

2. La miniserie come orizzonte storico

La pagina ufficiale di *Česká televize* parla di ciclo televisivo e di una “serie aperta di dramma televisivo”. In linea generale *České století* rientra nella definizione di miniserie televisiva per quanto riguarda la struttura prettamente seriale. La miniserie è un prodotto seriale pensato per avere un numero limitato, tra 4 e 13 episodi (Cunningham, 1989: 316), con una programmazione seriale cadenzata o in successione. Questo prodotto televisivo è caratterizzato dall'essere un compromesso tra la tradizione cinematografica (per la sua natura di narrazione chiusa) e la produzione seriale (per la sua struttura). La sua cinematograficità risiede anche nella maggiore qualità del prodotto finale, fattore che molti studiosi della serialità televisiva legano anche al maggiore budget a disposizione rispetto ad altri prodotti seriali (cfr. Smith, 2009; Benassi, 2002; Buonanno, 2012).

La miniserie è un prodotto che, se realizzato bene, permette un'esperienza televisiva differente in quanto affronta argomenti spesso complessi con una struttura narrativa altrettanto spesso innovativa (Montgomerie, 1997). Più specificatamente, in virtù della sua natura seriale, essa offre da un lato un'indagine dei personaggi e una maggiore analisi delle situa-

zioni avendo un tempo narrativo maggiore (inserendola nella serialità), dall'altro permette una riflessione e valutazione di quanto narrato grazie alla conclusione della trama, che racchiude lo sviluppo dei personaggi, la loro eventuale morte o cambiamenti (avvicinandola così al film). Questo prodotto televisivo si caratterizza dunque come prodotto che unisce in sé caratteristiche appartenenti a generi ed ambiti diversi. La miniserie può essere vista, così, come un "ibrido" (Cunningham, 1989: 316) che si colloca tra i formati delle serie e quelli del dramma seriale; questo ibridismo riguarda anche la natura cinematografica della loro produzione, non solo per il maggiore budget cui spesso dispongono, ma per la struttura drammaturgica che presentano, che si avvicina a quella del film drammatico e del docu-dramma.

Nelle produzioni televisive di numerosi paesi (ad esempio Australia, Italia, Gran Bretagna), le miniserie spesso affrontano in maniera diretta eventi storici e personaggi storici di grande calibro. Possiamo applicare al prodotto televisivo quanto affermato da Pierre Sorlin per il film storico: il sistema di conoscenze di riferimento non è intrinseco al genere in sé (come lo è per il giallo, ad esempio), ma è al di fuori del cinema, nella storiografia (Sorlin, 2000: 37). Ponendo al centro della narrazione gli eventi storici, le miniserie tende ad affrontare la "storia" in maniera diretta piuttosto che attraverso una mediazione narrativa (Cunningham, 1989:318). Questo comporta che lo spettatore sia a conoscenza degli eventi storici rappresentati: lo spettatore è un "cittadino informato", non solo un consumatore distratto (Cunningham, 1989: 318). Lo spettatore attento e non il consumatore distratto è evocato anche da P. Dvořák, direttore generale ČT nel parlare di *České století*: "Lo spettatore di *České století* non può essere un consumatore passivo del contenuto, i creatori del ciclo ripongono elevate aspettative in lui" (Dvořák, 2013). Mentre gli autori pongono l'accento sulla una diversa forma di fruizione:

la riflessione cinematografica su ciò che rimane dell'uomo una volta che ha accettato una funzione (che sia istituzionale o storica) e su quanto il suo io la bramasse e fino a che misura, una volta raggiunta, quella funzione sia stata un catalizzatore di ogni cosa. Permettiamo allo spettatore, insieme agli attori nei ruoli principali, di studiare e riflettere sulla 'psicologia della storia', sul compito del singolo nella storia – nel nostro sguardo dichiaratamente appartenente al presente (Kosatík, Sedláček, 2013).

Rispetto alla produzione più diffusa per le miniserie, il prodotto ceco si differenzia in quanto si allontana dalla struttura narrativa complessiva convenzionale basata su inizio, sviluppo e conclusione della trama: *České století* si compone di singoli episodi chiusi autoconclusivi, ambientati in periodi storici diversi e caratterizzati da personaggi storici diversi. Questo non significa, però, che una struttura complessiva sia assente; come vedremo in seguito, *České století* è pensato in funzione di un inizio, sviluppo e conclusione, o parziale conclusione.

3. Continuità della storia

Come illustrato dalla tabella, ogni puntata o capitolo di *České století* affronta un momento storico specifico, un evento diverso. Si inizia con i tentativi per la creazione di una rete di appoggio per la realizzazione della Cecoslovacchia di Masaryk per passare al suo smantellamento nel 1938, dal governo in esilio a Londra e alla lotta di resistenza (1941) al colpo di Stato del 1948 che vede salire Gottwald al potere; seguono il 1951 con il processo Slánský, l'occupazione da parte delle truppe del patto di Varsavia del 1968 e il processo di formazione di Charta 77 nel 1976. Infine, i tavoli di dialogo della Rivoluzione di Velluto del 1989 e la separazione della Cecoslovacchia nel 1992. Se, come affermato, sopra ogni capitolo si chiude in maniera autonoma rispetto agli altri, l'orizzonte narrativo è quello del titolo stesso, il secolo ceco (o cecoslovacco). Come mostrato nella tabella 1, i volumi *Češi* seguono la strutturazione in anni, cambiando in parte il titolo, cosa su cui ci soffermeremo più avanti.

Obiettivo del ciclo, televisivo e su carta, è quello di offrire una narrazione di quelli che vengono individuati e presentati come punti centrali, oseremmo dire centri nevralgici, per la storia ceca del XX secolo. Afferma Milan Fridrich, direttore della programmazione ČT:

proporre agli spettatori un ciclo che, nella fiction, offra uno sguardo autoriale sulla storia della nostra terra (...) [České století] mostra gli attori degli avvenimenti chiave della repubblica e offre agli spettatori delle interpretazioni dei motivi che hanno portato a decisioni che hanno influenzato la vita di milioni di persone, introduce le singole realtà nel contesto e così facendo le estrae dalla piattezza dei manuali (Fridrich, 2013).

E gli autori Pavel Kosatík e Robert Sedláček: “abbiamo scelto alcuni momenti della storia moderna ceca e vogliamo interpretarli con gli occhi del nostro presente” (Kosatík, Sedláček, 2013).

La continuità della storia viene ricostruita dall'esterno degli eventi che la compongono basandosi sulla successione cronica organizzata del racconto complessivo: il primo episodio inizia nel 1918 quando *inizia* la Cecoslovacchia, prosegue in quelli successivi seguendo una successione lineare del tempo e termina nel 1992, quando *termina* lo Stato cecoslovacco. Il secolo ceco viene narrato quindi non come flusso storico, ma come evento storico. Intendiamo l'evento storico come “un fatto materiale, un avvenimento o una serie di fenomeni capaci di produrre effetti, essere cause di altri fatti, influenzare comportamenti e opinioni dei contemporanei” (d'Orsi, 2002: 46). Gli eventi del Novecento non vengono però raccontati attraverso il loro susseguirsi sulla base del principio causa ed effetto, ma attraverso l'indagine accentrata sullo svolgimento di fatti. Questo elemento del cambiamento dell'evento viene colto in *České století* nel momento del suo divenire e il suo impatto come conoscenza storica è delegato alle conoscenze dello spettatore.

Il singolo capitolo di *České století* e *Češi* si inserisce all'interno della storia stabilita di eventi che hanno avuto maggiore influenza di altri e questi eventi sono rappresentabili attraverso la data cronologica. Se guardiamo quali eventi storici *České století* e *Češi* rappresentano, vediamo che vengono affrontati quelli che costituiscono i maggiori cambiamenti politici: cambiamenti di regime, cambiamenti di sovranità, cambiamenti di sistema politico. Troviamo infatti il 1918, 1938, 1948, 1968, 1989 e 1992. Da questo punto di vista, *České století* e *Češi* riaffermano l'organizzazione condivisa della storia ceca, ogni evento rappresentato è largamente riconosciuto, sia dalla ricerca storiografica sia dal “comune sentire”, come fondamentale, uno di quei momenti “senza i quali non si può parlare di Novecento ceco”. Accanto agli eventi storici “per eccellenza”, vengono presentati 3 momenti di “indagine”: la pianificazione dell'omicidio di Heydrich del 1941 da parte dei servizi del governo cecoslovacco in esilio, l'evoluzione del rapporto tra Gottwald e Slánský e la condanna a morte di quest'ultimo del 1952 e l'incontro tra Vaclav Havel dissidente e l'underground musicale messo sotto accusa dagli organi di potere, incontro che ha generato Charta 77.

La continuità storica è esplicitata nel titolo della serie tv, il secolo ceco, quindi una sezione della storia ceca presa nella sua totalità, mentre in quello della collana a fumetti, vedremo successivamente, troviamo un' impostazione diversa in quanto il titolo *Češi* rimanda a un'idea di comunità. La continuità all'interno della narrazione storica è uno dei maggiori strumenti per l'affermazione e la riaffermazione dell'identità comunitaria, nello specifico nazionale (Gellner, 1987; Smith, 1993) e, come osservato da Eviatar Zerubavel, tale continuità è una delle modalità con cui viene costruita la narrazione storica stessa (2003: 40). Tra le strategie usate per costruire l'illusione di continuità storica troviamo quella di creare dei ponti mentali: esattamente come il ponte permette l'integrazione di spazi separati, la mente si sforza di integrare manifestazioni temporali, eventi non contigui di ciò che percepiamo come facente parte della "stessa entità", nazione, organizzazione, persona (Zerubavel, 2003: 40). Il ponte tra il 1918 e il 1938 è costruito attraverso la serialità, principalmente televisiva, che mette in relazione, la data "simbolo" 1918 e quella 1938 della continuità storica anche come continuità logica dei capitoli (capitolo 1, 2, ecc.). La narrazione della storia è qui un processo cronologicamente lineare marcato da eventi-date che costituiscono i punti della linea. Il secolo ceco, però, è a sua volta delimitato da un inizio e una fine, 1918 e 1992, che si collocano come spartiacque e che collegano il Novecento ceco alla dimensione di Stato-nazione cecoslovacca. Le date, presenti nel titolo, diventano sineddoche dell'evento-cambiamento, che non è mai però cesura della narrazione storica.

4. La storia come evento

Il Novecento ceco si compone, abbiamo visto, di eventi-date. Di questo evento-data, allo spettatore non viene offerta una narrazione con inizio, svolgimento e conclusione dell'evento storico, ma una narrazione accentrata su alcuni momenti di tensione. L'evento viene rappresentato nel suo essere in divenire dal punto di vista degli attori-agenti dell'evento stesso. Si legge sulla pagina web della serie:

La cosa più interessante e per il pubblico anche la più significativa che possiamo offrire è l'interpretazione di alcuni momenti storici chiave della storia moderna attraverso l'ottica delle possibili motivazione e del dato psicologico delle persone

concrete (Beneš, Moravec, Gottwald, Zenkl, Dubček, Havel, Husák) che hanno trainato questo paese (oppure regolato il traino della storia?) verso le diverse storie del pensiero (Kosatík, Sedláček, 2013).

In termini di evento e azione, *České století* e *Češi*, narrano il divenire di eventi e come determinati agenti vi reagiscono e prendono azione. Se l'evento è il cambiamento di uno stato, come un qualcosa che ci porta da uno stato iniziale a uno stato finale e se l'evento nasce da un'intenzione, ovvero uno stato mentale, allora siamo davanti a un'azione, un atto intenzionale. Per meglio spiegare il discorso prendiamo come esempio il capitolo del 1968. La narrazione si apre con un evento: la comunicazione dell'ingresso delle truppe armate del patto di Varsavia al presidente Svoboda, la scena si sposta poi alla comunicazione di quanto sta avvenendo al Comitato centrale del partito comunista. Le due scene iniziali, sia per la versione televisiva che per quella a fumetti, ruotano attorno alla comunicazione di un atto intenzionale percepito come un processo di cambiamento che si sta subendo. Quello che segue è la narrazione delle motivazioni e delle intenzioni degli atti che seguono presentati come reazione all'evento iniziale subito. Non tutti i capitoli condividono la presenza di un accadimento presentato come subito, come può essere percepito il trattato di Monaco del 1938 o l'occupazione sovietica del 1968, ma tutti ruotano attorno alle azioni e alla motivazioni degli agenti che hanno partecipato attivamente a un evento inteso come azione cinetica di cambiamento.

5. Biografia di un evento

Se il racconto ruota attorno ai processi decisionali degli agenti che in primis sono stati chiamati in causa dalla situazione e che influenzano, o generano un cambiamento, è possibile dire allora che *České století* e *Češi* si focalizzano sui momenti di formazione di un cambiamento, raccontati attraverso gli agenti, le persone, che lo vivono e realizzano. Quello che vuole essere narrato è la dimensione "umana" dei personaggi storici all'interno di un cambiamento. Afferma il regista Robert Sedláček:

il ciclo *České století* non vuole essere una ricostruzione dello sviluppo più probabile degli avvenimenti, ma la creazione di situazioni in cui gli spettatori hanno la possibilità di studiare e partecipare con i personaggi storici alle loro sensazioni, i

loro dubbi, le determinazioni e i timori. Sceglie quei conflitti drammatici le cui conseguenze si sono drammaticamente proiettate sulla vita delle persone e hanno influenzato la direzione del nostro popolo per lungo tempo (České století, 2013).

L'accento sulla dimensione psicologica dei personaggi, sulla volontà di sondare le loro "loro sensazioni, i loro dubbi, le determinazioni e i timori" rimanda ad alcune delle principali caratteristiche ascritte al genere della biografia (Sgambati, 1995: 398). Il genere bibliografico permette un'indagine strettamente legata alla dimensione narratologica; come osservato da John Tosh, le narrazioni che ottengono maggior successo sono quelle che si avvicinano all'esperienza quotidiana del senso del tempo, ovvero la narrazione da giorno a giorno per una crisi politica o il tempo di una vita per la biografia ([1984] 2015: 125). Questo genere si propone come uno dei più adatti, per la natura prettamente qualitativa dell'indagine storiografica, a studiare l'insieme di motivazioni e intenzioni poi tradotte in scelte. Guardando alla produzione di Pavel Kosatík, vediamo come il genere della biografia gli sia estremamente familiare e quindi non sorprende la scelta di sondare la storia ceca attraverso i meccanismi biografici, ovvero di indagine del rapporto tra individuo e il suo contesto, il rapporto tra privato e pubblico e soprattutto tra intenzioni e azioni. Se la biografia da un lato permette di attuare una sonda psicologica, etica ed umana, dell'agente storico, ovvero dell'uomo e delle sue motivazioni, dall'altro è fortemente influenzata dalla rappresentatività del soggetto, dal carisma del biografato, a volte a scapito delle contingenze storiche. Il progetto qui in esame, però, non ruota attorno a un singolo personaggio nella sua totalità biografica, ma prende in esame quegli agenti storici, in particolar modo Beneš, Gottwald e Havel, e la loro interazione con il contesto sia a livello personale, umano, che politico, storico. *České století* e *Češi* non sono la biografia di un singolo personaggio storico o la prosopografia di un singolo gruppo sociale (il partito, la dissidenza, ecc.), ma la narrazione psico-storica di eventi ritenuti cruciali nel loro dispiegarsi come azioni di attori storici. Questo è fondamentale da sottolineare perché noi spettatori/lettori non vediamo le conseguenze di tali eventi, le conosciamo perché ci è chiesto di essere spettatori/lettori-cittadini "attivi". La narrazione storica è qui biografia di un evento storico come manifestato dall'uso di una delle forme consuete del genere

storico a garanzia della sua attendibilità fattuale di luogo, data, ora, nome e ruolo dei partecipanti di quanto rappresentato⁴.

Slavoj Žižek afferma che la situazione di cambiamento in un evento non riguarda solo le cose, ma anche i parametri con cui il cambiamento stesso viene valutato, una trasformazione dell'intero campo all'interno del quale gli avvenimenti appaiono (2014: 159). L'evento è dunque un'azione cinetica di cambiamento sia come conseguenze al suo concludersi che durante il suo stesso svolgimento e utilizzando in prestito un termine caro alle scienze politiche, possiamo dire che quello che ci viene mostrato, sullo schermo e sulla pagina, è quindi il momento di transizione.

Con transizione intendiamo la definizione data da O'Donner e Schmitter di intervallo tra un regime politico e un altro (1986: 6), ovvero un periodo transitorio che presuppone un cambiamento di stato. Michael D. Kennedy parla di transizione in termini di cultura del potere non esente al suo interno di contraddizioni, repressioni e potenziale irrealizzato (2002: 7). La fase di transizione è quindi un periodo di scontro di poteri le cui norme o non sono più valide oppure non sono ancora stabilizzate. In questo "interregno definito da conflitti che influenzano le procedure in fieri" (Rebeschini, 2006: 430), in questa fase di assenza di certezze stabilite, lo spazio di azione dell'agente storico è maggiore, in quanto è sul singolo attore, sulle sue motivazioni e sull'attuazione delle sue strategie che ruota il processo transitorio. I momenti affrontati da *České století e Češi*, la formazione della Cecoslovacchia, il suo smantellamento, la presa del potere da parte del partito comunista, l'occupazione delle truppe del patto di Varsavia, la Rivoluzione di velluto e la separazione della Cecoslovacchia sono momenti di transizione storica nel senso di "intervallo" tra una forma di regime a un altro. La natura di transizione appare meno evidente negli episodi dedicati al governo di Beneš in esilio, al processo Slánský e alla creazione di Charta 77, questi capitoli non riguardano una transizione politica, ma culturale, un processo di cambiamento di posizioni, ruoli e responsabilità e intenzioni degli attori. Non è un caso che i 3 capitoli "culturali" ruotano completamente sull'asse psicologico dell'agente prin-

4. È necessario osservare anche come l'uso di indicazioni di luogo e data forniscano un elemento di movimento alla successione continua di scene di dialogo, oltre a fornire alcune informazioni storiche allo spettatore.

cipale e sulle motivazioni delle sue azioni all'interno del sistema normativo che sta per essere se non destabilizzato di sicuro messo sotto attacco con un atto intenzionale⁵.

6. Autorialità innanzitutto

České století, come già affermato, è catalogabile come miniserie. La miniserie è spesso legata a una qualità maggiore, questo perché non potendo contare sul coinvolgimento emotivo tipico della lunga serialità o di generi quali il crime, deve fornire allo spettatore altri tipi di coinvolgimento, in primis quello di tipo autoriale (Montgomerie, 1997). L'autorialità di *České století* risiede in due elementi: il primo è il peso dei personaggi raffigurati⁶, l'altro sono gli autori, la sceneggiatura di Pavel Kosatík e la regia di Robert Sedláček.

La scelta di un unico regista (e di un unico direttore della fotografia), elemento tipico della serialità breve (a differenza dei prodotti seriali lunghi dove più registi che si alternano), permette di rendere estremamente omogeneo il prodotto nella sua totalità. Tale omogeneità è anche un forte strumento per la percezione di continuità storica. In particolar modo, la continuità è costruita attraverso il ripetersi di scene appartenenti a periodi diversi che si svolgono nello stesso ambiente. Nel corso dei capitoli, le sale del palazzo presidenziale ricorrono in numerose scene appartenenti a periodi diversi, facendolo passare da luogo "di rappresentanza" a luogo della storia. Quelle sale diventano in questo modo uno spazio che conosco e in cui io spettatore "vedo" virtualmente le persone che prima (negli eventi storici e negli episodi precedenti) lo occupavano (Zerubavel, 2003: 42).

Dal punto di vista della grammatica seriale, il prodotto televisivo si sviluppa su due assi, quello orizzontale, che segue la linea narrativa dell'in-

5. Questo vale per il piano per l'omicidio di Heydrich come per Charta 77, entrambi gli eventi infatti non incidono in modo radicale il regime al potere, ma ne mostrano alcuni punti deboli e di possibili futuri attacchi; diverso il discorso per il processo Slánský perché quello che viene indagato è piuttosto la dimensione psicologica di Gottwald.

6. Esemplificativa è la polemica sorta sull'interpretazione di Marek Daniel di Václav Havel (ma per tutti i personaggi dei due ultimi episodi in generale), di aver reso l'ex presidente della Repubblica una figura "deplorabile" (Zidek, 2014) e lontana da quello che era nella realtà di chi lo conosceva personalmente (Šimečka, 2014). Cfr. Hvíždala, 2014.

tera serie, e quello verticale, che tocca il singolo episodio. Come osservato sopra, *České století* ha una prevalenza di verticalità rispetto a un asse orizzontale “esterno” (il secolo ceco) e presenta pochi elementi della narratività seriale⁷: una sigla riconoscibile ed enfatica, un cold open che introduce lo spettatore nel periodo attraverso microepisodi non direttamente legati all’evento raccontato e nella prima stagione la presenza di un prologo narrato dal voice over, sostituito nella seconda da scritte, l’uso di riprese oggettive e primi piani, la chiusura dei capitoli con l’evento nella sua parte finale, ma mai del tutto chiuso. Da quanto detto, seppure solo brevemente accennato, *České století* si presenta come un prodotto seriale caratterizzato da un forte elemento autoriale e ogni componente narrativa ne è un costante rimando. Questo risulta maggiore se si prende in considerazione la vita del prodotto terminata la programmazione televisiva, Česká televize permette infatti la visione dell’intero ciclo sul web lasciando piena libertà decisionale allo spettatore⁸. Esattamente come molti prodotti seriali oggi, lo spettatore può scegliere quale capitolo guardare e quanti guardarne senza dover rispettare la cronologia storica; cronologia storica e seriale co-

7. Raffaele De Berti differenzia gli ingredienti morfologici tra “nodi macrotestuali” – sigla, prologo, epiloghi, scene chiave e personaggi guida – e “nodi microtestuali”, montaggio, soggettiva, oggettiva, sguardi in macchina, framestop, flash-back, flash-forward e voce fuori campo (De Berti, 1984).

8. Non è obiettivo di questo lavoro indagare la posizione di Česká televize, ma va comunque sottolineato l’attenzione alla user experience data a prodotti televisivi quali *České století*, *Retro* e *Výpravěj*, per citare i più famosi nell’ambito della storia. Rimanendo sul prodotto in esame, la pagina web di *České století* è estremamente ricca, rinforzando l’esperienza televisiva attraverso materiali di approfondimento sia della “storia” sia del prodotto televisivo in sé. Ogni singolo capitolo è accompagnato da una breve riflessione sul suo contenuto da parte di Pavel Kosatík e Petr Koura, consulente storico della serie; si trovano degli approfondimenti sui personaggi rappresentati e le fonti usate; accanto al forum di discussione troviamo una pagina in cui P. Kouta risponde alle domande degli spettatori; ecc. Questo da un lato è in linea con la tendenza televisiva internazionale ad avere prodotti high concept dall’altro rinforza la posizione della televisione ceca di volersi porre quale strumento principe per la costruzione dell’“agenda pubblica del ricordo” (Soncini, 2008: 56) e nella sua posizione di “istituzione memoriale” (Soncini, 2008: 104) Česká televize diventa quindi “supporto, archivio e laboratorio della memoria, [...] luogo di edificazione del ricorso e delle identità tanto a livello nazionale che su scala globale” (Soncini, 2008: 104).

munque presenti nella pagina attraverso l'ordine da sinistra a destra e dal primo, 1918, all'ultimo, 1992⁹.

La programmazione di *Češi* segue la struttura storica per cronologia, esattamente come *České století* sulla pagina web, con una numerazione da 1 a 9 partendo da Masaryk per terminare con Klaus. *Češi* si caratterizza per una maggiore autonomia dei volumi, autonomia in parte sottolineata anche dalle uscite sul mercato cadenzate, due volumi all'anno, con l'eccezione del primo, ma che non seguono l'ordine storico¹⁰.

7. A ciascuno il suo

Il progetto *Češi* prende forma in un secondo tempo rispetto alla serie, ma non successivamente alla sua conclusione. Come affermato da Pavel Kosatík, l'idea di pubblicare le sceneggiature e di collegarle al mondo del fumetto era presente prima che finissero le riprese televisive:

Ciascun [volume a fumetti. T.D] con un disegnatore diverso che si ritrova in una posizione simile a quella in cui si era trovato prima il regista Robert Sedláček, ovvero, ognuno crea la propria visione da zero, non farà una illustrazione della serie tv; la maggior parte di loro, per quanto ne so, non ha voluto vedere il 'proprio' capitolo prima e non lo ha visto poi alla tv (Kosatík, 2013).

Se riprendiamo quanto indagato sopra sull'autorialità degli autori, la scelta per la pubblicazione a fumetti lega l'elemento autoriale sia a Pavel Kosatík che al disegnatore, o sarebbe più corretto co-autore in quanto il suo testo viene "adattato" dal disegnatore che la traduce nel linguaggio del fumetto non solo a livello figurativo, ma anche tecnico, in termini di strutturazione della pagina con vignette e strisce, presenza o meno di testo scritto, ecc. Essendo composto da diverse mani, *Češi* si presenta come singoli volumi strettamente legati all'elemento visivo del disegnatore, alla

9. La miniserie come prodotto televisivo si presta molto bene alle pratiche contemporanee di fruizione, come la maratona seriale o lo streaming, grazie alla natura chiusa e compatta (Ceccaglini, 2016: 13).

10. Al momento in cui questo testo viene scritto sono usciti 7 dei 9 volumi pianificati. I fattori alla base di questo ordine di pubblicazione possono essere molti tra cui i diversi tempi produttivi dei singoli illustratori, la coordinazione tra i due editori, Mladá fronta ed Edice ČT, il costo della pubblicazione, la scelta di lasciare per ultimi i volumi più "sensibili", ovvero quelli sul 1938 e il 1948.

sua interpretazione della sceneggiatura di Pavel Kosatík. I volumi sono “fumetti d’autore” in cui il singolo autore è fonte del discorso e in cui la garanzia dell’estensione del valore artistico è l’autore stesso a prescindere dal contesto di produzione (Colombo, 2005: 18)¹¹.

La scelta di dare a ogni evento un disegnatore è stata possibile anche perché la continuità storica è legata alla modalità narrativa scelta. Se la continuità storica è una linea che unisce dei punti-eventi-date e *České století* manifesta attraverso il mezzo televisivo tale linea, il progetto editoriale si presenta, invece, come indagine dei singoli punti-eventi-date senza rimandare alla linea, alla continuità storica. *Češi* frammenta il secolo ceco in singoli eventi a sé stanti.

La distanza tra il prodotto televisivo e quello fumettistico è manifestata fin dal titolo. Come osservato sopra, il titolo *České století* va a delineare l’orizzonte storico e la dimensione di continuità entro cui i singoli capitoli si inseriscono, mentre *Češi* sposta la direzione dalla storia al popolo, dall’oggettività del tempo storico, presente nell’anno come costante punto di riferimento, alla soggettività del tempo dell’uomo. Come il titolo del programma televisivo rimanda al tempo storico nazionale, quello a fumetti rimanda alla comunità immaginaria ceca, atemporale. Inoltre, se i singoli capitoli televisivi sono caratterizzati da un titolo impersonale che obbliga a guardare l’anno cui è legato per comprendere a cosa si riferisce, il “come” con cui iniziato tutti i volumi a fumetti rimanda in un certo qual modo alla narrazione orale, mentre quello che segue è l’esplicitazione dell’evento e del suo attore storico¹². Ogni volume è proiettato sull’attore

11. L’autorialità quale garanzia di valore artistico permette soprattutto l’inserimento di *Češi* nel mercato del graphic novel. Senza entrare nel merito della discussione delle differenze tra fumetto e graphic novel (formato, genere, etichetta di mercato), ci limitiamo in questa sede a osservare come i due prodotti abbiano mercati di distribuzione in parte differenti e questo è dovuto anche ai meccanismi di commercializzazione. Il graphic novel viene infatti caratterizzato come prodotto per un pubblico adulto, con una migliore qualità grafica e uno spessore culturale maggiore rispetto al mondo dei fumetti. È da notare come tale spessore culturale sia legato anche al fatto che nella maggioranza dei casi si tratta di una collaborazione tra uno scrittore e un disegnatore. Cfr. Weiner, 2003.

12. Esempio in questo senso è lo slittamento di un anno a cui l’evento viene riferito, es. il 1976, l’anno del processo di realizzazione nella serie tv diventa 1977, l’anno per eccellenza di Charta 77.

storico, agente di qualche cambiamento, come comunicato nella quarta di copertina “pensiero base dell’intero progetto è che dietro ogni momento decisionale ci sono innanzitutto dei personaggi che hanno deciso”¹³.

8. Immaginario e reale

Per il genere storico, soprattutto di finzione, il patto lettore-autore è regolato da una “sorta di giuramento” fatto dall’autore che “promette di limitare la sua libertà inventiva sottoponendola al vincolo delle verità storiche” (Ganeri, 1999: 42). Se infatti per i testi storiografici è lo statuto del testo a garanzia della veridicità di quanto scritto, per la narrativa storica questa ricade sulla voce narrante, solitamente l’autore, accanto a un apparato paratattico. Nel caso di *Češi*, la veridicità storica, oltre che basarsi sull’elemento autoriale di Pavel Kosatík, viene sottolineata da due sezioni finali presenti in ogni volume: “persone e occupazione” e “come è andata”¹⁴. Margherita Ganeri osserva che se per il genere storico è fondamentale basarsi e presentarsi come narrazione di “ciò che è accaduto”, il patto letterario rimanda per lo più a “ciò che non è accaduto” (1999: 42). Nel racconto di finzione, e in particolar modo nel fumetto, il patto autore-lettore si basa sull’accordo che il lettore sospende ogni richiesta di veridicità fattuale perché consapevole di entrare nella dimensione dell’immaginario. Nel caso di *Češi*, e di altri progetti simili, il patto tra autore-lettore contempla entrambi in sinergia: il lettore è accompagnato da indizi che rimandano alla fattualità storica e allo stesso tempo sa di trovarsi davanti un racconto di finzione governato dall’immaginario. Quando lavora con il genere storico, il fumetto ha quindi la potenzialità di “superare l’organizzazione temporale lineare e offrire una nuova disposizione della storia secondo differenti motivi” (Greco, 2009: 19) così come di sondare la dimensione soggettiva e creare contemporaneamente effetti di realtà e di irrealtà.

13. Ci sono due eccezioni: il volume 7 presenta nel titolo due “movimenti” sociali, il rock’n roll e Charta 77, pur ruotando a livello narrativo su Václav Havel, mentre il volume 2, Come a Londra pensarono l’attentato a Heydrich, rimanda al titolo del corrispondente capitolo televisivo (una pallottola per Heydrich) “spiegandolo” meglio.

14. Queste due sezioni non sono semplici schede informative generali, ma fornisco informazioni legate al contenuto del volume: se prendiamo ad esempio Václav Havel, nei 3 volumi in cui è presente vengono di volta in volta sottolineati azioni e ruoli svolti limitatamente all’evento specifico raccontato.

Tra le potenzialità della narrazione a fumetti, dell'elemento pittorico in generale, c'è quella di un diverso rapporto tra realtà, realismo e racconto. *České století* e *Češi*, utilizzando una il mezzo televisivo e l'altro il fumetto, lavorano in maniera completamente diversa con il realismo dell'immagine e con la realtà. La televisione è intrinsecamente legata al realismo. Come sottolineato da John Fiske, la televisione si presenta come un'immagine della realtà esterna senza mediazione. Il realismo della televisione non risiede tanto nella riproduzione della realtà quanto nella sua totale adesione (e partecipazione alla sua costruzione) alle convenzioni discorsive con cui il senso della realtà è costruito (Fiske, 1987: 21). Per il fumetto la situazione si complica in quanto si tratta di un linguaggio complesso il cui punto di partenza è il disegno. Il disegno, come osserva Daniele Barbieri, "è il risultato di una scelta di caratteristiche ritenute importanti a scapito di altre. [...] Il problema del disegno non è quello di creare delle immagini somiglianti, ma quello di creare immagini efficaci, cioè di creare immagini che sottolineino gli aspetti giusti degli oggetti al momento giusto" (1991: 18).

Non è obiettivo di questo lavoro studiare il rapporto tra realismo e realtà nella televisione e nel fumetto, ma riteniamo sia utile sottolineare come nel fumetto la percezione di realtà non risieda nella singola immagine, ma nel loro fluire complessivo attraverso la sutura (Sergi, 2009). Questo perché, come osservato da Pascal Lefevre, la lettura del fumetto passa attraverso la dimensione visiva. L'evento narrato non è l'agente di coinvolgimento del lettore in un fumetto, ma è il disegno a costruire la narritività del prodotto e a stimolare l'interpretazione del lettore. Se la rappresentazione, il disegno, non risulta interessante, afferma lo studioso belga, il lettore interrompe la lettura (2000). L'importanza dell'elemento visivo per il fumetto fa passare su di un secondo piano la sceneggiatura di Pavel Kosatík, fino quasi a farla diventare un soggetto, perché quello che incide maggiormente, sia in termini di fruizione che in termini di ricordo, è l'elemento visivo di ogni volume.

Conclusioni

Pavel Kosatík ha affermato che *Češi* non sono la versione a fumetti di *České století* e il presente lavoro ha potuto evidenziare alcune delle differen-

ze tra i due prodotti culturali¹⁵. *České století* e *Češi* rimandino a due percezioni storiche: se la miniserie si inserisce, pur con le sue peculiarità di “biografia” di un evento, in una dimensione storica continuativa presupposta e riaffermata, i volumi della serie a fumetti sono proiettati sull’agente storico e l’evento come singola unità fattuale. Tale differenza è strettamente legata alle scelte di realizzazione, dare un unico regista da un lato e differenti disegnatori dall’altro. Appare evidente che affidando ogni capitolo a un disegnatore diverso quello che caratterizza maggiormente *Češi* sia la varietà dei tratti artistici e il rafforzamento del carattere autoriale e indipendente del singolo volume, venendo così meno l’idea di omogeneità visiva e continuativa della serie televisiva. Se per *České století* parliamo di serialità breve, per *Češi* dobbiamo parlare di serialità debole anche in virtù del frazionamento del pubblico ricevente. Questo perché *České století* è realizzato e presentato come ciclo nella sua totalità anche oltre la programmazione televisiva, mentre *Češi* si colloca a metà tra una collana della casa editrice e dei singoli volumi autonomi, la cui diffusione è legata al nome del disegnatore e al ciclo televisivo. Lo spettatore televisivo può godere della miniserie, essere in disaccordo con una o più interpretazione sia a livello storiografico, attoriale o registica, ma la sua posizione sarà sempre rispetto a *České století* nella sua totalità. Il lettore di *Češi* si trova davanti nove modalità narrative completamente diverse e risponde a ciascuna di essa, alla singola scelta effettuata dall’autore, dal disegnatore di come costruire il rapporto tra genere storico e linguaggio del fumetto.

Fonti

České století, sceneggiatura Pavel Kosatík, regia Robert Sedláček, Česká televize, 2013-2014; www.ceskatelevize.cz <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/>>

Češi 1918: Jak Masaryk vymyslel Československo, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Ticho 762, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2013.

15. “Mi è sembrato interessante questo spostarsi verso un medium completamente diverso, verso un altro tipo di pubblico (gli obiettivi degli spettatori televisivi e i lettori di fumetti secondo me non si sovrappongono molto). Così si è giunti a una generazione del tutto diversa. Per la maggior parte, alla storia si interessano le persone più mature, ma que siamo arrivati alla mente di ragazze e ragazzi per lo più trentenni” (Kosatík, 2013).

- Češi 1942: *Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Marek Rubec, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2014.
- Češi 1952: *Jak Gottwald zavraždil Slánského*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Vojtěch Mašek, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2014.
- Češi 1989: *Jak se stal Havel prezidentem*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Vojta Šeda, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2015.
- Češi 1992: *Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Dan Černý, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2015.
- Češi 1968: *Jak Dubček v Moskvě kapituloval*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Karel Jerie, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2016.
- Češi 1977: *Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77*, sceneggiatura Pavel Kosatík, disegno Jiří Husák, Praha: Mladá fronta e Česká televize, 2016.

Bibliografia

- Barbieri, Daniele 1991: *Linguaggi del fumetto*, Milano: Bompiani.
- Benassi, Stéphane 2002: *Séries et feuilletons T.V.: pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liege: Cefal.
- Buonanno, Milly 2012: *La fiction italiana. Narrazioni televisive e identità nazionale*, Bari-Roma: Laterza.
- Checaglini, Chiara 2016: "Everything is Awesome – or not? Evoluzioni e rivoluzioni nella serialità post-Netflix", *Between*, v. 6, n. 11. <<http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/2132/1993>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Colombo, Fausto 2005: *Atlante della comunicazione. Cinema, design, editoria, internet, moda, musica, pubblicità, radio, teatro, telefonia, televisione*, Milano: Hoepli.
- Cunningham, Stuart 1989: "Style, form and history in Australian mini/series", *Southern Review*, v. 22, n. 3, pp. 315-330.
- De Berti, Raffaele 1984: "Segnali", in *Un'altra volta ancora*, a cura di F. Casetti, Roma: Eri-VPT, pp. 49-67.
- d'Orsi, Angelo 2002: *Piccolo manuale di storiografia*, Milano: Bruno Mondadori.
- Dvořák, 2013: "Petr Dvořák a Milan Fridrich o Českém století", www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7043-petr-dvorak-a-milan-fridrich-o-ceskem-stoleti/ Ultimo accesso 30.6.2016.
- Fiske, John 1987: *Television Culture*, London-New York: Routledge.
- Fridrich, Milan 2013: "Petr Dvořák a Milan Fridrich o Českém století", www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7043-petr-dvorak-a-milan-fridrich-o-ceskem-stoleti/ Ultimo accesso 30.6.2016.
- Ganeri, Margherita 1999: *Il romanzo storico in Italia: il dibattito critico dalle origini al postmoderno*, Lecce: Manni.
- Gellner, Ernest 1987: *Culture, Identity and Politics*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Greco, Cristina 2009: *Con la china in testa. Fumetto e memoria culturale per una lettura di Maus e Palestina*, Padova: libreriauniversitaria.it.

- Hvízďala, Karel 2014: "České století: selhání dramaturgie ČT", *Aktuálně.cz*, 15.12. 2014. <<http://nazory.aktualne.cz/komentare/ceske-stoleti-selhani-dramaturgie-ct/r-464d0474843e11e4ab15002590604f2e/>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Kennedy, Michael D. (2002), *Cultural Formations of Postcommunism: Emancipation, Transition, Nation, and War*, Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- Kosatík, Pavel 2013: "Komiksová série Češi", *kosatik.eu*. <<http://kosatik.eu/komiks/>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Kosatík, Pavel & Robert Sedláček 2013 : "Autoři o Českém století", *www.ceskatelevize.cz*. <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7044-o-ceskem-stoleti/>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Lefèvre, Pascal 2000: "Narration in Comics", *Image and Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative*, v. 1, 1. <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascaldefevre.htm>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Montgomerie, Margaret 1997: "Miniseries", in *Encyclopedia of Television*, Chicago: The Museum of Broadcast Communications. <<http://www.museum.tv/eotv/miniseries.htm>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- O'Donnell, Guillermo, Schmitter, Philippe C. 1986: *Transitions from Authoritarian Rule: Comparative Perspectives*, Baltimore-London: Johns Hopkins University Press.
- Rebeschini, Monica 2006: "La biografia come genere storiografico tra storia politica e storia sociale. Questioni e prospettive di metodo", *Acta Historiae*, 14, pp. 427-446.
- Sergi, Valentino 2009: "Cinema & fumetto, tra adattamento e rimediazione. Ulteriori considerazioni sul processo di closure", *Fumettidicarta.it*, luglio 2009. <http://www.fumettidicarta.it/articoli/2009_07/cinemafumetto/adattamento_rimediazione_2.html> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Sgambati, Valerie 1995: "Le lusinghe della biografia", *Studi Storici*, v. 36, n. 2, pp. 397-413.
- Smith, Anthony D. 1993: *A National Identity*, Reno: University of Nevada Press.
- Smith, Paul Julian 2009: "The television mini-series as historical memory: the case of 23-F, el día más difícil del Rey", *HIOL Hispanic Issue On Line*, pp. 52-63.
- Soncini, Elisa, *Memorie sociali, memorie mediali. La costruzione del passato nell'era delle comunicazioni di massa*, Milano: Franco Angeli.
- Sorlin, Pierre 2000: "How to look at an 'Historical Film'", in *The Historical Film: History and Memory in Media*, ed. by Marcia Landy, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Šimečka, Martin M. 2014: "Jiný Václav Havel. Proč je Václavův televizní obraz jiný, než jak jsem ho znal", *RESPEKT*, 50. <<https://www.respekt.cz/tydenik/2014/50/jiny-vaclav-havel>> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Tosch, John [1984] 2015: *The Pursuit of History: Aims, Methods and New Directions in the Study of History*, 6ª edizione, Routledge.
- Weiner, Stephen 2003: *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, New York: Nantier Beall Minoustchine Publishing.
- Zerubaval, Eviatar 2003: *Time Maps: Collective Memory and the Social Shape of the Past*, University Of Chicago Press - Česká století: selhání dramaturgie ČT.

- Zidek, Petr 2014: "Filmaři vylíčili Havla jako politováníhodného ňoumu", Lidovky.cz, 3.12.2014. <http://www.lidovky.cz/zidek-filmari-vylicili-havla-jako-politovanihodny-nouma-pei-/nazory.aspx?c=A141203_122610_in_nazory_jzl> Ultimo accesso 30.6.2016.
- Žižek, Slavoj 2014: *Event: A Philosophical Journey Through A Concept*, New York: Melville House.

***Dal Corriere dei Ragazzi a L'Inverno di Diego.* A fumetti, il fascismo dopo il fascismo**

PIER LUIGI GASPA

Abstract

Il fumetto ha affrontato il fascismo solo in maniera estemporanea e solo a partire dagli ultimi decenni. Fino ad allora, il Ventennio, e la realtà italiana in generale, è stato dimenticato a vantaggio di setting più "esotici". Gli esempi sono rari e particolari, e toccano principalmente gli anni della guerra. Come *Quest'uomo deve morire*, prima storia nella quale a fumetti si vedono italiani uccidere italiani (Duccio Galimberti), che provoca reazioni significative da parte del pubblico del *Corriere dei Ragazzi*. Sino ad arrivare a *L'inverno di Diego*, che racconta il travaglio personale e ideologico di un'Italia divisa, passando per *Un commissario fra le due guerre*, che si muove nelle pieghe delle gerarchie fasciste, o *In Italia sono tutti maschi* e *L'illusione della terraferma*, due spaccati di vita durante il fascismo. Nel primo caso quella degli omosessuali al confino, nel secondo della Sardegna degli anni Trenta dopo la nascita di Carbonia.

Parole chiave

fascismo, fumetto, storia

Il nostro Paese non ha ancora fatto del tutto i conti con il Ventennio fascista, periodo che ha segnato profondamente la storia italiana, prima con l'instaurazione del regime totalitario e poi con la partecipazione alla tragedia della Seconda guerra mondiale, che ha portato alla caduta di Benito Mussolini nel luglio 1943 e poi all'armistizio dell'8 settembre di quello stesso anno. Lo stesso Mussolini verrà liberato dai tedeschi dalla sua prigione sul Gran Sasso per formare la Repubblica Sociale Italiana favorendo l'occupazione nazista dei territori non ancora liberati dagli angloamericani e sancendo allo stesso tempo l'inizio di una vera guerra civile.

Ma, una volta giunto al termine, come è stato raccontato quel periodo? La letteratura sull'argomento è ampia, a partire da *Cristo si è fermato a Eboli* di Carlo Levi (1945), la storia del confino imposto all'autore, al durissimo, brutale *Kaputt* di Curzio Malaparte (1944), fino a opere più recenti, come

La presa di Macallè (2003), di Andrea Camilleri, il papà del commissario Montalbano, vicenda ambientata nel 1935 e che racconta l'infanzia di un bambino trasformato dalla propaganda in un assassino. Gli esempi potrebbero proseguire ancora a lungo, ma esulerebbero dal nostro discorso, che riguarda più le arti visive, in primis il cinema. Diverse pellicole hanno affrontato il tema, da *Il Federale* (1961, regia di Luciano Salce), a *Il Conformista* (1970, Bernardo Bertolucci da un romanzo di Alberto Moravia) e *Una giornata particolare* (Ettore Scola, 1977). Per arrivare a *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975), ultimo film di Pierpaolo Pasolini, terribile apologo sul potere e sulle sue storture, oppure a *Il sangue dei vinti* (2008) di Michele Soavi, ispirato all'omonimo saggio di Giampaolo Pansa, con un fratello e una sorella del protagonista schierati in campo opposto, che propone una visione "altra", rispettabile, ma discutibile, della guerra civile.

E il fumetto?

Il fascismo, a fumetti non è di casa

Per parlare del fascismo a fumetti occorre partire da alcune considerazioni di carattere più generale, che consentono di comprendere meglio il rapporto fra le strisce disegnate e il Ventennio fascista e con la guerra di Liberazione. Per anni il fumetto è considerato una lettura di seconda categoria, rivolta prevalentemente ai ragazzi e osteggiata da insegnanti e pedagogisti perché diseducativa e fuorviante. Negli anni Cinquanta la parrocchia Cristo Re di Roma arriva a stilare un fascicolo in cui cataloga i personaggi dei fumetti a seconda della loro accettabilità morale. Atteggiamenti, peraltro, che si ripetono oggi a proposito di altri passatempi giovanili, come i videogiochi. La realtà è tutt'altra, e meriterebbe un discorso a parte.

La situazione inizia a cambiare negli anni Sessanta, con l'arrivo di intellettuali del calibro di Carlo della Corte e soprattutto Umberto Eco. Quest'ultimo, nel suo *Apocalittici e integrati* (1964) analizzando medium e cultura di massa pone tranquillamente in relazione i fumetti con cinema, televisione e pubblicità, sdoganando a più alti livelli questo mezzo di comunicazione. Poi arriverà la rivista *Linus*, che vedrà partecipare lo stesso Eco, Oreste Del Buono e altri protagonisti della scena letteraria e accademica italiana, sancendo un graduale passaggio del fumetto a narrativa di spessore, culminato negli ultimi anni con il successo del cosiddetto *graphic novel*,

il romanzo grafico, che taluni erroneamente, distinguono dal fumetto tout court. E contemporaneamente nasce il *Salone Internazionale dei Comics*, che vede protagonisti, soprattutto in quel decennio, intellettuali e accademici di vaglia, i quali si riuniscono prima a Bordighera e poi a Lucca per affrontare il medium fumetto con gli strumenti di analisi e di studio della critica letteraria e semiologica. Un primo passo per fornire al fumetto la dignità che merita e che oggi non ha ancora del tutto raggiunto, almeno nel nostro Paese.

In una situazione come quella appena descritta, il fumetto italiano, fatte salve rare eccezioni (come lo splendido *Sciuscìa* di Tristano Torelli, fumetto “neorealistico” nel pieno senso del termine), evita accuratamente ambientazioni troppo vicine alla realtà, soprattutto nell’immediato dopoguerra, per lanciarsi in avventure più “esotiche” come il western, sull’onda dei film hollywoodiani che invadono gli schermi cinematografici.

Un successo che porta alla nascita di numerosissimi personaggi a fumetti che danno vita a un vero filone, il western di marca italiana. Uno di questi diventerà una vera icona del fumetto di casa nostra. Ovviamente, stiamo parlando di Tex Willer, il ranger creato nel 1948 dal Gianluigi Bonelli (testi) e Aurelio Galleppini (disegni). Una citazione non casuale, poiché, soprattutto negli anni Settanta, il personaggio è stato fatto oggetto di un amletico dilemma che si può riassumere così: Ma Tex è di destra o di sinistra? Inutile stare a commentare. Così Sergio Bonelli, figlio di Gianluigi e editore del personaggio ha risposto alla (ricorrente) domanda:

È una vecchia storia, ma io non abbocco. Quando ero ragazzo mi ero abituato che questa o quella vignetta, fuori dal contesto, veniva attribuita una volta ai democristiani, una volta ai comunisti, una volta ai partiti di centro. È un giochino che si presta a mille possibilità. Quando si scaglia contro i militari è facile attribuirgli una valenza politica, non parliamo quando attacca le banche o i grandi finanziari. Noi preferiamo, in tutti i modi, non toccare temi ideologici o di carattere religioso (Ceccarelli, 2010).

Ma torniamo all’argomento di queste righe. Paradossalmente, per parlare di fascismo nei fumetti si deve attendere... la celebrazione della Resistenza (Fig. 1).

Dal *Corriere dei Ragazzi* alla *Storia d'Italia* di Enzo Biagi

La prima metà degli anni Settanta vede la pubblicazione di un settimanale di straordinario vigore narrativo e tematico, che non esita ad affrontare la cronaca anche recentissima e la storia. È il *Corriere dei Ragazzi* (1972-76), evoluzione del *Corriere dei Piccoli*, che in un quinquennio rivoluziona il modo di raccontare a fumetti, almeno in Italia. E lo fa con autori diventati vere star del fumetto italiano, quando non internazionale, da Mino Milani (con i suoi diversi pseudonimi, Piero Selva, Eugenio Ventura e così via) e Alfredo Castelli, sceneggiatori principe della testata, per qualità e quantità di opere pubblicate, ai disegnatori Dino Battaglia, Sergio Toppi, Milo Manara, Giancarlo Alessandrini, Guido Buzzelli e Mario Uggeri per citarne solo una minima parte.

Proprio su questa rivista, sul numero 17 del 1973, la cui data di pubblicazione coincide con l'anniversario del 25 aprile, che celebra in Italia la Liberazione dal nazifascismo, è pubblicata una breve storia realizzata da due dei succitati autori, Castelli e Uggeri. Si tratta di *Quest'uomo deve morire* e racconta la morte di Tancredi (Duccio) Galimberti, una delle figure più rilevanti della Resistenza in Piemonte, ucciso dalle Brigate Nere in una strada di campagna di Centallo il 4 dicembre 1944 dopo giorni di torture e sevizie.

Non è la prima volta che i fumetti affrontano temi analoghi, fin dall'immediato dopoguerra, come si evince dalle storie a fumetti sulla Resistenza pubblicate nel trentennio successivo alla fine della Seconda guerra mondiale (Cfr. Gaspa, Niccolai, 2009; Gaspa, 2015).

Questo fumetto, però, ha qualcosa di diverso. Infatti, se in precedenza simili brutalità vedevano protagonisti i tedeschi, quando non direttamente le "SS", in *Quest'uomo deve morire*, per la prima volta a fumetti, a quanto ci risulta, si vedono italiani uccidere altri italiani, e in questo barbaro modo. Ancora più interessanti, però, sono le reazioni suscitate da questa storia, a trent'anni dagli eventi che narra. Scrive lo stesso Castelli in un volume che riassume i suoi primi venticinque anni di carriera:

Il fatto che in quella storia particolare venisse celebrato l'anniversario della eroica morte di un partigiano scatenò le ire di molti benpensanti. Ma, anche se 'la proprietà' di tanto in tanto elevava (blande) proteste, Giancarlo Francesconi non volle mai abbandonare il suo impegno civile; l'affrontare senza reticenze (e, naturalmente, con un linguaggio adatto al target) temi anche 'scottanti' come la politica fu una costante fissa del settimanale (Castelli, 1992: 108).

Tanto è vero che, a parte le altre storie contemporanee, che comprendono anche vicende ambientate nel Vietnam, con la guerra ancora in corso, il settimanale pubblica altre due storie sul tema, sempre in occasione del 25 aprile, nel 1974 e nel 1975.

Una vicenda analoga la racconterà nel 2003, prima sulle pagine del quotidiano *L'Unità* e poi in un volume edito quello stesso anno, anche Sergio Staino, il padre del celeberrimo Bobo. *Montemaggio, una storia partigiana* racconta la vicenda di un gruppo di partigiani trucidato a sangue freddo da miliziani fascisti nelle colline toscane per ordine del prefetto di Siena.

La storia del Ventennio fascista a fumetti, invece?

Per averne un assaggio, nel senso letterale del termine, occorre attendere il 1978, quando Mondadori pubblica il volume *La Storia d'Italia a fumetti*, a cura di Enzo Biagi. Purtroppo, però, anche se si avvale dell'opera di alcuni fra i migliori disegnatori italiani, fra cui Milo Manara e Carlo Ambrosini, non si può parlare di fumetto in senso stretto del termine. Il volume è formato da una serie di tavole che narrano con abbondanza di didascalie momenti e personaggi chiave della storia del nostro Paese. Un tentativo lodevole ma asettico dal punto di vista narrativo ed emotivo, caratterizzato da scarsi e poco convincenti dialoghi e da un intento palesemente educativo. Ma riscuote un notevole successo, originando tutta una serie di altri volumi analoghi che vanno dalla *Storia dell'Oriente e dei Greci a fumetti* fino alla omnicomprensiva *Storia dell'umanità a fumetti*. Il problema è che ridurre, come nel caso che ci interessa, il periodo 1922-1945, quello caratterizzato dall'ascesa e dal declino della dittatura fascista in Italia, a poche tavole non aiuta a comprenderne gli avvenimenti né, soprattutto, le atmosfere e gli umori di quegli anni.

A riportare a galla il fascismo pensa, un lustro più tardi... il commissario Italo Grimaldi (Fig. 2 e 3).

Giallo e fascismo

Benito Mussolini non amava i gialli, come scrive Omar Gatti, perché “pieni d'intrighi, di donne fatali, di sensualità, potevano essere corruttori della fiera gioventù italiana. Forte, sana, atletica e priva di vizi. Una gioventù che non poteva venir sedotta da quei racconti di infimo ordine” (2013). Perciò, quanto accade oggi, con quello che sta assumendo i crismi di un

vero filone narrativo, appare una sorta di contrappasso. Da Maurizio De Giovanni, con il suo commissario Ricciardi, a Carlo Lucarelli, diversi sono i giallisti che ambientano oggi le loro trame poliziesche nel Ventennio. Come dice lo stesso De Giovanni: “Mi interessava far vedere quanto influiva il fascismo sulla vita delle persone comuni, come ne limitava la libertà. A Napoli in particolare l’Ovra poteva contare su migliaia di collaboratori che creavano una rete di delazione impressionante” (Vincenzi, 2015).

In questo caso, però, il fumetto ha anticipato di parecchio la narrativa. E gli esempi che seguono presentano sono stati presi a modello poiché carichi di spunti di riflessione su due temi particolari legati al periodo fascista: l’omosessualità e il confino.

Il primo “giallo fascista” a fumetti appare nell’aprile del 1984, sulla rivista *Eureka*, allora diretta dal vulcanico Castelli e da Guido Silvestri (Silver, il papà di Lupo Alberto). La vicenda è un giallo classico con il consueto omicidio sul quale indaga il disincantato protagonista, Italo Grimaldi, “Un commissario tra le due guerre”, come recita il titolo dell’episodio. Solo che, le indagini portano via via alla luce il coinvolgimento di personaggi in vista del regime, che non possono e non devono essere nemmeno sfiorati dal sospetto; soprattutto se il sospetto coinvolge una relazione extraconiugale “particolare” del marito della vittima, un intellettuale del regime. Perché, come dice un biglietto anonimo: “Pederasta è quella cosa che sia pur Ronchi insieme a Vicci / Che fan fuori moglie e impicci / Pur di divertirsi insieme”. Metrica a parte, non delle migliori, è evidente che la verità non può essere raccontata per non minare alla base una delle più ferree convinzioni del fascista perfetto, la sua virilità di uomo.

Italo Grimaldi tornerà a indagare anche in seguito e nella sua ultima indagine, *Requiem per due C...* (2012), ambientata nella Bari degli anni Cinquanta, del periodo e della mentalità fascista mantiene ancora tutti i crismi. Compreso il rifiuto dell’omosessualità.

Che ritorna, per quanto più di striscio, anche in altre opere, come *L’illusione della terraferma* (2015).

Di confino e intolleranze odierne

Anche in questo caso, l’omosessualità fa capolino nelle tavole della vicenda gialla scritta e disegnata da Otto Gabos, nome d’arte di Mario Ri-

velli, e pubblicata nel 2015. Romanzo grafico ambientato in Sardegna del Sulcis all'epoca dell'inaugurazione di Carbonia, città mineraria creata dal nulla proprio dal regime fascista, vive di atmosfere plumbee come gli stati d'animo del protagonista, il commissario Ettore Marmo, "esiliato" sull'isola per punizione. Laggiù, il poliziotto si ritrova ad avere a che fare con un cadavere senza testa che dà il via a un'inchiesta nella quale sono coinvolti omosessuali al confino, rivendicazioni operaie e l'uso e l'abuso del potere da parte di squallidi gerarchi di infima categoria, che approfittano della posizione ricoperta per sfogare le proprie frustrazioni.

Della condizione degli omosessuali al confino durante il Ventennio fascista si occupa invece in maniera specifica un altro romanzo grafico, *In Italia sono tutti maschi* (2008), scritto da Luca de Santis e disegnato da Sara Colaone. Il titolo si rifà a un'affermazione di Mussolini secondo la quale, appunto, i fascisti italiani erano tutti virilmente maschi. Cosa già smentita, almeno a fumetti, da Vilella in *Un commissario fra due guerre*. Tratto da testimonianze e documenti storici, fra ironia e buon gusto narrativo, racconta la vicenda di Antonio Angelicola, detto "Ninella" nel suo isolamento sulle Tremiti. La stessa sorte del protagonista del film di Scola *Una giornata particolare*, che termina proprio con il personaggio interpretato da Marcello Mastroianni portato via per essere destinato al confino. Giocando tra presente e passato e scandito da un gradevole disegno caratterizzato da toni di giallo, il racconto offre uno spaccato di vita, forse a volte troppo didascalico, ma anche ironico e accattivante.

Per concludere il discorso sulla rappresentazione del fascismo dopo il fascismo, come abbiamo visto, finora non c'è stato un vero approccio storico e analitico, e gli esempi che si sono succeduti sono del tutto sporadici e non indicano un filone narrativo vero e proprio, come forse sarebbe opportuno, anche perché ricco di storie e di spunti. In questo senso, possiamo citare *L'inverno di Diego*, di Roberto Baldazzini (2013). Pur rimanendo confinata nell'ultimo periodo di guerra, si tratta di una storia dal valore paradigmatico, poiché racconta a livello familiare le lacerazioni alle quali è andata incontro la società italiana, divisa esattamente come Diego, un partigiano, e il padre, gerarca fascista. Oppure *Nascita di una dittatura* (2004), scritta e disegnata da Gianni Carino e promossa dall'Associazione Sandro Pertini di Ceparana (La Spezia). Partendo da documenti storici

originali, si racconta come dall'assassinio del deputato Giacomo Matteotti nel 1924 sia nata la dittatura fascista in Italia, due anni dopo il 1922, data dell'insediamento al governo di Benito Mussolini.

Una citazione merita infine *Canale Mussolini* (2014, testi di Graziano e Massimo Lanzidei, disegni di Mirka Ruggeri), *graphic novel* tratto dal romanzo di Antonio Pennacchi vincitore del Premio Strega 2010. La vicenda dei protagonisti, la famiglia Peruzzi, si dipana dagli anni dieci del Novecento sino quasi al termine della Seconda guerra mondiale, incrociandosi con l'imponente opera di bonifica delle paludi dell'Agro Pontino detta Canale Mussolini (oggi conosciuta come Canale delle Acque Alte), situato fra Latina e Cisterna di Latina. Anche in questo caso, uno spaccato di vita durante il Ventennio, per quanto non concepito originariamente per le strisce disegnate.

Giunto al termine di questo breve viaggio, una domanda si pone quasi d'obbligo: perché così poche storie ambientate nel periodo del fascismo? È davvero ancora così problematico da raccontare? Può darsi. E forse è proprio per questo motivo che l'iniziativa è lasciata ai singoli autori, interessati a questo oppure a quel tema specifico. Oppure a istituzioni particolarmente sensibili. Illuminante in proposito è quanto accaduto recentemente in seguito alla pubblicazione del primo albo di una quadrilogia intitolata *Quando c'era LVI*, nell'aprile 2016. Gli autori, Daniele Fabbri e Stefano Antonucci (con Mario Perrotta) immaginano che il Duce sia riportato in vita da esponenti del movimento Casapound, che però si ritrovano dinanzi a una sgradevolissima (per loro) sorpresa, che non riveliamo per non togliere il piacere della lettura a eventuali interessati. Un tema che può o meno piacere, ma che ha portato la casa editrice agli onori delle cronache poiché durante una manifestazione fumettistica che la vedeva presente, nella fattispecie Romics, dove il suo stand è stato fatto oggetto di un'incurisione di esponenti proprio di Casapound, evidentemente disturbati dalla pubblicazione, filmata e messa in rete dagli stessi protagonisti. Commentano in seguito su facebook gli autori dell'albo:

Abbiamo fatto un fumetto sul fascismo perché pensiamo che in Italia ci sia ancora il problema del fascismo, quindi non siamo stupiti di aver ricevuto delle intimidazioni. Siamo invece sollevati per le modalità dell'aggressione: se nel 2016 si minaccia con le bibite gassate, vuol dire che faremo antifascismo plastificando i fumetti, che è già un progresso di civiltà (*L'espresso*, 2016).

L'auspicio è che un tema così importante per il presente e il futuro del nostro Paese venga sempre più sviscerato da un medium che in tanti altri campi ha saputo dimostrarsi un eccellente veicolo di comunicazione e di informazione, divertendo, emozionando e spingendo a riflettere.

Fonti

- Quest'uomo deve morire*, sceneggiatura Alfredo Castelli, disegno Mario Uggeri, *Corriere dei Ragazzi*, n. 17, 17.04.1973.
- La Storia d'Italia a fumetti*, sceneggiatura Enzo Biagi, disegnatori vari, Milano: Mondadori, 1978.
- Italo Grimaldi. Un commissario fra le due guerre*, sceneggiatura e disegno Sebastiano Vilella, *Eureka*, 1984.
- Montemaggio, una storia partigiana*, sceneggiatura e disegno Sergio Staino, 29.10.2003, Supplemento *L'Unità*.
- Nascita di una dittatura*, sceneggiatura e disegno Gianni Carino, Ceparana (La Spezia): Associazione Sandro Pertini, 2004.
- In Italia sono tutti maschi*, sceneggiatura Luca de Santis, disegno Sara Colaone, Bologna: Kappa Edizioni, 2008.
- Requiem per due c...*, sceneggiatura e disegno Sebastiano Vilella, Bologna: Coconino Press, 2012.
- L'inverno di Diego*, sceneggiatura e disegno Roberto Baldazzini, Bologna: The Box Edizioni, 2013.
- Canale Mussolini*, sceneggiatura Graziano e Massimiliano Lanzidei, disegno Mirka Ruggieri, Latina: Tunué, 2014.
- L'illusione della terraferma*, sceneggiatura e disegno Otto Gabos, Bologna: Rizzoli Lazard, 2015.
- Quando c'era LVI*, vol. 1, sceneggiatura Daniele Fabbri, disegno Stefano Antonucci e Mario Perrotta, Brescia: Shockdom, 2016.

Bibliografia

- Castelli, Alfredo 1992: *Castelli 25*, Roma: ANAF.
- Ceccarelli, Dario 2010: "Tex tocca quota 600 numeri. L'eroico pistolero raccontato dal suo editore e da un grande fan", 7.10.2010. *Il sole 24 ore*. <<http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2010-10-06/tocca-quota-neri-eroico-162623.shtml?uuiid=AYkaYMXC>> Ultimo accesso 3.7.2016.
- Eco, Umberto 1994: *Apocalittici e integrati*, Milano: Bompiani.
- Gaspa, Pier Luigi, Niccolai, Luciano 2009: *Per la libertà la Resistenza nel fumetto*, Pistoia: Settegiorni Editore
- Gaspa, Pier Luigi 2015: *Fumetto e Resistenza*, Carpi: ANPI Carpi.
- Gatti, Omar 2013: "Il Duce non leggeva i gialli", *Contornidinoir.it*, 8.7.2013. <<http://>

contornidinoir.it/2013/07/ritratti-noir-il-duce-non-leggeva-i-gialli/> Ultimo accesso 3.7.2016.

L'Espresso 2016: "Casapound assalta il Romics, c'è un fumetto satirico sul duce. Di Stefano: 'Sono stato io'", *Espresso.repubblica.it*, 11.4.2016. <<http://video.espresso.repubblica.it/attualita/casapound-assalta-il-romics-c-e-un-fumetto-satirico-sul-duce-di-stefano-sono-stato-io/8194/8264>> Ultimo accesso 3.7.2016.

Vincenzi, Giovanni 2015: "Maurizio de Giovanni: 'Sarò sempre un artigiano del mistero'", *Repubblica.it*, 25.6.2015. <http://www.repubblica.it/cultura/2015/06/25/news/maurizio_de_giovanni_saro_sempre_un_artigiano_del_mistero_-117669332/> Ultimo accesso 3.7.2016.

LA MEMORIA A FUMETTI
 STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA



Fig. 1. Ultima tavola di *Quest'uomo deve morire*. Per la prima volta nei fumetti sulla Resistenza, italiani uccidono altri italiani in un fumetto pubblicato in occasione delle celebrazioni del 25 aprile.



Fig. 2. Copertina dell'inserto della rivista *Eureka* per *Un commissario tra due guerre*. Il giallo si appropria del Ventennio fascista, a fumetti prima ancora che nella narrativa.



Fig. 3. Come qualsiasi altra forma di potere, anche il fascismo raccontato da Sebastiano Vilella in *Un commissario tra le due guerre* non può tollerare certune verità.

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA

Gli autori

Petr A. Bílek, Università Carlo IV di Praga

Professore di letteratura ceca e letteratura comparata presso l'Università Carlo IV di Praga e direttore del Dipartimento di studi culturali presso l'Università di České Budějovice. Collabora con numerose riviste di letteratura ceca e inglese. Si occupa di critica letteraria, teoria letteraria e popular culture. Tra le sue pubblicazioni figurano *Hledání jazyka interpretace (k modernímu prozaickému textu)* [Alla ricerca di una lingua d'interpretazione (sul testo narrativo moderno)], Brno 2003. 2nd ed. 2007; (ed.): *James Bond a major Zeman: Ideologizující vzorce vyprávění* [James Bond e il maggiore Zeman: modelli ideologizzanti di narrazione], Příbram 2007; (ed.): *Těsilová kavalérie: Popkulturní obrazy normalizace* [La cavalleria di poliestere: immagini di cultura pop della normalizzazione], Příbram 2010. Contatto: Petr.Bilek@ff.cuni.cz

Martin Boszorád, Università Costantino il Filosofo di Nitra

Laureato in Didattica dell'estetica e lingua e letteratura tedesca presso l'Università Costantino il Filosofo di Nitra, dove ha terminato anche il dottorato di ricerca in Estetica. Da giugno 2006 è direttore dell'Istituto di comunicazione letteraria e artistica, Facoltà di Filosofia dell'Università Costantino il Filosofo di Nitra (Slovacchia). Nella sua attività didattica e scientifica si occupa di cultura mediale e popular culture e di letteratura. Contatto: mboszorad@ukf.sk

Tiziana D'Amico, Università Ca' Foscari Venezia

Laureata presso l'Università degli Studi di Napoli "L'Orientale" in Filologia e storia dell'Europa Orientale, ha conseguito il dottorato di ricerca in Culture dell'Europa Orientale e attualmente è docente di lingua e letteratura ceca presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Collabora con le università di Roma 3 e di Padova per le attività seminariali, prevalentemente sulla relazione tra storia e media (cinema e tv). I suoi ambiti di ricerca e di pubblicazione sono la popular culture, i memory studies, la traduzione audiovisiva. Contatto: tiziana.damico@unive.it

Martin Foret, Università Palacký di Olomouci

Ha studiato filosofia, boemistica e giornalismo presso la Facoltà di Filosofia dell'Università Palacký di Olomouc, dove ha terminato anche gli studi di dottorato di ricerca in

Linguistica generale e teoria della comunicazione. Insegna teoria dell'immagine e studi visuali presso il Dipartimento di Studi culturali e mediali e giornalismo FFUP; i suoi ambiti di ricerca sono la problematica della comunicazione visuale, il rapporto tra immagine e testo. Si dedica da tempo alla teoria del fumetto, nel periodo 2010-2012 è stato membro del team di ricerca del progetto GACR Il fumetto: Storia- teoria, che ha lavorato sulla presentazione teorica del fumetto nell'ambito ceco (*V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu* [Nei pannelli e nelle nuvolette. Capitoli della teoria del fumetto]) e alle monografie dedicate alla storia del fumetto cecoslovacco (*Dějiny československého komiksu 20. století* [Storia del fumetto cecoslovacco del 20 secolo]). È membro del Centro per lo studio del fumetto a Oloumoc ÚČL AV ČR e FF UP.
Contatto: martin.foret@upmedia.cz

Pier Luigi Gaspa

Traduttore e saggista, si interessa dell'uso del fumetto come strumento di comunicazione didattica a educativa, in particolare nella divulgazione della scienza. Ha collaborato con le principali manifestazioni del settore e cura diversi progetti culturali per Lucca Comics & Games. Fra i suoi libri, *La scienza tra le nuvole* (Raffaello Cortina Editore, 2007, con Giulio Giorello), *Per la libertà, la Resistenza nel fumetto* (Settegiorni Editore, 2009, con Luciano Niccolai), *Verso Selene, il romanzo dell'Uomo sulla Luna dall'immaginazione alla scienza* (Settegiorni Editore, 2009), *Marie Curie Indipendenza e modernità* (Imprimatur, 2016), *Buffalo Bill L'uomo, la leggenda, il West* (Imprimatur, 2016).
Contatto: plgaspa@yahoo.it

Pavel Kořínek, Istituto di Letteratura ceca dell'Accademica delle Scienze ČR

Laureato in Lingua e letteratura ceca presso la Facoltà di Filosofia dell'Università Carlo IV di Praga. Attualmente strutturato presso l'Istituto di Letteratura ceca dell'Accademica delle Scienze, si occupa di storia e teoria del fumetto, della popcultura e della letteratura per l'infanzia. E' stato redattore e coautore della pubblicazione in due volumi *Dějiny československého komiksu 20. století* [Storia del fumetto cecoslovacco del 20 secolo] (Praga 2014) e del libro *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu* [A pannelli e nelle nuvolette. Capitoli della teoria del fumetto] (Praga 2015), è coautore della raccolta *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* [Studi sul fumetto: possibilità e prospettive] (Olomouc 2012) e dalla monografia collettiva *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012* [Segnali dall'ignoto: il fumetto ceco 1922-2012] (Řevnice 2012) nonchè membro fondatore del Centro per lo studio del fumetto ÚČL AV ČR e FF UP.
Contatto: korinek@ucl.cas.cz

Juraj Malíček, Università Costantino il Filosofo di Nitra

Laureato in estetica e filosofia presso la Facoltà di Filosofia dell'Università Costantino il Filosofo di Nitra (Slovacchia) e dal 1998 lavora come docente e ricercatore presso l'Istituto di comunicazione letteraria e artistica dell'Ateneo. Si occupa di teoria della *popular culture*

e di storia del cinema sia nell'ambito della ricerca e pubblicazione scientifica che in quello pedagogico.

Contatto: juraj.malicek@gmail.com

Alessandro Scarsella, Università Ca' Foscari Venezia

Critico letterario, insegna Letterature Comparete all'Università Ca' Foscari Venezia. Autore, tra l'altro, di numerosi saggi sulla poesia italiana ed europea, si occupa di traduzione poetica e di teoria e storia della traduzione. Nel 2006 costituisce il Laboratorio per lo studio letterario del fumetto presso DSLCC Ca' Foscari di cui è attualmente il direttore. Tra le sue più recenti pubblicazioni: ed. Dal realismo magico al fumetto, 2012 Venezia; ed. La parola scoscesa, 2012 Venezia; Giambattista Vico: A Short Introduction, 2008 Milano.

Contatto: alescarsella@unive.it

LA MEMORIA A FUMETTI
STUDI SUL FUMETTO, LA STORIA E LA MEMORIA

DSLCC UNIVERZITY CA' FOSCARI BENÁTKY
FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY
FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY PALACKÉHO V OLOMOUCI
LABORATOŘ LITERÁRNÍHO STUDIA KOMIKSU DSLCC CA' FOSCARI

Paměť v bublinách

Studie o komiksu, paměti a dějinách

La memoria a fumetti

Studi sul fumetto, la storia e la memoria

Redakce

TIZIANA D'AMICO, PETR A. BÍLEK,
LUDMILA MACHÁTOVÁ, MARTIN FORET

Z italštiny přeložila: Ludmila Machátová
Z češtiny a slovenštiny přeložila: Tiziana D'Amico



UNIVERSITAS
STUDIORUM

Publikace vznikla v rámci Programu rozvoje vědních oblastí na Univerzitě Karlově č. 09 Literatura a umění v mezikulturních souvislostech, podprogram Literární brak: „triviální“ a „pokleslé“ žánry a podoby literatury z hlediska vývoje historického a z hlediska konceptů populární kultury

This book has been published as part of the Charles University Research Development Programme No. 09: Literature and Arts in Intercultural Contexts, Sub-programme: Formula Fiction: 'Trivial' and 'Pulp' Genres in the Context of Historical Development and Concepts of Popular Culture

Spolufinancováno též z příspěvku DSLCC Univerzity Ca' Foscari Benátky

Paměť v bublinách. Studie o komiksu, paměti a dějinách
La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria

© 2016, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice
via Sottoriva, 9 - 46100 Mantova (Italy)
P. IVA 02346110204
<http://www.universitas-studiorum.it>

Grafika:
Graphic Eye, Mantova (Italy)
<http://www.graphiceye.it>

Prosinec 2016

ISBN 978-88-99459-53-6

Obsah

<i>Úvod</i>	147
1. ALESSANDRO SCARSELLA Kánon a idiokánon ve zkoumání komiksu (s poznámkou k vizuální transpozici <i>Války s mloky</i> Karla Čapka)	153
2. MARTIN BOSZORÁD, JURAJ MALÍČEK Komiks v paměti/pamět v komikse	171
3. PETR A. BÍLEK Současný český komiks jako historiogram: Způsoby vytváření obrazu minulosti médiem „sekvenčního umění“	187
4. MARTIN FORET Konstruování kolektivní paměti na 2. světovou válku v českém komiksu 70. a 80. let 20. století	211
5. PAVEL KOŘÍNEK Co patří do historie? Transformace populárních <i>Obrázků z českých dějin</i>	229
6. TIZIANA D'AMICO Dějiny a serialita: <i>České století a Češi</i> . Případová studie	243
7. PIER LUIGI GASPA Od <i>Dětského kurýra</i> k <i>Diegově zimě</i> . Fašismus po fašismu v bublinách	263
<i>Autoři</i>	277

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

Úvod

Tato kniha vznikla jako soubor úvah uzavírající konferenci s názvem *Pop-kultura a „mediated memory“: Český komiks dnes*, která se konala v Benátkách od 18. do 19. dubna 2016. Podílela se na ní katedra českého jazyka s Laboratoří literárního studia komiksu DSLCC Univerzity Ca' Foscari Benátky, Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci, České centrum Milán a Velvyslanectví ČR v Itálii. Cílem konference, jenž platí i pro tuto knihu, bylo zkoumat vztah mezi pamětí, dějinami a populární kulturou u specifického média, jakým je komiks.

Mezi pamětí a historií: prostor komiksu?

Při četbě textů, které se nacházejí v předkládané publikaci, vystává následující otázka: Je komiks médiem historie či paměti?

Jestliže ještě v dnešní době na teoreticko-vědecké úrovni nepřestává být vztah mezi historií a pamětí „konfrotační“, přesuneme-li se do oblasti kulturní tvorby, především pak do populární kultury, není toto rozdělení tak výrazné. A to proto, že v kulturním díle jsou dějiny vždy znázorňovány. S přihlédnutím k vnějšímu postavení historiografie, které je dáno její „spolehlivostí“ i jejím „autorstvím“ (máme zde na mysli především historický žánr, ale ne jen ten), se stává narativní proces, jež musí audiovizuální, literární či komiksový text projít, reprezentací. „Jednotlivé“ předávání vědomostí, které je spojené s dokumenty a událostmi i jejich hodnocením, není cílem, tím je především emotivní zapojení recipienta skrze vyprávění událostí. Diskurs o historii s následnými procesy rekonstrukce, interpretace a vyprávění minulosti, která je pojímána jako sled historických událostí, je tudíž vloženo do dynamiky vypravování příběhu. V ní jsou pak uspořádání příčina–následek a lineární plynutí času pouhými možnostmi. Vyprávění o historii, s oslabenou souvislou linearitou plynutí času i „objektivností“ příčiny–následku, se přibližuje paměti pojímané jako uspořádání a členění aktu pamatování si.

Komiksový jazyk představuje styčné body s dynamikami vzpomínání. Na jedné straně sekvenční povaha umožňuje uvolňovat a posilovat časovou linearitu příběhu, na druhé pak posunovat nové souvislosti příčin a následků. K tomu je nutné přidat schopnost vizuálního obrazového kódu, jež umožňuje, aby byl komiks médiem schopným měřit psychologické a psychosomatické spojitosti postav a prostředí skrze vytváření „jiných“ prostorů, neslučujících se s danou „skutečností“.

Proč komiks?

Výběr padl na toto médium z vícero důvodů. Větší pozornost, která je v posledních letech věnována komiksu jako prostředku všeobecných znalostí (stejně jako jím jsou kino a televize), umožnila, aby se vytvořil prostor pro výzkum i dostatečně širokou diskuzi. Mohlo tak vzniknout velmi plodné, na interdisciplinární témata zaměřené bádání, podobající se tomu, které předkládáme v této knize. Záměr navýšit komiksovou tvorbu zabývající se historickou, národní a nebo mezinárodní minulostí (týká se to jak italského, tak českého, ale i mezinárodního kontextu) současně dovoluje překračovat rámec analýzy jednoho konkrétního díla a autora a načrtnout funkční mechanismy a interpretační tendence reprezentace minulosti, vytváření kolektivní fikce, výstavby komunikativní a kulturní paměti. Takové jsou vnější objektivní motivace, avšak oproti jiným kulturním dílům *populární kultury* zvláštní povaha komiksu, čili schopnost být současně textem a obrazem v narativním uspořádání založeném na césuře a sekvenci, otevírá nový prostor k přemítání o paměti a dějinách.

Z pohledu kulturní historie je komiks svěbytným médiem a dnes už nesporně i druhem umění, jež plní z hlediska kulturní paměti hned několikero funkci. Už od dob raných komiksů konce 19. a počátku 20. století se četba určitého komiksu mohla vázat na určité životní období či na výraznou událost – zážitek či prožitek – a tento přesah ze sféry populární kultury do dějin každodennosti pak už danému čtenáři vzpomínku na dané období nebo událost spojoval i s četbou právě daného komiksového díla. Jako výrazně popkulturní médium a umělecký druh ale komiks také po celé 20. století výrazně „nasával“ dobovou atmosféru, díky čemuž už po několik desetiletí – původně v rámci *cultural studies*, později ale i v rámci mnohem tradičnějších disciplín, jako jsou literární nebo obecná historie

– slouží repertoár komiksů jako archiv (ve Foucaultově slova smyslu) dobových témat, diskursů, postojů. Jeho rozvoj logicky přinesl i nárůst jeho podílu na utváření kulturní paměti a na strukturaci dobového diskursu.

Pokud ne dříve, tak od počátku 80. let 20. století, kdy se objevil seriálový *Maus* Arta Spiegelmana, prokázal komiks schopnost tematizovat také prostor paměti společenské, tedy způsob, jímž se kolektivní vědomí vztahuje k minulosti vlastní komunity a jímž utváří sedimentaci historického vědomí. Komiks pochopitelně nemá k dispozici stejné kvantum slov jako historický román či dějepisná kniha. Na straně druhé nevytváří ani stabilizovaný, neměnný a završený vizuální celek díla, jako to činí díla malířská či sochařská. Komiks je ve vztahu k tomu, co zobrazuje, uměním hyperbolizovaným – je náčrtem, zkratkou, návrhem, pokusem. Jeho provizorní reprezentace minulosti ale právě díky tomu mohou klást neotřelé otázky, nabízet subjektivní úhly pohledu. Komiks nevytváří kanonický obraz minulosti, ale o to větší je jeho dialogický potenciál – říká si o reakci, o odpověď, o jinou verzi obrazu minulosti. Tato nesamozřejmá reprezentace minulosti, jíž se komiks vyznačuje, se ukazuje být jednou z největších deviz komiksu jakožto „devátého“ umění.

Studie shromážděné v této knize nemohou pochopitelně pokrýt a vyčerpávat veškeré podoby, jimiž komiks jakožto nástroj zprostředkované paměti disponuje. Ucelený historicko-výčtový přehled cílem této knihy není a nebyl. Takovým cílem je spíše hledání a ověřování analyticko-kritických nástrojů, s jejichž pomocí lze určitý segment komiksové produkce vyčlenit a pak o něm produktivně mluvit. Tak jako se komiks pohybuje v neustálé oscilaci mezi vizuálním a verbálním kódem, jsou i historické obrazy, které komiksy generují, v neustálém pnutí mezi tlaky a záměry didaktickými a zábavnými, mezi historickou věrohodností a tvůrčí imaginací, mezi obrázkovými dějinami a obrázky, které dějiny rozkládají a kladou jim nepokojné otázky. Právě v tomto ohledu prokazuje komiks mnohem větší dynamiku než většina tradičních druhů umění.

Co se konkrétně nachází v tomto sborníku

Právě z důvodu, že velká část zde zkoumaných děl vyšla teprve nedávno (jde o knižní a časopisecké publikace, které spadají především do posledního dvacetiletí), je třeba brát v úvahu úmysl, s jakým byl psán tento sva-

zek. Nešlo nám o předkládání hotových závěrů, ale počáteční úvahy nad analyzovanými tématy. Čtenář ve sborníku nalezne rozdílné úhly pohledu a různé výzkumné metodologie (dohromady je jich sedm), analyzující „živou“ materii komiksu, věnující se minulosti, nebo přesněji řečeno předkládající reprezentaci historické minulosti a paměti.

Knihy začíná články, jež nabízejí podnětné a originální úvahy o komiksu jako nástroji kultury, paměti a dějin, a pokračuje s analýzami určitých témat v konkrétních publikacích.

Sborník zahajuje krátká esej „**Kánon a idiokánon ve zkoumání komiksu (s poznámkou k vizuální transpozici *Války s mloky* Karla Čapka)**“ Alessandra Scarselly. V ní je upozorňováno na to, že koncept idiokánonu se zdá být pro výzkum jednotlivých realizací autorských technik; jako (též) jednotlivé výsledky vlivů a putování obrazů, témat a topoi v kultuře, lepším nástrojem než myšlenka kánonu jediného.

Další fascinující studii předkládají Martin Boszorád a Juraj Malíček („**Komiks v paměti/pamět v komikse**“), již se ve svém textu pozastavují u spletitého vztahu mezi pamětí a uměním, vztahu v řeckém mýtu dědičném, aby nadhodili hypotézu o „přirozené“ náchylnosti komiksu k tomu být médii paměti. To je dáno jeho svébytnými naračnými a recepčními mechanismy. Petr A. Bílek (**Současný český komiks jako historiogram: Způsoby vytváření obrazu minulosti médii „sekvenčního umění“**) se v komiksu naopak věnuje schopnosti a kritickému duchu vytváření obrazů historické minulosti. Specifičnost tohoto média, tedy sekvenčnost a vizuálně-textový kód, v sobě zahrnuje rozdílnou narativní strukturaci historické události. Text italskému, ale i českému čtenáři nabízí zmapování (uspořádané podle tematických a časových směrnic) české komiksové produkce zpracovávající události, období a historické osobnosti.

Po úvodním panoramatickém textu Petra A. Bílka následují tři příspěvky, tři sondy do české tvorby. Martin Foret („**Konstruování kolektivní paměti na 2. světovou válku v českém komiksu 70. a 80. let 20. století**“) obrací naši pozornost k specifické strategii konstruování paměti na druhou světovou válku v produkci komiksových seriálů určených mládeži během normalizace v Československu, přičemž ukazuje, jak byl komiks nedílnou, ale zároveň důležitou součástí utváření historického vědomí mládeže. Nezbytně tudíž podléhalo značné kontrole ze strany institucí utvářejících

centralizovanou socialistickou kulturu. Pavel Kořínek ve svém článku „**Co patří do historie? Transformace populárních *Obrázků z českých dějin***“ zdůrazňuje, nakolik výběr toho, co by mělo být součástí historického příběhu, a to nejen v rámci komiksové tvorby, byl výsledkem podmínek a mediace, jež se obměňovaly podle historických souvislostí. Zároveň pak vyzdvihuje, jak by studium dějin komiksu mohlo být užitečným nástrojem při rekonstruování takových postupů. Text „**Dějiny a serialita: České století a Češi. Případová studie**“ Tiziany D'Amico se věnuje poslednímu tématu naznačenému u Petra A. Bílka, tedy vztahu mezi televizním a komiksovým zpracováním historické minulosti. Stať navazuje na výzkum rozdílů mezi historickým žánrem v literatuře a komiksovým příběhem, zabývá se faktem, jak jinakost dvou médií a volby spojené s produkcí těchto děl vedou ke dvěma odlišným výsledkům, ačkoli sdílejí stejný scénář.

Sborník uzavírá článek „**Od Dětského kurýra k Diegově zimě. Fašismus po fašismu v bublinách**“ Piera Luigiho Gaspy. Po analýzách české komiksové tvorby je čtenář konfrontován s textem, který přibližuje italské obtíže (jdoucí nad rámec jednotlivých autorských interpretací) s vypořádáním se s fašismem komiksovými panely a bublinami. Problémy se vztahem k fašistické minulosti, na něž velmi dobře poukazuje ve své práci Gaspa, ozřejmují, že pouze časový „odstup“ (od konce fašismu v Itálii uběhlo 70 let) nestačí k tomu, aby se masové médium, především v seriálové nebo komiksové tvorbě, vyrovnalo s nedemokratickou minulostí.

Rozhodnutí zakončit celou knihu textem o komiksu a fašismu bylo dáno snahou poukázat, jak různé okruhy problémů, kterými jsou vztah paměti, dějin a komiksu a na něž je zde poukazováno v českých či italských souvislostech, mají transnacionální povahu: počínaje kontrolními mechanismy produkce masové kultury, typickými jak pro komunistické, tak fašistické režimy, až k převaze „mikrohistorie“ jako filtru, skrze níž je minulost zpracovávána, často ve vzpomínkové podobě, převážně pak ve formě komiskového románu.

Proč multilingvní vydání

Každý příspěvek, obsažený v tomto sborníku, je v italském a českém nebo slovenském jazyce. Rozhodnutí publikovat multilingvní knihu vzniklo z úsilí redaktorů předložit ve svém celku pro český/slovenský i pro

italský kontext užitečnou pomůcku k výzkumu různých oblastí, o kterých jsme se tu letmo zmiňovali, a to studium paměti, kultury a populární kultury nebo komiksu. Stejného výsledku bychom mohli dosáhnout snad i s angličtinou, ovšem jak si povšiml Alessandro Scarsella, zařazení do idiokánonu do literatur, které jsou vnímány jako „okrajové“ (italská stejně jako česká a slovenská), se neobejde bez překladu ani bez uznání multilingvismu jako základního prvku obohacení kultury v nejširším slova významu.

Kánon a idiokánon ve zkoumání komiksu (s poznámkou k vizuální transpozici *Války s mloky* Karla Čapka)

ALESSANDRO SCARSELLA

Anotace

Zřejmá vitalita žánrů a vyjadřovacích forem odvoditelných od hybridního kontextu komiksu si vynucuje další misi literárních a komparativních věd, zvažovanou v mezinárodním kontextu se zaměřením na fenomén redakčních politik. Pluralita hodnotově relativních subsystémů vstupujících do kánonu vyžaduje, aby literární věda zaměřila svou pozornost na tzv. idiokánon. Článek se zamýšlí nad pronikáním minoritních literatur do média komiksu a konkrétně se pak zabývá převodem Čapkovy alegorie *Válka s mloky* do obrazů.

Klíčová slova

kánon, idiokánon, subsystém, komiks, subalterní / hegemonní literatura

Vzrůstající pozornost věnovaná jednotlivým faktorům recepční dynamiky a literárního konzumu podměnila koncepty norem, hierarchického uspořádání a reorganizace kánonů a idiokánonů. Jak už jsem upozorňoval ve svých dřívějších příspěvcích o literárních žánrech (Scarsella, 2013), více než o stavbu kánonu se v současnosti především stále více jedná o představu plurality hodnotově relativních subsystémů určitého projevu, definovaného na základě žánru a historického období, tedy o *idiokánon* (v souladu s pojmem idiosynkrazie u Ferdinanda de Saussura). Určení tohoto mezičlánku se ovšem může dít pouze pod podmínkou, že pozorované jevy budou autonomně uspořádány do třífázového procesu tvorby, recepce a čtení. Naopak ustanovení všeobecně sdíleného kánonu může ve svém důsledku znamenat postih a svými účinky tak může ochromovat, třebaže je samo o sobě chvályhodné. Jak nás učila *cultural studies*, příznaky jsou prozkoumávány nezávisle na předem zamýšleném soudu, v kontextu jednotlivých skutečností, na něž je pohlíženo bez ohledu na jejich rozšíření a hodnocení.

Pokud jde o komiks, snaha o ustanovení kánonu děl vydaných mezi lety 1837–2011 (od tvorby Rodolpha Töpffera po *Habibi* Craiga Thompsona) může vést k numerickému výčtu [tabulka 1]. V různých jazycích publikovaný svazek Paula Gravetta *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete* (2011) omezeným a doplňujícím způsobem přezkoumali neangličtí kurátoři. Jejich přepracování, zahrnující mistrovská a na národní úrovni úspěšná díla, přihlížejí ke specifickému jazykovému cíli, překrývají se též v italské a české¹ edici a nutí nás znovu se zamýšlet nad přísností kánonu a nad protlačováním se kvantitavních prvků, přináležících spíše k nejtěsnějším hranicím idiokánonu, do záhybů kvalitativní hierarchie. Idiokánon je zde chápán jako rozměr, kde se proti normativním imperativům potvrzují varianty vztahující se k úzu. Ovšem nikdy se nepolemizuje s původním Gravettovým výběrem ani se nediskutuje o prioritách explicitně orientovaných na severoamerický komiks nebo, a to v každém případě, na ten anglofonní, což by navzdory možná až příliš široce vymezenému historickému období mohlo zmírňovat podobný centralismus. Nicméně zarážející jsou 1. místa, jež jsou udělována jednomu jedinému komiksu určenému „ke čtení, než umřete“ v Rusku, Egyptě, Izraeli, na Kubě, v Portugalsku, Chile, v Řecku či České republice.

Studia komiksu jsou stále na počátku svého vývoje, a to kvůli přetrvávajícím průtahům v podpoře akademického výzkumu vědeckých projektů, které se přizpůsobují a otevírají různým přístupům, byť analyzují pouze jediný patrnější a bezprostřední aspekt, jakými jsou například recepce a čtení.

Studium uměleckých děl v podstatě zahrnuje komplexnější členění, které do sebe implikuje nejen výzkum grafických technik (podléhajících ve 20. století neustálému a skoro nekontrolovatelnému vývoji), ale také genezi jedinečných uměleckých zkušeností, jež jsou skoro vždy spíše výsledkem spolupráce a vzájemných vlivů než osamocenému nápadu. Podobně jako v literární vědě by bylo i v komiksovém výzkumu příhodné zabývat se možnostmi, jakým způsobem do tohoto média pronikají menší literatury.

1. Česká edice vyšla v roce 2013. K dalším mutacím srov. Gravettovy stránky na www.paulgravett.com/articles/article/1001_comics1, kde je k dispozici i rozhovor Marka Ebena s autorem pro Českou televizi (ze 4. 11. 2013). Italský překlad *1001 fumetti da leggere prima di morire*s s poznámkami Mattea Stefanelliho vyšel rovněž v roce 2013.

Jejich zařazení do idiokánonu (a to je dobře vidět také v literatuře italské) se děje skrze překlad, jindy skrze bilingvismus spisovatelů a kulturních mediátorů.

Význam zmíněného faktoru se ukázal v mezinárodnosti a obecné platnosti italského komiksu jako celku díky Hugu Prattovi, který od konce čtyřicátých až do začátku šedesátých let žil a tvořil v Buenos Aires, následně pak v Paříži. Jindy se tak děje skrze určitý typ recepce interpretované jako kult historické paměti, kde se palčivý politický význam spíše než individuální talent jednoho autora může stát mezinárodně přístupným, setkat se s přijetím a úspěchem – s nutným odvoláním se na proces tvorby alegorie a parodie², čili satiry, ovšem v rámci satirického konceptu v transcendentálním slova smyslu a v pojetí zproštěném komiky. Vynikají jen dva mezinárodně úspěšné příklady: Ladovy ilustrace Haškova Švejka a pražská trilogie *Jonas Fink* italského kreslíře Vittoria Giardiniho (1997; anglicky vyšlo jako *A Jew in Communist Prague*).³

Případová studie: převod Čapkových *Mloků* v obrazy

Srovnáváme-li recepci díla Karla Čapka, autora, jenž je bezesporu už jen díky velmi širokému používání slova *robot* zahrnut do idiokánonu prorocké literatury a *science fiction*, můžeme okamžitě pozorovat, jak je tento mimořádný spisovatel spolu s překlady a vydáními svých děl ve všech jazycích světové kultury řazen do *mainstreamu*. V této souvislosti je třeba vzít v úvahu politické pozadí Čapkova díla, které se pojí s kritikou totality a je charakterizované expresionistickým používáním alegorických a parodických postupů. Čapkův jazyk je sice podobný tehdejšímu expresionistickému divadlu Tollera a Kaisera, nicméně svým méně ideologickým a humanističtějším projevem vykazuje větší schopnost pronikat na jiná území a do různých literárních nebo divadlu blízkých žánrů.

Přesto se zdá, že Čapek, svědek neopakovatelně plodné éry české kultury (srov. Leoncini, 2016), jde nad rámec přechodného období, v němž vydával svoje dílo, neboť navrhl pružné narativní vzorce a trvale platné skutečnosti založené na široké antropologické reflexi. Pokud jde o význa-

2. Budiž povoleno odkázat na samotného autora tohoto textu – srov. Scarsella 2016.

3. Česky vyšly pod titulem *Jonáš Fink* první dva díly, *Dětství* (2011) a *Dospívání* (2012), poté však bylo vydávání ukončeno. – pozn. red.

my zobrazované ve *Válce s mloky* (vydané v roce 1936), a tedy Čapkův alegoricko-fantastický styl, považovaný za blízký antiutopiím Orwella a Huxleyho, Čapek prohlašoval:

„Bráním se proti tomu slovu. Není to utopie, nýbrž dnešek. Není to spekulace o čemsi budoucím, nýbrž zrcadlení toho, co jest a uprostřed čeho žijeme. Nešlo tu o fantasi; té jsem kdykoliv ochoten přidat zadarmo a přívažkem kolik kdo bude chtít; ale šlo mi o tu skutečnost. Nemohu si pomoci, ale literatura, která se nestará o skutečnost a o to, co se opravdu děje se světem, písemnictví, které na to nechce reagovat tak silně, jak jen je dáno slovu a myšlence, taková literatura není můj případ.“ (Čapek, 1948: 50 - 51)

Je obtížné rozumět tomuto nároku realismu, jestliže je pozornost upírána na vztah mezi skutečností a literaturou, chápanou výlučně mimeticky a bez uvědomění si toho, že je tak z pohledu psychoanalýzy, avantgardy a formalismu narušeno psaní jako zrcadlení. Skutečnost vnímaná jako model souvztažných logik vyvolává – na rozdíl od právě řečeného – přebudování rámce, v němž je kromě hodnověrných předpokladů všechno možné a jenž se bez jakýchkoli pochyb týká lidské zkušenosti.

Dodržování této zásady klade na jinou úroveň ztotožnění se čtenáře s dílem, avšak zdá se, že sekundárně působí také na psaní a struktury textů. A vskutku, stejně jako jsou mloci v románu zvířaty-mutanty podléhajícími proměně, je velké Čapkovo vyprávění postupně členěno jako hybrid, diegetické *monstrum*, jež je zbaveno opravdových postav a do něhož jsou vloženy esejistické prvky a filosofické odbočky.⁴ Prolínání obsahu a formy hlavní myšlenky díla je tedy v souladu s transmutací mloka v lidskou pracovní sílu. Poslední, ve své komplexnosti však nevnější stránkou Čapkova psaní je jeho úzký vztah k vizualitě. K aspektu, jenž pochází z dobového uměleckého rázu a jenž je vyjádřený ve spolupráci s bratrem Josefem, věci oddaným kubistickým malířem, který vytvořil ve svém výsledku pozoruhodný design knihy.⁵

Na tuto vizuální složku Čapkova díla musí na závěr těchto stručných poznámek navázat analýza dvou příkladů ilustračního a komiksového

4. O narativním modelu antiutopie u Čapka a Bulgakova (*Pší srdce, Osudná vejce*) srov. Renna, 2003.

5. Srov. publikaci Čapek, Oikawa, 2003.

znovuztvárnění *Války s mloky*. Jde o 24 ilustrací padovského umělce Tona Zancanara (1906–1985) v italském vydání románu z roku 1961 (Čapek, Zancanaro) a o nedávno vydaný komiksový román Laurenta Okroglice (Čapek, Okroglic, 2009). O tomto pařížském autorovi, narozeném v roce 1975, se ví málo, převážně jen z nepříliš aktuálních zpráv na webu⁶. Ovšem jsou to sdělení ukazující originální estetický postoj a zájem o komiks, který by měl být vzhledem k nedostatečnému nákladu vydání předmětem editorského přehodnocení. Ekonomický zájem není u Okroglice patrný, na webu šíří svoje ilustrace sám. Jeho tvorba pak patří spíše k té nekonvenční, neotřele „zdola“ asimilující komiksový román s autorským⁷.

Z morfologického úhlu pohledu se forma mloka může plést s některými plazy. Z tohoto důvodu může také převedení lidských rysů během mločí proměny v člověka připomínat (především u Okroglice) zmatek mezi druhy, který nicméně vykazuje bezprostřední grafickou funkčnost.

Ve figuře Lizarda, starobylém předchůdci Spidermana autorů Stana Leeho a Steva Ditkeho, jsme svědky citlivého vývoje. V prvním vydání (v roce 1961) jakožto i v pozdějších ztvárněních si Lizard na své hadí kůži ponechává bílý plášť laboratorního vědce [obr. 1 a 2]. Plášť a staré lidské oblečení, které má na sobě, fungují jako spojující a zároveň oddělující přepážka dvojí povahy *monstra*, výsledek obdobné, avšak obrácené spidermanovské přeměny. Ani u nejnovějších znovuztvárnění postavy plášť nemizí. K proměně člověka v plazu dojde de facto kvůli experimentu, který provede *mad doctor* na sobě samém nebo na své kořisti, již obětuje jako morče. Odlišující se filmové proměny u stejného tématu naopak dokazují, že nebyl pochopen tento sémiologický detail. Jeden film ze sedmdesátých let s onomatopoickým názvem SSSSSSS v režii Bernarda L. Kowalského (1973) se věnoval problematice podobného ztvárnění agresivní přeměny, ale s esteticky horšími výsledky. Zvláštní efekty chtějí ukazovat základní polidštění hada víc než plazí rysy u lidí. V těchto scénách je něco morálně obtěžujícího, takovéto neodůvodněné narušování vyvolává znechucení, je

6. Viz www.laurent-okroglic.com.

7. Srov. *Néolibéralisme Punk les procédures désenchantées*, Livre d'artiste en 7 exemplaires numérotés et signés, 450 str., 2010; Livre d'artiste en 3 exemplaires numérotés et signés, 162str., 2010. *A.M.A.L.G.A.M.U.S.* Livre d'artiste en 3 exemplaires numérotés et signés, 162 str., 2010.

odpornou urážkou domnělé harmonii stvořeného, přičemž se vztahuje k neakceptovatelnému překročení sakrální meze. Lizardův plášť stejně tak odkazuje k intelektuální složce ve výstavbě hybrida i k přetrvávajícímu antropologickému faktoru.

Když Alex Raymond kreslil *ještěří muže* z planety Mongo, zahalil je do jakéhosi pláště z aligátoří kůže, zatímco plazí hlava fungovala obdobně jako pokrývka hlavy u římských *velites*, vojáků pěchoty oděných do vlčí kůže. Tím byl potvrzen grafický klasicismus tvůrce *Flashe Gordona* (1934) [Obr. 1-3]. V takovém řešení je možné nalézt původ Lizardova pláště, jenž je ovšem vedle vzpřímené pozice také vyjádřením toho, jakým způsobem může vnější atribut takzvané přírody určovat Césarův ne zcela dokončený proměny.

Ale vraťme se k Zancanarem a Okroglicem vytvořeným výkladům Čapkovy románu. Jako výjimečný ilustrátor Zancanaro zaujímá větší volnost v interpretaci, která nemá mnoho společného s adaptačními úkoly komiksového románu (ačkoli tyto částečně splňuje Okroglic). Komiksový román nemůže popírat svoji povinnost překládat naraci do obrazu/textu. Zdá se, že svoji osobitost ilustrace zakládá na práci se syntézou, spíše než s analýzou, ale cíle a funkce se v ní často rozpínají a překrývají. Zancanarova vyobrazení humanoidních mloků jako by zhodnotila mytologický původ obojživelné bytosti, ne však bez úlev tu pohádkových, onde vědeckofantastických.

Okroglicovův interpretační klíč k *Válce s mloky* je bezpochyby expresionistického ražení, někde mezi Ensorem a Groszem, ale s undergroundovými citacemi a punkovými vsuvkami, které jsou snadno rozeznatelné. Nejvíce ohromujícím faktem je nicméně sociálně kritický obsah Čapkovy apokalyptické alegorie. Ten se vrací skrze násilné znaky a výrazné šrafování tužkou. Směšování antropologických faktorů s obojživelnou mločí podstatou je uskutečňováno poddáním se původně svobodných mloků [obr.4] zlu budícímu dojem, že zruší činem proti přírodě zemský řád na naší planetě [obr. 5], a to tak, že bude vyprovokováno systematické, nedobrovolné vyhnání jednoho druhu [obr. 6] (tentokrát na způsob *Mause* Arta Spiegelmana). Nucené práce vzbuzují odpor a hněv: mločí krutost odpovídá agresivitě finančního spekulanta, obě ukazují zuby [obr. 7]. Brzy však lopaty a krumpáče „v rukách“ mloků vystřídají střelné zbraně [obr. 8].

Zancanaro, jeden z nejlepších ilustrátorů druhé poloviny 20. století, vyjadřuje ve své interpretaci kanonických děl (klasických básníků, Danteho, Rabelaise, Maupassanta) různou škálu, oscilující mezi expresionismem vyvolaným realistickou naléhavostí a surrealismem spojeným tu s erotickou, tu s fantastickou tematikou. Zancanarovi mloci vypadají, jako by přeměnili svoji obojživelnou podstatu v jakýsi lunární hermafroditismus, v němž mohou znovu prožívat androgynický mýtus [obr. 9]. Kulatá mločí hlava ukazuje mimozemský, ale nevinný pohled, velké oči se objevují pod šupinatou kůží, jež se na polobožské bytosti zdá být ušitá jako nějaká kombinéza, rybí ocas zase připomíná fiktivní existenci mořských panen [obr. 10]. Zancanaro v příkladu, který se jako poslední týká experimentů s hybridním oplodněním prováděných Čapkovými současníky, dramaturgy Kistemaeckersem a Bontempellim, znovu stvoří silně primitivní, ačkoli výrazně symbolickou scénu, v níž je ženská postava mykénských rysů obklopena mloky se zcela zjevnými pudy. Z obou aspektů, které jsou u Čapka přítomny vedle sebe, tedy vědeckofantastický a pohádkový, Zancanaro upřednostňuje, jak se zdá, kvůli jeho archaismu vstupujícímu do archetypálních záhybů románu aspekt druhý.

Okroglicovo aktualizační vizuální provedení, pozorné k politickému pozadí vyprávění a jeho přetrvávajícímu charakteru bolestného podobenství, se ovšem staví proti tomu idealizujícímu Zancanarovu, které vzniklo o půl století dřív. Tyto dvě zkušenosti, bez ohledu na objektivní hodnotu jim přičítanou, potvrzují jednak oprávněnost Čapkovy přítomnosti ve společenské představě o literárním idiokánonu 20. století, jednak výhody metodologicko-výzkumné metody zaměřené na vztah obrazy-text jakožto cenného svědectví recepte textu.

Avšak je třeba, co se týče aktuálnosti *Války s mloky* a jejích tvůrčích metafor zvýrazněných Okroglicovým stylem i jeho perspektivou, se ještě pozastavit u antropologa Rogera Bartry (2005, 14), jenž přitáhl pozornost k *axolotlovi*, obojživelníku z Údolí Mexika, jehož larvy nikdy neprojdou svojí konečnou metamorfózou.⁸ Efektivní přirovnání napomáhá porozumět neúplné identitě Mexika při vytváření vlastních kulturních modelů.

8. Za upozornění děkuji Giulii Anzanel.

V roce 1956 Julio Cortázar připomněl v jedné své fantastické povídce⁹ podobnosti mezi člověkem, ještěrkou a mlokem tím, že rozpracoval pro člověka a *axolotla* společné rysy, jimiž jsou pocity druhové vykořeněnosti ([1956] 2013:3-9). Mlok byl nepochopen a neschopen se přizpůsobit kvůli předávání legendy o jakési náklonnosti k ohni, která byla v rozporu s jeho vodní povahou. Oproti tomu *axolotl* žije tak, že se odmítá stát sám sebou. Jde o odmítnutí vítězného druhu, které je podobné provinčním postojům menšin, jejich sklonu pojmát sebe jako místně nepatřičné, a jež připomíná sebeodkazování charakteristické pro podřízené kultury.

Nepohodlný protiklad se u Čapka spíše zaměřoval na celé lidstvo, přičemž vzájemnost mezi člověkem a mlokem byla jednostranná, což dokazuje výhradně sebedestruktivní svévolnost lidského druhu, z nedopatření vrhnutého do globalizačně totalitního projektu. V porovnání s netečností a depresí minoritních kultur a jejich spisovatelů vzpoura Čapkových mloků jako by byla povzbuzující ve své hrůze, jako znepokojující příležitost, která se může ještě využít.

Prameny

Čapek, Karel & Tono Zancanaro 1961: *La guerra delle salamandre*, illustrazioni di Tono Zancanaro, Roma: Editori Riuniti.

Čapek, Karel & Laurent Okroglic 2009: *La guerre des salamandres*, illustrazioni di Laurent Okroglic, La Bibliothèque Fantastique, <<http://www.labibliothequefantastique.net/>>.

Literatura

Bartra, Roger 2005: *La jaula de la melancolía: identidad y metamorfosis del mexicano*, Ciudad de México: Random House - Mondadori.

Čapek, Karel 1948: *O fantazii aneb K jednomu čtenáři*, Praha: Rudolf Jilovský

Čapek, Josef & Saeco Oikawa 2003: *Čapek's Bookshelf: The Book Design of Josef Čapek*, Tokyo: PIE Books.

Cortázar, Julio (1956) 2013: *Axolotl in Final del juego*, Torino: Einaudi.

Giardino, Vittorio 1997: *Jonas Fink: L'infanzia*, Milano: Rizzoli Lizard [trad. ingl.: *A Jew in Communist Prague: Loss of Innocence v. 1*, New York: NBM Publishing, 2003].

Gravett, Paul 2011: *1001 Comics You Must Read Before You Die: The Ultimate Guide to Comic Books, Graphic Novels and Manga*, New York: Universe.

Gravett, Paul 2013: *1001 Comics: Going Global*, <<http://www.paulgravett.com/articles/>>

9. Povídka *Axolotl* ze souboru *Final del juego (Konec hry)* (1956).

- article/1001_comics1>. Citované 30.08.2016.
- Gravett, Paul & Matteo Stefanelli (a cura di) 2013: *1001 fumetti da leggere prima di morire*, Bazzano: Atlante.
- Leoncini, Francesco 2016: “Ripensare l’umanesimo ceco nella crisi dell’Europa”, *Slavia*, č. 3, s. 60-72.
- Renna, Catia 2003: “V. Nikol’skij, Nad stranicami antiutopij K. Capeka i M. Bulgakova (Poetika skrytych motivov)”, *eSamizdat*, I, s. 227-232.
- Scarsella, Alessandro 2013: “Nota sugli orientamenti idiocanonici in «Sur»: la ricezione della poesia italiana contemporanea, I cantieri dell’italianistica. Ricerca, didattica e organizzazione agli inizi del XXI secolo”, in *Atti del XVII congresso dell’ADI - Associazione degli Italianisti* (Roma Sapienza, 18-21 settembre 2013), Roma: Adi Editore, s. 1-4.
- Scarsella, Alessandro 2016: “Note su fumetto e imitazione storica. Parodia, allegoria, memoria”, in Spagnoli, Nicola, Claudio Gallo & Giuseppe Bonomi (a cura di), *Il fumetto fonte e interprete della storia*, Rovereto: Accademia degli Agiati, s. 70-78.

Tabulka 1

Usa	346	Dánsko	4
Japonsko	149	Indie	4
Francie	115	Norsko	3
Velká Británie	107	Polsko	3
Itálie	58	Nový Zéland	2
Belgie	47	Írán	2
Kanada	24	Afrika	2
Španělsko	19	Malajsie	1
Německo	15	Alžírsko	1
Argentina	12	Řecko	1
Koreje	12	Indonésie	1
Holandsko	8	Filipíny	1
Švédsko	8	Česká republika	1
Mexiko	7	Kuba	1

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

Brazílie	6	Chile	1
Finsko	6	Portugalsko	1
Švýcarsko	5	Izrael	1
Čína	5	Egypt	1
Státy bývalé Jugoslávie	5	Rusko	1
Austrálie	4		

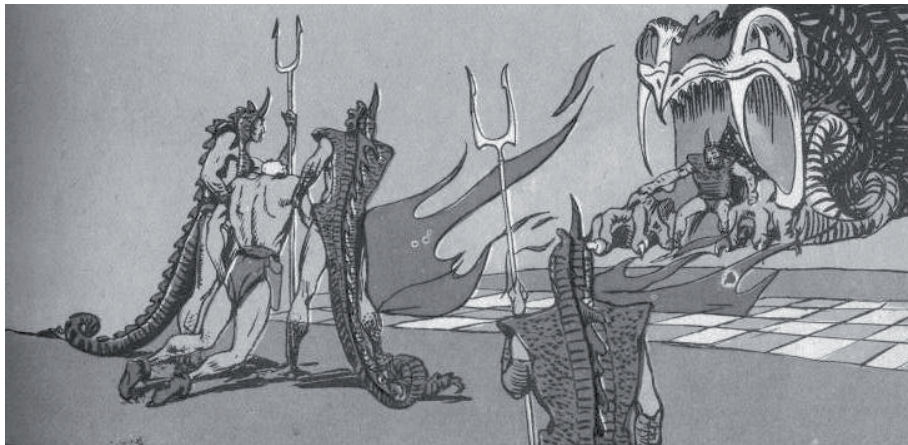
PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



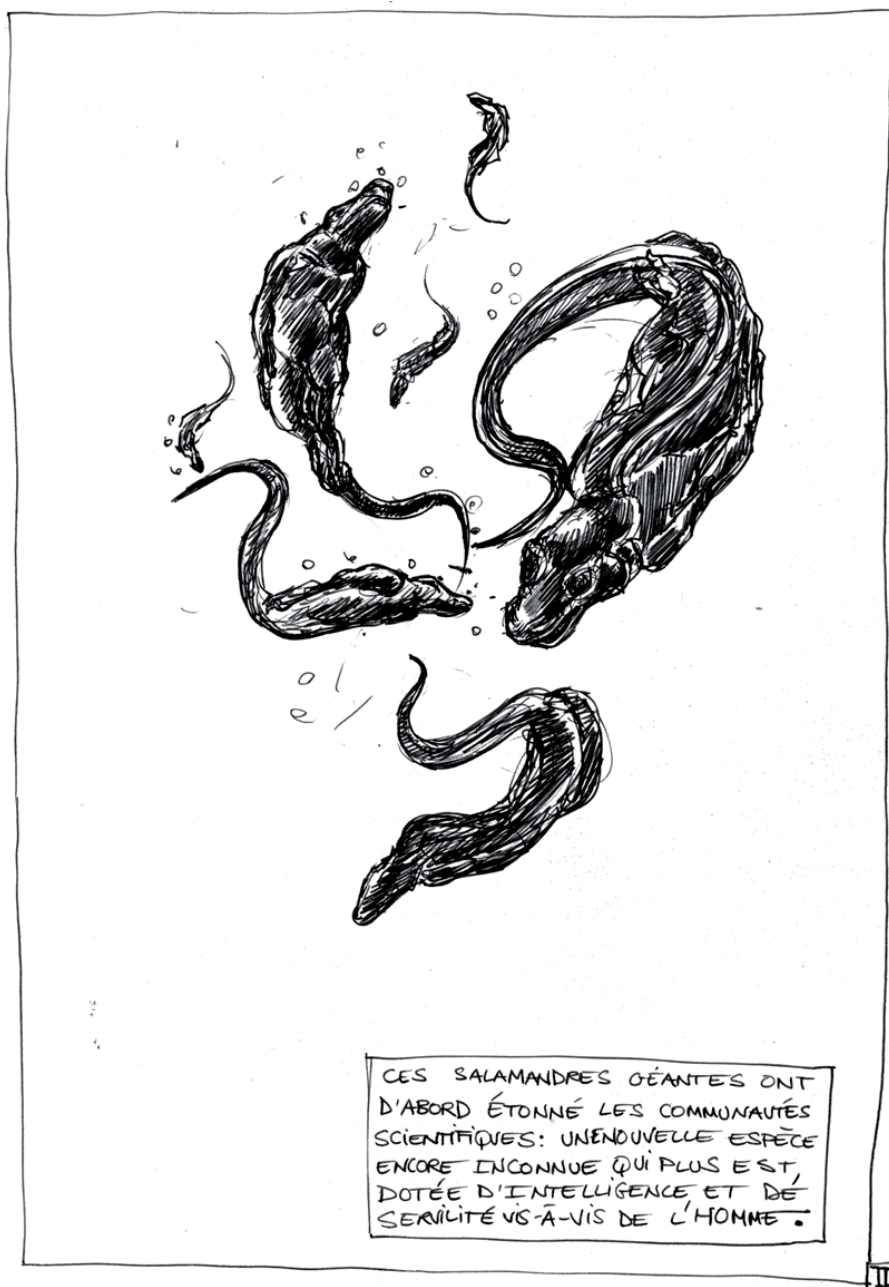
Obr. 1.



Obr. 2.

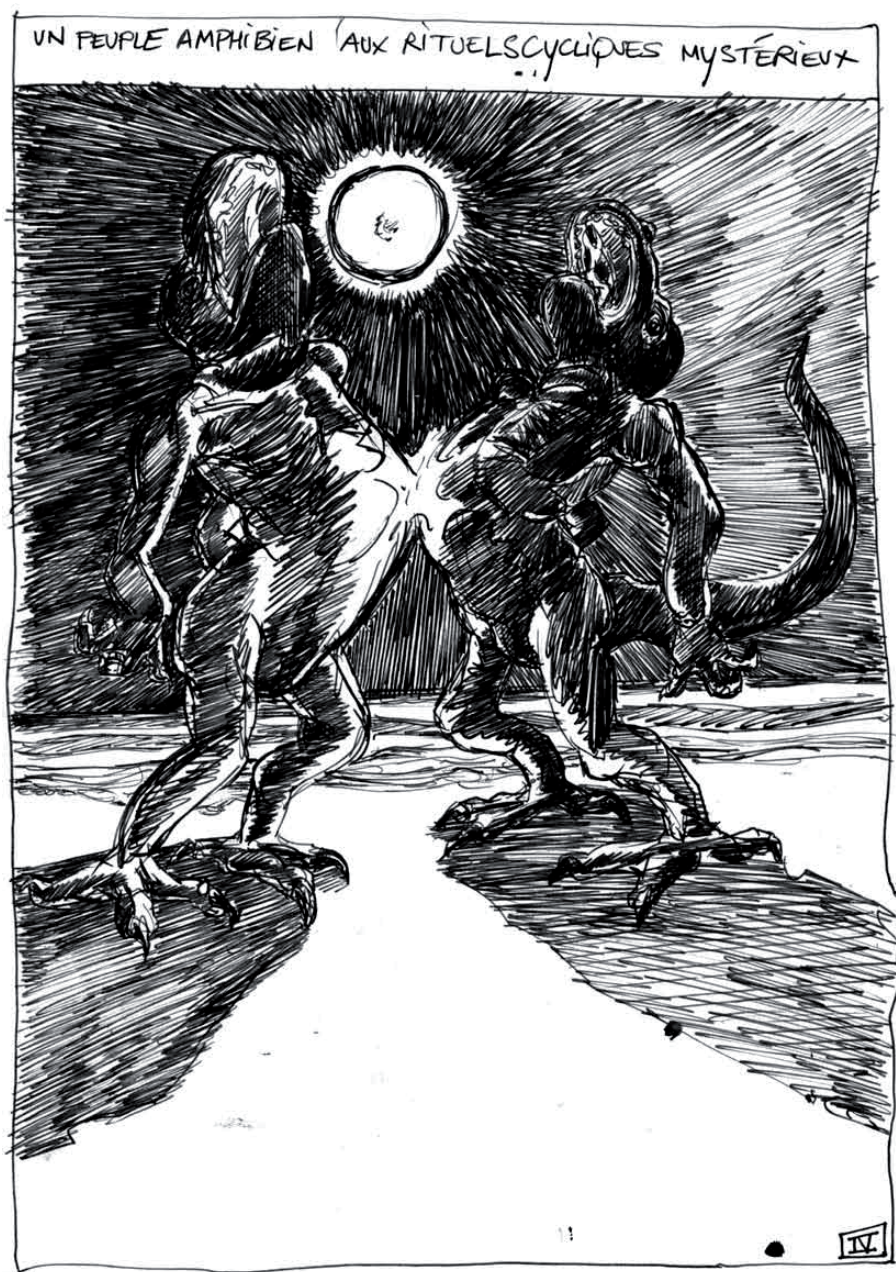


Obr. 3.



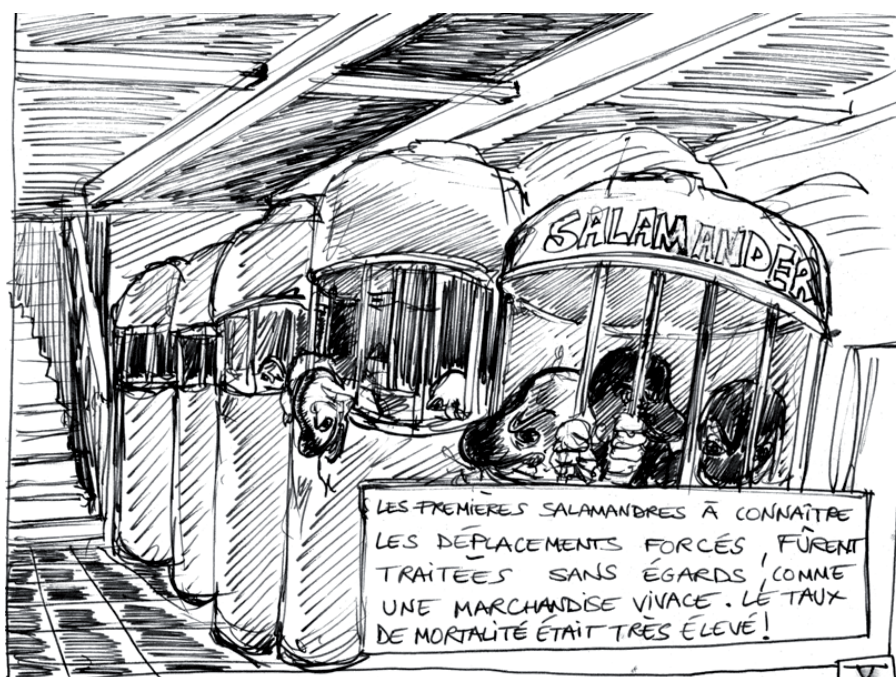
CES SALAMANDRES GÉANTES ONT
D'ABORD ÉTONNÉ LES COMMUNAUTÉS
SCIENTIFIQUES: UNE NOUVELLE ESPÈCE
ENCORE INCONNUE QUI PLUS EST
DOTÉE D'INTELLIGENCE ET DE
SERVILITÉ VIS-À-VIS DE L'HOMME.

Obr. 4.



Obr. 5.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 6.



Obr. 7.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 8.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 9.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 10.

Komiks v paměti / pamět v komikse

MARTIN BOSZORÁD – JURAJ MALÍČEK

Abstrakt

V příspěvku sa dvaja autori s rozdielnymi generačnými skúsenosťami (jeden patrí ku generácii tzv. Husákových detí, druhý „uzrel svetlo sveta“ len o niekoľko rokov skôr ako Nežná revolúcia) na platforme akéhosi „intergeneračného“ dialógu venujú problematike korelácie komiksu ako popkultúrneho média a pamäti. Metodologicky rámcovo vychádzajúc primárne predovšetkým z recepčnej estetiky Nitrianskej školy (František Miko, Anton Popovič, Lubomír Plesník), pragmatizmu (John Dewey) a neopragmatizmu (Richard Rorty, Richard Shusterman) identifikujú ako kľúčovú binárnu opozíciu „ako sa stalo“ vs. „ako si pamätáme“ a jej vzťah k tomu, „ako je mediovaný/(re)prezentovaný“. Konkrétnym reflektovaným pramenným materiálom sú pritom ťažiskovo dva komiksové tituly – *Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou* (2007) a *Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století* (2011).

Klíčové slová

populárna kultúra/popkultúra, komiks, pamět, (re)prezentácia, objektívne vs. subjektívne, fakt vs. spomienka, individuálna vs. generačná skúsenosť

Ak by sa jedného dňa všetci Sifyfovia humanitno-spoločenských teórií a vied – azda s výnimkou tých, ktoré pracujú na rekonštrukcii historických korpusov predmetných disciplín – rozhodli znova prikloniť k priamočiarej jednoduchosti prostých, ale geniálnych odpovedí obsiahnutých v synkretickom poznaní mytologickom, azda by sme tieto spôsoby osobnej sebarealizácie mohli s jednoduchým konštatovaním „hotovo“ – viažucim sa k predmetu ich poznania – zrušiť. Hotovo, akože vyriešené, uzatvorené, toto sme vyriešili, aha, tu sú odpovede, my sa ideme venovať čomusi bezprostredne pragmaticky užitočnejšiemu. Farmárčeniu napríklad. Prečo? Jednoducho preto, že jednotlivými spoločensko-vednými disciplínami a ich metodológiou relatívne úzko vymedzené poznanie pojmové, nech sa akokoľvek utieka k inderdisciplinarite, ktorá nakoniec nie je ničím iným ako novým synkretizmom, už zo svojej podstaty nemôže byť také komplexne čisté, priamočiare

a vyšší zmysel úplného poznania naplňajúce ako mýtopoetické poznanie mytologickej pravdy.

To bolo takto: Prvopočiatkom je Chaos, prameň všetkého, z neho najprv povstala večná tma (Erebos), a temná noc (Nyx). Synonymá? Nie, ak by boli, nepopreli by sa navzájom v prvom strete, nevykrátili, nevzniklo by večné svetlo (Aithér) a svetlý deň (Hémera). Po nich, do svetla a tmy, do dňa a noci, zrodila sa Zem, matka všetkého (Gaia), podsvetie (Tartaros) a Erós, láska, hybný princíp. Z Gaie sa zrodil Úranos, nebo samo, boh Neba ako predstava čohosi Zem presahujúceho, nebo, čosi, čo zahliadneme, ak zdvihneme zrak a vzhliadneme hore, nad Zem. Preto je Úranos tou kvalitou, ktorá sa presadila na úkor Zeme, kvôli tomu patriarchát nahradil matriarchát, a preto si Úranos podmanil vlastnú mať a vzal si ju za manželku. Z ich spojenia, zo spojenia Neba a Zeme, zrodilo sa dvanásť Titánov. Šesť mužských prapôvodných bytostí a šesť ženských, zvlášť nás zaujímajú dvaja z nich, najmladší z Titánov, Kronos, Čas, poriadok, kauzalita, usporiadanosť, opak Chaosu, nevďačný syn Úranov, ktorý otca najprv vykastroval a zbavil moci, aby potom zopakoval jeho chyby a nechal sa zvrhnúť vlastným synom Diom a predovšetkým Kronova staršia sestra Mnémosyné – pamäť, bohyňa pamäti. Rovnako ako jej mladší brat Kronos, Čas, narodila sa aj ona zo zväzku pozemského, Gaie, Zeme a nebeského (nadpozemského), Úrana, Neba. Veľa o nej nevieme, o pamäti, v príbehu však plní zásadnú úlohu. Práve Mnémosyné, pamäť, totiž povila Diovi Múzy, pričom sa tak stalo v rámci božskej spoločenskej objednávky. Na svadbe Mnémosyné a Dia sa Zeus priamo svadobných hostí, ostatných olympských bohov, spýtal, čo im ešte chýba. A oni mu odpovedali, že velebiteľky, teda niekto, kto by ich, bohov na Olympe, chválil a oslavoval. A tak Zeus uľahol s Mnémosyné na lôžko a počas deväť dní trvajúceho aktu počali z vášnivej lásky deväť Múz. Deväť bohýň umení. Vládca Olympu, všemocný Zeus, Boh so všetkým metafyzickým obsahom toho pojmu, oplodnil Pamäť, staršiu sestru Času a narodilo sa Umenie.

A každý ďalší pokus o bližšie vymedzenie Umenia sa vedľa tohto príbehu stáva banálnym. Ten príbeh má, samozrejme, mnoho podôb, v jednej z nich je dokonca sama Pamäť jednou z Múz a v Plutarchových *Moráliách* sa Múzy nevolajú Múzy, ale Mneiai, teda pamäte ako množné číslo

od Mnemosyné (pamäti), ale to podstatné, veľmi úzky a podmieňujúci vzťah Pamäti a Umenia, rešpektujú všetky.

Lebo umenie je podmienené pamäťou a táto samozrejma banalita zostáva axiómou bez ohľadu na to, ako prísnej a ako širokej reflexii ju podrobíme. Ide totiž o zjavný sofizmus, riadenú pojmovú hru, respektíve slovičkárne nerozlišujúce medzi metafyzickou a substanciálnou povahou umenia. A rovnako voľným, rozostreným pojmom je v týchto naivistických úvahách pamäť.

Nevadí, naopak, našou ambíciou je totiž uvažovať¹ o komikse ako o autonómnom umeleckom druhu, teda ako o autonómnom znakovom systéme, jednom zo znakových systémov umenia/umení (ďalšími sú výtvarné umenie, hudba, literatúra, divadlo a film), ktorý je zo samotnej svojej gramatickej podstaty ideálnym médiom pamäti, ba dokonca on sám môže byť aktuálnou podobou, verziou, variáciou toho, čo humanistika v čo najširšom slova zmysle, ale i štúdiá v čo najužšom zmysle tematizujúce mediated memory a oral history evidujú pod slovným spojením „umenie pamäti“ (pozri Lachmannová: *Memoria fantastika*, 2002; Yatesová: *Umení pamäti*, 2015; Assmannová: *Paměť jako ars a vis*, 2013; atď).

Komiks ako znakový systém sa nám jednoducho javí ideálnym nástrojom pamäti, respektíve – ak budeme rešpektovať jej procesuálnu prirodzenosť – komiks ako znakový systém sa nám javí ako ideálny nástroj rozpomätávania sa, spomínania, navracania čohosi minulého, aktualizovania, nie vo význame „vylepšovania“, ale vo význame re-prezentácie, znovuuvedenia, obnovenia. Vychádzame pri tom z až vulgárne priamočiarej analógie medzi panelom a medzerou (škarvou) ako definujúcimi jednotkami znakového systému komiksu a spomienkou – jednotkou znakového systému pamäti.

Ale poporiadku. Pokúšať sa znova definovať komiks asi veľmi nemá zmysel, kvôli redundancii, kvôli mnohosti definícií, kvôli ich problematickosti a problémovosti a vôbec, zvlášť ak naše vedomie eviduje

1. Za zmienku na tomto mieste asi stojí, že k nášmu uvažovaniu dochádza na platforme interdisciplinárneho prístupu, pohybujúceho sa programovo a priznane v pásme recipienta („autor je mŕtvy, nech žije auteur“), pričom „domovským ihriskom“ tohto prístupu nie je filozofia ani literárna veda, ani comics studies, resp. komiksové štúdiá, ale estetika ako synkretická vedecká disciplína programovo tematizujúca *aisthesis* (vnímanie).

onen pojem, slovo, termín – komiks – veľmi jasne a zreteľne. Definícia môže pomôcť – zámerná juxtaponovaná sekvencia kreslených a iných obrazov...² –, ale nie je to tak, že by význam onoho pojmu vytvárala, naopak, len sa snaží čo najpresnejšie popísať, čo bezpečne vieme – čo je komiks³. Spôsob jestvovania umenia, nástroj na rozprávanie príbehov, forma, ktorej pravidlá semiózy zodpovedajú pravidlám semióz ostatných umeleckých druhov⁴ a možno ju naplniť akýmkoľvek obsahom. Obrázky, bubliny, panely jestvujúce vo vzájomne podmienených vzťahoch, pričom platí, že ak čosi naozaj komiks definuje, je to medzera, škarpa, na úrovni mikrokompozície komiksová variácia elipsy, využitá ako súčasť formálnej štruktúry, nie teda prísna literárna elipsa – expresívna syntaktická konštrukcia –, i keď i ona v komikse jestvuje ako makrokompozičný prvok, ale jednoducho výpustka, vynechanie toho, čo sa dá domyslieť. Komiks je celok tvorený panelmi s vlastným obsahom, explicitne postaveným pred oči, úplne zmyslovo prístupným, ktorý však je len fragmentom medzi materiálou medzier, ktoré síce explicitne nestavajú pred oči žiadnu komplexnú informáciu, ale vytvárajú priestor, do ktorého doplní obsah naše vedomie. A deje sa tak automaticky, preto sa komiks netreba učiť špeciálne recipovať, respektíve to asi ani nie je možné, avšak komiksu spontánne rozumie každé vedomie (teda každý recipient), ktoré dokáže vytvoriť úplný význam z neúplnej informácie, čím sme vlastne laicky popísali to, ako funguje vedomie samo osebe.

2. Definícia, na ktorú tu odkazujeme, znie v plnom znení, samozrejme, nasledovne: „komiks, -su m., mn. 1., 4., 7. -sy; 1. zámerná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“ (McCloud, 2008: 9).

3. Mimochodom, komiks vnímame – nie nepodobne ako autori monografie *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums* (2009) – ako popkultúrne médium, ako súčasť populárnej kultúry, ako jeden z jej prejavov, jednu z jej podôb. Komiks je pre nás vlastne *indexom*, *ikonom* a *symbolom* populárnej kultúry.

4. Z tohto hľadiska je mimoriadne zaujímavé a predovšetkým inšpirujúce sledovať, čo všetko vypovie o znakových systémoch, o umení Scott McCloud vo svojej knihe *Jak rozumět komiksu* (2008) práve vtedy, keď sa pokúša čo najveľkorysejšie, najpresnejšie definovať komiks. Inak sformulované: to, čo McCloud vypovedá o komikse, vlastne vypovedá aj o umeniach ako takých, resp. o umení ako takom.

Čože? Nuž, len toľko, že komiks v tejto myšlienkovvej konštrukcii nie je dôstojným problémom hodným reflexie. Na rozdiel od pamäti. Tomu slovu, samozrejme, rozumieme tiež, úplne, esenciálne, fundamentálne, i keď verbalizovať ho (ju), popísať, pomenovať, extrahovať už také jednoduché nie je. Prečo? Lebo *sme* pamäťou, jestvujeme ako pamäť, vedomie Ja a vôbec, vedomie ako také, je pamäťou. Som tým, kým si pamätám, že som, vedomie bez pamäti, vedomie kontextuálne v pamäti neukotvené a z nej nevyrastajúce nie je vedomím, respektíve ak vedomím je, tak neúplným. Úplné vedomie, teda identita, totiž je vedomie pamäti. Pamäť podmieňuje schopnosť sebareflexie a sebauvedomenia, a to i v prípade psychosomatickom, v rámci ktorého rozlišujeme medzi krátkodobou a dlhodobou pamäťou. Uvedomovať si sám seba znamená pamätať si sám seba, rovnako ako uvedomovať si znamená pamätať si. Čo ale je pamäť? Čo si pamätáme, čo je obsahom pamäti? Náš osobný archív, knižnica, register, životný priestor duše, prostredie vedomia, v ktorom sa „tu a teraz“ dokážeme konfrontovať s „vtedy a tam“. Pamätáme si udalosti a javy, zážitky a tak ďalej, čokoľvek, čo akonáhle sa ocitne v pamäti, stáva sa spomienkou. Pamäť teda tvoria spomienky, ďalšie banálne konštatovanie, avšak pamäť nie je len súborom spomienok, ale i vedomím kontextov medzi nimi, vedomím toho, čo si síce presne nepamätáme – nemá to tvar spomienky –, nie je to ani obraz, ani zvuk, ani vôňa, ani dotyk, ba dokonca to nie je ani pocit, ale je to to medzi spomienkami – vedomie kontextu a kontinuity. Čosi, k čomu naše vedomie nemá bezprostredný prístup ako k spomienke, čosi, na čo si jednoducho nespomenieme, ale evidentne sa to muselo udiať, lebo inak by spomienky usporiadané do akéhosi tvaru – do tvaru vedomia – nedávali zmysel.

Ak sa teraz vrátime k umeniu pamäti ako k špeciálnej techné, ako o ňom uvažuje Lachmanová⁵, zistíme, že komiks síce môže byť metaforou priestoru pamäti, podobne ako chrám, labyrint, dom či záhrada⁶, a tak sa

5. „Umění paměti se stalo speciální techné, zvláštní, vlastní tradici zakládající disciplínou, která je nejen pragmatickou nápomocí při individuálním rozpomínání, nýbrž vytvořila i svébytnou sílu a schopnost ukládání do paměti“ (Lachmannová, 2002: 17).

6. „Tato pravidla určují sémantické vztahy mezi tím, co se má zapamatovat (označované) a obrazem (označující), udávají mody jejich znakovosti a působivosti a řídí také volbu

celkom prirodzene môže stať nástrojom umenia pamätania si, avšak podstatne presvedčivejšie funguje ako analógia k pamäti ako takej.

Pamäť je komiksom, panely sú spomienkami, medzery reprezentujú to síce nepamätané, ale veľmi presne identifikované čosi medzi nimi. Preto je celkom prirodzené, že v momente, keď do našej interpretačnej hry zapojíme celkom konkrétne komiksy ako autorské diela, v ktorých je obsiahnutá akási výpoveď o svete či – presnejšie – akási výpoveď sveta, onú výpoveď vždy čítame ako autentickú výpoveď subjektu – ako jej rozepamätávanie sa na čosi, ako spomínanie, čo je presne tá autorská stratégia, ktorá nám umožňuje prostredníctvom recipovania komiksu zdieľať kohosi osobné, personálne, a preto veľmi intímne spomienky. Dôsledkom je nesmierna výrazová sila. Žiada sa nám napísať univerzálna, ale siahanie po absolútne môže byť nebezpečné, preto sa uspokojme s konštatovaním, že komiks je ideálnym médiom rozepamätávania (sa) práve preto, že každý vlastne sme svojím vlastným komiksom.

Ako môžeme vymedziť dve polohy, v ktorých nielen komiks, ale prakticky ktorýkoľvek iný umelecký druh (najvýraznejšie napríklad literatúra či film) funguje ako médium sprostredkujúce pamäť, resp. suplujúce pamäť? Odkazujúc okrem iného aj na binárnu opozíciu ikonické – operatívne, ktorá tvorí jadro výrazovej sústavy Františka Mika⁷, takto:

samotného priestoru pamäti, jímž může být imaginární architektonický celek s mnoha prostranstvími (dům, chrám), zahrada či labyrint. Samotné jednání pak lze určit pomocí termínů, které vypracoval popisný jazyk rétoriky, ačkoliv cíle mnemotechniky a rétoriky se neshodují ani po stránce estetické, ani persuasivní“ (Lachmannová, 2002: 16-17).

7. K problematike výrazu, výrazových kvalít či výrazovej sústavy pozri bližšie napríklad tituly František Miko: *Estetika výrazu. Teória výrazu a štýl* (1969) či Lubomír Plesník et al.: *Tezaurus estetických výrazových kvalít* (2008).

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

„ako sa stalo“	„ako si pamätáme“
pamäť „objektu“ – história	pamäť subjektu – identita
<i>ikonické – „sprostredkovať ukázaním“</i>	<i>operatívne – „ukázať sprostredkovaním“</i>
objektívne	subjektívne
objektivizujúce	subjektivizujúce
objektivizované	subjektivizované
neosobné	osobné
postava/postavy	(super)hrdina/hrdinovia
fakt	spomienka
udalosť	pocit
dátum	čas
<p style="text-align: center;"><i>model</i></p> <p style="text-align: center;">Jacobson, Sid – Colón, Ernie: <i>Zpráva o 11. září. Podle Závěrečné zprávy Národní komise pro teroristické útoky na Spojené státy</i> (2006; 2008)</p> <p style="text-align: center;"><i>lokálna – česko-slovenská – podoba</i> ?</p>	<p style="text-align: center;"><i>model</i></p> <p style="text-align: center;">comix (undergroundový komiks) ako taký Spiegelman, Art: <i>Maus</i> (1991; 1997 a 1998, 2012)</p> <p style="text-align: center;"><i>lokálna – česko-slovenská – podoba</i> Jaromír 99: <i>Bomber</i> (2007); Sís, Petr: <i>Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou</i> (2007); Pašš, Patrik: <i>Tri. Nie štyri, nie päť. Grafický román</i> (2012); Fantová, Jana – Polouček, Jan (eds.): <i>Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století</i> (2011) atď.</p>

Astrid Erllová píše vo svojej štúdiu *Literárněvědné koncepty paměti* o 5 hlavných tendenciách literárnovedného výskumu pamäti: 1. o ars memoriae ako predmete literárnej histórie, 2. o „pamäti literatúry I“, 3. o „pamäti literatúry II“, 4. o „pamäti v literatúre“ a 5. o „literatúre a medialite pamäti“ (Erllová, 2015:191). V kontexte nášho uvažovania sú hodné pozornosti posledné dve línie štúdia pamäti a z nich – keďže nás tu v prvom rade zaujíma (re)prezentácia pamäti v komikse – najmä tá, ktorá sa týka pamäti v literatúre. Napriek tomu, že Erllová uvažuje o spojení pamäti a literatúry, nie pamäti a populárnej kultúry či pamäti a komiksu, mnohé z toho, čo v daných súvislostiach píše, platí – a celkom prirodzene – aj mimo ob-

last literatúry. Keď napríklad čitateľa oboznamuje s tým, ktoré „pamätové“ témy tvoria akýsi jadrový repertoár, uvádza nasledovné:

Vzpomínka na traumatické historické zkušenosti, jako je válka, vyhnaní či genocida, se ukázala jako centrální literárněvědné téma a jako prubířský kámen pro otázky týkající se možností a hranic literární reprezentace minulosti. V této souvislosti se často, stále více v komparativistické perspektivě, zkoumají zobrazení první a druhé světové války, španělské občanské války a především holokaustu. (...) K dalším tématům, která svou aktuálností vynikají ve společenském paměťovém diskursu a která byla zkoumána z hlediska literární reprezentace, patří vzpomínání v literatuře po převratu, vzpomínání na kolonialismus, otroctví a dekolonializaci, vzpomínání na diasporu, na ‚pravdu a smíření‘, tématu generace a paměti, útěku a vyhnaní stejně jako literární vzpomínka na 11. září (Erllová, 2015: 200).

Akokoľvek samozrejme či dokonca banálne sa uvedené Erllovej slová môžu javiť (nie je vari napokon absolútne pochopiteľné, že práve tomu, čo je pociťované ako traumatické, resp. tomu, čo je neuralgickým bodom na pomyslenej osi pamäti v kontexte subjektívneho alebo histórie v kontexte objektívneho, teda tomu, čo „bolí“⁸ najviac, je najčastejšie venovaná pozornosť?), ignorovať tento fakt rozhodne neradno⁹. A vlastne všetky komiksy, ktoré sme sa v našom príspevku rozhodli spomenúť či priamo podrobiť parciálnej interpretačnej reflexii, sú v tomto súvisi celkom preukazné: *Maus* Arta Spiegelmana tematizuje hrôzy druhej svetovej vojny, nacizmu a holokaustu, teda jednej z najväčších tráum 20. storočia, zatiaľ

8. Latinský výraz trauma označuje zranenie, ranu, úraz, podstatné meno neuralgia zase bolesť a prídavné meno neuralgický znamená bolestivý či citlivý.

9. (Re)prezentácia či reflexia „veľkých tém“ (dobro vs. zlo, láska, priateľstvo, hrdinstvo, obeta atď.) je práve v spojitosti s „veľkými udalosťami“ (svetové vojny, totalitné režimy, 11. september atď.) najsuggestívnejšia. Príkladov potvrdzujúcich zmienené by sa naprieč populárnou kultúrou pravdepodobne dalo nájsť relatívne veľa. Ak nahliadneme do sféry mainstreamovej kinematografie, ako exemplárny príklad sa ponúka blockbuster Jamesa Camerona *Titanic* (1997). Slogan z plagátov k filmu je v tomto kontexte veľavravný: „Najväčší milostný príbeh na pozadí najznámejšej katastrofy storočia.“ Ak by sa príbeh lásky medzi „nerovnými“, medzi Rose a Jackom, odohrával kdekoľvek inde, fungoval by stále ako príbeh lásky, dozaista by však nebol natoľko pôsobivý. Onú „veľkosť“ mu totiž dodáva práve jeho časopriestorová lokalizácia (na lodi uprostred Atlantiku v roku 1912).

čo grafická adaptácia *Zpráva o 11. září* Sida Jacobsona a Erniero Colóna sa venuje teroristickému útoku na „Dvojičky“ ako jednej z doposiaľ najväčších tráum 21. storočia, ktorá sa výrazným spôsobom podpísala pod „postmileniálnu“ globálnu geopolitickú situáciu. *Múr* Petra Sísa a komiksových príbehov z knihy *Ještě jsme ve válce*, zostavenej Janou Fantovou a Janom Poloučkom, zase tematizujú – povedané súhrnne – traumy viazané na kontakt/konflikt jednotlivca s totalitou, pričom ich celkom špecifickou dimenziou je dimenzia stredoeurópskeho, resp. – z pohľadu autorov tejto state – domáceho/lokálneho kontextu.

V štruktúrach kolektívnej pamäti Stredoeurópanov, aj/najmä Čechov a Slovákov, vari niet výraznejšej subdominanty, akou je z pochopiteľných dôvodov relatívne objemný segment viazaný na prevažnú časť druhej polovice 20. storočia, teda na totalitné, komunistické spoločensko-politické zriadenie v niekdajšom Československu. Príkladov potvrdzujúcich významnosť práve tohto segmentu kolektívnej pamäti je zrejme naprieč všetkými úrovňami umeleckej a popkultúrnej produkcie neúrekom. Kniha (vo vzťahu k forme diela sa tu núka niekoľko označení – výtvarno-literárny artefakt, ikonotext¹⁰, komiks –, ktoré budeme ďalej v texte bez redundantnej reflexie ich významových/referenčných kontextov alternovať) *Múr* teda v tomto súvisе nejestvuje v akomsi vákuu, nie je absolútne bezprecedentnou singularitou, vo viacerých ohľadoch však vykazuje charakter mimoriadne zaujímavého diela, ktoré sprostredkúva/mediuje jednu z najväčších súčastí českej a slovenskej, ale aj európskej transnacionálnej kolektívnej pamäti.

Hoci by s ohľadom na onú známu barthesovskú tézu o smrti autora nasledujúce riadky nemuseli byť vnímané ako tie najrelevantnejšie, kontext, v ktorom sa „inštancia“ autora projektuje do diela, je pre existenciu i recepciu knihy *Múr* vsutku definujúci. Petr Sís – český výtvarník, spisovateľ a filmár, ktorý od 80. rokov žije v USA –, sa v rozhovore pre *Revue pro studium totalitních režimů Paměť a dějiny* k tomu, prečo *Múr* (a práve v tejto svojej podobe) vôbec vznikol, vyjadruje nasledovne:

10. Ikonotextom nazýva knihu *Múr* vo svojej ťažiskovo na intertextuálne kontexty zameranej štúdii *Politická alúzia ako jadro tematickej výstavby diela (Múr. Autentická výpoveď Petra Sísa o neslobode)* Hana Zelenáková. Bližšie pozri Zelenáková, 2014: 129-137.

Snažil jsem se svým dětem vysvětlit vlastní dětství a život v Československu. Zážitky byly absurdní a nevysvětlitelné, proto jsem začal kreslit. Nejdříve anekdoticky a humorně, pak chronologicky, až se najednou začala rodit daleko vážnější kniha, než jsem si kdy dovedl představit. A ta se pak dále měnila, vyvíjela, až se nakonec stala tím, čím je dnes. (...) Kniha vznikala spontánně, ze subjektivního hlediska, z osobních důvodů. (...) Když přišel ze školy můj tehdy desetiletý syn Matěj a zeptal se mne, zda patřím k hodným, nebo ke zlým americkým usedlíkům, rozhodl jsem se, že svým dětem musím vysvětlit, odkud jsem vlastně přišel. Pokusit se vyprávět jim o absurditě režimu, v němž jsem vyrůstal. Je to nesmělá snaha, jak dnes dětem přiblížit dobu, která je tak daleko, že je už vlastně nezajímá (Sís; Blažek, 2008: 96- 97).

Sís tak vlastne v uvedených výpovediach pomenúva dva z globálneho hľadiska azda najkľúčovejšie aspekty svojho diela, teda 1. (auto)biografickosť a 2. didaktickosť. Čo je dôležité, oba tieto aspekty sa prirodzene premietajú do toho, akým spôsobom je rozprávanie v ikonotexte *Múr* koncipované. V prípade oboch aspektov – a to je možno ešte dôležitejšie – však možno hovoriť o akejsi synekdochickosti. Na platforme rámcového rozprávania sa totiž Sís ako autorský subjekt prihovára svojim vlastným deťom, aby im rozprával o svojom vlastnom živote, avšak v konečnom dôsledku sa vlastne prihovára ďaleko širšej skupine recipientov – mladým i starším –, rozprávajúc príbeh, ktorý vykazuje značné styčné plochy s príbehmi inými, nie nepodobnými. Prológ komiksu *Múr*, anticipujúc to, čo bude nasledovať, napokon končí slovami: „To je dlhá história. Musel by som vám rozprávať o jednom chlapcovi“ (Sís, 2007). A v tomto zmysle je veľavravný i podtitul knihy *Ako som vyrastal za železnou oponou*. Iste, onen zamlčaný podmet, ono „ja“ sa primárne vzťahuje k samotnému Sísovi, sekundárne však ono zamlčané „ja“ možno vnímať aj ako odkaz na akýsi kolektívny subjekt. V ikonotexte *Múr* sa totiž stretáva osobné/individuálne s nadosobným, resp. s generačnou skúsenosťou. Povedané inak, príbeh, ktorý Sís rozpráva, je v prvom rade príbehom onoho „jedného chlapca“, v druhom rade je však do veľkej miery príbehom jednej celej generácie – nejedného chlapca a nejedného dievčaťa.¹¹

11. S čímsi obdobným sa recipient stretáva v komixe Patrika Pašša *Tri. Nie štyri, nie päť*. Tento má autobiografický, self-terapeutický rozmer, zároveň je však generačnou výpoveďou tzv. Husákovho dieťaťa, pričom kľúčovým recepčným predpokladom je participatívna lektúra, teda zdieľanie životného pocitu.

Spájanie osobného s nadosobným má v komikse *Múr* ešte jeden zreteľahodný rozmer, totiž to, že dochádza k spájaniu osobného, prísne subjektívneho a intímneho (histórie „ja“) s nadosobným a objektívnym (históriou). Deje sa tak predovšetkým prostredníctvom tých častí knihy, ktoré sú nadpísané frázou „Z môjho denníka“. A tak sa napríklad na jednej strane vedľa seba ocitajú aj nasledujúce zápisky: „2. marca 1978 Do vesmíru vyletel Remek. Prvý československý kozmonaut. (...) Rozišiel som sa s Evou“ (Sís, 2007). Kým jeden druh denníkových zápisov má faktografický, exaktný ráz (datovanie), druhý – hoci je možno trochu prekvapujúco v zásade porovnateľne vecný – sa spája skôr s pocitom, resp. funguje ako písomné zachytenie čohosi, ako spomienka.

Múr Petra Sísa možno vo východisku, ako napokon vyplýva z už vyššie spomínaného, celkom legitímne považovať za titul určený prioritne pre deti a mládež. Nemôže byť teda prekvapením, že obsahu i forme komiksu (prostredníctvom úspornosti textových častí a polí, celkového minimalizmu, prevahy vizuálneho nad verbálnym kódom, kresebnej štylizácie, využívania elementárnej farebnej semiotiky atď.) dominuje to, čo Ján Kopál zafinoval ako detský aspekt, teda, zjednodušene povedané, zohľadňovanie detského recipienta v procese tvorby, prispôbovanie koncipovania diela detskému videniu sveta¹². V perexe už spomínaného rozhovoru s Petrom Sísom sa objavujú nasledovné slová: „Knihy výtvarníka Petra Síse patrí formálne medzi publikácie pro deti. Rodiče je síce skutočne kupujú pro své potomky, ale nakonec je s potěšením čtou nejvíce sami“ (Blažek, 2008:96). Prijať uvedené ako ontologický fakt sa vonkoncom nezdá byť nenáležitú, najmä ak uvážime relatívne jednoznačné posolstvo Sísovho ikonotextu: „Ale niektoré spomienky je nutné uchovávať. Ako správu o minulosti. Ako varovanie pre budúcnosť“ (Sís, 2007). Pointa? Hoci autor v ikonotexte *Múr* vychádza programovému recipientovi v ústrety, jedným dychom treba dodať, že na vážnosti to jeho výpovedi (tomu, čo možno označiť anglickým výrazom „message“) vonkoncom neuberá.

Na základe našej vlastnej recepčnej skúsenosti s umeleckými a popkultúrnymi dielami, ktorých fundamentálny povahopis korešponduje s ang-

12. Bližšie pozri Ján Kopál, *Literatúra a detský aspekt* (1970).

lickým slovným spojením mediated memory (sprostredkovaná pamäť), sa nezdráhame sformulovať nasledovné: oné dva aspekty, ktoré sme v súvislosti so Sísovým komiksom vyššie označili za kľúčové, teda (auto)biografickosť a didaktickosť, možno v rámci tohto nášho diskurzu – odkazujúc na referenčné pole Erllovej hesla „pamäť v literatúre“ – považovať za obligatórne. Povedané inak, ak artefakt slúži účelu mediovania pamäti, spravidla je (auto)biografický a didaktický.

Danú tézu potvrdzuje aj svojho druhu unikátna komiksová kniha *Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století*. Na platforme trinástich komiksových poviedok či skôr komiksových „etúd“ podľa skutočných príbehov a rozprávania pamätníkov, teda podľa spomienok, sa traja scenáristi a trinásť českých a slovenských výtvarníkov podujalo vypovedať v paneloch, bublinách a – s ohľadom na vyššie uvedené – predovšetkým v medzerách čosi zásadné a hodné pozornosti, čosi, čo súvisí nielen s našou nedávnou minulosťou. A prečo sa k tomu títo ľudia a ďalší ľudia podujali? Odpoveď, ktorá rozhodne asocjuje aj Sísové slová o podávaní správy o minulosti a poskytovaní varovania pre budúcnosť, znie takto:

Její (knihy – dopl. M. B. a J. M.) hlavní význam a také klíčový motiv všech vyprávěných příběhů spočívá v morálním poselství, především ale v konkrétním vyjádření vzoru statečnosti. Hrdinové, které životní osud či zhoubná moc totalitního režimu vystavila přetěžké zkoušce, dokázali během jediného okamžiku obětovat pro záchranu druhu nebo skupiny naprosto vše, a to aniž by sami pro sebe mohli něco získat. Věřím, že právě takový postoj je třeba neustále připomínat a přibližovat jej především generaci mladých lidí, jejichž vlastní zkušenosti i životní podmínky se dnes zdají být od podobných okamžiků zlomu na míle vzdálené (Cichoň; Fantová, Polouček, 2011).

Pre komiksovú knihu *Ještě jsme ve válce* je viac ako pre ktorékoľvek iné obdobné dielo determinujúce to, že základná relácia „ako sa stalo“ vs. „ako si pamätáme“ je ako východisko interpretačnej reflexie zachytávajúcej recepcné zakúsenie nie celkom dostačujúca. Do hry v tomto prípade totiž – a pravdepodobne naozaj omnoho viac ako inde – vstupuje „ako je (to) mediované/(re)prezentované“. A nejde pritom len o to, že výpoveď pamätníkov („rozprávačov“)¹³ nemusí byť identická s výpoveďou libretistov

13. K vzťahu spomínania a rozprávania sa autor hesla *paměť a teorie paměti* v publikácii

a výtvarníkov („rozprávačov druhého rádu“)¹⁴. Rovnako dôležitou okolnosťou je totiž to, že na každej komiksovej „etude“ sa autorsky podieľal iný výtvarník a že každá z nich je na úrovni výtvarnej podoby v rámci celku jedinečná. Striktne čierno-biela (bez oných príslovečných päťdesiatich odtieňov sivej, zato s výraznými líniami), vizuál linorytu pripomínajúca výtvarná podoba komiksovej poviedky *Česání bílého medvěda* Vojtěcha Šedu a Davida Bartoňa sa tak ocitá v juxtapozícii napríklad k obrazovo poeticky, priam až snovo pôsobiacemu „mausovskému“ rozprávaníu o Lubošovi Jednorožcovi Václava Šlajcha a Mikuláša Kroupy či ku kresbne detsky štylizovaným *Hurvínkovým příhodám* v tomto prípade dvojdomého autora s kryptonymom Vhrsti. Čo však rozhodne stojí za zmienku, je to, že nech je výtvarná/vizuálna poetika s tematickým obsahom v súzvuku (expresívnosť výrazu a tematizácia masakry) alebo v kontraste (štylizovaná jednoduchá kresba a tematizácia konfrontácie s nacizmom), výpoveď sama – podobne ako v prípade Sísovho ikonotextu *Mír* – nestráca na svojej pôsobnosti, možno dokonca práve naopak.

Ak je v kontexte recepcie komiksového súboru *Ještě jsme ve válce*, ale aj v kontexte tohto nášho uvažovania ešte čosi esenciálne zásadné, tak je to celkom programová a explicitne priznaná inšpirácia reflektovaného titulu ikonickým opusom Arta Spiegelmana *Maus*.¹⁵ Prečo? Pretože práve Spiegelmanov komiks je vlastne precedensom. Precedensom, reprezentujúcim to, že nemožno kategorizovať na vysoké a nízke akosi „zvykovo“ (komiks

Lexikon teorie literatury a kultury Siegfried J. Schmidt vyjadruje zaujímavým spôsobom nasledovne: „Vzpomínání jako aktuální utváření smyslu je zásadním způsobem ovlivněno tvořivým vyprávěním. Zdá se, že vzpomínání i vyprávění se řídí stejnými vzorci koherentní tvory souvislostí. V obou případech se vytváří (byť fiktivní) souvislost mezi událostí, jak jí paměť zdánlivě rozpoznává, a způsobem, jak ji vzpomínka vypráví. Schémata vyprávění této vzpomínky se neřídí vnitřní ‚pravdou událostí‘, ale koherentním a konsistentním očekávaním společenství nebo společnosti, jíž jsou vyprávěna, jakož i zvolenými médii. Naše paměť zjevně uspokojuje lidskou potřebu dávat životu jednotlivce a společnosti smysl, který lze a má cenu vyprávět. Během vzpomínání se to, co jsme prožili, spojuje s vyprávěním do té míry, že se definitivně ztrácí to, co bychom mohli označit jako ‚skutečný pramen vzpomínky‘ nebo ‚reálný zážitek‘“ (Nünning, Trávníček, Holý, 2006: 579–580).

14. V *Doslove* na to explicitne upozorňuje aj riaditeľ združenia Post Bellum Mikuláš Kroupa. Pozri Kroupa; Fantová, Polouček, 2011:179.

15. Pozri, ibidem.

– ľahká vizuálno-verbálna lektúra pre nedostatočne gramotných), ale predovšetkým precedensom, legitimizujúcim naše presvedčenie o tom, že komiks je ideálnym médiom pamäti, ideálnym nástrojom na vydanie, resp. zachytenie „veľkého“ a dôležitého svedectva v tvare, ktorý je mu fundamentálne vlastný (s medzerami, elipsami, apoziopézami atď.).

Príspevok je čiastkovým výstupom riešenia výskumných projektov VEGA č. 1/0461/16 Re-interpretácia obrazov kultúrnej pamäti v súčasnej estetickkej a umelecke reflexii a UGA č. III/1/2016 Popkultúra a kultúrna pamäť.

Pramene

- Maus I. Príbeh očitého svedka. Otcova krvavá pouť dejinami*, scenár a kresba Art Spiegelman, Praha: Torst, 1997.
- Maus II. Príbeh očitého svedka. A tady začalo moje trápení*, scenár a kresba Art Spiegelman, Praha: Torst, 1998.
- Múr: Ako som vyrastal za železnou oponou*, scenár a kresba Petr Sís, Bratislava: Slovart, 2007.
- Bomber*, scenár a kresba Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2007.
- Zpráva o 11. září. Podle Závěrečné zprávy Národní komise pro teroristické útoky na Spojené státy*, scenár Sid Jacobson, kresba Ernie Colón, Praha: BB art, 2008.
- Ještě jsme ve válce. Příběhy 20. století*, Fantová, Jana & Jan Polouček (eds.), Praha: Post Bellum – Argo – Ústav pro studium totalitních režimů, 2011.
- Tri. Nie štyri, nie päť. Grafický román*, scenár a kresba Patrik Pašš, Bratislava: Premedia, 2012.

Literatúra

- Assmannová, Aleida 2013: „Paměť jako ars a vis“, *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, Roč. 61, č. 1, s. 56-61.
- Blažek, Petr 2008: „Jak jsem vyrůstal za železnou oponou. Rozhovor s Petrem Sísem“, *Paměť a dějiny. Revue pro studium totalitních režimů*, Roč. 2, č. 1, s. 96-101.
- Bourdieu, Pierre 2010: *Pravidla umění*, Brno: Host.
- Erll, Astrid & Ansgar Nünning (eds.) 2008: *Media and Cultural Memory/Medien und kulturelle Erinnerung*, Berlin - New York: de Gruyter.
- Erilová, Astrid 2015: „Literárněvědné koncepty paměti“, in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, s. 190-206.
- Foret, Martin 2010: „Mezi literárnem a výtvarnem: komiks jako obrazoslovní amalgám“, *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, Roč. 58, č. 5, s. 581-605.

- Groensteen, Thierry 2005: *Stavba komiksu*, Brno: Host.
- Karpinský, Peter 2014: *Poetika komiksu v texte a kontexte*, Prešov: Filozofická fakulta Prešovskej univerzity.
- Kerényi, Karl 1996: *Mytologie Řeků I*, Praha: Oikoymenh.
- Kopál, Ján 1970: *Literatúra a detský aspekt*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo.
- Kořínek, Pavel, Martin Foret & Michal Jareš 2015: *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*, Praha: Akropolis.
- Lachmannová, Renate 2002: *Memoria fantastika*, Praha: Hermann & Synové.
- McCloud, Scott 2008: *Jak rozumět komiksu*, Praha: BB art.
- Miko, František 1969: *Estetika výrazu. Teória výrazu a štyl*, Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo.
- Nünning, Ansgar, Jiří Trávníček & Jiří Holý (eds.) 2006: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host.
- Plesník, Lubomír *et al.* 2008: *Tezaurus estetických výrazových kvalit*, Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre.
- Shusterman, Richard 2003: *Estetika pragmatizmu. Krása a umenie života*, Bratislava: Kalligram.
- Stein, Daniel, Stephan Ditschke & Katerina Kroucheva 2009: „Birth of a Notion. Comics als populärkulturelles Medium“, in *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, ed. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva & Daniel Stein, Bielefeld: transcript Verlag, s. 7-27.
- Yatesová, Frances 2015: *Umění paměti*, Praha: Malvern.
- Zeleňáková, Hana 2014: „Politická alúzia ako jadro tematickej výstavby diela (Múr. Autentická výpoveď Petra Sísa o neslobode)“, in *Imitiácia – alúzia – plagiát. Zborník príspevkov z medzinárodnej vedeckej konferencie Literárne akcenty I*, ed. Dušan Teplan, Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, s. 129-138.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

Současný český komiks jako historiogram: Způsoby vytváření obrazu minulosti médiem „sekvenčního umění“

PETR A. BÍLEK

Anotace

Neustálé odkazování na tradici a ustavičné ožívování jistých příběhů minulosti se ukazují být pozoruhodným rysem současné české kultury. Zatímco televizní seriály, dokumentární filmy či romány zasazené do minulosti mohou sugerovat schopnost zobrazení souvislé, „skutečné“ minulosti (prezentují samy sebe jako „flashback“ zrcadlo, které mimeticky zpravuje o historii), komiks jako médium nutně tematizuje svoji umělost: Nepřetržitý lineární tok událostí historické času se „nevejde“ do výrazně statických panelů a obrazy minulosti tak tematizují fakt, že jsou malovány. Článek se pokouší předložit základní mapování období, událostí a historických osobností, které upoutávají pozornost k tomu, aby byly převáděny do historických příběhů v komiksu. Současná česká komiksová tvorba nabízející příběhy minulosti je zkoumána z hlediska poměru mezi beletrizací a odkazem na „skutečné“, přičemž jsou zohledněny osobité prvky komiksového vyprávění.

Klíčová slova

historiogram, komiks, dějiny / historie, paměť, popkultura, historický komiks, reprezentace

Historiogram je vizuální graf, který vyjadřuje data rozprostřená na časovou osu. Obvykle se využívá jako graf vizualizující tok historicky uplynulého času. V současné městské architektuře je oblíbená jeho verze, která umístí časovou přímku podél celé hlavní (a historicky zatížené) třídy či ulice; na přímkce jsou pak – v různé hustotě – označena formou malých kolmých přímek konkrétní data, jež v dějinách daného města a komunity jeho obyvatel hrála klíčovou roli. Tlak na symetrii, tedy na pravidelnost jednotlivých úseků-přímek, jimž odpovídá analogicky pravidelný rytmus chůze, se dostává do tenze se schematickým obrazem historie, v němž naopak nevyhnutelně převažuje nepravidelnost; úseky, kdy

se nic nedělo (a kolmice s daty tudíž absentují), přecházejí v úseky, kdy naproti tomu kolmice s daty odkazujícími k událostem přerušují lineární tok přímky s maximální intenzitou (frekvencí). Turista procházející takovým místem je tudíž vystaven pohybu na hraně minulosti a současnosti. Buď kráčí svým tempem, čímž nechá současnost zcela převážít, anebo krok drobí a sleduje obraz vyznačených dat, čímž současnost opouští a noří se do minulosti, přesněji tedy do jejího obrazu.

Metaforicky pojatý historiogram ale může fungovat také jako nástroj, s jehož pomocí lze snad docela produktivně uspořádat obraz současného českého komiksu, který se tematicky váže k minulosti a snaží se nějak pojmát obrazy české či světové minulosti vyjadřovat. Budeme se zde věnovat české komiksové produkci zhruba posledních deseti let, neboť v tomto období nastává zjevný kvantitativní nárůst původní komiksové produkce; ta je – poprvé ve své historii – natolik rozsáhlá, že snad již je možné vyvozovat z ní i některé vývojové tendence, a ne řídit se pouze vědomím nahodilosti, tj. faktu, že v určité době vyšla dvě či tři díla a ta nabízejí ty či ony obrazy minulosti právě a pouze proto, že je vytvořil daný a ne jiný tvůrce či tvůrčí tým. Teprve zhruba od roku 2005 začala knižní komiksová produkce v českých zemích¹ kvantitativně růst a komiks s historickou tematikou v ní zároveň začal tvořit kvantitativně výrazný segment, což umožňuje posunout se od analýz jedinečných výskytů k hledání univerzálnějších tendencí a jevů. Naše probírka této produkce bude mít charakter přehledový, „mapující“, ale bude vedena i snahou dobrat se některých více či méně zobecnitelných závěrů.

Verbální obrazy historie versus komiksové obrazy historie

Historiografické i beletristické zobrazování dějinných událostí je součástí transatlantické či západní kultury již po více než dvě tisíciletí. Za

1. Z hlediska terminologického purismu by nicméně bylo na místě užívat nikoli výraz komiks, ale spíše širší označení obrázkový příběh, protože část „komiksů“ i v rámci této současné produkce takřka nevyužívá princip bublin či složitější strukturační panelů, případně tyto bubliny využívá pouze ornamentálně, aby deklarovala příslušnost k novému médium/uměleckému druhu komiksu. Jádrem sdělování je v takovéto produkci text pod obrázky, k němuž je obrázek vztažen ve funkci číře ilustrující, předvádějící v modu „showing“ redukovaný obraz toho, co bylo vysvětleno v modu „telling“.

tu dobu vytvořilo a vyzkoušelo všemožné způsoby, jimiž lze dění, situované do minulosti, verbalizovat a zprostředkovávat čtenáři či posluchači. Historiografické i beletristické zobrazování dějinných událostí verbální formou umí, jsou-li pro to důvody, zachytit jak průběh a výsledek či dopad událostí, tak i jejich aktéry. Je-li to na místě, umí vytvořit i obraz prostorů a míst, v nichž se události odehrály či v nichž se aktéři ocitli. Umí vyjadřovat časové souvislosti a vyvažovat fakt, že verbální vyprávění se nemůže vyhnout linearitě (v jednom okamžiku může verbálně vyjadřovat vždy jen jednu událost, vždy jen jeden segment dění), různými jinými prostředky, především využitím funkčního rozporu mezi časem vyprávění a časem, o němž se vypráví², a to za pomoci různých typů analepsí a prolepsí nebo různých způsobů vyjadřování frekvence a trvání. Z hlediska své typičnosti jsou historiografické a beletristické způsoby verbálního zobrazování minulosti odlišné, zároveň si ale navzájem dodávají použitelné prvky, postupy a prostředky a tak, jako se v některých provedeních od sebe maximálně oddalují, mohou se oba typy verbálního diskursu k sobě také maximálně přiblížit.

Historiografické vyprávění musí pracovat s řádem, jehož činitelé a prvky jsou předem dány repertoárem fakt a tvrzení, jež jsou ve vztahu k zobrazenému výseku dějinného dění vnímána jako pravdivá, relevantní a platná; historiograf nabízí řád, založený na koherentním uspořádání tam, kde před jeho výkladovým výkonem nebyl či nevystupoval jako zjevný („order-giving narrative“ – viz Miller, 1995: 68). Jádrem tohoto řádu je zřetězení událostí do sekvence příčina – následek, utříděné a strukturované tak, aby vyhovovalo narativní linearitě verbálního toku slov, vět a vyšších syntaktických celků. Fikční vyprávění o dějinách (jeho letitou doménou je pochopitelně historický román) je vyprávěním, jež nesměřuje ke statutu pravdivosti, a proto si může dopřát privilegium zkusného hledání řádu („order-finding narrative“ – viz Miller, 1995: 68).

I v dějinném vyprávění psaném formou verbálního vyprávění se pochopitelně některá data odmítají poddat koherentnímu obrazu, o který toto vyprávění usiluje (srov. White, 1978: 7). A právě míra koherence je u něho

2. Naratologie obvykle vyjadřuje tyto dvě roviny s pomocí pojmů čas příběhu a čas diskursu.

– podobně jako u tradičně pojaté interpretace jakéhokoli uměleckého díla – v přímé úměře k vnímatelskému efektu přesvědčivosti, úspěšnosti, působivosti či vlivnosti. Takovéto koherence lze však u verbálního vyprávění relativně snadno dosáhnout tím, že verbalizace probíhá disproporčně: Tomu, co se složitěji poddává výslednému obrazu, je věnováno větší, zevrubnější a odbočkovitě pojaté výkladové úsilí, anebo je to naopak z diskursu zcela eliminováno a nahrazeno tím, co koherentní výsledný obraz generuje ochotně a produktivně. Verbální vyjádření se navíc snadno otevírá zcela různorodým diskursivním formám – může se dovolávat nejrůznějších autorit, může snadno odkazovat na jiné zdroje či na jiné historiografické narativy. Heterogenní charakter verbálního vyprávění umožňuje věnovat patřičnou funkční pozornost všem složkám dějinného příběhu – událostem, aktérům, prostorům i časovým souřadnicím. Výsledkem bývá plynulý diskursivní tok, v němž je minulé dění fixováno „přirozeně“ a diskursivní podání jako by nedeterminovalo či nezkruslovalo nic z podstatných faktorů, jež někdejší dění utvářely.

Komiks je oproti verbálnímu vyprávění výrazně sekvenčním uměním. Není schopen zachytit plynulý tok, ale „jen“ sekvenci výseků, sekvenci statických obrazů epizodického charakteru, mezi nimiž se vyjevují sémanticky podstatné pauzy, stříhy a vztahy, jež jen někdy vyjadřují motivovanost posunu odněkud někam. Zatímco tok historického dění a času se nám jeví jako syrový, needitovaný „film“, komiks nám nabízí sekvenci „fotografických“ obrazů minulosti, na nichž je navíc – oproti skutečné fotografii, konvenčně vnímané jako obraz pravdy, jako důkaz – zcela patrná jejich přiznaná umělost, nakreslenost, znakovost.

V důsledku tak komiks nabízí frakturní podobu historického času; jeho panely odkazují k fragmentům plynutí historických událostí. Jeho fragmentární povaha, kombinovaná s heterogeností vizuálního i verbálního kódu³, vede k tomu, že svůj zobrazený svět nebuduje souvisle symbolicky, jako verbální historiografické či fikčně historické narativy, ale musí kombi-

3. Komiks by měl nabídnout ucelený příběh. K postižení a vyjádření události (narratemes – viz Coste, 1989: 241) využívá kombinace vizuálního i verbálního kódu; podobu dění (descriptemes – opět viz ibidem) vyjadřuje primárně vizuálním kódem, zatímco rámec ontologického statutu těchto událostí (ontemes, opět viz ibidem) vyjadřuje naopak primárně verbálním kódem.

novat symbolické znakové kódování s kódováním ikonickým a indexikálním. Tam, kde verbální vyprávění použije pro označení postavy její jméno, a tím pádem ponechává zcela otevřený prostor mentálnímu obrazu, k němuž daný jmenný výraz odkazuje, tam musí komiks pro tematizaci určité postavy navazovat na standardní, známé a obecně přijímané rysy, jimiž je postava v kolektivním vědomí indexována. Pokud určitou postavu vizuálně zobrazí zcela jinak, než jak je ustáleně a konvenčně zobrazována, musí sáhnout pro výpomoc k verbálnímu kódu a postavu explicitně pojmenovat, a tím její podobu pro daný možný svět definovat.

Malý prostor, který nabízejí jednotlivé panely, se zároveň projevuje jako maximální redukce. Tam, kde v historickém dění vše potenciálně souvisí se vším a děje se simultánně na řadě míst ve stejném čase, musí komiks nabízet výrazně eliminovaný výsek. Oproti historickému filmu, který si v případě vysokého rozpočtu může dovolit i zobrazování masových scén, funguje komiks podobně jako jevištní drama. Je výrazně reduktivní. Tím, že faktor selekce u něho hraje tak velkou roli, je vše, co se do komiksového vyjádření dostane, výrazně hyperbolizované. Tím se blíží tradičnímu výtvarně publicistickému žánru karikatury.

Především ale komiksová kresba nedokáže „adekvátně“ zobrazovat rozsáhlé události. Do panelů se „nevejdou“, a pokud už je jednou pro takovou událost vyčleněna velká prostorová plocha, technická podstata kresebné tvorby komiksu brání tomu, aby taková rozsáhlá událost byla zobrazována opakovaně, ve svých dílčích posunech a všech chronologicky se proměňujících podobách. Technický, mediální charakter komiksu vede k tomu, že jeho reprezentace minulostního dění akcentuje především aktéry dění, a to na úkor událostí či prostorovo-časových aspektů prostředí. V komiksu je nejpřirozeněji zobrazován jedinec či malá skupina aktérů, kdy právě v daný okamžik nachází a vyslovuje určitý postoj, řešení. Obecně řečeno, historické dění v komiksu se vždy jeví víc jako konkrétní skutky konkrétních aktérů než nějaké depersonalizované dění, v němž hlavní roli hraje Osud či neproniknutelná, ironicky se projevující Historie.

Ve vztahu k současnému českému komiksu z výše uvedeného vyplývá podstatný závěr. Beletristický, ale občas i historiografický obraz minulosti byl ve 20. století v českém (a obecněji ve středoevropském) prostoru vytvářen především jako obraz pasivních, zmatených aktérů, kteří se jeví

jako loutky, jednající na popud neproniknutelných, iracionálních sil. Člověk byl objektem, který byl dějinnými silami deformován; byl obětí dějin. Komiks na tuto tradici svou mediální podstatou není v konvenčním, mainstreamovém provedení schopen navazovat. Musí nutně zobrazovat postavy jako hlavní aktéry, jako činitele, kteří určují, co a jak se odehrává. Proto v komiksu není člověk dějinami deformován a není v dějinách ztracen, ale jeví se jako ten, kdo dějiny utváří, kdo určuje, co a jak se má dít. Protože právě tento moment prozření, schopnosti se rozhodnout a určit směr jednání, je tím, co komiks zobrazuje mnohem lépe a přirozeněji než člověka ztraceného v dějinách. Zatímco verbální vyprávění může zcela dle své libosti a vypravěčova rozhodnutí zvýraznit, ale stejně tak i potlačit jakoukoli klíčovou složku příběhu (tedy sekvenci událostí, postavy, prostory a časové uspořádání), v komiksu díky jeho mediální podstatě dominuje nevyhnutelně postava, jejíž mluvení či jednání se zobrazuje lépe než jakákoli z dalších příběhových složek. V komiksu se tedy postavy přirozeně stávají hybateli, aktivními strůjci dějin, byť třeba i v roli obětí.

Mluvíme-li ovšem o privilegované roli postavy-aktéra dění v komiksu o minulosti, je třeba vzít alespoň letmo v potaz, co narativní prvky historického komiksu znamenají, případně k čemu tyto prvky odkazují. Mohou odkazovat (a do jisté míry vždy vskutku nevyhnutelně odkazují) k sobě samým, tedy k tomu, jak jsou obrazově/textově ztvárněny. Jakákoli postava, třeba i sebevíc známá z aktuálního světa minulosti, nabývá v každém konkrétním komiksu své autonomie. Je zjevně nakreslena, čili je především kresebným výtvořem, schematizací vytvořenou kombinací určitých tvarových linií, barev a vzájemných proporcí. Kresba postavy je tak vždy někým jiným, je alternativou či variací, jež z postavy aktéra v aktuálním světě vybírá a „kopíruje“ pouze malou část distinktivních rysů. Emil Zátopek v komiksu *Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!* (scénář Jan Novák, kresba Jaromír 99, 2016) se tak na obrázcích zachycujících jeho tréninkový či závodní běh nepotí, byť lze předpokládat, že Emil Zátopek aktuálního světa se při stejných činnostech do jisté míry potil. A stejné komiksové vyprávění zbavuje postavu Zátopka i jakékoli provázanosti s komunistickou ideologií, byť Emil Zátopek aktuálního světa byl až do svého vyloučení členem Komunistické strany Československa a nějaký postoj ke komunistické ideologii se nejspíš v průběhu let v jeho mysli utvářel a měnil.

Postavy či jiné prvky komiksového příběhu mohou ale také označovat mentální obrazy; jsou označujícími (signifiant), k nimž se přiřazuje jisté označované (signifié). Tyto mentální obrazy jsou součástí kolektivní encyklopedie, normované i explicitními encyklopediemi. Proměňují se v čase, ale fungují také jinak v rámci jednotlivých kolektivit. Již zmíněný Emil Zátopek bude mít jakožto mentální obraz v současném českém povědomí mnohem výraznější pozici než třeba před třiceti lety, protože v současnosti je kultovním nástrojem, jímž vlivové skupiny vytvářejí symbolický kapitál vázaný na sport a především na tok veřejných peněz do sportu⁴, zatímco v oficiálním diskursu pozdního státního socialismu byl problematickou, a proto marginalizovanou osobou. Jako explicitní vyjádření mentálních obrazů může dnes být chápána třeba Wikipedie. I z ní je však zjevné, že pro každou kolektivitu má takový mentální obraz jinou náplň a rysy. Ze srovnání úvodní charakterizace české⁵ a anglické⁶ verze wikipedického hesla „Emil Zátopek“ je zjevné, že v české kolektivní encyklopedii je víc akcentován jeho manželský vztah s Danou Zátoupkovou, a naopak tam absentuje zahraniční přezdívkové (a značně ambivalentní) označení „česká lokomotiva“.

Kromě k sobě samým a k mentálním obrazům ale mohou prvky komiksového světa pochopitelně také odkazovat k událostem a aktérům situovaným ve sféře (minulostního) aktuálního světa. A tento rys je pro komiks vytvářející obrazy minulosti zcela klíčový. Zatímco trauma Bruce

4. Rok 2016 byl Českým olympijským výborem vyhlášen Rokem Emila Zátopka, byť v daném roce nemá žádné kulaté výročí narození či úmrtí a kulaté výročí se neváže ani na jednu ze dvou olympiád, v nichž zvítězil (1948, 1952). Arbitrární přiřazení jeho jména k roku 2016 je tak projevem snahy přiřadit určitý symbolický kapitál olympiádě, jež se v roce 2016 koná, a zároveň prezentovat veřejnými penězi financovaný sport jako sféru heroických výkonů a sféru, v níž se lze dobrat celosvětového uznání a slávy.

5. „Emil Zátopek (19. září 1922 Kopřivnice – 21. listopadu 2000 Praha) byl československý atlet, čtyřnásobný olympijský vítěz ve vytrvalostním běhu, manžel atletky Dany Zátoupkové.“

6. „Emil Zátopek (Czech pronunciation: [ˈɛmil ˈzaːtopek]; 19 September 1922 – 22 November 2000) was a Czechoslovak long-distance runner best known for winning three gold medals at the 1952 Summer Olympics in Helsinki. He won gold in the 5,000 metres and 10,000 metres runs, but his final medal came when he decided at the last minute to compete in the first marathon of his life. He was nicknamed the “Czech Locomotive”.“

Waynea, jenž v dětství, byť nechtěně a náhodně, zapříčinil svou umanutostí smrt svých rodičů, se nachází pouze ve fikčním světě batmanovských komiksů, filmů atp., historický komiks využívá příběhové kostry, které jsou situovány mimo autonomní fikční svět a jež tomuto světu předcházejí. Historický komiks v lecčems smysluplně připomíná éru němých filmů, jež adaptovaly obecně známá a dobře dostupná literární díla. Modelový divák byl s takovým dílem již předem obeznámen a v kině mu byla nabídnuta variace takového díla; bez znalosti daného díla by bylo rozumění ztíženo či by mohlo získat zcela jiný, nechtěný smysl. Stejně tak čtenář mainstreamových historických komiksů není zjevně tím, kdo o tom, co je v nich zobrazováno, slyší poprvé a kdo se může a má spoléhat pouze na to, co mu dané vyprávění sdělí.

Typologie současného českého historického komiksu z hlediska tematického záběru

To, co je v historickém komiksu zobrazováno, lze poměřovat rozsahem časového záběru, optikou toho, co je zobrazováno (fokalizace čehosi z celé široké palety historického dění), a způsobem, jímž je historické dění uchopeno, tj. narativizováno.

Z hlediska časového záběru činí dva typologické protipóly jednak komiks s rozsáhlým, obvykle několik staletí zobrazujícím časovým záběrem, jednak naopak komiks koncentrovaný na jednu událost či lidský osud. Mezi oběma póly je pak prostor pro celou řadu modifikací a variant. Každá z vyhraněných pólových podob pak má svá vlastní pravidla a postupy, jež ovlivňují konkrétní komiksové provedení.

Komiks s rozsáhlým časovým záběrem eliminuje možnost zřetelné hlavní postavy (hrdiny). Střídání osob jakožto aktérů událostí vyžaduje vyřešit způsob, jakým jsou tyto postavy uváděny na scénu a představovány.⁷ Má-li

7. I komiksové vyprávění je především vyprávěním, tudíž vyžaduje a umožňuje určité provedení aktu křtu, kdy je postava pojmenována a uvedena do příběhu. Zatímco postava odkazující k obecně známé bytosti z aktuálního světa si nese výrazný významový potenciál již díky principu minimální odchylky (i komiksový Napoleon Bonaparte bude menšího vzrůstu a bude Francouzem, neříká-li text explicitně jinak), k postavě, jež má zcela fiktivní statut, je nutné vyprávěním poskytnout určité charakterizující rysy, má-li je tato postava vskutku mít.

být klíčem k odhalení identity postavy pouze vizuální kód, musí způsob zobrazování postavy dodržovat konvenční způsoby její vizuální prezentace či rysy, jež se s postavou pojí v obecně sdílené kulturní encyklopedii dané. Když se například obrázková kniha *Ve jménu Husa: Zrození kalicha* (scénář Zdeněk Ležák, kresba Michal Kocián, 2015), vkládající Husův příběh do širokého kontextu papežského schizmatu a dění v průběhu několika století, dostane k prezentaci hlavního hrdiny, Jana Husa, musí zvolit, zda jej vizuálně prezentovat spíše podle sporých dochovaných verbálních popisů Husovy fyziognomie (malý, tlustý, plešatý), anebo podle „aktualizací“, jež se ustálily především v konvenční malbě a kresbě 19. a 20. století, v níž je Hus prezentován mnohem blíž k postavě Ježíše Krista, tedy jako vysoký, hubený a dlouhovlasý muž. Výtvarníkovy provedení v daném komiksu je jakýmsi kompromisem mezi oběma tendencemi. A stejně tak je z hlediska pravidel přivádění postavy na scénu z mainstreamového hlediska logické a přirozené, že se nejprve setkáváme s již starým, v Kostnici uvězněným knězem (obecné povědomí je založeno především na obrazech z této poslední životní etapy). Teprve po první dvojstraně se analepticky dostáváme k Husovu narození. Kdyby vyprávění začínalo narozením, muselo by nějak využít verbálního kódu, kterým by se (nejspíš nevyhnutelně značně kostrbatě) čtenáři sdělilo, že nakreslené děťátko je novorozěným Janem Husem. Vizuální konvence, hrající klíčovou roli v narativním aktu křtu, je navíc doprovázena i konvencí verbální – Jan Hus je svým pomocníkem oslovován (byť jde o dialog dvou jediných postav v místnosti, čili nutnost oslovovat partnera v dialogu není komunikační situací vyžadována) výrazem „Mistře“, který se zjevně má modelovému čtenáři spojit s označením „Mistr Jan Hus“, jež je konvencí encyklopedického značení postavy.

Proměny dobových kontextů sice umožňují vytvářet pestřejší, dynamizovanou vizuální stránku (různé typy oblečení, různé typy pomůcek a nástrojů), ale naopak vyžadují vyprávěcí nástroje, s jejichž pomocí je možné základní parametry toho kterého historického kontextu (období, událost, životní osud postavy) vyjádřit. Proto má právě komiks s rozsáhlým časovým záběrem nejbližší k tradičním obrázkovým seriálům, v nichž hraje verbální složka klíčovou roli a kód vizuální slouží pouze druhotnému ilustrování toho, co je řečeno textem. V těchto komiksech je také obvyklou vyprávěcí situací autorská, objektivizovaná a ke vševědouce

směřovaná situace. Verbální kód někdy (např. u zmíněné knihy *Ve jménu Husa*) dominuje natolik, že řada stránek je pokryta pouze verbálním vyprávěním a jen v některých pasážích toto vyprávění přechází do komiksové podoby. Z hlediska tiskové podoby využívají komiksy s rozsáhlým časovým záběrem buď formát časopiseckého seriálu, nebo knižní sešitové série, anebo rozsáhlého knižního celku.

Historické komiksy s úzkým ohniskem, tedy se zacílením na jednu klíčovou postavu či událost výše zmíněnými dilematy obvykle netrpí. Komiks se zde jeví jako mnohem přirozenější narativní médium vzhledem k tomu, co a jak má být vypravováno. Tato přirozenost je ale také důvodem, proč právě tento typ je nejvíce vystaven vnějškovým komerčním zřetelům. Komiksová vyprávění o konkrétní události či osobě se velmi silně váží na výroční zřetel: v roce 2015 se objevilo více komiksů o Janu Husovi než za celé předchozí dvacetiletí, protože v daném roce se připomínalo kulaté výročí jeho smrti. V roce 2016 lze očekávat řadu komiksů s postavou Karla IV. Nadprodukce komiksů vázaných k výročí má ale i efekt budoucnostní – zaplňuje „díru na trhu“ a sklady, čili v následujících letech bude jakýkoli vydavatel naopak preferovat vše jiné než komiks s Janem Husem. Odhlédneme-li od tohoto komerčně-výročního zřetele, jsou naopak komiksy s úzkým ohniskem mnohem produktivnějším socio-kulturním a kontextovým lakmusovým papírkem: signalizují, které osoby či události ze širokého repertoáru dějin domácích i světových přitahují tvůrčí pozornost a v recepčním ohledu vypovídají o tom, co a v jakém podání oslovuje momentální naladění společnosti. V daném ohledu je však české prostředí a kvantum české produkce příliš malé na to, aby bylo možné z tohoto ukazatele vyvozovat nějaké nosnější závěry.

Z hlediska typu zvolených postav a toho, co je zobrazováno, lze historické komiksy vyčlenit do protipólů komiksů o velkých dějinách, tj. tradičních dějinách politických kombinovaných s dějinami idejí, a komiksů zacílených naopak na „malé“ dějiny, tedy dějiny sociální a dějiny každodennosti. Prvně zmíněný pól je v českém kontextu kvantitativně zastoupen mnohem výrazněji než druhý. Souvisí to i s dominantní metodologií dějepisnou, jež v českém kontextu preferuje tradici politických dějin, konstituující se v 19. století. Oba póly ale právě v komiksovém

médiu snadno sblíží obě zdánlivě protikladná stanoviska: vizuální kód v relativně malém záběru, který poskytuje komiksový panel, i při zobrazování velkých událostí pracuje s – často nahodile či prvoplánově – zvoleným detailem, synekdochicky nahrazujícím rozsáhlou a nezobrazitelnou sféru velkých politických dějin, a to především její abstraktní entity, jež se dobře zobrazují verbálně, ale špatně vizuálně. Například již zmiňovaný komiks *Ve jménu Husa* potřebuje vizuálně zobrazit konvenční – a symbolicky velice důležitou – hodnotu utrpení, s nímž je spojen pobyt Jana Husa v Kostnici. Kromě vizualizace vězeňské kobky se tudíž hodí i motiv jídla, jehož se mu dostává jen výjimečně. Jeho společník mu tudíž přináší misku s jídlem, čímž se do příběhu dostává optika každodennosti. Zároveň však otázka, co asi tak Hus v Kostnici (ale i jinde) jedl, není zodpovězena zcela – rozpoznáme obrysy něčím naplněné misky, ale kresba už neumožňuje si hmotu předloženou mu k jídlu dále specifikovat.

Naším posledním typologizujícím hlediskem je pak způsob, jímž je minulostní dění komiksově vyprávěno. Na jedné straně stojí pohled depersonalizovaný, který historii zachycuje jakoby objektivně, „okem kamery“, na straně druhé subjektivizovaný pohled, explicitně tematizující i proces zprostředkovávání minulosti a paměťové operace zapamatování si i zapomínání, subjektivizovaných afirmačních a interpretačních posunů, ale i nemožnosti účastníků chápat situaci a rozumět tomu, co se právě kolem nich děje.

Historické komiksy s rozsáhlým časovým záběrem

Jak již bylo řečeno, tento segment produkce představuje nejvíce mainstreamové provedení, jež ale díky své rozsáhlosti a komplexnosti záběru umožňuje klást i obecné otázky po způsobech, jimiž jsou zde dějiny vykládány a prezentovány. Je zjevné, že právě tento typ produkce nejvíce odpovídá sdíleným, byť nepříliš podloženým stereotypním předpokladům, že tento typ komiksu by měl „nenásilnou formou“ nabídnout povědomí o historii i těm, kdo nečtou učebnice ani popularizační příručky, natož pak odborné historické práce. Do komiksové podoby je zde konvertováno obvykle zcela tradiční učebnicové pojetí. Je rovněž signifikantní, že až na pár výjimek se veškerá produkce českého historického komiksu zaměřuje pouze na zobrazování českých dějin.

Tento rys ironicky tematizuje, ale zároveň svým provedením i stvrzuje již titul asi nejpopulárnějšího díla z tohoto segmentu – *Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí* (scénář i kresba Lucie Seifertová, 2003), které v textu líčí mýtické i reálné události českých dějin seriózním výkladovým způsobem, s nímž kontrastuje silně humorný komentář vytvářený kresbou. Zcela v duchu této mainstreamové tradice postihuje verbální vypravování velké události, sdělované často i s využitím abstraktních historiografických pojmů. Tradiční autoritativní síla tohoto typu diskursu je akcentována i grafickým provedením – tento typ textu je tištěn s využitím tradičních knižních fontů, čímž odkazuje na autoritativnost knih založených pouze na verbálním vyjádření. Vůči tomuto silnému diskursu pak stojí v opozici kresba a promluvové texty v bublinách, které se zaměřují na konkrétní detaily, jež mívají i prvoplánově ironickou, subverzivně komentující podobu. Tištěný text jako by byl diskursem univerzálním (a v duchu středověké tradice tudíž i anonymním), zatímco vyprávění za pomoci kresby a bublin je vyprávěním autorským, kreativním, byť přiznaně v pozici slabého diskursu. Jde o postup, který byl v českém kontextu etablován již komiksovým seriálem *Obrázková kronika českých dějin* (scénář Zdeněk Alda, Jiří Černý, kresba Jiří Kalousek, 1971-75), upraveným později do knižní podoby pod názvem *Obrázky z českých dějin a pověstí* (scénář Zdeněk Alda, Jiří Černý, kresba Jiří Kalousek, 1980). Obdobné řešení nabízí i celá řada dalších komiksů postihujících celek českých dějin od mýtických počátků obvykle až po rok 1989, byť jejich výtvarná podoba je obvykle méně opulentní než v případě *Dějin udatného českého národa* a jejich odvozenost od právě zmíněných *Obrázků z českých dějin a pověstí* je ještě markantnější.⁸

Tak jako vykazují dodnes *Obrázky z českých dějin a pověstí* jedinečnou, výrazně kanonickou pozici, pro ně i pro všechny následné variace na jimi využívané postupy platí, že české dějiny jsou zde nabízeny v pojetí, v němž je taktéž patrné kanonické východisko – tím jsou *Staré pověsti české* (1894) Aloise Jiráska. Jde o beletristické dílo, které nicméně ve výukové praxi českých škol přesáhlo z prostoru historické beletrie i do

8. Viz *Obrázky z československých dějin* (2011), *Historie Evropy: Obrazové putování* (2011), *Ilustrované dějiny naší země pro děti i dospělé + komiks* (2013), *Obrázkové čtení: Staré pověsti české* (2014), *To jsou naše dějiny* (2014).

výuky dějepisu. Vyznačuje se silným nacionalismem, přebírajícím emblematická zjednodušení vytvořená zakladateli české historiografie doby národního obrození. Využití tohoto východiska výrazně ovlivňuje podobu nabízených dějin v celé řadě aspektů: nabízený obraz dějin bez rozlišení směšuje události mýtického a legendárního charakteru s událostmi historicky doloženými a verbálně zaznamenanými; české dějiny jsou vykládány pouze zevnitř, bez přihlídnutí k širším historickým kontextům evropským či světovým; hodnotový svět je zde uspořádán na základě kontrastu domácího, českého jako přirozeně pozitivního a cizího jako automaticky negativního; pozitivně jsou akcentovány projevy českého plebejství, lidových mas zasahujících do běhu dějin, a naopak negativně jsou vnímány ty události, kde jedinec bere veškerou odpovědnost na sebe; stejný vizuální i verbální kód, s nímž jsou vyjadřovány události raného středověku i události novodobých dějin, vede k unifikaci a k sugesci, že dějiny všech období a typů se řídí jakýmsi absolutním pravidlem či „zákonem“, jímž je historické dění utvářeno.

Je pochopitelné, že seriózně výkladový, didaktizující přístup valné většiny této produkce vytvořil i prostor pro parodickou inverzi či negaci. Ten využila série útlých komiksových knížek *Opráski sčeskí historje* (scénář a kresba jaz, 2014–16)⁹. Její bestsellerový statut je sice částečně zapříčiněn spíše využitím účinných reklamních postupů („záhadný“ anonymní autor, propojenost s vedlejšími produkty, internetová prezentace), ale do značné míry bude jeho důvodem právě schopnost nabídnout to, co hlavnímu proudu dané produkce chybí: cynický postoj, v němž dějinné postavy a události slouží jen k vytváření žertů jazykových i situačních; eliminace jakýchkoli pozitivních hodnot, jež by dějinné příběhy mohly nabízet, a tudíž i eliminace didaktického přístupu; primitivismus scenáristický i kreslebný, jenž není potlačován, ale naopak stavěn na odiv. Úspěch této série je vysvětlitelný právě strnulostí a „seriózností“ hlavního proudu tohoto typu produkce; jakékoli vyčlenění se takto automaticky stává hodnotou či pozoruhodností.

9. *Opráski sčeskí historje* (2013), *Opráski sčeskí historje 2: rukovjeť českí historje pro inteleguáni* (2014), *Opráski sčeskí historje 3: kompendium českíhc dějin pro žkolu, pisárnu i dům* (2014). K těmto uceleným souborům poté přibyl i tematicky zúžený samostatný sešit *Opráski sčeskí historje – Zmikund vs. Huz: Paralenňi žitovopisi* (2015).

Komiksy s rozsáhlým časovým záběrem mohou dojít i do té fáze minulosti, která je dobovou komunitou stále pocítována jako živá. Tím, že jako svého modelového čtenáře deklarují čtenáře dětského, je však i tento úsek minulosti podáván stejným způsobem, jako minulost vzdálená, muzeální. Daná produkce tudíž nijak netematizuje zlomový bod, od něhož může být dějinný obraz konfrontován s funkční pamětí. Homogenost vizuální i verbální dikce vytváří dojem celkové kontinuity dějinného toku od počátků až po současnost. Využití tištěných souvislých výkladových pasáží u všech těchto komiksů vyjadřuje „objektivní“ dějinný výklad, situovaný v kolektivní paměti národa (*Wahrheit*), zatímco kresba a texty v bublinách nabízejí výklad individualizovaný, ale okázale oslabený svým fiktivním statutem (*Dichtung*); oproti autoritě kolektivní paměti se tento typ výkladu jeví jako paměť fiktivizovaná, podpůrně ilustrující konkrétní jevovou podobu toho, co se jako nezpochybnitelné dochovalo v abstraktnějším, zobecněném dějinném podání. Ilustrací takového přístupu může být třeba epizoda o vzniku Československé republiky z knihy *Obrázky z československých dějin* (scénář Jiří Černý a Jaroslav Veis, kresba Barbara Šalamounová, 2011). Tištěný text pod panelem zde říká: „Panovaly i spory o to, jak se bude jmenovat hlavní město Slovenska“, zatímco obrazová konkretizace nabízí několik postarších mužů sedících v hospodě u piva a v bublinách vyslovujících své návrhy na označení hlavního města Slovenska: „Pozsony?“ – „Wilsonovo město?“ – „Pressburg?“ – „Bratislava!“

Ztvárnění rozsáhlých dějinných ploch u tohoto typu produkce je zajímavé z hlediska nutné selekce. Jen určité události či aktéři historického dění se do zúženého komiksového prostoru vejdou, zatímco jiní musejí být ignorováni, byť se na historickém dění také spolupodíleli. Stejně tak simultánnost tohoto dění (různé děje probíhající současně na různých místech) musí být transponována do lineárně sekvenčního uspořádání. A vydatným interpretačním aspektem je i to, nakolik jsou aktéři či události reprezentováni emblematicky, tedy podle svých obecně známých rysů, a nakolik jsou jim naopak připisovány i rysy, které v kolektivním povědomí obvykle nemají, a teprve by je mohli získat.

České komiksy pokrývající rozsáhlé historické období jsou tedy vesměs založeny na dominanci obecně sdíleného historického vědomí, jež se zjevně příliš nezměnilo ani v průběhu celého 20. století. Role zprostředkující

paměti¹⁰ je v nich minimalizována a netematizuje se vůbec. Stejně tak stranou stojí téma vzpomínání (a zapomínání), mediace historického vědomí a možnosti různorodých výkladů a interpretací určitých událostí či aktérů dějin. Český historický komiks pokrývající rozsáhlá období není tedy ničím víc než pokusem naservírovat mladému čtenáři školské pojetí českých dějin alternativní a domněle zábavnou cestou.

Historické komiksy zacílené na jednu událost či osobnost

Tento typ české komiksové produkce je, jak již bylo řečeno, z produkčního hlediska mnohem více kontextově vázán na nastávající výročí či jiné vnějšíkové podněty, které medializují danou událost či osobnost, a proto má i komiks komerční šanci se s touto vlnou zájmu svézt. Tento typ produkce většinou směřuje k jedné knize, výjimečně pak využívá i formátu knižních sérií více či méně seriálového typu. Protože produkční hledisko u tohoto typu historického komiksu nemůže pracovat s iluzí, že takovýto komiks bude úspěšnou „alternativní učebnicí“ dějepisu, mohl by tento segment produkce vypovídat více o tom, které osobnosti a události jsou vnímány jako podstatné – je-li takovýto výběrový prvek dějinného dění uznán za vhodný pro komiksové ztvárnění, měl by mít určitou kanonickou pozici. V praxi ale zjevně nad tímto kritériem převažuje vnějšíkový faktor již zmíněných výročí.

Tento segment produkce se svou zúženou dějinnou fokalizací otevírá více i možnosti vnést do svého světa kromě tradiční politické historie i dějiny společenské, institucionální či dějiny každodennosti. V tomto ohledu se ale výrazně projevuje aspekt zadavatele – daný typ produkce vzniká často na podnět konkrétní instituce (Česká televize, Český olympijský výbor, různé neziskové organizace), což vede k předobjednanému pojetí tématu: komiks o olympijském vítězi Emilu Zátopkovi, vzniklý na objednávku Českého olympijského výboru, bude logicky a nevyhnutelně akcentovat pozitivní roli sportu pro společnost,¹¹ a nikoli tematizovat

10. Terminologickou náplň výrazu paměť i jednotlivých atributizací typů paměti přebíráme z Erll, Nünning, 2008.

11. Právě tím může svému objednavateli mnohonásobně vrátit vynaložené prostředky. Takovýto akcent může snadno souznít s lobbysticko-politickými tlaky na zvyšování objemu veřejných peněz investovaných do sportu, a nikoli třeba do školství či vědy a

třeba otázku, nakolik je Zátopek ideologickou ikonou českého stalinismu 50. let. Proto ani zde nevzniká příliš prostoru pro originální, autor-sky individualizovaná pojetí a i zde nad zprostředkovanou pamětí vítězí přednastavené historické vědomí, jež vyhovuje zájmům a preferencím zadavatelů tohoto typu komiksů.

Nejrozsáhlejším produktem daného typu je na současném českém trhu série *Češi*, založená na televizním seriálu *České století*, která vychází od roku 2013. Zatímco scénáře Pavla Kosatíka pro televizi ztvárnil jediný režisér, Robert Sedláček, pro komiksovou řadu byl pro každý díl vybrán jiný výtvarník.¹² Což přináší různorodost vizuálního „rukopisu“, ale také rozkolísanost úrovně každého dílu. Většina z dosud vydaných knižních sešitů je bohužel jen ilustrací a vizuální konkretizací toho, co zná čtenář již ze školy nebo ze zhlédnutého provedení v televizním seriálu. Nad rámec běžného postupu, kdy výtvarný kód ilustruje, konkretizuje a emblematicky redukuje výchozí text, vystupují ty knižní sešity, které dokázaly přijít s výrazným interpretačním nápadem. Ten pak z vizuálního ztvárnění činí plnohodnotnou složku, dodávající příběhu významy a hodnoty, jež by v něm jinak obsaženy nebyly.

To je především případ epizod *Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského* a *Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval*. V první využívá kreslil Vojtěch Mašek téma masek, jež zahalují všechny zúčastněné aktéry čistek v Komunistické straně Československa v éře vrcholného stalinismu. Ve druhém případě využil kreslil Karel Jerie výtvarně velice vydatnou stylizaci aktérů do podoby různých dinosaurů. Pro všechny postavy jakožto veřejné činitele po právu aplikoval kravatový kód a právě konkrétní kravata na předním přebalu nenásilně vysvětluje, která historická osoba se v té které dinosaurů kůži skrývá. Čtenář důvěrně obezná-

výzkumu. A právě z těchto státem přiznaných dotací získává instituce typu Českého olympijského výboru svoji ekonomickou moc.

12. Dosud vyšlo sedm z plánovaných devíti sešitových knih: *Češi 1918: Jak Masaryk vymyslel Československo* (2013), *Češi 1942: Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha* (2014), *Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského* (2014), *Češi 1989: Jak se stal Havel prezidentem* (2015), *Češi 1992: Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát* (2015), *Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval* (2016), *Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77* (2016). Zbývající dva díly seriálu budou věnovány rokům 1938 a 1948.

mený s vizuálním obrazem Pražského jara to potřebovat nejspíš nebude, čtenář takto nevybavený se může k záložce kdykoli vrátit, vstoupí-li na scénu postava, kterou nerozpozná; chytré řešení otevírající bránu různorodému čtenářstvu.

Tyto epizody také respektují nutnost nahradit verbální výklad širšího kontextu náznakem a schopností vytvořit výraznou atmosféru dané doby. V příběhu z éry Pražského jara se tak vypráví vskutku jen příběh invaze a následného moskevského vyjednávání. Vyhrocená situace, v níž se českoslovenští političtí lídři ocitnou pod tlakem a musejí jednat sami za sebe, a nikoli schvalovat na politbyru předpřipravené materiály, je dostatečně dějová a umožňuje kreslit obrazy jedinců v mezních situacích, s nimiž si nevědí rady. Příběh střídá pasáže, kde roli hraje především výkladový text, s pasážemi, kde mluví jen kresba. Text pracuje s dikcí solidnosti, kresba naopak hyperbolizuje fascinaci panoptikálními zjeveními, což vytváří funkční napětí, v němž obě složky nepochodují nudně v rytmu pravá – levá, ale jakoby soupeří a akcentují možnost rozdílných pohledů.

Jiné sešitové epizody naopak končí svůj tvůrčí výtvarný výkon stvrzováním obvyklých a očekávatelných emblematických redukcí: Jiří Husák tak v sešitovém příběhu *Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77* hned na obálce prezentuje označení Charta 77 „napsané“ na psacím stroji, k tomu rozstříhané papírky a pouzdro na kytaru, která se stane zbraní. Právě v tomto sešitě je základní problém zjevný ilustrativně: stojí před úkolem vizuálně vyprávět příběh, který není z tohoto hlediska vůbec vydatný a vděčný. To, co se kolem procesu s hudební skupinou The Plastic People of the Universe, který se stal podnětem vzniku Charty 77, odehrává, jsou události typu debat, promýšlení, psaní textů a podobně. Proto na většině panelů buď jedna, nebo dvě hlavy v dialogu říkají přesně ty teze, které známe z různých příruček a osvětových pořadů. Dějová akčnost, jež by učené disputace rozhybala, se proto do výtvarného provedení vnáší z vnějšku, aby zachránila aspoň něco: když historik umění František Šmejkal má sdělit Václavu Havlovi, že nějací mladíci z hudebního undergroundu jsou vystaveni represím, kráčí na Hrádeček přes sněhové pláň. Jakmile ale dorazí, panely opanuje učená nuda, v níž je jasné, kdo jsou dobří a kdo špatní aktéři, a známé je i to, jak to dopadne.

Kromě seriálu *Češi* nabízí současná česká komiksová produkce samostatné knižní příběhy věnované středověkému českému reformátorovi církve a ikoně českého národního sentimentu Janu Husovi¹³, neboť v roce 2015 se připomínalo 600. výročí jeho upálení. Komiksovým výkladem jsou průběžně zachycovány osudy československých legionářů¹⁴, neboť roky 2014-2018 připomínají stoleté výročí jednotlivých roků I. světové války. Válku pojatou široce jako boj s totalitou zachycuje knižní soubor příběhů *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století* (scénář Mikuláš Kroupa, Adam Drda, David Bartoň, kresby různí výtvarníci, 2011), příběh letců za II. světové války komiks *Ocelová křídla* (scénář Jiří Šitler, kresba Adrian Barbu, 2015). I další komiksy zachycují aktéry bojující proti sovětské okupaci¹⁵ v roce 1968 či aktéry revoltující proti komunismu¹⁶.

Je zjevné, že kromě výročního potenciálu jsou pro komiksovou reprezentaci vybírání aktéři a události, jež poskytují silný příběh a zároveň jsou pevně a silně zakotvené v oficiálním historickém diskursu současné éry. Tradice převzatého mainstreamového komiksu superhrdinského typu ale vede i u těchto historických komiksů k automatickému a prvoplánovému členění aktérů na hrdiny (často mučednického typu) a na antihrdiny. To je markantní třeba právě na *Legendě o Magorovi*, v níž i banální dějové epizody typu jízdy autostopem kulminují v rozčlenění, v němž je na jedné straně adoračně vystavována na odiv jedinečnost hlavního hrdiny, Ivana Magora Jirouse jakožto intelektuálního guru českého undergroundu, a na straně druhé jsou povšechně do kategorie omezených a kolaborujících zasouváni všichni „obyčejní“ lidé.

Obdobně je koncipován i mediálně asi nejvýrazněji propagovaný komiks posledních let, již v úvodních partiích článku zmíněný komiksový román *Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej!*. Výtvarně je zajímavý archaizující kresbou Jaromíra 99 i barevností, ale i výběrem toho, co a jak je ze světa Zátopkovy hvězdné dráhy vizualizováno. Scénář je však pojat zcela

13. Vedle výše zmíněné knihy *Ve jménu Husa* je to publikace *Jan Hus očima krejčího Ondřeje a panny Anežky* (scénář Tomáš Němeček, kresba Tomáš Chlud, 2016).

14. *Stopa legionáře* (scénář Zdeněk Ležák, kresba Michal Kocián, 2014, 2015).

15. *Poslední Čech* (scénář a kresba Petr Vyoral., 2009) tematizující život a smrt Jana Palacha.

16. *Legendy o Magorovi* (scénář František Stárek Čuňas, kresba Marian Cingroš, 2015).

amatérsky, bez pochopení specifčnosti komiksového vyprávění, ale i bez reflexe publika, jemuž je určen. Jan Novák pojal vyprávění jako synopsi pro Hollywood – jako by vyprávěl pro někoho, kdo o Zátopkovi ještě nic neslyšel a má být překvapen, že toto není hollywoodský scénář, ale příběh z aktuálního světa 30.–50. let. Shromáždil letité usazeniny toho, co se o Zátopkovi obecně ví, a komiksovým vyprávěním legendu nijak neposouvá z muzejního piedestalu. Jedinou „modernizací“ je nasměrování vyprávění do žánru romance: po letité dřině přichází úspěch sportovní, a k němu navíc ještě láska. Zátopek je dobrák od kosti, jeho vyvolená Dana je krásná jak z plakátů 50. let, kolegové i soupeři jsou féroví a vše kazí jen zlí komunističtí politruci. Ale i nad nimi oddanost a láska zvítězí.

Novák vypráví prvoplánově, aniž by se zdržoval zvažováním možností, kdy by se věci vyjevily jinak, než se dosud zdálo. Nejde mu o drama člověka zneužitého mocí, protože pak by možná vytanula analogie k dnešnímu zneužívání téhož olympijskou komercí. Emil se prohlásí v politických záležitostech za pragmatika, zatímco na dráze vítězí bez kompromisů, absolutně. Jedinou otázkou, která zůstane hlodat i po dočtení, je to, jak mohli Gottwald se zetěm Čepičkou a manželkami v roce 1952 sledovat doma v televizi olympiádu v Helsinkách, když televizní signál začal být u nás vysílán až od roku 1953.

A hlodá vlastně ještě jedna otázka. V přední tiráži se dočítáme, že „knihla je součástí projektu Zátopek 2016, který připomíná fenomenálního běžce, vzor milionů lidí po celém světě.“ Ty miliony lidí nutně musí vědět o svém vzoru mnohem víc, než se dozví v této knize. Komu je tedy určena? Je v tomto ohledu možná příznačné, že Emil Zátopek byl po dlouhých letech víceméně skromného připomínání vytažen z muzeální vitríny celým spektrem mediálních a komerčních aktivit, produkovaných Českým olympijským výborem, aniž by se nabízelo jakékoli kulaté výročí. S plynutím času právě v těchto letech totiž došlo k přesunu jeho ambivalentních vítězství z přelomu 40. a 50. let ze sféry živé paměti do sféry paměti institucionální, kulturní. S odchodem generace, která prezentaci jeho vítězství pamatovala, je tudíž možné jeho obraz přetvářet, aniž by byly tyto posuny paměťově korigovány. Zátopek je již paměťově „volný“, a může být tedy mýtizován zcela podle potřeb tvůrců či zadavatelů objednávek k jeho ztvárnění.

Ze segmentu produkce komiksů koncentrovaných na jednu osobu či událost nicméně vystupuje i pár pozoruhodných děl. Trilogie *Alois Nebel*¹⁷ se výše načrtnuté produkci vymyká tím, že se koncentruje na postavu zcela fiktivní a výrazně nehrdinského, ba spíše melancholického typu. Historické dění je do vyprávění vnášeno prostřednictvím specifčnosti míst (severomoravská část někdejších Sudet) a přiznaně vnějších prostředků: výpravčího Aloise Nebela čas od času obklopí mlha, která mu formou projekce promítá do vědomí někdejší kruté výjevy, jež se v dané lokalitě odehrály. Trilogie výrazně akcentuje neoddělitelnost přítomnosti od minulosti; pracuje s konvenčními postupy populární, ba i brakové literatury, jako jsou návraty na místa činu, skrývaná, ale nakonec odhalená temná minulost postavy, westernový koncept specifického řádu, který platí v prostoru na hranici a který neurčuje pouze zákon, ale také síla či slabost zúčastněných aktérů, tyto postupy však používá účelně a invenčně. Nepracuje s historickými osobami vypůjčovanými ze sféry aktuálního světa, ale s historickými událostmi, zasazenými však do omezeného lokálního půdorysu, kde může vytanout i jejich jedinečnost či podoba, jež se liší od zobecněného celostného podání. Historie vstupuje do tohoto komiksového světa nikoli skrze historické vědomí, ale skrze fungování paměti, ať už paměti místa, tak především individuální paměti Nebelovy, která je určujícím faktorem pro jeho myšlení i jednání. Svět železniční dopravy je světem, v němž se na půdorysu stálosti a neměnnosti markantně projeví každá změna, jež ale okamžitě zakotví v Nebelově vědomí a paměti do linie změn předchozích. V tomto světě nemůže být nic revolučním přelomem či nadějí, že minulost lze odvrhnout nebo se jí jinak zbavit.

Pozoruhodným komiksem je i *Moje kniha Vinnetou* (scénář a kresba Toy Box, 2014) situovaná do přítomnosti, ale akcentující roli osobního vzpomínání. Na rozdíl od velkých dějin se v tomto komiksu dostávají ke slovu dějiny personální, namísto kolektivní kulturní paměti je zde tematizována paměť komunikační. Tento komiks pracuje s minulostí nikoli jako se sférou verbálních postulátů o tom, co a jak se odehrálo, ale spíše jako se

17. Tj. svazky *Bílý potok*, *Hlavní nádraží*, *Zlaté Hory* (scénář Jaroslav Rudiš, kresba Jaromír 99, 2003, 2004, 2005).

sférou intuitivních „oživlých“ obrazů. Neuchopitelnost a nestálost toho, co už bylo, se zde dostává do centra kreativního zájmu.

Velice výrazně se v našem segmentu projevuje i komiks *Ve stínu šumavských hvozdů* (scénář Džian Baban a Vojtěch Mašek, kresba Jiří Grus, 2012). Inspiraci si vypůjčuje z románu Stanislava Komárka *Mandaríni*, ale příběh o střetu autora německých indiánek Karla Maye a stěžejní autorky českého národního obrození Boženy Němcové posouvá směrem k erotické persifláži, jež je přiznaně generační potřebou zbavit se čítankových, školou zprostředkovaných obrazů minulosti a smířit se i s hranicí mezi vlastním dětstvím a vstupem do dospělosti jako vstupem do zcela jiného světa. Komiksový příběh explicitně prezentuje boj chlapecky čistého Mayova supermana Old Shatterhanda s démonickou femme fatale Boženou Němcovou; způsob vyprávění však odkazuje spíše k tématům vzpomínání na dětskou četbu a kontrast mezi její někdejší dětskou a nyní dospělou, desakralizovanou recepcí.

Závěr

Historické komiksy mohou hrát určitou, byť limitovanou roli v procesu utváření současné kulturní paměti české společnosti. Tato stručná analýza snad dostatečně zřetelně ukázala, že z hlediska zdrojů, z nichž si vypůjčují své pojetí dějin, se současné české historické komiksy opírají takřka výlučně o tradiční (a tudíž i konvenční, nepřekvapivé a netvůřící) historické vědomí a až na pár dílčích výjimek netematizují faktor paměti jako snad méně spolehlivého, ale o to autentičtějšího přirozeného zdroje. Téma vzpomínání, v němž je fungování paměti nutně obsazeno, přenechávají beletrii či filmovým televizním a televizně seriálovým vyprávěním. Změna hegemického diskursu, kterou přinesl rok 1989, se nijak výrazně neprojevila na komiksech pokrývajících rozsáhlá časová období; v nich přinesla jen chronologické lineární prodloužení směrem k současnosti a případně i přeinterpretování dějinného dění v českém prostoru 20. století. Fakt, že je dosud jako ideální vzor, od něhož se další provedení odvozují, vnímán komiksový seriál *Obrázky z českých dějin a pověstí*, vzniklý a vycházející v rané normalizaci, je toho myslím dostatečným dokladem. Naopak v komiksech zacílených na jedno určité období či osobnost přinesla tato změna tendenci tematizovat to, co bylo za minulého režimu vytlačováno na okraj či tabuizováno.

Z analýzy snad také vyplynulo, že z hlediska možností, jak zobrazovat dějinné události, je komiks oproti slovnímu či televizně-filmovému vyprávění médiem na první pohled handicapovaným. Nemůže nabízet věrohodné „fotografování“ dějinných událostí, které umí potlačit nevíru a evokovat dojem, že cosi dávného před našima očima ožívá a děje se znovu. Chybí mu nástroje na vytváření dojmu ucelenosti; jako médium, které obnažuje svoji sekvenčnost, je schopen nabízet jen izolované a stylizované výseky dění, které reprezentuje jakožto „meta“-vyprávěcí nástroj, neboť spíše než obrazem dění musí komiks být komentářem k zobrazovanému dění, podobně jako karikatura či parodie. Pracuje s částí, která se má nějak vztahovat k celku, ale onen celek evokovat automaticky nedokáže; takovýto celek už musí být k dispozici, nicméně stěžejní otázkou je, zda je k dispozici jako součást (jakkoli zprostředkované a mediálně utvářené) paměti, anebo zda je pouze produktem akademicky či školsky vytvořeného historického vědomí. Pro český historický komiks bohužel až na pár výjimek platí druhá z možností.

Prameny

- Obrázková kronika českých dějin*, scénář Zdeněk Adla, kresba Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, č. 1/1970–71 až 12/1971–72, 24x.
- Obrázky z českých dějin*, scénář Pavel Černý [Jiří Černý – Pavel Zátka], kresba Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, č. 1/1972–73 až 12/1973–74, 24x-.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, scénář Jiří Černý, Zdeněk Adla, kresba Jiří Kalousek, Praha: Albatros, 1980; další vydání 1982, 1987, 1996, 2000, 2003, 2007, 2011, 2014.
- Dějiny udatného českého národa a pár bezvýznamných světových událostí*, scénář a kresba Lucie Seifertová, Praha: Petr Prchal, 2003.
- Bílý potok*, scénář Jaroslav Rudiš, kresba Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2003.
- Hlavní nádraží*, scénář Jaroslav Rudiš, kresba Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2004.
- Zlaté Hory*, scénář Jaroslav Rudiš, kresba Jaromír 99, Praha: Labyrint, 2005.
- Poslední Čech* (scénář a kresba Petr Vyoral, Olomouc: Netopejř, 2009.
- Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*, Jana Fantová a Jan Polouček, eds., kresby různé výtvarníci, Praha: Argo, Post Bellum, Ústav pro studium totalitních režimů, 2011.
- Historie Evropy: Obrazové putování*, scénář Daniela Krolupperová, kresba Renáta Fučíková, Praha: Práh, 2011.
- Obrázky z československých dějin*, scénář Jiří Černý, Jaroslav Veis, kresba Barbara Šalamounová, Praha: Albatros, 2011.

- Vě stínu šumavských hvozdů*, scénář Džian Baban, Vojtěch Mašek, kresba Jiří Grus, Praha: Lipník, 2012.
- Češi 1918: Jak Masaryk vymyslel Československo*, scénář Pavel Kosatík, kresba Ticho 762, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2013.
- Ilustrované dějiny naší země pro děti i dospělé + komiks*, scénář Petr Dvořáček, kresba Josef Quis, Praha: Rubico, 2013.
- Opráskí sčeskí historje*, scénář e kresba jaz, Praha: Grada, 2013.
- Češi 1942: Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha*, scénář Pavel Kosatík, kresba Marek Rubec, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Češi 1952: Jak Gottwald zavraždil Slánského*, scénář Pavel Kosatík, kresba Vojtěch Mašek, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Moje kniha Vinnetou*, scénář a kresba Toy Box, Praha: Labyrint, 2014.
- Opráskí sčeskí historje 2: rukovjeť českí historje pro intelektuáni*, scénář a kresba jaz, Praha: Grada, 2014.
- Opráskí sčeskí historje 3: kompendium českých dějin pro žkolu, píсарnu i dúm*, scénář a kresba jaz, Praha: Grada, 2014.
- Obrázkové čtení: Staré pověsti české*, scénář Martin Pitro, kresba Antonín Šplíchal, Praha: Fragment, 2014.
- Stopa legionáře*, scénář Zdeněk Ležák, kresba Michal Kocián, Praha: Argo, 2014.
- To jsou naše dějiny*, scénář Petr Dvořáček, kresba Josef Quis, Praha: Rubico, 2014.
- Češi 1989: Jak se stal Havel prezidentem*, scénář Pavel Kosatík, kresba Vojta Šeda, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Češi 1992: Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát*, scénář Pavel Kosatík, kresba Dan Černý, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Stopa legionáře, sv. II*, scénář Zdeněk Ležák, kresba Michal Kocián, Praha: Argo, 2015.
- Češi 1968: Jak Dubček v Moskvě kapituloval*, scénář Pavel Kosatík, kresba Karel Jerie, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.
- Češi 1977: Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77*, scénář Pavel Kosatík, kresba Jiří Husák, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.
- Legendy o Magorovi*, scénář František Stárek Čuňas, kresba Marian Cingroš, Praha: Pulchra, 2015.
- Ocelová křídla*, scénář Jiří Šitler, kresba Adrian Barbu, Praha: Mladá fronta, 2015.
- Opráskí sčeskí historje – Zmikund vs. Huz: Paralelní životopisi*, scénář a kresba jaz, Praha: Grada, 2015.
- Vě jménu Husa: Zrození kalicha*, scénář Zdeněk Ležák, kresba Michal Kocián, Brno: Edika, 2015.
- Jan Hus očima krejčího Ondřeje a panny Anežky*, scénář Tomáš Němeček, kresba Tomáš Chlud, Praha: Mladá fronta 2016.
- Zátopek: ...když nemůžeš, tak přidej*, scénář Jan Novák, kresba Jaromír 99, Praha: Argo, Paseka, Český olympijský výbor, 2016.

Literatura

- Coste, Didier 1989: *Narrative as Communication*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Erll, Astrid & Ansgar Nünning (eds.) 2008: *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*, Berlin: Walter de Gruyter.
- Miller, J. Hillis 1995: "Narrative", in Lentricchia, Frank & Thomas McLaughlin (eds.), *Critical Terms for Literary Studies* (2nd ed.), Chicago: University of Chicago Press, s. 66-79.
- White, Hayden 1978: *Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*, Baltimore-London: Johns Hopkins University Press.

Konstruování kolektivní paměti na 2. světovou válku v českém komiksu 70. a 80. let 20. století

MARTIN FORET

Anotace

Text se zaměřuje na způsoby, jimiž byly ztvárňovány vzpomínky na 2. světovou válku v komiksových seriálech otiskovaných v 70. a 80. letech 20. století v hlavních mládeži určených periodikách a rubrikách všeobecných tiskovin, tedy jak a čím se mládežnický komiks éry tzv. normalizace podílel na utváření kolektivní/kulturní paměti v rámci „centrálně“ budované masově sdílené popkultury. Studie nejprve naznačí politický, sociokulturní, mediální a žánrový kontext, poté se soustředí na způsoby formování/konstruování (národní) kolektivní/kulturní paměti skrze reprezentaci institucionalizovaných inscenovaných setkání s pamětníkem, který se tak v daném kontextu zároveň stává mediovaným mediujícím „ideologem“ či „propagandistou“ paměti, tj. na vyžádání/objednávku předkládá „ty správné“ interpretace válečných událostí.

Klíčová slova

populární kultura, kolektivní paměť, kulturní paměť, *mediated memory*, mládežnické časopisy, český komiks, konstrukce, reprezentace, 2. světová válka, normalizace, socialismus

Ve druhé polovině 60. let 20. století docházelo v Československu k postupné liberalizaci společenských poměrů (spjaté nejen se společenským uvolněním, ale i s legislativními reformami státního komunismu, resp. reálného socialismu), která se projevila především právě v oblasti kultury – a zvláště pak popkultury.¹ Po „experimentu“ s budováním „socialismu s lidskou tváří“², který vrcholil tzv. Pražským jarem a byl ukončen invazí vojsk

1. Mj. také žánrovým rozvojem domácího, v 50. letech notně tlumeného, komiksu. Srov. Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 447–539.

2. Jde o užívané označení obrodného politického programu zveřejněného prvním

Varšavské smlouvy v čele s armádou Sovětského svazu v srpnu 1968, byla následně zahájena tzv. *normalizace*, tedy úsilí Komunistické strany Československa o „*opětovnou konsolidaci komunistického režimu a o systematické mocenské obnovení kontroly nad celou společností*“ (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 203–204). V dokumentu Poučení z krizového vývoje ve straně a společnosti po XIII. sjezdu KSČ, schváleném ÚV KSČ v prosinci 1970, byl pak celý reformní proces označen za dílo kontrarevoluce a invaze za akt internacionální solidarity.

Sama Komunistická strana procházela zásadními personálními čistkami s cílem potlačit reformistické hnutí³, nahradit jeho představitele přesvědčenými neostalinisty nebo prověřenými kariéristy, a tím upevnit svou pozici ve státě. Mimo jiné také postupně opět plně ovládla veškerá média, která přímo či nepřímo (prostřednictvím jemu podřízených složek) řídil Ústřední výbor Komunistické strany Československa.⁴ Základní organizace KSČ pak působila jako garant ideologického působení i v redakcích nestranického tisku, včetně např. dětských a zájmových periodik (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 210–211). Spolu se zrušením

tajemníkem Ústředního výboru Komunistické strany Československa (ÚV KSČ) Alexandrem Dubčekem (od ledna 1968 do dubna 1969) a usilujícího o demokratizaci komunistického režimu. Součástí těchto reforem byla i úplná svoboda tisku („cenzura je nepřípustná“ dle zákona 84/1968 Sb. ze dne 26. června 1968).

3. Po individuálním vylučování „pravicových revizionistů“ už na podzim 1969 došlo pak v lednu 1970 k plošným stranickým prověrkám (formou pohovoru a výměny stranických legitimací), spjatých s vyžadováním explicitně deklarovaného odmítnutí reforem a vyjádření kladného postoje k intervenci vojsk Varšavské smlouvy pod vedením Sovětského svazu, která se v dobovém newspeaku změnila v „bratrskou pomoc spřátelených armád“. Na základě čistek opustila Komunistickou stranu Československa více než třetina členů, tj. bezmála půl milionu lidí (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 204–205).

4. I v redakcích proběhly razantní a důsledné personální čistky, které zasáhly stovky novinářů (desítky jich povolání opustili ještě dříve sami, např. 160 osob již během prvních měsíců po invazi v souvislosti s emigrací). Celkem svaz novinářů (členství v této profesní organizaci bylo v tehdejší době podmínkou výkonu novinářského povolání) do roku 1972 opustilo více než 1500 osob, tj. přibližně třetina členů. Zároveň byla odvolána a vyměněna většina šéfredaktorů, a to i dětských a mládežnických periodik. Jako nástroj následné kontroly činnosti mocensky a ideově plně ovládnuté (a silnou autocenzurou formované) mediální produkce pak zároveň došlo i k obnovení institucionální cenzury (Končelík, Večeřa, Orság, 2010: 210–211, 243).

mnoha zájmových sdružení a organizací pak došlo i k zastavení vydávání s nimi spjatých časopisů.⁵

Kulturní produkce, především ta oddechová, zábavní, se během normalizace stala jedním z prostředků „uklidnění“ mas – byla rozvíjena „centrálně“ budovaná masově sdílená (monopolní) popkultura, vznikala bohatá normalizační produkce filmová, televizní – i komiksová. Komiks jako forma již nebyl potlačen, jako tomu bylo v 50. letech, byl „jen“ také normalizován⁶, osekán co do žánrové pestrosti a „umravněn“ co do obsahu (srov. Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 590–608). Zároveň jsou do žánrově specifických příběhů explicitně „implementovány“ obsahy vyžadované režimem (viz dále).⁷

Dětská a mládežnická periodika (např. níže odkazované časopisy, měsíčník *Pionýr*, čtrnáctideník *ABC mladých techniků a přírodovědců* a týdeník *Sedmička pionýrů*) byla vydávána vydavatelstvím Mladá fronta, které

5. V návaznosti na zrušení junácké organizace tak bylo např. již potřetí v historii ukončeno vydávání časopisu Skaut-Junák (poprvé zastaven nacisty v roce 1940, podruhé komunisty v roce 1948), spjatého mj. také s tradicí domácího dobrodružného komiksu. Celkově bylo zakázáno vydávání desítek periodik, především časopiseckých titulů – podle oficiální zprávy („Vyjádření IV. odboru ČÚTI k otázce zrušení časopisů v letech 1968–1971“) došlo ke zrušení registrace celkem u 156 ústředně registrovaných časopisů (z toho 9 v roce 1968, 35 v roce 1969, 33 v roce 1970 a 79 v roce 1971). V jiném dokumentu (materiálu pro jednání vlády ČSR ze 16. 11. 1971) je však uvedeno, že jen během roku 1969 došlo ke zrušení dokonce 177 titulů (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 327): „Důvody zrušení registrace byly různé, řada případů byla z rozhodnutí vydavatele, který na základě provedených rozborů negativního působení hromadných sdělovacích prostředků, postupující konsolidace, politických poměrů a kádrových změn ve vlastní organizaci rozhodl o zastavení vlastního časopisu vydávaného z pravicově oportunistických pozic, dále to byla opatření ČÚTI v těch případech, kdy časopis soustavně porušoval zájmy vnitřní a zahraniční politiky státu.“ (Rohlíková, 1992: 60)

6. I na zastoupení a rozvoj komiksu v československém tisku ve druhé polovině 60. letch lze nejspíše vztáhnout tezi z výše uvedeného dokumentu Poučení z krizového vývoje, že „celkové obsahové zaměření sdělovacích prostředků v podstatě splýnulo s ideovou diverzí imperialistického západu“ (text Poučení je dostupný např. zde: <http://www.totalita.cz/txt/txt_poucení.php>). Ostatně komiks jako forma (resp. *comics*, pojmově odlišený od domácího *kresleného seriálu*) byl od 50. let intenzivně nahlížen právě jako typický produkt imperialistického západu (srov. Prokůpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 411–416).

7. Srov. „Propojování ideologického působení se zábavou je jedním z výrazných rysů mediální situace v období normalizace“ (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 337).

podléhalo Ústřednímu výboru Socialistického svazu mládeže. Samotný SSM byl (stejně jako např. Československý svaz novinářů) součástí Národní fronty ČSSR, hegemonní politické organizace zřízené za účelem převzetí řízení státu a plně řízené KSČ. ÚV KSČ prostřednictvím svého oddělení masových sdělovacích prostředků zajišťoval konání pravidelných porad šéfredaktorů, na kterých byly vydávány pokyny, o čem mají redakce ve svých médiích informovat ve zvýšené míře a o čem naopak nemají informovat vůbec (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 338).⁸ Tyto konkrétní apely pak byly šéfredaktory tlumočeny a procesovány v samotných redakcích, kde jednotliví redaktoři či přispěvatelé dostávali za úkol požadavek realizovat.

Ve vztahu ke konstrukci obrazu minulosti si tak KSČ udržovala jakýsi „monopol na paměť“, přinejmenším tu sdílenou, mediovanou. V oficiálně budované a (re)produkované verzi historie přitom klíčový prvek tvořila 2. světová válka, neboť nabízela příležitost k legitimizaci jednak vedoucího postavení komunistické strany ve státě (připomínáním historicky doložené, jakkoliv poté výrazně nadreprezentované, role činnosti komunistického odboje a rovněž role „bratrského“ Sovětského svazu jako jeho podporovatele⁹) a jednak úzké vazby na Sovětský svaz coby osvoboditele státu z područí nacistické okupace (což mělo připomenout vděčnost osvobozeného lidu a oslabit jeho nesouhlasnou reakci s okupací po „bratrské pomoci“ s ukončením „kontrarevoluce“ v srpnu 1968). Na události 2. světové války (na rozdíl od v tomto ohledu mnohem problematictější 1. světové války, v níž ne všichni Češi bojovali na té – pro ko-

8. Mimo těchto porad byl rovněž Český úřad pro tisk a informace (ČÚTI) v souladu s paragrafem 1 a 3 zákona 127/1968 Sb. zmocněn vydávat na základě rozhodnutí stranických orgánů, vlády a na základě vlastního rozhodnutí, závazná upozornění, „která ukládají buď věnovat zvýšenou publicitu určité tematice, nebo zákaz zveřejňovat zprávy a informace určitého druhu“ (Bednařík, Jirák, Köpplová, 2011: 327). Tato rozhodnutí byla šířena pomocí dálkopisné sítě tiskové agentury ČTK (Česká tisková kancelář) či zasílána redakcím písemně formou dopisů.

9. Historický podíl americké armády na osvobození Československa (západočeské oblasti) pak byl naopak ne jen podreprezentován, ale de facto „vymlčen“ – do oficiálně (re)produkovaného obrazu historie nepatřil. Stejně tak byla z oficiální historie „vymazána“ činnost nekomunistického odboje během nacistické okupace – jediný připomínaný odboj by ten komunistický, navázaný na SSSR.

munistický režim – „správné“ straně) se tak tímto způsobem soustředila významná část dobové masově produkovávané popkultury, tedy produkce filmové, televizní – i komiksové¹⁰.

Jak dokládají vzpomínky scenáristů, týkalo se to kreslených seriálů/komiksů dvojitým způsobem. Jednak byli vedeni k vytváření ad hoc seriálů k daným úkolům (např. připomínkám výročí), jednak nuceni k zapracovávání preferovaných témat do rozsáhlejších seriálových cyklů.

V soudobém komiksu určeném dětem a mládeži tak najdeme hned několik seriálů vystavených v tomto duchu. Seriál *Jeníkův deník* (scénář Oldřich Dudek, kresba Dušan Motyčka, 1975), zařazený ke „30. výročí osvobození naší země Sovětskou armádou“ do dětské rubriky týdeníku pro ženy Vlasta, sliboval „osudy chlapce, který před třiceti lety pomáhal partyzánům proti německým okupantům“. Problematiku 2. světové války a Sovětského svazu zařadil scenárista Vlastislav Toman i do cyklu o vývoji palných zbraní „Příběhy psané střelným prachem“, který v letech 1977–1979 vycházel v časopise ABC mladých techniků a přírodovědců, jehož byl šéfredaktorem¹¹. Uveřejněná pokračování se odehrávala ve 14.–17. století a i poslední¹² epizoda *Tichý střelec* (scénář Vlastislav Toman, kresba Miloš Novák, 1979) je věnována zbrani užívané na přelomu 18. a 19. století, je však netypicky rámována „aktualizačním“ příběhem chlapce, který pušku zdědil a který se přidal k partyzánům (vedených sovětskými výsadkáři), aby ji využil v protinacistickém odboji.¹³ Stejný scenárista pak další příběh (zařazený v časopise v roce 40. výročí konce 2.

10. Jako jistý (a ojedinelý) protiklad této tendence lze pak brát poslední komiksový seriál otiskovaný v časopise Skaut-Junák před jeho normalizačním zákazem. Příběh *Družina Čápů* (scénář Jiří Hromádka a Bohumil Kolář [uvedeni jako Nemo a Ouš], kresba Marko Čermák), který vznikl na motivy prózy Emila Vachka *Ostromíři* (Praha: Alois Hýnek, 1948) a popisuje dobrodružství dětí z malého města na konci protektorátu, bylo možno snadno číst jako jinotajnou reakci na vstup vojsk Varšavské smlouvy do Československa.

11. Jako jediný ze šéfredaktorů časopisů vydávaných Mladou frontou nebyl s normalizací odvolán a z této funkce se s největší pravděpodobností tedy přímo účastnil i výše uvedených porad.

12. Myšleno poslední v tomto prvním cyklu. V polovině následující dekády vzniklo několik dalších pokračování.

13. Příznačné je, že v pozdější beletrické verzi cyklu (Toman, 1988) již úvodní pasáž popisující přilet sovětských partyzánů, chybí.

světové války), *Přerušný souboj* (scénář Vlastislav Toman, kresba Milan Víšek, 1985), umístil přímo na území SSSR, když ho zasadil do časoprostoru bitvy o Stalingrad. Tam rozehraný souboj ostřelovačů pak však dochází své dohry v květnu 1945 na českém území, kde sovětsí vojáci převezmou operaci místních partyzánů¹⁴.

Hlavním materiálem, na něž se soustředí tento text však nejsou ty případy, kdy byly v komiksu (re)konstruovány přímo válečné události (činnost partyzánů, osvobození republiky), ačkoliv i ty nepochybně spoluvytvářely kolektivní paměť národa, z níž byly „záměrným tichem“ (zamlčováním) takto vytlačovány vzpomínky nezapadající do komunistickou stranou (skrže výše uvedené aparáty) mocensky prosazovaného obrazu válečných událostí (tedy jiný než komunistický odboj, např. katolický, jiná podpora domácího odboje než sovětská, např. britská)¹⁵ a naopak posilovány vzpomínky (obrazy, re-prezentace) „správné“ (domácí komunistický odboj koordinovaný sovětskými výsadbáři, Sovětský svaz jako výhradní osvoboditel československé republiky od nacistické okupace).

Jako zajímavější se v daném kontextu jeví ty případy, kdy je v komiksu tematizováno samo vzpomínání, sama paměť aktérů válečných událostí. Setkávání s pamětníky válečných událostí (samozřejmě výhradně těch z odboje komunistického) bylo za normalizace pravidelnou součástí školních i mimoškolních aktivit tehdejších dětí a dospívajících. Stejně jako byla ve školách organizována institucionalizovaná inscenovaná setkání s válečnými odbojáři, byly i pionýrské oddíly úkolovány (často speciálními akcemi – viz níže) k tomu, aby hledaly místní pamětníky, vyslechly a zaznamenávaly jejich příběhy.

Tato praxe se pak odráží i v seriálech, které se – na rozdíl od výše uvedených příkladů – primárně válečnou problematikou nezabývají, totiž do soudobé současnosti zasazených příběžích fikčních mládežnických ko-

14. Kteréžto zjištění jeden z nacistických okupantů hájících pozice komentuje slovy: „To nám scházelo, sakra. Proto teď líp střílejí...“.

15. Výjimku z čistě prosovětského způsobu prezentování hrdinů druhé světové války nacházíme až na konci normalizace v seriálu *Operace Jericho* (scénář Václav Šorel, kresba František Kobík, 1988), který zpracovává příběh kombinující akci francouzského odboje se zapojením 311. československé bombardovací perutě RAF.

lektivů v populárních tzv. klubáckých komiksech, tedy komiksových seriálech námětově zaměřených na prezentaci příhod mládežnických (dominantně chlapeckých) mikrokolektivů (klubů, oddílových družin), tedy (sub)žánru, který byl od 40. let významnou složkou českých mládeži určených časopisů.

Tato žánrová tradice se odvíjí od seriálu *Rychlé šípy* scenáristy Jaroslava Foglara a výtvarníka Jana Fischera, který začal vycházet na konci roku 1938. V roce 1941 bylo nacisty zastaveno vydávání domovského časopisu *Mladý hlasatel* a tím i seriálu samého, ten byl poté po válce, v roce 1946, obnoven (v časopise *Junák*, odkud přešel do týdeníku *Vpřed*), aby byl tentokráte komunisty v roce 1948 opět ukončen, což se po dalším obnovení na konci 60. let opakovalo za normalizace v roce 1971. Seriál se i přes absence dané opakovanými zákazy (částečně možná i díky nim) těšil značné popularitě a jím ustavený žánrový model se ukázal jako velmi produktivní, a proto byl v nových společenských poměrech opakovaně replikován a substituován (srov. Foret, 2012).

Ve Foglarově konceptu šlo především o autonomní mikrokolektiv vyvázaný z masových mládežnických organizací¹⁶, úspěšný žánrový typ byl však v časopisech vydávaných za normalizace centralizovaným Socialistickým svazem mládeže (resp. nejsilnější Pionýrskou organizací) úspěšně replikován a prezentované mikrokolektivy buď od počátku byly koncipovány jako řádná součást pionýrského oddílu, dospělým řízeného celku mládežnické organizace, a nebo se jí za normalizace dodatečně staly (jako např. *Strážci* – viz dále).

Centralizované mládežnické organizace byly mimo jiné také jedním z prostředků, skrze něž mohl komunistický režim reprodukovat a upevňovat jím konstruovanou verzi minulosti a preferovaného výkladu historických událostí. Což se samozřejmě odráželo nejen v samotné činnosti (provozovaných aktivitách) těchto organizací, ale i v obsahu pro ně produkováných periodik – a tedy i jejich komiksového obsahu; nejučinněji pak v jejich kombinaci.

16. Jakkoliv Foglar sám, coby aktivní skautský vedoucí a po jistý čas i hlavní redaktor časopisu *Junák*, žánrový model aplikoval i na příhody junácké *Medvědí družiny* (1945–1946), ovšem jen velmi krátce.

Do klubáckých seriálů tak byly mezi každodenní příběhy hrdinů, odpovídajících žánrovým standardům (rámcově zavedených výše zmíněným pro žánr zakladatelským seriálem *Rychlé šípy*), zapojovány vzpomínkové segmenty, v nichž se hrdinové setkají s pamětníkem, který vzpomíná na válečné události. Během období normalizace tak (především hned v první polovině 70. let, ale ještě před polovinou let 80.) v komiksových materiálech zařazovaných do mládežnických periodik lze nalézt hned několik příkladů této strategie.

Takto se například v seriálu *Tajemství staré cihelny* (scénář Jiří Stegbauer, kresba Miloš Novák, 1974), prezentovaném jako vytvořeném „na motivy skutečné události“, patřičně normalizačně ošátkovaný¹⁷ pionýrský oddíl Strážci odkazu (sic!) vydává za hajným Zdráhalem, který jim „poví něco o bojích strany před válkou a o své spolupráci s partyzány“. V hajného vyprávění je velitelem partyzánů „samozřejmě“ Rus (Andrjuša), konstruovanost vzpomínky je však bezděčně (nejspíše omylem kreslíře) signalizována výtvarným ztvárněním hajného, který má i v prezentovaných vzpomínkách soudobou vizáž, tedy vypadá stejně jako po třiceti letech od vzpomínaných událostí, když o nich pionýrům vypráví [obr. 1]¹⁸.

Návštěva hajného je přitom prezentována jako příležitostí získat pro oddíl „karafiáty do soutěže P-25“, což byla dobová akce nazvaná oficiálně „Pionýrské putování – K budování a obraně socialistické vlasti vždy připraven“ a vyhlášená k 25. výročí jednotné Pionýrské organizace (1949)¹⁹, pod

17. Rudé pionýrské šátky coby na první pohled viditelný vnější atribut člena Pionýrské organizace se za normalizace začaly na krčích postav v klubáckých komiksech objevovat s výraznou intenzitou (či „samozřejmostí“), a to i u těch hrdinů, u nichž byla před rokem 1970 příslušnost k jednotné PO spíše předpokládaná, ale nebyla nijak prezentována (srov. proměnu mezi etapami seriálu *Strážci* z let 1967–70 a následně let 1972–73, resp. následující *Kronika Strážců* z let 1981–84)

18. Pětice dětských hrdinů se poté na základě jeho vyprávění vydává pátrat po ukrytém nacistickém pokladu, který však již hledají a s jejich pomocí i najdou specialisté policejních složek.

19. S heslem „Poznejme svůj rodný kraj, svou vlast, přispějme svou prací k jejich bohatství a kráse, podejme důkaz jak jsme připraveni budovat a bránit socialistickou společnost.“ byla výzva k zapojení do soutěže vyhlášena na tradičním setkání nejlepších pionýrů v Hradci nad Moravicí (Pionýr č. 11/1972–73, s. 4). Zmíněné „karafiáty“ byly nálepky se symbolem květiny, které oddíly za úspěšně splněné úkoly získávaly.

jejímž vedením soutěžili nejen fiktivní hrdinové, ale především v rámci své (povinné) oddílové činnosti sami čtenáři časopisu *Pionýr*, který komiksový příběh otiskl. Jedním z úkolů, které měli mladí pionýři plnit, bylo právě zpovídání pamětníků.²⁰ Do akce se dle oficiálních informací²¹ zapojilo více než 40 000 pionýrských oddílů v celé republice.²²

V dalším klukovském dobrodružství, *Rytíři sopky* (scénář M. Procházka, kresba Miloš Novák, 1973), se dvojice chlapců při průzkumu kráteru místní dávné sopky setkává s bývalým partyzánem, který se na tomto místě za války skrýval se svou skupinou²³ – i v tomto případě je to Rus, jménem Vasil, stejně jako další členové jeho skupiny, který pro chlapce vzpomíná na to, jak prováděli sabotáže na pro nacisty klíčových zařízeních [obr. 2]. I tito dětští hrdinové se svým způsobem stávají „strážci odkazu“, když se rozhodnou nejen zpracovat vzpomínku partyzána Vasila v rámci zmíněné

20. Srov. „Dvacet devět let po skončení druhé světové války jdou chlapci a dívky po stopách minulých časů, kdy byli jejich rodiče ještě mladí. Starší občané, kronikáři, prostě – pamětníci, jsou-li dobrými vypravěči, dokáží doslova vykreslit před očima kraj i dobu, v níž žili.“ (*Pionýr* č. 9/1973–74, s. 2)

21. Viz „rozhovor se soudruhem Zdeňkem Cecavou, vedoucím ústředí Pionýrské organizace SSM“ (ibidem).

22. Krom zpovídání pamětníků akce zahrnovala vycházky na historická místa, po zajímavostech okolí, nových stavbách i továrnách, různé besedy, hry a soutěže. Součástí akce byl i speciální program během památných dnů – Dne mladého obránce vlasti (společně s příslušníky ozbrojených složek), Dne přátelství (se sovětskými pionýry a členy Svazu československo-sovětského přátelství), Dne Lidových milicí apod. I tyto akce byly tedy podřízeny stranickému aparátu a pomáhaly vytvářet nejen představu o fungování soudobé společnosti, ale i o její minulosti, tedy vlastně její paměť. Vedle partyzánů, členů komunistického odboje byly častými aktéry besed s mladými pionýry např. členové Lidových milicí, které byly označovány jako „ozbrojená pěst dělnické třídy“ – jednalo se o dělnické bojové jednotky, o jejichž vzniku rozhodl Ústřední výbor Komunistické strany Československa dne 21. února 1948 při přípravě komunistického převratu v Československu. Vznik a existence Lidových milicí nebyly nikdy upraveny žádným zákonem, jednotky podléhaly přímo vedení KSČ, jejich vrchním velitelem byl generální tajemník strany. Je zřejmé, že výklad minulosti – konstrukce paměti na ni – ze strany aktivních milicionářů, „s nimiž se již mnozí chlapci a děvčata spřátelili v májových průvodech“ (*Pionýr* č. 6/1973–74, s. 7), konvenoval té oficiálně budované vládnoucí Komunistickou stranou.

23. Vrátil se, aby našel na sklonku války zakopaný dopis, „který by mohl ublížit“ (nepravdivě obviňoval jednoho z domácích partyzánů ze zrady).

soutěže P–25, ale i navrhnout převzetí jména partyzánského skupiny pro svůj oddíl, v rámci kterého poté prožívají na stránkách navazujícího komiksu další dobrodružství.

Podobný pamětnický segment je vložen i do dvojdílného seriálu *Klíč k majáku – Tajemství majáku* (scénář Svatopluk Hrnčíř, kresba Jozef Schek, 1974–1975). Dědeček jedné z hrdinek v něm vzpomíná na události z konce období nacistické okupace a dětem se podaří identifikovat „neznámého bojovníka“ z místní pamětní desky, který zahynul při zneškodnění německého děla – jako Rusa, jménem Vadim Klimenko [obr. 3]. V celku seriálu obsahujícího i fantastické prvky, představuje epizoda s odbojem jen desetinu jeho rozsahu, je však zařazena na konec příběhu coby vyvrcholení pátrání po tajemství „majáku“ (ve skutečnosti vodárenské věži), a lze ji tak vnímat jako jistou scénářistickou úlitbu požadovanému či „uvědomělou rehabilitaci“ v předchozích epizodách prezentovaných žánrových dobrodružství.

Hned dva pamětnické segmenty jsou zařazeny do po tři roky každý týden vycházejícího seriálu *Třináctka ze Staré čtvrti* (scénář Pavel Toufar, kresba Jiří Petráček, 1981–1984) z první poloviny 80. let. Nejprve se řadou epizod prvního ročníku na pozadí běžných událostí (oslava prvního máje, sběr surovin) line pátrání po osudech Ludvíka Třísky, za války nuceně nasazeného v německé továrně, které však v seriálu nemá zakončení, Třináctka kolem něj spíše jen opakovaně krouží a připomíná si ho nad četbou jeho deníku; jeho součástí je jak drobná vzpomínka strýce jednoho z hrdinů, tak i pamětníka Ferdinanda Hlavsy. Naproti tomu příběh Miloše Maláta, vyprávějící o tom, jak v dětství s kamarádem pomohli neznámému muži pronásledovanému gestapem, je ve dvou pokračováních (v č. 37 a 38/1983–84) odvyprávěn celý a jeho umístění do historie (vzhledem k prezentu vyprávění Třináctky) je signalizováno i formálně: „černobílou“ realizací [obr. 4]. V tomto případě se však jedná o poměrně „intimní“ příběh, bez velkých heroických činů a bez účasti sovětských partyzánů, která – zdá se – již v 80. letech nebyla povinná.

Druhý z příběhů byl podobně jako výše uvedené seriály přímo napojený na další akci, určenou pro činnost oddílů – Mezinárodní mládež-

nickou štafetu Paměť²⁴ – a byl označený i jejím logem umístěným pod danými epizodami. Jedním z úkolů, které měli pionýři v rámci soutěže plnit (vedle účasti na oslavách památných dnů, výpravách po trasách mapující boje proti fašismu apod.²⁵), bylo „Vyhledávání dokumentů, psaných vzpomínek apod. o národně osvobozené boji a osvobození naší vlasti Sovětskou armádou v místě působiště vašeho kolektivu.“ (Sedmička pionýrů, č. 29/1983–84, s. 6).

I když příběh z cyklu o Třináctce ukazuje, že v 80. letech bylo zadání (spjaté s výročím) možno naplnit i bez zapojení heroizace sovětských partyzánů²⁶, přesto i s ní někteří scenáristé nadále pracovali. Ve čtyři roky otiskovaném klubáckém seriálu *Kronika Strážců* (scénář Vlastislav Toman, kresba František Kobík, 1980–1984) titulní pionýrská družina Strážců „spolu s ostatními družinami oddílu Plamen táboří u myslíkovského rybníka“, kde krom budovatelského úsilí „přivádějí k táboráku bývalého partyzána Kloce na besedu“. Ten v úplně poslední epizodě seriálu (z č. 24/1983–84) vzpomíná na činnost své odbojové skupiny a na to, že ačkoliv byli připravení na větší akce, „dostali příkaz očekávat výsadek smíšené partyzánské skupiny“. Velení se ujal Rus, kapitán Vasil Nikolajevič Gorin, který odbojové úsilí dovedl do vítězného konce. I zde je vzpomínka pamětníka stylově odlišena méně barevnou (byť ne pouze

24. Tato akce, plným označením „mezinárodní soutěžní štafeta vlasteneckých a internacionálních činů Paměť“, byla spojená s 35. výročí založením PO (1949–1984), ale podle doprovodných textů v časopise byla „vyhlášena na počest 40. výročí vítězství nad fašismem i v dalších socialistických zemích“ a součástí její československé části byla i pionýrská celostátní hra pro pionýrský rok 1984/1985: „Paměť povede mládež k seznamování s revoluční historií i současností Československa, ve všech krajích se postupně uskuteční i festivaly vlasteneckých a internacionálních činů, které se stanou přehlídkou bohaté činnosti naší mládeže.“ (Sedmička pionýrů č. 29/1983–84, s. 6)

25. Srov. tezi Pierra Nory, který hovoří o „používání ané hodnotové perspektivě) uuna/ rekomsivní paměminulosti, používání politickém, používání turistickém“ (Nora, 2015: 71).

26. Příklad komiksového seriálu *Operace Jericho* z konce 80. let (viz výše) pak ukazuje, že i možnosti prezentování zahraničních událostí 2. světové války se ve druhé polovině 80. let poněkud rozvolnily a nebyly vázány striktně na zapojení Sovětského svazu. Obecně však stále platilo heslo „Se Sovětským svazem na věčné časy a nikdy jinak!“ (jak uvádí např. *Zápisník agitátora* 1985, který vydalo Oddělení propagandy a agitace ÚV KSČ v nakladatelství Svoboda v roce 1984), kde dalším z uvedených hesel bylo „Ať sílí a upevňuje se věčné přátelství a bratrská spolupráce ČSSR a SSSR!“.

černobílou) kresbou a navíc i zaoblenými rohy panelů. Vypravěč poté v textovém poli pod komiksem dodává, že „posezení s Františkem Klocem se stalo pro oddíl Plameny zajímavým zakončením letního tábora“ – pro čtenáře šlo však spíše o podivné zakončení celého seriálu [obr. 5].

Postava pamětníka se tedy v těchto komiksových příbězích stává v daném kontextu nejen mediujícím/zprostředkovávajícím (vzpomínajícím), ale i mediovaným/zprostředkovávaným, prezentovaným „ideologem“ či „propagandistou“ paměti, tj. na objednávku předkládá „ty správné“ interpretace válečných událostí.²⁷ Jejich zpracování formou příběhů v rámci oblíbeného žánru klubáckých komiksů, jakož i zakomponování do rozsáhlejších „dlouhodobých“ seriálů a v neposlední řadě i propojení s povinnými aktivitami čtenářů-reálných dětí v pionýrských oddílech, je tak zajímavou ukázkou toho, jakým způsobem komunistický režim prostřednictvím mediálních textů konstruoval u mladistvých čtenářů (mládeže) kolektivní paměť na 2. světovou válku.

Prameny

- Družina Čápů*, scénář Jiří Hromádka a Bohumil Kolář [uvedeni jako Nemo a Ouš], kresba Marko Čermák, *Skaut-Junák*, č. 12/1969–33/1970, 21×.
- Jeníkův deník*, scénář Oldřich Dudek, kresba Dušan Motyčka, *Vlasta*, č. 1–20/1975, 20×.
- Klíč k majáku – Tajemství majáku*, scénář Svatopluk Hrnčíř, kresba Jozef Schek, *Pionýr*, č. 1–7/1974–75, 7×, 21 s.
- Kronika Strážců*, scénář Vlastislav Toman, kresba František Kobík, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, č. 1/1980–81 až 24/1983–84, 72×.
- Operace Jericho*, scénář Václav Šorel, kresba František Kobík, *ABC Zimní speciál* 88.
- Přerušený souboj*, scénář Vlastislav Toman, kresba Milan Víšek, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, č. 16–24, 1985, 9×.
- Rytíři sopky*, scénář M. Procházka, kresba Miloš Novák, *Svobodné slovo*, 6. 10.–1. 12. 1973, 9×, 9 s.
- Tajemství staré cihelny*, scénář Jiří Stegbauer, kresba Miloš Novák, *Pionýr*, č. 7–10/1973–74, 4×, 8 s.

27. Možná bychom mohli říct, v pojmech studií paměti, že v rámci kulturního textu tu postava prezentující/inscenující svou (fikční) komunikativní paměť pomáhá konstruovat kulturní paměť society (čtenářů), která je tímto aktem udržována, resp. rekonstruována v daném aktuálním referenčním rámci (ve vztahu k jím dané hodnotové perspektivě) a pro něj se stává závaznou. (srov. Assmann, 2015)

- Tichý střelec*, scénář Vlastislav Toman, kresba Miloš Novák, *ABC mladých techniků a přírodovědců*, 14×.
- Trináctka ze staré čtvrti*, scénář Pavel Toufar, kresba Jiří Petráček Sedmička pionýrů, č. 1/1981–82 až 52/1983–84, 156×.
- Toman, Vlastislav, *Příběhy psané střelným prachem*, Plzeň: Západočeské nakladatelství, 1988.

Literatura

- Assmann, Jan 2015: „Kolektivní paměť a kulturní identita“, in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl. Praha: Akropolis, s. 50–61.
- Assmannová, Aleida 2013: „Paměť jako ars a vis“, *Česká literatura – časopis pro literární vědu*, Roč. 61, č. 1, s. 56–61.
- Bednařík, Petr, Jan Jiráček & Barbara Köpplová 2011: *Dějiny českých médií. Od počátku do současnosti*, Praha: Grada.
- Erllová, Astrid 2015: „Literárněvědné koncepty paměti“, in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl. Praha: Akropolis, s. 190–206.
- Foret, Martin 2012: „Young Gentlemen’s Clubs“, in *Signals from the Unknown. Czech comics 1922–2012*, eds. Pavel Kořínek & Tomáš Prokúpek, Řevnice: Arbor Vitae, s. 98–127.
- Foret, Martin 2016: „Políčka konfliktní a válečná. Reflexe války a konfliktu v českém komiksu“, in *Paměť válek a konfliktů*, eds. Alexander Kratochvíl, Jiří Soukup & kol., Praha: ÚČL AV ČR a Akropolis (v tisku).
- Končelík, Jakub, Pavel Večeřa & Petr Orság 2010: *Dějiny českých médií 20. století*, Praha: Portál.
- Lachmannová, Renate 2002: *Memoria fantastika*, Preložil Tomáš Glanc, Praha: Hermann & Synové.
- Nora, Pierre 2015: „Světový nástup paměti“, in *Paměť a trauma pohledem humanitních věd. Komentovaná antologie teoretických textů*, ed. Alexander Kratochvíl, Praha: Akropolis, s. 62–72.
- Prokúpek, Tomáš, Pavel Kořínek, Martin Foret & Michal Jareš 2014: *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha: Akropolis.
- Rohlíková, Slavěna 1992: „Stát, strana a masmédia“, in *Manipulátoři*, Praha: Karolinum, s. 52–86.
- Yatesová, Frances 2015: *Umění paměti*, Praha: Malvern.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 1. *Tajemství staré cihelny.*

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 2. Rytíři sopky.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 3. Klíč k majáku – Tajemství majáku.

TŘINÁCTKA ZE STARÉ ČTVRTI

Kluci ze Třináctky se rozhodli, že se zúčastní mezinárodní mládežnické stáfty Paměť a Jirka Pelc s Petrem Jarešem se na radu Jirkova otce vypravili za Milošem Malatem, který jim mohl vyprávět o boji chlapců ze Staré čtvrti proti německým okupantům...



Obr. 4. Třináctka ze Staré čtvrti.

Co patří do historie? Transformace populárních *Obrázků z českých dějin*

PAVEL KOŘÍNEK

Anotace:

Didaktické *Obrázky z českých dějin a pověstí*, otiskované původně v 70. letech časopisecky v *Mateřídoušce* a později vydávané i knižně, provázely komplikované publikační peripetie: po prvních dvou letech došlo u cyklu k výrazným, podle pamětníků zvenčí vyžadovaným změnám. Proměnilo se vizuální pojetí a transformoval se i způsob traktování „národních dějin“ a jejich milníků i protagonistů. Další úpravy pak přišly na řadu při přípravě knižního vydání (prvně 1980). Ani jím ale změny nekončily: zejména zásahy do kompozice následovaly i ve vydáních po roce 1989. Sledování transformací komiksových „Obrázků“ umožňuje zkoumat, jak bylo promyšleno a vybíráno, co a jakým způsobem má být připomenuto. Co patří do paměti, co patří do historie.

klíčová slova

komiks, komentovaný seriál, didaktické pásmo, reprezentace dějin, ediční historie

Komiksové a komentované seriály tematizující „velkou“ světovou či národní, ale třeba i „malou“ lokální historii mohou představovat jistě vedlejší, přesto však mnohdy velmi přínosný pramen pro uvažování o dobové podmíněnosti, implicitní ovlivněnosti i explicitní konstruovanosti prezentovaného historického výkladu. Tato krátká studie se zaměří na vlivný a pro jednu generaci historiků (ale samozřejmě i ne-historiků, o dějiny se jen laicky zajímajících čtenářů) takřka kultovní seriál, pro který se zavedl společný název *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Rozsáhlý cyklus psaný Zdeňkem Adlou, Jiřím Černým a Pavlem Zátkou¹ a kreslený Jiřím Kalouskem vycházel v sedmdesátých a osmdesátých letech v časopise *Mateřídouška*, určeném dětem mladšího školního věku.

1. Pavel Zátka nebyl přítom u seriálu jako autor až do roku 1989 uváděn, na jeho podíl skrytě upozorňoval jen pseudonymní scenárista Pavel Černý, pod kteroužto značkou se podle vzpomínek druhého z dále uvedených skrývali společně Pavel Zátka a Jiří Černý (srov. Prokúpek, Kořínek, Foret, Jareš, 2014: 628).

Český komiks se ve 20. století historickým tématům nijak zvláště nevyhýbal, před rokem 1970 však v komiksových obrazech převažovaly především méně rozsáhlé, povětšinou jednorázové didaktické exkurzy, popřípadě konkrétní historická epocha sehrávala jen roli působivého pozadí pro jinak ordinární dobrodružné příběhy. Jedinou výraznější výjimkou z pravidla byl snad parakomiksový cyklus *Film minulosti*, vycházející v poválečném *Vpředu*, v něm ovšem obraz pouze ilustroval textový výklad, výsledné práce tak spíše než ke komiksu odkazovaly k tradici didaktických tabulí.² V normalizačním období, s tím, jak se seriálový komiks v omezené míře stal standardní součástí dětských a mládežnických periodik, komiksových „obrazů historie“ přibývalo, v naprosté většině případů zde však historické události, dějinné osobnosti a další realie poskytovaly toliko neokoukané, svůdné a působivé, dramatickým zápletkám otevřené náměty: takto byly pojednány např. seriály *Tvrz* či *Příběhy psané střelným prachem* ze čtrnáctideníku *ABC*. Dílčí ideologicky konformní vyobrazení nedávné historie (20. století) se čas od času promítlo i v seriálech jinožánrových (erbovně například v tzv. „klubáckých“ seriálech, např. ve *Strážcích*),³ souvislejší pokusy o odvyprávění národních dějin (či jejich zlomových momentů) byly ale nadále spíše nepřítomny.

Mateřídouškou otiskované *Obrázky* proto mezi všemi dobovými seriály ční jako nejvíce ambiciózní pokus o „odvyprávění“ velkých národních dějin obrázkovým seriálem. Dlouholetý časopisecký cyklus svou formou a ostatně přímo i názvem odkazoval k mnohaleté tradici ilustrovaných popularizačních „obrázků z dějin“, započaté – jak ve své studii *Obrázky z dějin: k intermedialitě kulturní paměti* přesvědčivě dokladuje Kamil Činát (2013) – nejpozději v druhé polovině 19. století. Obrázkový seriál *Adly, Černého, Zátky a Kalouska* je pro Činátla ústrojným příkladem ožívání paměti, rozrušování monументu historie. Toto rozrušování je podle něj umožněno karikaturním stylem kresby, který umenšuje historickou referenci:

2. Obdobné „obrazové školy“ se příležitostně objevovaly i v dalších periodikách, pro jejich minimální sekvenčnost je ale jejich komiksová klasifikace minimálně sporná.

3. K tomuto tématu srov. studii Martina Foreta v tomto svazku. Přímo k seriálu *Strážci* srov. Činát 2008.

Původní kánon ilustrací je zde překvapivě věrně reprodukován, nechybí snaha o persvazivní tlak v intencích oficiálního velkého vyprávění o národních dějinách, přesto nelze tuto knihu zjednodušit na pokus o oživení velkých dějin v duchu „normalizační“ ideologie národa. Konzistence výtvarného stylu, která u Alše evokuje českost a realismus, vzbuzuje u kresby Jiřího Kalouska nové konsekvence, které podtrhuje i zvolený žánr komiksu. Dějiny již nejsou jen vážné, ale mají i svou hravou tvář (zejména v linii komiksových bublin). Humorně laděný styl kresby tolik nezdůrazňuje přímou referenci k historické realitě, ale obrací pozornost čtenáře k specifickým kvalitám komplexního světa komiksu, který je možné číst jako svého druhu autorský mýtus. Ačkoliv je zde velký příběh národních dějin v komplexnosti všech klíčových výjevů věrně reprodukován, nespouští se nutně odpovídající čtení, která by nás začleňovala do národního společenství a orientovala naši pozornost k zápasům, které formují naši každodennost (střetávání Čechů s Němci, třídní boj). Příčinu můžeme hledat v intramedialní rétorice komiksu jako média vzpomínání, která brání reprodukci tradičních interpretačních schémat, staré ilustrace staví do nové perspektivy a odlišně je kontextualizuje (ironická distance, hravost, reflexe aktu čtení a procesu mediace) a otevírá prostor novým interpretacím. Monument se třísťí a v novém kontextu znovu vstupuje do prostoru živého vzpomínání. (Činátl, 2013: 49)

Činátl se zde dotýká velkého tématu, totiž úvah o tom, nakolik je komiks jako takový se svou umělostí a vždy přímo na očích přiznanou konstruovaností (minimálně tedy fragmentarizovaností) vhodný pro „neproblematické“ dějinné vyprávění, nakolik ambici reprezentativně odvykládat konvenční „obraz dějin“ (popřípadě ideologicky konformní zacílení) nepodrývá samotná komiksová forma: příkladem, který by těmto úvahám mohl nabídnout zajímavou případovou realizaci, by mohl být například Saudkův *Major Zeman*. Početná produkce z posledních let, vážící se namnoze k populárním „velkým výročím“ a doufající v jimi podnícenou poptávku, nicméně svědčí o tom, že komiksoví tvůrci jako takoví žádnou inherentní problematičnost takového přehledově-didaktického přístupu nepocítují.

Činátl v citované přehledové studii pracoval s knižním celkem *Obrázků z českých dějin a pověstí* tak, jak byl publikován v roce 1980 nakladatelstvím dětské knihy Albatros – v logice jeho výkladu je ostatně takový přístup pochopitelný a bezproblémově přijatelný. Pohlédneme-li však na seriál blíže, zaměříme-li se i na jeho první časopisecký otisk a následné proměny a transformace, sledujeme-li takřkajíc ediční historii cyklu, otevřou se před

námi souvislosti, které mohou naše čtení „funkcí a figur didakticky-zábavného komiksového seriálu“ dále prohloubit a zpřesnit.

Seriál, pojmenovaný zprvu *Obrazová kronika z českých dějin*, začal v *Mateřídoušce* vycházet v září roku 1970. V každém čísle dvěma stránkami dotovaný obrázkový seriál byl sestavován do pravidelných panelových řádků (čtyři řádky na stranu, obvykle po dvou panelech, celkově cca 16 panelů na epizodu), přičemž každému panelovému řádku byl přičiněn přípis prózou. Čas od času se v seriálu vyskytla i nějaká ta komiksová bublina, zpravidla přinášející vtíp či nějaké odlehčení výkladu, jako například když Golemovo řádění v Praze glosuje našťvaný přihlížející slovy „Chuligáne hliněnej“. Většina výkladu samotného byla ale směřována do prozaických přípisků: kód obrazový (lehce ironizující) a kód textový (konvenčně didakticky historický) tak zůstávaly relativně výrazně odděleny, zároveň ale v této paralelní realizaci vznikl prostor pro konfliktní čtení obého: v komunikaci, ne vždy zcela předvídatelně prvoplánové, mezi obrazem a textem vznikalo aktualizací tření. Zde se namnoze rodilo ono Činátlem konstatované „nespouštění tradičního čtení“.

U čtenářů sklízel seriál úspěch, minimálně částečné zděšení však zavládlo v odborné veřejnosti pedagogické, kterážto podobné traktování domácích dějin (odlehčené jak Kalouskovou kresbou, tak i příležitostnými vtípkami v textovém i obrazovém plánu – Budec je takto např. označena za „kouzelnickou školu“), jen obtížně přijímala. Dohady o tom, že podoba seriálu byla pravděpodobně předmětem diskusí a minimálně zčásti vně autorského týmu realizovaného rozhodování, podporuje již změna, kterou seriál prošel po dvou letech svého vycházení. Od září 1972 začal vycházet v pozmeněné, „umírněné“ podobě pod novým názvem *Obrázky z českých dějin* [obr. 1]. Historický výklad v podstatě bezešvě navázal tam, kde předchozí série skončila, proměnila se ale poměrně výrazně podoba seriálu. Ubylo drobných vtípků, především se ale modifikovala celková stylizace, která zásadně ubrala na karikaturnosti: k závažnému obsahu, jímž národní dějiny byly, taková stylizace zřejmě patřit neměla. Místo toho se seriál přiblížil pojetí pohádkovému, včetně jeho tradičních propriet, a zesílení idyličnosti a lidovosti.

Také tato série vydržela na stránkách časopisu po dva ročníky, posledních několik epizod z jara 1974 tematicky sledovalo osudy „velkých Če-

chů“ dlouhého 19. století a závěrečná epizoda ročníku v tempu poněkud hektickém vyvrcholila vznikem Československé republiky – na celou první světovou válku si přitom tvůrci vystačili s pouhou trojicí panelů.

Ledacos z oné proměny v roce 1972 může osvětlit text Františka Holešovského, dobového vlivného teoretika a kritika dětské ilustrace, z jeho knihy *Ilustrace pro děti. Tradice, vztahy, objevy* z roku 1977:

Diskutovaným problémem, jež vnesla Mateřídouška nově do úvah o ilustraci, je Kalouskova koncepce původně Adlova seriálu z českých dějin. Vztah k dějinám vlastního národa a k jejich postavám je založen na úctě a obdivu, v uměleckém vyjádření historického námětu hledáme postižení kategorie vznešena a takových estetických kvalit, které mají prohlubovat a zintenzivňovat základní pocit a postoj národní hrdosti. [...] Ale co počít s prostým výtvarným seriálem, o němž se předpokládá, že v rámci tradiční konvence zobrazí důstojně námět tak hodný úcty a obdivu, a zatím místo toho vyjde groteskně pojatý humor? Ani tři Krokovy dcery nesvedou Jiřího Kalouska do libosadu poezie, dívčí válka pro něj neznamena romantismus poutavého nebezpečí. Na všechna dílčí témata odpovídá podobným výrazem tváří a vousatých bojovníků, jako by to byly loutky nového typu. Seriál začínal jako experiment a chtěl dokázat, že ani tak utkvělé stereotypy, jako jsou ty, které se týkají historického námětu a jemu odpovídajícího tvořivého principu, nemusejí bezpodmínečně platit. Dojem, jako by groteska neskýtala místo pro emoce spojované odjakživa se vztahem k dějinám národa, nemusí být správný. Uplatňují a projevují se v ní tím důrazněji drobné faktory navozující lásku a okouzlení a přes ně vztah úcty k sugestivní vznešenosti námětu. Ani Kalouskův svérázný projev není tak úzký, aby nedovolil rozlišení mezi typy (Vlastislav a Čestmír) a ilustrátor nachází jiné postupy a území, na nichž může redukovat, nebo dokonce nahradit okamžiky krajního expresivního vybočení smírnějším, poetizujícím pohledem. Jsou to například krajina, práce, časové anachronismy, prvek zvířat a jiné. Dnešní výraz seriálu – po proměnách, jimiž prošel – dokazuje, že Kalouskův projev je práv i takovýmto námětům. (Holešovský, 1977: 110–111)

Seriál je zde poměřován schopností zobrazit námět hodný úcty a údivu, grotesknost dle vyjádření nestačí. Holešovský sice předmětný cyklus spíše obhajuje, přesto z jeho slov jasně vysvítá, čím a proč byl pro část odborné společnosti problematický. Změny, jimiž prošel, byly pravděpodobně (tvrdí tak ostatně dle osobních vzpomínek i scenárista Jiří Černý) vynuceny shora.

Adlou, Černým a Kalouskem vymyšlený formát „didaktického komentovaného seriálu“ se ve své zkrocené podobě v *Mateřídoušce* usadil

nastálo a v dále prakticky nepozměňované podobě v ní takto koncipované seriály vycházely ještě v devadesátých letech – paradoxně tedy i v době, kdy jedna z pravděpodobných původních motivací jeho vzniku (tj. obrana před omezenou stránkovou dotací komiksu) již pozbyla relevance. Pro náš výklad je teď důležité především to, že tvůrci *Obrázků* vytvářeli po celá sedmdesátá a osmdesátá léta příbuzné cykly: *Obrázky z dějin českých objevů a vynálezů* (1974–1976), *Z českých pověstí* (1976–1977), *Obrázkové pověsti z hradů a zámků* (1978–1979) a *Obrázky z dějin velkých světových objevů* (1982–1985). Seriál se umravnil, dějiny pokračovaly.

Když se na konci sedmdesátých let konečně rozhodlo o souborném vydání seriálu, vyvstalo téma nezdárné *Kroniky* nanovo. Pro knižní publikaci, jež doputovala na knihkupecké pulty v roce 1980 s nákladem 30 000 výtisků, byly proto příběhy překresleny tak, aby lépe odpovídaly pozdějšímu „vyjednanému“ tvaru, ba dokonce tento posouvaly ještě více směrem k „přijatelnému“, vtípkujícímu, ale pořád serióznímu obrazu dějin. Položili si vedle sebe dvě verze např. v Holešovského citaci zmiňované epizody o Krovových dcerách [obr. 2], vyjeví se charakter proměn zcela jasně: zde je zjevná třeba ona tendence zvyšující se pohádkovosti, idyličnosti.

Kromě této formu-nivelizující operace (která ostatně nebyla ve své době nijak neobvyklá, obdobně byly pro knižní vydání o pár let později překresleny např. i humoristické miniatury o psíku *Barbánkovi* z pera Jiřího Havla a ve výtvarném podání Věry Faltové) je ale knižní vydání pro naše přemítání o tom „co patří do komiksové historie“ zajímavé ještě minimálně z jednoho dalšího důvodu, totiž pro svoje pojednání kompoziční.

Jak už bylo řečeno, seriály *Obrázková kronika* a *Obrázky z českých dějin* za své čtyři roky vydávání (48 dvoustránkových pokračování) obsáhly české dějiny od bájných počátků u Praotce Čecha až po založení Československa – v tomto výkladu si ale tvůrci nepočínali příliš lineárně: někdy neváhali věnovat třeba i celých šest epizod (tedy půl roku) líčení dramatické legendy, která účastí lva a draka slibovala náležité drama – pověst o Bruncvíkovi se tak roztáhla přes polovinu celého 28. ročníku. Autoři a redakce knižního svazku se ale neuchýlili k pouhému „shromáždění“ (resp. přepracování) existujících epizod, ale rozhodli se výslednou publikaci výrazně překomponovat: dobrodružstvím zavánějícím legendám už nemělo být věnováno prominentně místa (Bruncvík se tak mu-

sel spokojit se dvěma stranami, jako všichni ostatní), za to se ale tvůrci rozhodli dočinit drobné pasáže ilustrovanou prózou, uvozující některé dějinné milníky či překlenující vyskytující se časové skoky. Charakter těchto textů se přitom od pojetí seriálu jako takového lišil, humor z nich takřka zcela vymizel a zbyla pouze funkce shrnující a interpretačně kontextualizující (srov. obr. 3).

Asi významově nejvíce signifikantní změna proběhla v závěru knihy: pro knižní vydání nebyly totiž *Obrázky* zakončeny (z hlediska dějinného výkladu logicky se nabízejícím) založením Československé republiky (které se v původním seriálu stihlo v jediném panelu⁴), ale exponovanou pozici závěrečného příběhu nově zaujalo založení Československé sociálně demokratické strany (přičemž bez zajímavosti zde rozhodně není, že tato nebyla v obrázkovém zpracování uvedena svým názvem, označena byla pouze charakteristikou „první dělnická strana“). Zcela v duchu těch nejkonformněji pojímaných výkladů historie se tak úběžníkem národních dějin nestal vznik samostatného státního útvaru, ale aktivizace a organizace dělnictva, ježto podle závěrečného textu vedla k ustavení dělnictva coby politické síly, „jejímž úkolem je změnit svět“.

Motivace k takové kompoziční úpravě mohly být samozřejmě různé: bylo by více než nešťastné, kdyby výše uvedené bylo chápáno jako jakkoli hodnotící. Agendou analýzy zde rozhodně nemá, nesmí být kohokoli vinit či nařknout z propagandy či podlézavosti moci – s obdobnými kategoriemi je ostatně myslím v odborném diskursu lépe vůbec nepracovat. Z nejrůznějších drobnějších dokladů a vzpomínek je navíc více než zřejmé, že uvedené změny byly s největší pravděpodobností podstupovány jen s velkou neochotou, ve snaze provést povinnou úlitbu, aby vůbec dílo mohlo vyjít. Proběhnuvší změny nás ale přesto upozorňují na to, jak se při konstrukci vybíralo, jak se s komiksovým textem pracovalo a jaké změny seriál potkaly, když byl tento knižním vydáním sjednocen (do jednotné podoby) a kodifikován (do jednotného vyznění). A možná vypovídají i o odlišné míře paměťové závaznosti, připisované časopiseckému otisku a knižnímu zakonzervování.

4. Rozhodně se tedy nejednalo o stejný typ redukce jako například u výše zmiňované legendy o Bruncvíkovi.

Stejně jako předtím v platformě časopisecké, těšily se *Obrázky* i ve formě knižní neumdlévající přízni malého i většího čtenářstva. Úspěšný titul byl proto záhy reeditován: v roce 1982 bylo připraveno vydání druhé v nákladu 50 000 výtisků, o pět let později při vydání třetím bylo již vytištěno rovnou 100 000 dalších exemplářů. Na čtvrté vydání si pak kniha měla počkat ještě dalších devět let, do roku 1996. Celospolečenské a politické změny, které mezitím zemi potkaly, si ale – minimálně v očích redaktorů nového vydání – vyměnily určité změny. Čtvrté vydání tak vyšlo jako „upravené a rozšířené“, a ony provedené úpravy nabídnou přítomnému líčení ústrojně završení.

Nazývali se bratry a sestrami, byli si ve všem rovni a měli společný cíl. Husité ho nazývali královstvím božím na zemi a měli při tom na mysli svět, kde by nebyli jedni, kteří pracují a poslouchají, a druzí, kteří jim vládnou a z jejich práce žijí. Proto se husity stávali ti nechudší a nejméně svobodní z vesnic i měst. A jejich hněv se obracel nejvíce proti církvi, která byla nejvyšší a nejbohatší vrchností. Velká a nová myšlenka spravedlivého řádu mezi lidmi jim dodávala sílu. (*Obrázky z českých dějin a pověstí 1980: 77*).

Takto zněl textový prolog ke kapitolám o Husitech v prvním až třetím vydání. Pohlédneme-li na tutéž pasáž po přepracování, jistě nebude složité dohadovat se po motivacích provedených změn:

Nazývali se bratry a sestrami, byli si ve všem rovni, o všechno se spravedlivě dělili a měli společný cíl. Vytvořit lepší svět. Husité město nazývali královstvím božím na zemi a byli odhodláni dobývat toto království i silou zbraní. Jejich hněv se obracel nejvíce proti církvi, která byla nejvyšší a nejbohatší vrchností a která sama nejméně ctíla boží zákony. (*Obrázky z českých dějin a pověstí 1996: 81*).

Nová doba si žádala nové, podle představ redaktorů jistě „přesnější“ *Obrázky*. Po umravnění a sjednocení potkala seriál aktualizace. Proměnila se kompozice svazku, do knihy byly nově vřazeny některé epizody věnované českým vynálezčům („protože víme, že i tyto věci vás zajímají“), očekávatelně vypuštěny byly díly o zrodu sociální strany a sjezdu U Kaštanu. Rozhodování o tom, co má patřit do dějin, co má být vykládáno (a samozřejmě jak) pokračovalo. Úvodní noticka, jež je svazku předřazena a kterou podepisuje kolektivum „autoři“, to snad ani nemohla formulovat průzrač-

něji: „Na rozdíl od minulých vydání Obrázků jsme tentokrát vypustili ty části, které dnes již nejsou nutné ani důležité“ (Obrázky 1996: 1).⁵

Prameny

- Obrázková kronika českých dějin*, scénář Zdeněk Adla, kresba Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, č. 1/1970–71 až 12/1971–72, 24x.
- Obrázky z českých dějin*, scénář Pavel Černý [Jiří Černý – Pavel Zátka], kresba Jiří Kalousek, *Mateřídouška*, č. 1/1972–73 až 12/1973–74, 24x.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, scénář Jiří Černý, Zdeněk Adla, kresba Jiří Kalousek, Praha: Albatros, 1980.
- Obrázky z českých dějin a pověstí*, scénář Jiří Černý, Pavel Zátka, kresba Jiří Kalousek, Jakub Kalousek, Praha: Albatros, 1996.

Literatura

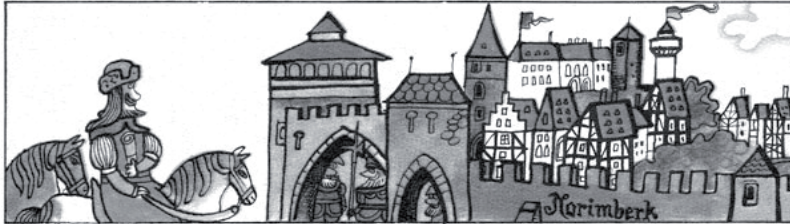
- Činátl, Kamil 2008: „Major Zeman a Strážci – komiks a ideologie“, *Host*. Roč. 24, č. 8 (příloha *Host do školy* č. 3), s. 3–7.
- Činátl, Kamil 2013: „Obrázky z dějin: k intermedialitě kulturní paměti“, *Slovo a smysl*, Roč. X, č. 20, s. 43–51.
- Fencel, Ivo 2007: „Obrázky z českých dějin a pověstí. Úpravy v knižních podobách I–III“, *Komiks.cz*. <<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1311>> Citováno 30.6.2016.
- Holešovský, František 1977: *Ilustrace pro děti. Tradice, vztahy, objevy*, Praha: Albatros.
- Prokůpek, Tomáš, Pavel Kořínek, Martin Foret & Michal Jareš, 2014: *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha: Akropolis.

5. Závěrem třeba dodat, že vydání z roku 1996 slouží od té doby jako podklad pro další reedice: vyšlo jich od té doby hned pět (v letech 2000, 2003, 2007, 2011 a 2014). V roce 1998 poté vzniklo i elektronické vydání na CD-ROM, rovněž vycházející z „poslední scénaristické ruky“ roku 1996.

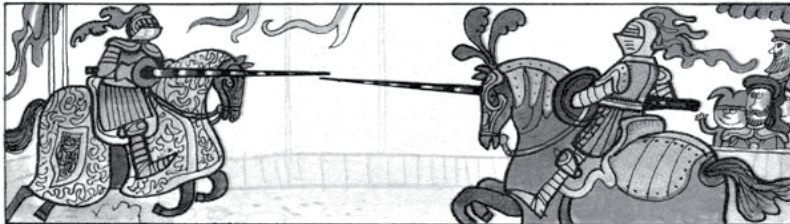
OBRÁZKY Z ČESKÝCH



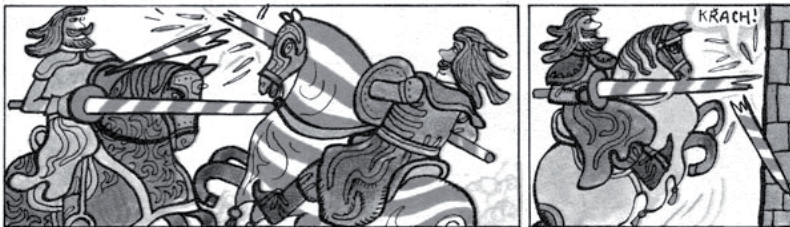
Jiřík z Poděbrad se v prvních letech své vlády rozhodl k neobvyklému činu. Vyslal poselstvo ke všem významným panovníkům. Chtěl v nich získat spojence pro svou myšlenku míru.



Poselstvo vedené panem Lvem z Rožmitálu zamířilo nejdřív do Německa. Když byl splněn královův úkol, vydalo se padesát Čechů do Belgie.



V Bruselu si Čechů velmi považovali. Na jejich počest uspořádal vévoda turnaj. Češi však mezi belgickými rytíři nenašli rovné soupeře. Rozhodli se tedy, že ukáží, jak se zápasí v Čechách.



Dva nejsilnější muži z poselstva svlékli brnění a jen v lehkém pancíři se rozjeli proti sobě. To bylo na Belgičany příliš. A když nejsilnější z Čechů se rozjel proti zdi, nadšení neznalo mezí.

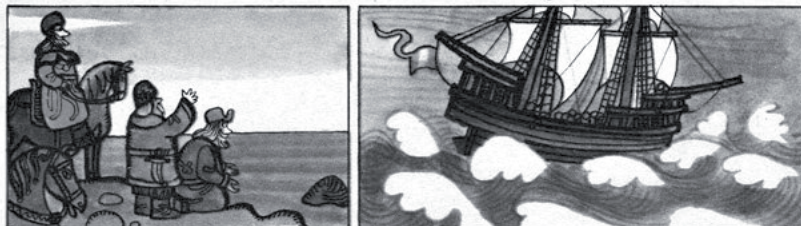
Obr. 1(a). *Obrázky z českých dějin* (1973).

DĚJIN

KRESLÍ JIŘÍ KALOUSEK
PÍŠE PAVEL ČERNÝ



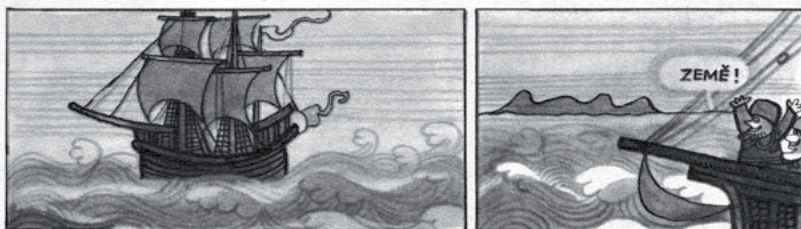
Na oplátku Belgičané připravili hostům nevšední podívanou. Poslové krále Jiříka byli prvními Čechy, kteří viděli na vlastní oči bruslaře. Není divu, že se s Belgií těžko loučili.



Další cesta Jiříkova poselstva vedla do Anglie. V cestě však stálo moře. Když poslové vypluli, strhla se hrozná bouře. Přesto však šťastně dosáhli anglických břehů.



Také v Anglii byli dobře přijati. Nadchl je starobylý Londýn i úspěšné jednání s králem.



Ani zpáteční cesta přes moře nebyla snadná. V mlze a vlnobití loď zbloudila. Když bylo nebezpečí největší, objevil se plavcům neznámý ostrov, kde se jim podařilo přistát.

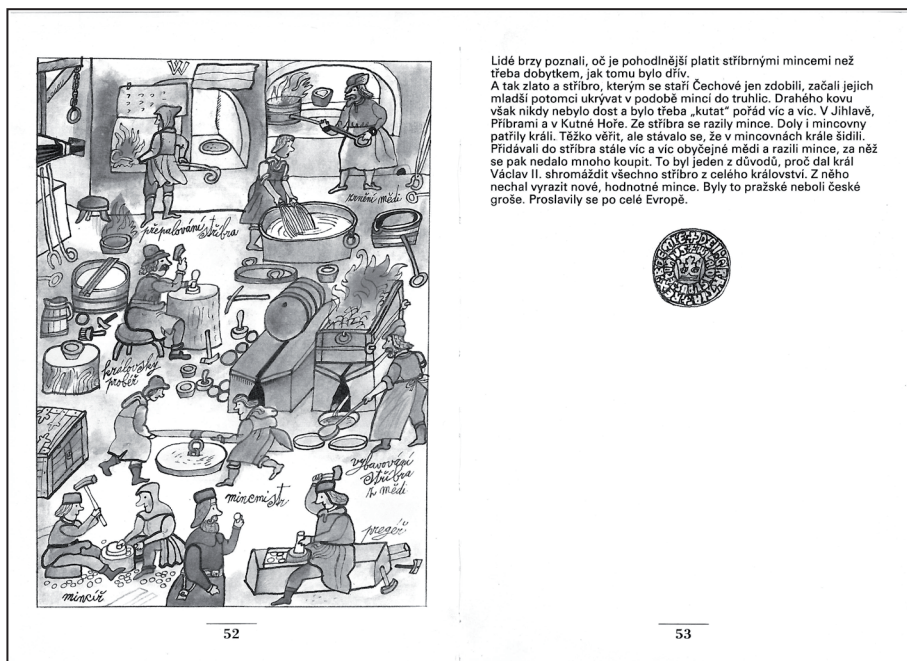
Obr. 1(b). *Obrázky z českých dějin* (1973).

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 2. Dvě verze tří Krokových dcer (nahore 1970, dole 1980).

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 3. Kontextualizační předěl.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

Dějiny a serialita: *České století* a *Češi* Případová studie

TIZIANA D'AMICO

Anotace

Příspěvek se zaměřuje na typ dějin a seriality, které jsou představeny v televizním cyklu *České století* a v komiksu *Češi*. Zvláštnost těchto dvou kulturních děl spočívá v tom, že jsou vytvořena podle scénáře Pavla Kosatíka a jejich realizace je souběžná a současná, avšak nezávislá. Výstavba historické narace se odvíjí od konkrétní události, což formuje myšlenku seriality, předloženou jak televizi, tak komiksu. Cílem je skrze studium podobností a odlišností zkoumat dvěma kulturními díly předkládané ztvárnění 20. století.

Klíčová slova

komiks, historie / dějiny, serialita, televizní miniseriál

Filmové adaptace superhrdinských komiksů jsou v poslední době neustále vzrůstajícím trendem. Těsně za nimi následují televizní seriály, jichž také přibývá, stále více je i komiksů inspirovaných filmovými a televizními postavami. Tato studie patří mezi ty, jež se zabývají komiksovými díly vytvořenými na základě těch televizních, ovšem zároveň se od nich distancujícími. *České století* je televizní seriál, miniseriál, zatímco *Češi* jsou komiksovým cyklem, který vychází téměř současně a podle stejného scénáře Pavla Kosatíka¹.

1. *České století* a *Češi*

České století je televizní fikce z produkce veřejnoprávní České televize, má 9 epizod a vznikla v režii Roberta Sedláčka²; první řada je pětidílná a

1. Pavel Kosatík (1962), spisovatel, scenárista, novinář. Autor četných biografí (Olga Havlová, Jan Masaryk, Ferdinand Peroutka a kolektivní „šestatřicátníci“: Václav Havel, Josef Topol, Věra Linhartová, Jiří Kuběna, Viola Fischerová, Pavel Švanda a další), spolupracoval na scénáři k pořadům České televize *Jan Masaryk I, II* a *Fenomén Kobout*.

2. Robert Sedláček (1973), studoval dokumentaristiku na pražské FAMU, věnuje se jak do-

začala se vysílat na podzim 2013, čtyři epizody druhé řady byly odvysílány o rok později. Obě řady byly vysílány jednou týdně. *Češi* jsou ilustrovanými komiksy, od roku 2013 vydávané nakladatelstvím Mladá fronta ve spolupráci s Edicí ČT. Z historického úhlu pohledu *České století* a *Češi* pokrývají období od roku 1918 do roku 1992, od založení Československa až po jeho rozdělení na Českou republiku a Slovensko. Ediční řada *Češi* má stejnou chronologickou strukturu³.

České století			Češi		
režie		premiéra	výtvarník		vydáno
Robert Sedláček	Veliké bourání (1918)	27. 10. 2013	Ticho 762	1918 Jak Masaryk vymyslel Československo	2013
Robert Sedláček	Den po Mnichovu (1938)	3. 11. 2013	Štěpánka Jislová	1938 Jak Beneš ustoupil Hitlerovi	2016
Robert Sedláček	Kulka pro Heydricha (1941)	10. 11. 2013	Marek Rubec	1942 Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha	2014
Robert Sedláček	Všechnu moc lidu Stalinovi (1948)	17. 11. 2013	Karel Osoha	1948 Jak se KSČ chopila moci	2016
Robert Sedláček	Zabíjení soudruha (1951)	24. 11. 2013	Vojtěch Mašek	1952 Jak Gottwald zavraždil Slánského	2014
Robert Sedláček	Musíme se dohodnout (1968)	16. 11. 2014	Karel Jerie	1968 Jak Dubček v Moskvě kapituloval	2016
Robert Sedláček	Je to jen rock'n roll (1976)	23. 11. 2014	Jiří Husák	1977 Jak z rock'n rollu vznikla Charta 77	2016
Robert Sedláček	Poslední hurá (1989)	30. 11. 2014	Vojtěch Šeda	1989 Jak se stal Havel prezidentem	2015
Robert Sedláček	Ať si jdou (1992)	7. 12. 2014	Dan Černý	1992 Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát	2015

kumentárním, tak hraným filmům. Byl vyznamenán českou medailí Za zásluhy I. stupně. 3. Názvy jednotlivých epizod jsou uváděny podle oficiálních webových stránek České televize (www.ceskesloleti.cz). Uvedeno v závislosti na době dokončování tohoto příspěvku (léto 2016).

Podle Kosatíkova prohlášení je původní „formou“ projektu ta televizní, k níž se posléze postupně přidává komiksová:

„Ještě než se *České století* začalo vysílat v TV, přečetli si scénáře k němu v nakladatelství Mladá fronta, kde jsem tehdy vydával. Nejdřív uvažovali, že by knižně vydali samotné scénáře, pak se objevila varianta napůl komiks, napůl text. Nakonec, i díky podpoře České televize, se prosadila radikální varianta: podle každého scénáře vznikne komiksová kniha.“ (Kosatík, 2013)

2. Miniseriál jako historický horizont

Oficiální stránky České televize mluví o televizním cyklu jako o „otevřené sérii televizních dramát“. Jakkoli se jedná o jednoznačně seriálovou strukturu, v obecné rovině splňuje *České století* definici televizního miniseriálu. Miniseriál je seriálovým produktem s omezeným počtem epizod, od 4 do 13 (Cunningham, 1989: 316), které byly plánovány seriálově, rytmicky a jako jdoucí po sobě. Tento televizní výrobek je charakterizován kompromisem mezi kinematografickou tradicí (kvůli své uzavřené naraci) a seriálovou produkcí (kvůli své struktuře). Jeho kinematografická povaha dále spočívá ve větší kvalitě konečného díla, faktoru, jenž je mnohými badateli zabývajícími se televizní serialitou mimo jiné připisován i většímu rozpočtu, který mají oproti jiným seriálovým dílům tvůrci k dispozici (srov. Smith, 2009; Benassi, 2002; Buonanno, 2012).

Jestliže je miniseriál dobře vytvořen, stane se dílem umožňujícím rozličný televizní zážitek, neboť často zpracovává pomocí narativní, ale zároveň novátorské struktury komplexní témata (Montgomerie, 1997). Přesněji řečeno, na základě své seriálové povahy miniseriál na jedné straně studuje postavy a podrobněji analyzuje situace, protože jeho narativní čas je rozsáhlejší (tím se miniseriál stává součástí seriality), na druhé straně pak díky uzavřené zápletce umožňuje reflexi a hodnocení toho, co bylo vyprávěno. Zápletka do sebe svojí uzavřeností pojímá vývoj postav, jejich případnou smrt nebo změny (a tím miniseriál přibližuje skoro až k filmu). Miniseriál je tudíž charakterizován jako dílo spojující v sobě znaky patřící k různým žánrům. Na miniseriál může být pohlíženo jako na „hybrid“ (Cunningham, 1989: 316), jenž bude umístěn někde mezi formáty seriálu a seriálového dramatu. Taková hybridnost se týká též kinematografické povahy jeho výroby, a to nejen kvůli většímu rozpočtu,

jímž často miniseriály oplývají, ale také kvůli dramaturgické struktuře, již představují a která se blíží filmovému a dokumentárnímu dramatu.

V televizních produkcích četných zemí (například Austrálie, Itálie, Velké Británie) se miniseriály často přímo zabývají historickými událostmi a významnými osobnostmi. Na televizní produkt tak můžeme uplatnit tvrzení Pierra Sorlina, jež se týká historického filmu: systém referenčních znalostí není podstatou samotného žánru (jako je tomu například u detektivky), ale nachází se mimo filmové plátno, v historiografii (Sorlin, 2000: 37). Jestliže do středu narace vložíme historické události, pak miniseriál inklinuje k tomu, že zpracovává „historii“ spíše než skrze narativní mediaci přímo (Cunningham, 1989: 318). To znamená, že by divák měl znát zobrazované historické události, divák je „informovaným občanem“, ne pouze neúčastným konzumentem (ibidem).

K pozornému diváku, nikoli nezúčastněnému konzumentovi se ve svém projevu k Českému století obracel Petr Dvořák, generální ředitel ČT: „Divák *Českého století* tak nemůže být pasivním konzumentem obsahu, tvůrci cyklu jsou na něj totiž kladeny mnohem větší nároky.“ Autoři přitom zdůrazňují jinou formu recepce:

„Filmové zamyšlení se nad tím, co zbude z člověka, jenž přijal nějakou funkci (ať už institucionální, nebo historickou), a nakolik jeho vlastní já po takové funkci lačnilo a čeho všeho byla dosažená funkce pro sledovanou postavu katalyzátorem. Spolu s herci v hlavních rolích umožníme divákovi studovat a zamýšlet se nad ‚psychologií dějin‘, nad úlohou jednotlivce v dějinách – v našem přiznaně přítomném pohledu.“ (Kosatík, Sedláček 2013)

Ve srovnání s častější produkcí miniseriálů se *České století* odlišuje, neboť se vzdaluje od konvenční komplexní narativní struktury založené na začátku, rozvoji a konci děje: skládá se z jednotlivých uzavřených a soběstačných epizod, odehrávajících se v různých historických obdobích charakterizovaných různými historickými postavami. To však neznamená, že by celková struktura nebyla přítomna, jak uvidíme vzápětí. *České století* je zamýšleno tak, aby v něm byl začátek, rozvoj děje a konec, nebo částečný konec.

3. Kontinuita dějin

Jak ukazuje tabulka výše, každý díl nebo kapitola *Českého století* zpracovává jeden historický okamžik, jednu odlišnou událost. Začíná Masarykovými pokusy o vytvoření linie podpory pro vznik Československa a sleduje jeho vývoj až k jeho likvidaci v roce 1938, dále pokračuje londýnskou exilovou vládou a odbojem (1941) až k puči v roce 1948, který vynesel k moci Klementa Gottwalda; následují rok 1951 se Slánského procesem, okupace vojsky Varšavské smlouvy z roku 1968 a proces vzniku Charty 77 v roce 1976; končí rozhovory u jednacího stolu během sametové revoluce v roce 1989 a rozdělením Československa v roce 1992. Jestliže, jak bylo řečeno už dříve, každá kapitola končí nezávisle na ostatních, je narativním horizontem titul samotný, století, české nebo československé. Tabulka ukazuje, že knižní řada *Češi* se řídí členěním podle roků, přičemž částečně mění název (tímto faktem se budeme zabývat později).

Cílem cyklu, televizního i knižního, je převyprávět to, co bude vyčleněno a představováno jako ústřední body, dalo by se říci neuralgická centra, české historie 20. století. Milan Fridrich, programový ředitel ČT prohlásil, že chce:

„divákům nabídnout cyklus, který v žánru hrané tvorby přináší autorský pohled na historii naší země [...] *České století* je podle mého názoru výjimečný počín hned z několika důvodů: ukazuje totiž hybatele klíčových událostí republiky a nabízí divákovi interpretaci motivů vedoucích k rozhodnutím, jež ovlivnila životy milionů lidí, uvádí jednotlivé skutečnosti do kontextu a tím je vymaňuje z učebnicové plochosti.“ (Fridrich, 2013).

A autoři Kosatík a Sedláček uvedli: „Vybrali jsme si několik okamžiků novodobých českých dějin a chceme je interpretovat očima naší přítomnosti.“ (Kosatík, Sedláček, 2013)

Kontinuita dějin je znovu rekonstruována z vnějšku událostmi, jež ji tvoří a jež jsou založeny na časové posloupnosti uspořádané do komplexního vyprávění: první epizoda začíná v roce 1918, v době *vzniku* Československa, lineární posloupností v čase se pokračuje dále a končí se v roce 1992, v době *zániku* Československa. *České století* je tedy vyprávěno ne jako dějinný proud, ale jako historická událost, přičemž máme na mysli historickou událost jako „materiální skutečnost, událost nebo řadu jevů

schopných působit, zapříčinit další skutečnosti, ovlivňovat chování a postoje současníků“ (d'Orsi, 2002: 46). Události 20. století nejsou ovšem vyprávěny skrze jejich následování principu příčiny a následku, ale skrze zkoumání, které se soustředí na jejich rozvoj. Změna události je v *Českém století* zachycena v okamžiku jejího dění a její dopad jako historické znalosti je přesunut na divákovy vědomosti.

Jednotlivé kapitoly *Českého století* a komiksu *Češi* se věnují do české historie, která je ztvárňovaná právě skrze události, jež oplývaly větším vlivem než jiné a jež jsou představovány skrze datum. Podíváme-li se na to, jaké historické události *České století* a *Češi* znázorňují, zjistíme, že se zabývají těmi, které symbolizují největší politické změny: režimní změny, změny suverenity nebo politického systému. Nalezneme tak roky 1918, 1938, 1948, 1968, 1989 a 1992. Z tohoto úhlu pohledu *České století* a *Češi* znovu potvrzují sdílené uspořádání české historie. Každá představovaná událost je považována, a to jak historiografickým bádáním, tak „prostým citěním“, za zásadní, jako jeden z těch okamžiků, „bez nichž není možné mluvit o českém 20. století“. Vedle historických událostí „par excellence“, jsou předloženy tři okamžiky hodné „výzkumu“: plánování atentátu na Heydricha československou exilovou vládou z roku 1941, vývoj vztahu Gottwalda a Slánského, Slánského odsouzení k smrti v roce 1952 a setkání disidenta Havla s hudebním undergroundem odsouzeným mocenskými orgány, setkání, jež zapříčinilo vznik Charty 77.

Historická kontinuita je explicitně uvedena v názvu televizního seriálu, část české historie je tudíž uchopená ve své celistvosti. Naproti tomu v komiksově řadě, jak uvidíme později, nalézáme odlišný přístup, protože titul *Češi* odkazuje k myšlence společné obce. Historická kontinuita uvnitř historické narace je jeden z největších nástrojů k potvrzení a znovuujištění se o společné identitě, o národní typičnosti (Gellner, 1987; Smith, 1993), a jak si povšiml Eviatar Zerubavel (2003: 40), taková kontinuita je jedním ze způsobů, jimiž se dosahuje historické narace. Mezi používanými strategiemi při vytváření iluze historické kontinuity nacházíme tu, jež tvoří pomyslné mosty: stejně jako most skutečný propojuje oddělené prostory, mysl se snaží začleňovat nesouvislé časové projevy, události, to, co vnímáme jako součást „té samé podstaty“, národa, zřízení, osoby (ibidem). Překlenutí mezi roky 1918 a 1938 je vytvořeno serialitou, především tou

televizní. Ta pomocí historické continuity a také logickou posloupností kapitol (kapitola 1, 2 atd.) usouvztažňuje datum-„symbol“ 1918 s dalším symbolickým rokem 1938. Narace dějin je tady lineárně chronologickým procesem zvýrazněným událostmi-daty, které vytvářejí body na přímce. *České století* je nicméně ohraničeno svým začátkem a koncem, roky 1918 a 1992, jež jsou umísťovány jako předěly a jimiž je spojeno české 20. století s rozměrem československého národního státu. Data, přítomna v názvu, se stávají synekdochami události-změny. Nikdy však nejsou céсурou historické narace.

4. Dějiny jako událost

Jak jsme mohli pozorovat, české dvacáté století se skládá z událostí-dat. Z nich není divákovi předloženo vyprávění se začátkem, zápletkou a koncem nějaké historické události, ale je mu nabídnuta narace soustředěná kolem některých napjatých okamžiků. Taková událost je představena z pohledu jejích aktérů–hybatelů, svou účastí v dění samotném. Na webových stránkách seriálu se dočteme:

„To nejzajímavější a pro společnost i nejpodstatnější, co můžeme nabídnout, je interpretace klíčových historických okamžiků novodobých dějin optikou možných motivací a psychologickou daností konkrétních lidí (Beneše, Moravce, Gottwalda, Zenkla, Dubčeka, Havla, Husáka), kteří zavlekli (nebo regulovali vlek dějin?) tuto zemi do různých ideových příběhů.“ (Kosatík, Sedláček, 2013).

České století a *Češi* vyprávějí o tom, jak se jednotlivé události přihodí a jak určití činitelé reagují a jednají. Jestliže událostí je změna nějakého stavu ve smyslu něčeho, co nás přenáší z počátečního dění do toho konečného, a jestliže událost vzniká z nějakého záměru a nebo z duševního rozpoložení, stojíme tak před činem, před záměrným aktem. Abychom to lépe vysvětlili, uvedeme jako příklad kapitolu z roku 1968. Vyprávění se otevírá jednou událostí: zprávou o vstupu vojsk Varšavské smlouvy prezidentu Ludvíku Svobodovi. Scéna se posléze přesune k oznámení toho, co se děje, ústřednímu výboru komunistické strany. Dvě počáteční scény, jak u televizní, tak u komiksové verze, se točí kolem zprávy o záměrném činu, jenž je vnímaný jako událost, jako proces změny, jíž je v daný okamžik Československo podrobena. Následuje vyprávění o motivaci a záměrech těchto činů, které

je odezvou na počáteční událost představovanou jako něco náhlého, něco, co vyvolává nějakou reakci. Přítomnost příhody, jež je prezentována jako náhlá, jak může být vnímána Mnichovská dohoda z roku 1938 a sovětská okupace z roku 1968, není společná všem kapitolám. Všechny se nicméně točí kolem činů a motivací aktérů, kteří se sami podíleli na nějaké události, chápané jako kinetický akt změny.

5. Biografie události

Rotuje-li vyprávění kolem rozhodovacích procesů samotných činitelů, kteří jsou jako první voláni k odpovědnosti za onu situaci, jimi ovlivňovanou anebo měněnou, můžeme konstatovat, že se *České století* a *Češi* zaměřují na okamžiky formování změny. Ty jsou pak vyprávěny skrze aktéry, osoby, jež v této změně žijí a uskutečňují ji. To, co má být vyprávěno, je „lidský” rozměr historických osobností žijících v ní. Režisér Robert Sedláček podotýká:

„Cyklus *České století* nebude usilovat o rekonstrukce nejpravděpodobnějšího průběhu tehdejších událostí, nýbrž o vytvoření situací, v nichž diváci budou moci studovat a spoluprožívat s historickými postavami jejich pocity, pochyby, odhodlání i obavy. Vybírá si napínavé konflikty, jejichž důsledky se dramaticky promítaly do života lidí a ovlivňovaly směřování našeho národa na dlouho dopředu.“ (*České století*, 2013)

Důraz na psychologický rozměr osobností, touha prozkoumat jejich „pocity, pochyby a obavy“ odkazuje na některé nejdůležitější charakteristiky připisované žánru biografie (srov. Sgambati, 1995: 398). Ta umožňuje výzkum úzce spojený s naratologickým rozměrem. Nejúspěšnějšími naracemi, jak si povšiml John Tosh ([1984] 2015: 125), se stávají ty, které se pojetím času blíží každodenní zkušenosti, tj. den po dni u příběhu politické krize či čas jednoho života u biografie. Biografie se nabízí jako jeden z nevhodnějších žánrů vhodných ke zkoumání shodností motivací a záměrů, jež si ovšem historiografický výzkum z důvodů kvalitativních vybírá. Pokud pohlédneme na Kosatíkovu tvorbu, zjišťujeme, nakolik mu je životopisný žánr naprosto vlastní. Nepřekvapí nás tudíž volba nahlížet české dějiny biografickými mechanismy nebo zkoumáním vztahu mezi jedincem a jeho kontextem, mezi soukromým a veřejným, a především

mezi záměrem a činem samotným. Je-li na jedné straně možné v biografii provést psychologickou, etickou a lidskou sondu historického činitele, čili člověka a jeho motivací, je na straně druhé ona sama silně ovlivněna symboličností subjektu, jeho charismatem, někdy i na úkor nahodilých historických událostí.

Projekt, kterým se zde zabýváme, ovšem neobíhá kolem jedné postavy v její biografické celistvosti, ale za předmět si bere historické činitele, zvláště pak Beneše, Gottwalda a Havla, a jejich interakci s kontextem, a to jak na osobní, lidské, tak na politické, historické úrovni. *České století* a *Češi* tak nejsou biografii jedné historické osobnosti, ani prosopografie jedné sociální třídy (strany, disentu atd.), ale jsou psycho-historickým vyprávěním událostí, které jsou považovány za rozhodující a projevují se jako činy historických aktérů. Toto je důležité zdůraznit, protože my, diváci/čtenáři, nevidíme důsledky těchto činů. Známe je, neboť je od nás požadováno, abychom byli „aktivními“ diváky/čtenáři-občany. Historická narace je zde biografii historické události, což vychází najevo, když se používají obvyklé formy historického žánru. Je tak zaručena skutečná důvěryhodnost místa, času, jména i role účastníků, skutečností, jež jsou znázorňovány.⁴

Slavoj Žižek (2014: 159) prohlašuje, že se okolnosti přechodu změny v událost netýkají jen věcí, ale také parametrů, jimiž je samotná změna posuzována, je to přeměna oblasti celé v oblast vnitřní, v níž se události objevují. Událost je tedy kinetickou akcí-změnou, jakožto důsledek, který se během svého rozvoje, na plátně či na papíru, ve svém završení stává momentem *přechodu*. Zde si vypůjčujeme termín oblíbený v politických vědách. Máme na mysli definici Guillerma O'Donnera a Philippe C. Schmittera (1986: 6), tedy přechod jako interval mezi politickým a jiným režimem, neboli přechodné období, které předpokládá změnu stavu. Michael D. Kennedy (2002: 7) mluví o přechodu z hlediska kultury moci neexistující bez vnitřních rozporů, represí a nenaplněného potenciálu. Moment přechodu je tak obdobím mocenských střetů, v nichž už pravidla neplatí nebo nejsou ještě ustanovena. V tomto „mezivládi

4. Je též nezbytné pozorovat, jak místní a časové údaje produkují kromě historických informací určených pro diváka i prvek kontinuálního sledu dialogických scén.

definovaném konflikty, které ovlivňují právě rozpracovávané postupy“ (Rebeschini 2006: 430), ve fázi ustanovených nejistot se zvětšuje prostor historického aktéra, neboť kolem něj jako jediného aktivního účastníka, kolem jeho motivací a uskutečnění jeho strategií obíhá proces přechodu.

České století a *Češi* se zabývají vznikem Československa, likvidací Československa, převzetím moci komunistickou stranou, okupací Československa vojsky Varšavské smlouvy, sametovou revolucí a rozpadem Československa, tudíž momenty historického přechodu ve smyslu „mezidobí“ mezi dvěma různými režimy. Povaha přechodu se vyjevuje o něco méně v dílech věnovaných Benešově exilové vládě, Slánského procesu a vzniku Charty 77. Tyto kapitoly si nevšímají přechodu politického, ale toho kulturního; procesu, v němž se mění postavení, role nebo odpovědnosti a záměry aktérů. Není náhodou, že tyto tři „kulturní“ kapitoly zcela rotují kolem psychologické osy hlavního činitele a jeho motivací uvnitř systému hodnot, jež není-li přímo vychylován z rovnováhy, je zcela jistě záměrně napadán.⁵

6. Autorství především

Jak již bylo řečeno, *České století* můžeme klasifikovat jako miniseriál. Ten má často vyšší kvalitu, a to proto, že nemůže počítat s typicky emotivním zapojením charakteristickým pro dlouhodobé seriály nebo kriminální žánry. Musí diváka vtáhnout jiným způsobem, především tím autorským (Montgomerie, 1997). Autorství *Českého století* spočívá ve dvou základních bodech: tím prvním je význam postav, které jsou ztvárňované,⁶ druhým autoři, scenárista Pavel Kosatík a režisér Robert Sedláček.

Výběr jediného režiséra (a jediného kameramana) je pro miniseriál charakteristický, liší se tak od seriálů dlouhých, kde se střídá více režisérů. Zároveň umožňuje, aby výsledné dílo bylo jako celek velmi homogenní. Tato celistvost je také důležitým nástrojem v procesu vnímání

5. Je též nezbytné pozorovat, jak místní a časové údaje produkují kromě historických informací určených pro diváka i prvek kontinuálního sledu dialogických scén.

6. To platí stejně tak pro plán atentátu na Heydricha, jako pro vznik Charty 77. Obě dvě události radikálně neovlivňují režim u moci, ale poukazují na některá jeho slabá místa a na možnosti budoucích útoků; jiné je to u Slánského procesu, protože to, co je zkoumáno především, je Gottwaldův psychologický rozměr.

historické kontinuity. A to obzvláště v případě kontinuity utvářené skrze opakování scén z různých období, jež se ale odehrávají ve stejném prostředí. Jednotlivé díly se průběžně znovu opakují v sálech prezidentského paláce, ve kterém se odehrávají scény z různé doby. Sídlo prezidenta se mění z „reprezentačního“ na historický prostor. Sály se tak stávají prostorem, který jakožto divák znám a virtuálně v něm „vidím“ osoby, které ho předtím (během historických událostí a předešlých epizod) obývaly (Zerubavel, 2003: 42).

Z pohledu seriálové gramatiky je televizní produkt rozvíjen na dvou osách, na horizontální, jež sleduje narativní linii celého seriálu, a na vertikální, která se týká jednotlivých epizod. Jak již bylo řečeno výše, v *Českém století* převyšuje osa vertikální nad horizontální, „externí“ (české století), a obsahuje málo narativně seriálových prvků:⁷ rozpoznatelný a výrazný akronym, „cold open“, zavádějící diváka do konkrétního období skrze mikroepizody, jež přímo nesouvisí s vyprávěnou událostí, dále pak v první sérii přítomnost prologu vyprávěného „voice overem“, jenž byl ve druhé řadě vyměněn za psaný text, nebo používání skutečných či close-up záběrů, uzavřenost jednotlivých kapitol se závěrečnou událostí, která však nikdy není zcela završena.

Byť to bylo jen krátce naznačeno, z výše uvedeného můžeme vyvodit, že se *České století* představuje jako seriálové dílo charakterizované výrazným autorským prvkem, k němuž odkazuje každý narativní rys. To je daleko podstatnější ve chvíli, kdy vezmeme v úvahu životnost jakéhokoli produktu televizního vysílání. Pravdou ovšem je, že Česká televize umožňuje zhlédnutí celého cyklu na svých webových stránkách a nechává přítom na divákovi, jak se rozhodne.⁸ Stejně jako u mnohých dnešních seriálů může vybírat, na jaký díl se bude dívat a kolik epizod zhlédne, aniž by musel

7. Příkladem je vzniklý spor ohledně ztvárnění Václava Havla Markem Danielem (platí to ostatně pro všechny postavy posledních dvou dílů obecně) jako „politováníhodné“ osoby (Židek, 2014), která je vzdálená tomu, kým skutečně byl Havel pro ty, kteří ho osobně znali (Šimečka, 2014). Srov. též Hvižďala, 2014.

8. Raffaele De Berti (1984) rozlišuje mezi narativními a technickými prvky, morfologickými „ingrediencemi“: „makrotextovými uzly“, akronymem, prodloužením, klíčovými scénami a postavami v roli průvodce; a „mikrotextovými uzly“, střih, objektivita, subjektivita, pohledy v autě, pohled do kamery, flash-back, flash-forward a komentáře.

respektovat časovou posloupnost, ať už historickou, či seriálovou. Ačkoli je chronologie na stránkách přítomna v pořadí zleva doprava a od prvního dílu (1918) po poslední (1992), je pouze doporučována.⁹

Plán vydávání komiksů *Češi* se stejně jako *České století* na webových stránkách, co se časové posloupnosti týče, drží historické struktury, v číslování od 1 do 9. Začíná se Masarykem a končí se Klausem. Knižní cyklus charakterizuje větší autonomie jednotlivých dílů, jež je částečně podtrhována také tím, že se dílčí svazky rytmicky objevují na trhu, dvě knihy ročně, s výjimkou té první. Ovšem samotné vydávání se neřídí chronologickým pořádkem.¹⁰

7. Každému to jeho

Podoba projektu *Češi* se na rozdíl od televizního seriálu utváří o něco později, ale na druhou stranu nevzniká až po jeho skončení. Jak uvedl scenárista Kosatík, myšlenka publikovat scénáře a propojit je se světem komiksu se objevila dříve, než skončilo samotné natáčení.

„Každá [komiksová kniha –T. D.] od jiného výtvarníka, který se tím ocitne v obdobné pozici jako předtím režisér Robert Sedláček. Tj. každý vytvoří od začátku svou novou vizi, nebude se ilustrovat TV seriál; většina kreslířů, pokud vím, ten ‚svůj‘ díl nechtěla předem v TV vidět a neviděla.“ (Kosatík, 2013)

9. Cílem této práce není zabývat se postojem České televize, ale je však třeba poukázat na pozornost, které se dostává televizním produktům, jakými jsou *České století*, *Retro* a *Výpravěj*, když uvedeme ty nejznámější z historickými náměty. Zůstaneme-li u námi zkoumaného, webové stránky Českého století jsou neuvěřitelně bohaté a posilují tak televizní zážitek skrze doplňující materiály, ať už historického, či přímo televizního rázu. Každý díl je doprovázen krátkou úvahou Pavla Kosatíka a Petra Koury, historického analytika seriálu; každý díl prohlubuje znalosti o tom, „kdo je kdo“, a o použitých zdrojích; vedle internetové diskuse nacházíme i stránku, kde Koura zodpovídá divácké dotazy atd. Toto je z jednoho úhlu pohledu ve shodě s mezinárodní televizní tvorbou, jež poskytuje vysoce kvalitní produkty, na druhé straně ale posiluje pozici České televize, která chce být hlavním nástrojem k vytváření „veřejné paměti“ (Soncini 2008: 56) a „institucí paměti“ (ibidem: 104). Česká televize se tedy stává „podporou, archivem a laboratoří paměti, [...] místem budování opakované skutečnosti a identity, a to jak na národní, tak globální scéně“ (ibidem).

10. V tomto ohledu si miniseriál jako televizní produkt uzavřené a kompaktní povahy bere mnoho ze současného úzu, např. nekonečných seriálů nebo streamingu (Ceccaglini 2016: 13).

Vrátíme-li se znovu k tomu, čím jsme se zabývali u autorství výše, rozhodnutí publikovat komiksy spojuje text jak se scenáristou, tak výtvarníkem, nebo lépe řečeno spoluautorem. Text Pavla Kosatíka je totiž kreslířem prvně „adoptován“ a posléze převáděn do komiksového jazyka, a to nejen na úrovni figurativní, ale také technicky, v rámci rozčlenění stránky na panely, přítomností či nepřítomností psaného textu atd. *Češi*, komiks vytvořený různými výtvarníky, je prezentován jednotlivými svazky, které jsou úzce spjaty s vizuálním prvkem každého kreslíře, s jeho interpretací Kosatíkova scénáře. Všechny knihy jsou „autorským komiksem“, v němž je každý autor zdrojem diskursu a garancí šíření umělecké hodnoty je autor samotný nehledě na produkční souvislosti (Colombo, 2005:18).¹¹ Rozhodnutí přidělit každé události jednoho kreslíře padlo i kvůli tomu, že se historická kontinuita pojí se zvoleným způsobem narace. Jestliže je historická kontinuita linií spojující body-události-data a *České století* takovou linií prezentuje skrze médium televize, nakladatelský projekt se pak představuje jako zkoumání jednotlivých bodů-událostí-dat, aniž by odkazoval k historické kontinuitě. *Češi* rozkládají české století na jednotlivé izolované události.

Propast mezi dílem televizním a komiksovým se projevuje už v samotném názvu. Jak jsme pozorovali dříve, *České století* rýsuje historický horizont a rozměr kontinuity, do nichž jsou vkládány jednotlivé kapitoly, zatímco *Češi* se posouvají směrem od historie k národu, od objektivitu historického času (přítomného v jednom roce jako stálém bodě, k němuž se můžeme vztahovat) k subjektivitě lidského času. Stejně jako název televizního programu odkazuje k historickému času národa, název komiksové řady k imaginárnímu českému společenství, které je bezčasé. Mimo to, jsou-li jednotlivé kapitoly charakterizovány neosobním názvem, jenž

11. Autorství jako záruka umělecké hodnoty v první řadě umožňuje zařadit komiks *Češi* na trh s komiksovými romány. Aniž bychom diskutovali o rozdílech mezi komiksem a komiksovým románem (formát, žánr, štítek), povšimněme si na tomto místě jen toho, že tato dvě díla mají částečně rozdílnou distribuci, přičemž slovo částečně je zde kvůli nástrojům komercializace. Komiksový román je tak charakterizován jako dílo pro dospělé, jež má lepší grafickou kvalitu a ve světě komiksů se těší většímu kulturnímu významu. Je třeba poznamenat, že takový kulturní význam souvisí se spoluprací spisovatele a výtvarníka. Srov. Weiner, 2003.

nutí podívat se na rok, s kterým se pojí, abychom porozuměli tomu, k čemu je odkazováno, komiksově „jak“ v začátku názvů jistým způsobem navazuje na ústní vyprávění. To, co následuje, je vysvětlením události a jejího historického protagonisty.¹² Každý svazek je zaměřen právě na něho, na aktéra nějaké změny, což se uvádí i na zadní straně obálky: „Základní myšlenkou celého projektu je, že za všemi rozhodujícími momenty stály především konkrétní osobnosti, které rozhodovaly“.¹³

8. Imaginární a skutečné

U historického žánru, zejména pak u fikce, je dohoda čtenář-autor řízena „jistou přísahou“, v níž autor „slibuje omezit svoji tvůrčí svobodu, již podřizuje historickým pravdám“ (Ganeri 1999: 42). A vskutku jestliže v historických textech je garantování pravdivosti, toho, co bylo napsáno, zákonem, u historického vyprávění tato úloha připadá vypravěči, obvykle autorovi, spolu s doprovodnými poznámkami. U komiksu *Češi* historická pravdivost nespočívá v Kosatíkově autorství, je ale zvýrazněna dvěma závěrečnými úseky v každém svazku: „osoby a obsazení“ a „jak to šlo“.¹⁴

Margherita Ganeriová podotýká, že je-li pro historický žánr zásadní vyprávění založit a prezentovat na tom, „co se přihodilo“, literární dohoda ho vrací „k tomu, co se nestalo“ (Ganeri, 1999:42). Ve fiktivním vyprávění, a zvláště pak v tom komiksovém, je dohoda autor-čtenář založena na předpokladu, že čtenář zruší každý požadavek na faktickou pravdivost, neboť si je vědom, že vstupuje do imaginárního prostoru. U komiksových projektů, jakými jsou *Češi*, dohoda autor-čtenář chápe oba

12. Nemůže to být pouze případ změny roku, k němuž se událost vztahuje, např. 1976, rok realizace, se v televizním seriálu stane rokem 1977, rokem, s nímž je Charta 77 identifikována.

13. Nalezneme dvě výjimky: svazek 7 v titulu uvádí dvě kulturní „hnutí“, rock'n'roll a Chartu 77, nicméně na narativní úrovni rotuje kolem postavy Václava Havla, zatímco svazek 2, *Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha*, odkazuje k názvu souvisejícího televizního dílu (*Kulka pro Heydricha*) a lépe ho „vysvětluje“.

14. Tyto dvě části nejsou pouze nějakou obyčejnou informativní přílohou, ale doplňují informace k obsahu toho kterého konkrétního svazku: jako příklad si můžeme vzít Václava Havla, ve třech dílech, v nichž se objevuje, jsou čas od času zdůrazněny činy a role vážící se pouze k právě vyprávěné události.

ve vzájemném působení: čtenář je doprovázen znameními odkazujícími na historickou skutečnost a zároveň si uvědomuje, že se nachází před fiktivním vyprávěním, které je ovládáno imaginárností. Komiks zpracovávající historický žánr tedy oplývá schopností „překonat lineární časové uspořádání a předložit nové, jinak motivované rozvržení historie” (Greco, 2009: 19), stejně tak umí zkoumat subjektivní rozměr, jenž zároveň vytváří efekty skutečnosti i fantazie.

Mezi potenciální možnosti komiksové narace i obrazové části patří obecně schopnost tvořit jiný vztah mezi realitou, realismem a vyprávěním. *České století* a *Češi*, využívající v prvním případě televizi, ve druhém komiks, pracují zcela odlišně s realismem obrazu a realitou. Televize je neoddělitelně spojena s realismem. John Fiske (1987: 21) zdůrazňoval, že se televize prezentuje jako obraz externí reality bez mediace – televizní realismus nespočívá ani tak v reprodukci reality, jakožto ve své úplné přílnavosti (a účasti na tvorbě vlastní struktury) ke konvenčním diskursům, s nimiž je smysl reality vytvářen. U komiksu je situace složitější, protože se jedná o komplexní jazyk, jehož výchozím bodem je kresba. Ale ta je podle Daniele Barbieriho: „výsledkem volby rysů považovaných za důležité na úkor těch dalších. [...] Problémem obrazu není vytvořit obrazy sobě podobné, ale dobře fungující, to znamená vytvořit takové, které podtrhnou správný aspekt ve správnou chvíli“ (Barbieri, 1991:18).

Tato práce si neklade za cíl studovat vztah mezi realismem a realitou v televizi nebo v komiksu, ale pokládáme za užitečné zdůraznit, že percepce reality v komiksu nespočívá v jednotlivých obrazech, ale v jejich celkovém plynutí přes šev (Sergi, 2009). Podle Pascala Lefèvera (2000) je toto způsobeno tím, že čtení komiksu se děje skrze vizuální rozměr. Vypravovaná událost není činitelem zapojujícím čtenáře do nějakého komiksu, neboť tím, co vytváří narativní styl díla a podněcuje čtenářovu interpretaci, je kresba. Jestliže se znázornění, kresba, neprokáže jako zajímavé, čtenář podle belgického badatele přestane číst. Význam vizuálního prvku u komiksu upozaduje scénář Pavla Kosatíka, skoro až do bodu, kdy se z něj stává námět, protože to, co má největší vliv, a to jak z hlediska recepce, tak paměti, je vizuální rys každého svazku.

Závěr

Pavel Kosatík řekl, že *Češi* nejsou komiksovou verzí *Českého století* a tato práce mohla poukázat jen na některé rozdíly u těchto dvou kulturních děl.¹⁵ *České století* a *Češi* odkazují ke dvěma způsobům historické percepcce: jestliže se miniseriál řadí, a to i se svými zvláštnostmi „biografie“ nějaké události, k nepřetržitému, domnělému a znovu potvrzovanému historickému rozměru, jednotlivé díly komiksově řady ukazují historického činitele a událost jako faktickou jednotu. Tento rozdíl úzce souvisí s volbami v rámci samotné realizace, na jedné straně jediný režisér, na té druhé různí kreslíři. Je zřejmé, že po svěřeni každé kapitoly jinému tvůrci, jakožto i posílení autorských a nezávislých rysů každého svazku, což z velké části charakterizuje tuto komiksovou řadu, nesplňují *Češi* představu vizuální a kontinuální homogenity televizního seriálu.

Mluvíme-li tak u *Českého století* o krátké serialitě, u komiksu *Češi* musíme mluvit, a to i kvůli rozčlenění příjemců, o serialitě slabé. To je zapříčiněno tím, že je *České století* vytvořeno a ve svém celku představeno jako celistvý cyklus i mimo televizní program. Oproti tomu se *Češi* nacházejí někde mezi řadou vydanou jedním nakladatelstvím a samostatnými autorskými svazky, jež vchází ve známost díky jménu kreslíře a televiznímu cyklu. Televizní divák si může užívat miniseriálu a přitom nesouhlasit s jednou nebo více interpretacemi, ať už s tou historiografickou, autorskou, nebo režisérskou, jeho postoj však bude sám o sobě vždy, pokud jde o *České století*, ucelený. Čtenář komiksu *Češi* se nachází před devíti, zcela rozdílnými narativními způsoby a reaguje na každý z nich, na jednotlivou autorskou volbu, jak vystavět vztah mezi historickým žánrem a jazykem komiksu.

Prameny

České století, scénář Pavel Kosatík, režie Robert Sedláček, Česká televize 2013–2014;
www.ceskestoleti.cz

15. Kosatík řekl, že publikum *Českého století* a komiksu *Češi* je dvojího typu: „Přišlo mně to zajímavé, to přenesení do úplně jiného média, k jinému typu publika („cílovky“ televizních diváků a čtenářů komiksu se podle mě moc nekryjí). Taky se to dostalo úplně jinam generačně. Většinou se má zato, že o historii se zajímají starší lidi, ale tady to dostali k přemyšlení slečny a pánové, kterým bylo většinou kolem třiceti.“ (Kosatík, 2013).

- Češi 1918: *Jak Masaryk vymyslel Československo*, scénář Pavel Kosatík, kresba Ticho 762, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2013.
- Češi 1942: *Jak v Londýně vymysleli atentát na Heydricha*, scénář Pavel Kosatík, kresba Marek Rubec, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Češi 1952: *Jak Gottwald zavraždil Slánského*, scénář Pavel Kosatík, kresba Vojtěch Mašek, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2014.
- Češi 1989: *Jak se stal Havel prezidentem*, scénář Pavel Kosatík, kresba Vojta Šeda, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Češi 1992: *Jak Mečiar s Klausem rozdělili stát*, scénář Pavel Kosatík, kresba Dan Černý, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2015.
- Češi 1968: *Jak Dubček v Moskvě kapituloval*, scénář Pavel Kosatík, kresba Karel Jerie, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.
- Češi 1977: *Jak z rock'n'rollu vznikla Charta 77*, scénář Pavel Kosatík, kresba Jiří Husák, Praha: Mladá fronta a Česká televize, 2016.

Literatura

- Barbieri, Daniele 1991: *Linguaggi del fumetto*, Milano: Bompiani.
- Benassi, Stéphane 2002: *Séries et feuilletons T.V.: pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liege: Cefal.
- Buonanno, Milly 2012: *La fiction italiana. Narrazioni televisive e identità nazionale*, Bari-Roma: Laterza.
- Checaglini, Chiara 2016: „Everything is Awesome – or not? Evoluzioni e rivoluzioni nella serialità post-Netflix“, *Between*, Roč. 6, č. 11, <<http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/2132/1993>>. Citováno 30. 6. 2016.
- Colombo, Fausto 2005: *Atlante della comunicazione. Cinema, design, editoria, internet, moda, musica, pubblicità, radio, teatro, telefonia, televisione*, Milano: Hoepli.
- Cunningham, Stuart 1989: „Style, form and history in Australian mini/series“, *Southern Review*, Roč. 22, č. 3, s. 315–330.
- De Berti, Raffaele 1984: „Segnali“, in *Un'altra volta ancora*, ed. Francesco Casetti, Řím: Eri-VPT, s. 49–67.
- d'Orsi, Angelo 2002: *Piccolo manuale di storiografia*, Milano: Bruno Mondadori Editore.
- Dvořák, Petr 2013: „Petr Dvořák a Milan Fridrich o Českém století“, *Ceskatelevize.cz*, <www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7043-petr-dvorak-a-milan-fridrich-o-ceskem-stoleti>. Citováno 30. 6. 2016.
- Fiske, John 1987: *Television Culture*, London/New York: Routledge.
- Fridrich, Milan 2013: „Petr Dvořák a Milan Fridrich o Českém století“, *Ceskatelevize.cz*, <www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7043-petr-dvorak-a-milan-fridrich-o-ceskem-stoleti>. Citováno 30. 6. 2016.
- Ganeri, Margherita 1999: *Il romanzo storico in Italia: il dibattito critico dalle origini al postmoderno*, Lecce: Manni editore.
- Gellner, Ernest 1987: *Culture, Identity and Politics*, Cambridge: Cambridge University Press.

- Greco, Kristina 2009: *Con la china in testa. Fumetto e memoria culturale per una lettura di Maus e Palestina*, Padova: libreriauniversitaria.it.
- Hvíždala, Karel 2014: „České století: selhání dramaturgie ČT“, *Aktuálně.cz*, <<http://nazory.aktualne.cz/komentare/ceske-stoleti-selhani-dramaturgie-ct/r-464d0474843e11e4ab15002590604f2e/>>. Citováno 30. 6. 2016.
- Kennedy, Michael D. 2002: *Cultural Formations of Postcommunism: Emancipation, Transition, Nation, and War*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Kosatík, Pavel 2013: „Komiksová série Češi“, *Kosatik.eu*, <www.kosatik.eu/komiks>. Citováno 30. 6. 2016.
- Kosatík, Pavel & Robert Sedláček: „Autoři o Českém století“, *Ceskatelevize.cz*, <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10362011008-ceske-stoleti/7044-o-ceskem-stoleti/>>. Citováno 30. 6. 2016.
- Lefèvre, Pascal 2000: „Narration in Comics“, *Image and Narrative – Online Magazine of the Visual Narrative*, Roč. 1, č. 1, <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/pascaldefevre.htm>>. Citováno 30. 6. 2016.
- Montgomerie, Margaret 1997: „Miniseries“, *The Museum of Broadcast Communications – Encyclopedia of Television*, <www.museum.tv/eotv/miniseries.htm>. Citováno 30. 6. 2016.
- O'Donnell, Guillermo & Philippe C. Schmitter 1986: *Transitions from Authoritarian Rule: Comparative Perspectives*, Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- Rebeschini, Monica 2006: „La biografia come genere storiografico tra storia politica e storia sociale. Questioni e prospettive di metodo“, *Acta Historie*, Roč. 14, č. 2, s. 427–446.
- Sergi, Valentino 2009: „Cinema & fumetto, tra adattamento e rimediazione. Ulteriori considerazioni sul processo di closure“, *Fumettidicarta.it*, <www.fumettidicarta.it/articoli/2009_07/cinemapfumetto/adattamento_rimediazione_2.html>. Citováno 30. 6. 2016.
- Sgambati, Valerie 1995: „Le lusinghe della biografia“, *Studi Storici*, Roč. 36, č.2, s. 397–413.
- Smith, Anthony D. 1993: *A National Identity*, Reno: University of Nevada Press .
- Smith, Paul Julian 2009: „The television mini-series ad historical memory: the case of 23-E, el dia mas dificil del Rey“, *HIOL Hispanic Issue On Line*, s. 52–63, <https://cla.umn.edu/sites/cla.umn.edu/files/hiol_11_03_smith_the_television_miniseries.pdf>. Citováno 30. 6. 2016.
- Soncini, Elisa 2008: *Memorie sociali, memorie mediali. La costruzione del passato nell'era delle comunicazioni di massa*, Milano: Franco Angeli.
- Sorlin, Pierre 2000: „How to look at an ‚Historical Film‘“, in *The Historical Film: History and Memory in Media*, ed. Marcia Landy, New Brunswick: Rutgers University Press.
- Šimečka, Martin M. 2014: „Jiný Václav Havel. Proč je Václavův televizní obraz jiný, než jak jsem ho znal“, *Respekt*, Roč. 24, č. 50, <www.respekt.cz/tydenik/2014/50/jiny-vaclav-havel>. Citováno 30. 6. 2016.

- Tosch, John [1984] 2015: *The Pursuit of History: Aims, Methods and New Directions in the Study of History*, London: Routledge.
- Zerubaval, Eviatar 2003: *Time Maps: Collective Memory and the Social Shape of the Past*, Chicago: University of Chicago Press.
- Zidek, Petr 2014: „Filmaři vylicili Havla jako politováníhodného noumu“, *Lidovky.cz*, <www.lidovky.cz/zidek-filmari-vylicili-havla-jako-politovanihodny-nouma-pei-nazory.aspx?c=A141203_122610_in_nazory_jzl>. Citováno 30. 6. 2016.
- Žižek, Slavoj 2014: *Event: A Philosophical Journey Through A Koncept*, New York: Melville House.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH

Od Dětského kurýra k Diegově zimě. Fašismus po fašismu v bublinách

PIER LUIGI GASPA

Anotace

Komiks se věnoval fašismu pouze výjimečně a jen počínaje posledními desetiletími. Až dosud byla Fašistická Itálie, a italská realita obecně, zapomenuta ve prospěch více “exotického” uspořádání. Příklady jsou ojedinělé i zvláštní a týkají se hlavně válečných let. Jako *Quest'uomo deve morire (Tento muž musí zemřít)*, první příběh, v němž je v komiksu vidět Italy zabíjející Italy (zabití Duccia Galimbertiho) a jenž vzbudil příznačné reakce publika *Corriere dei Ragazzi (Dětského kurýra)*. Až k *L'Inverno di Diego (Diegově zimě)*, jež vypráví osobní i ideologická muka rozdělené Itálie, přes *Un commissario fra le due guerre (Komisaře mezi dvěma válkami)*, pohybujícího se v záhybech fašistické ideologie, nebo *In Italia sono tutti maschi (V Itálii jsou všichni muži)* a *L'illusione della terraferma (Iluze pevniny)*, dva obrazy života během fašismu. V prvním případě ten o internovaných homosexuálech, v druhém Sardinie třicátých let po vzniku Carbonie.

Klíčová slova

fašismus, Fašistická Itálie, komiks, dějiny / historie

Itálie se stále zcela nevyrovnala s fašistickou érou, dobou, jež hluboce poznamenala její historii, a to nejprve ustavením totalitního režimu a poté účastí na tragédii druhé světové války, která vedla k pádu Benita Mussoliniho v červenci 1943 a posléze k příměří 8. září stejného roku. Sám Mussolini byl osvobozen z vězení v Gran Sasso Němci, aby vytvořil Italskou sociální republiku. Tím podpořil nacistickou okupaci ještě Angličany a Američany neosvobozených území a zároveň stvrdil začátek občanské války.

Ale jak bylo o této době vyprávěno v literatuře a ve filmu poté, co skončila? Literatury k tématu je hodně, od románu *Kristus se zastavil v Eboli (Cristo si è fermato a Eboli)*, 1945 Carla Leviho, příběhu autorova nuceného exilu, přes drsný a brutální *Kaputt (Kaputt)*, 1944 Curzia Malaparteho až k nedávno napsaným dílům, jako je *La presa di Macallè (Obsazení Ma-*

callè, 2003) autora komisaře Montalbana, Andrey Camilieriho, jenž vypráví příběh zasazený do roku 1935 o dětství chlapce, kterého propaganda změnila ve vraha. Příklady by mohlo být ještě hodně, ale tím bychom odbočili od našeho tématu, jehož si všímá více vizuální umění, v prvé řadě kinematografie. Zpracovávaly ho různé filmy, od *Federála (Il federale)*, 1961, režie Luciano Salce) ke *Konformistovi (Il Conformista)*, 1970, režie Bertoldo Bertolucci, podle románu Alberta Moravii) a *Zvláštnímu dni (Una giornata particolare)*, 1977, režie Ettore Scola). Až dospějeme k *Salò aneb 120 dní Sodomy (Salò o le 120 giornate di Sodoma)*, 1975), poslednímu filmu Piera Paola Pasoliniho, hrůznému traktátu o moci a jejích pokřiveních, nebo ke *Krvi poražených (Il sangue dei vinti)*, 2008) Michela Soaviho, kterou inspirovala stejnojmenná esej Giampaola Pansy. Soavi vypráví příběh bratra a sestry, kteří se nacházejí na opačné straně barikády (on u partyzánů, ona v Černých brigádách), a vyobrazuje válku v rodině jako prototyp té širší občanské, která drtila Itálii mezi lety 1943 a 1945.

A komiks?

Fašismus, v bublinách není doma

Budeme-li mluvit o fašismu v komiksu, je třeba vyjít z obecnějších úvah dovolujících lépe porozumět vztahu mezi kreslenými stripy, Fašistickou Itálií a válkou za osvobození. Dlouhé roky byl komiks považován za druhořadou četbu, určenou především mládeži a přehlíženou učiteli a pedagogy. Ti tento žánr chápali jako morálně škodlivý a zavádějící. V 50. letech římská farnost Krista Krále vydala spis, v němž jsou komiksové postavy řazeny podle své morální přijatelnosti. Postoje opakující se ještě dnes u dalších zábav pro mladé, například u videoher. Skutečnost je jiná, zasloužila by si však samostatnou diskusi. Stačí jen zmínit, že videohra má svoji vlastní gramatiku i syntax, rozvíjí řadu manipulativních schopností a její zdokonalení „analogického myšlení“ způsobuje to, že informace může recipient získávat z více zdrojů.¹

Situace se začíná měnit v 60. letech příchodem intelektuálů takového významu, jako byli Carlo della Corte a především Umberto Eco. Druhý

1. Další informace a bibliografie k tématu viz <http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=505&cms_pk=61> – pozn. red.

jmenovaný ve svých *Skepticích a těšitelích* (*Apocalittici e integrati*, 1964) zkoumá média a masovou kulturu, zároveň klidně usouvztažňuje komiks a film, televizi a reklamu, a tak legitimizuje tento prostředek komunikace na vyšších úrovních. Potom se objevuje časopis *Linus*, na němž se podílel sám Eco, Oreste Del Buono a další postavy italské literární a akademické scény a v němž se ustanovil postupný přechod komiksu k hodnotné próze. Ten dosáhl vrcholu v posledních letech úspěchem tzv. *graphic novel*, komiksového románu, který někteří chybně, bez dalšího komentáře odlišují od komiksu. A současně vzniká – nejdříve v Bordighere a posléze v Luce – *Mezinárodní salon komiksu* (*Salone Internazionale dei Comics*), na němž vidíme, především v onom desetiletí, protagonisty, významné intelektuály a akademiky, kteří se v těchto dvou italských městech spojí, aby se zabývali námi zkoumaným médiem pomocí nástrojů analýzy, literárně kritických studií a sémiotiky. To je první krok k důstojnosti komiksu, k důstojnosti, jakou si zaslouží a které dodnes nebylo zcela dosaženo, alespoň ne v Itálii.

V právě popsané situaci se italská komiksová tvorba, kromě řídkých výjimek; jakou byl například znamenitý *Čistič bot* (*Sciuscià*) Tristana Torrelliho, „neorealistický“ komiks v plném slova smyslu, důsledně vyhýbá prostředím příliš blízkým realitě, především v době bezprostředně po válce, a na vlně hollywoodských filmů, jež okupují filmová plátna, se vrhá do více „exotických“ dobrodružství, jako je western.

Díky tomuto úspěchu mohly vzniknout mnohé komiksové postavy, které daly život skutečné tradici, westernu italské značky. Jedna z nich se v Itálii stala opravdovou komiksovou ikonou. Samozřejmě mluvíme o Texu Willerovi, rangerovi vytvořeném v roce 1948 Gian Luigim Bonellim (text) a Aureliem Gallepinim (kresba)². Jedna, ne náhodná citace, neboť hlavně v šedesátých letech byla postava objektem hamletovského dilematu, jež se může shrnout takto: Patří Tex k pravici, nebo levici? Zbytečné komentovat. Tak Sergio Bonelli, syn Gian Luigiho a editor postavy, odpověděl na (vracející se) otázku:

2. V češtině vyšly jen čtyři svazky dobrodružství této italské komiksové legendy v letech 2004 a 2005. Jednalo se o epizody *Osamělý vlk* (orig. *Il solitario del West*, č. 250), *Nemilosrdná džungle* (*Giungla crudele*, č. 251), *Zrádce* (*Il volto del traditore*, č. 252) a *El Morisco* (č. 101). – pozn. red.

Je to starý příběh, ale já ho ponechám stranou. Když jsem byl malý, byl jsem zvyklý, že ta či ona kresba, mimo kontext, bývala připisována jednou křesťanským demokratům, jednou komunistům, jindy stranám politického středu. Je to hříčka s mnoha možnostmi. Když se zaútočí proti armádě, je jednoduché přičíst tomu politický význam, nemluvě o útoku na banky nebo velké finančníky. My dáváme přednost tomu, abychom se žádným způsobem nedotýkali ideologických a náboženských témat. (Ceccarelli, 2010)

Ale vraťme se k tématu textu. Paradoxně, než se o fašismu v komiksu začne mluvit, musí se čekat... na oslavu odboje [obr. 1].

Od Dětského kurýra k Dějinám Itálie Enza Biagiho

V první polovině 70. let se objevuje týdeník mimořádného narativního a tematického úsilí, který se nevyhýbá aktuálním reportážím a historii. Je to *Dětský kurýr* (*Corriere dei Ragazzi*, 1972–76), pokračování *Kurýra pro malé* (*Corriere dei Piccoli*). Během pěti let převrátil způsob komiksového vyprávění, přinejmenším v Itálii. A činil tak s autory, kteří se stali opravdovými hvězdami italského komiksu, počínaje Minem Milanim (tvořícím pod různými pseudonymy – Piero Silva, Eugenio Ventura a tak dále) a Alfredem Castellim, kvalitou i kvantitou publikovaných děl nejvýznamnějšími scenáristy časopisu, konče kreslíři Dinem Battagliou, Sergiem Toppim, Milem Manarou, Giancarlem Alessandriniem, Guidem Buzzellim a Mariem Uggerim, máme-li uvést alespoň některé z nich.

Právě v tomto časopise, v čísle 17 z roku 1973, jehož datum vydání spadá na 25. dubna, kdy se v Itálii oslavuje osvobození od nacismu, byl publikován krátký příběh dvou výše uvedených autorů, Castellioho a Uggeriho. Jde o povídku *Tento muž musí zemřít* (*Quest'uomo deve morire*), která pojednává o smrti jedné z vůdčích postav odboje v Piemontu, Tancrediho (Duccia) Galimbertiho, dlouhé dny mučeného a následně zabitého Černými brigádami na venkovské cestě v Centallu 4. prosince 1944.

Není to od těsně poválečné doby poprvé, kdy se komiksy věnující se odboji (ovšem není jich mnoho) zabývají podobnými tématy. Dokazují to komiksové příběhy vydané během třiceti let od skončení druhé světové válce (srov. Gaspa, Niccolai, 2009; Gaspa 2015). Tato povídka má však v sobě vskutku něco jiného. Jestli dříve podobnou brutalitu páchali Němci, ne-li přímo „SS“, v příběhu *Tento muž musí zemřít* je, pokud je nám zná-

mo, poprvé v komiksu vidět Italy zabíjet Italy, a stejně barbarsky. Ovšem ještě zajímavější jsou reakce na tento příběh po třiceti letech od událostí, o kterých vypráví. Sám Castelli píše v knize, jež shrnuje prvních 25 let jeho kariéry, toto:

Skutečnost, že v tomto konkrétním příběhu bylo oslavováno výročí hrdinské smrti jednoho partyzána, vyvolala hněv konformistů. Ale i tehdy, když „tento fakt“ občas vzbuzoval (mírné) protesty, nechtěl Giancarlo Francesconi ani na chvíli ustát ve své občanské angažovanosti; trvalou posedlostí týdeníku bylo věnovat se bez obalu (a samozřejmě jazykem vhodným pro tento účel) i „ožehavým“ tématům, jako je politika. (Castelli, 1992: 108)

A to natolik, že kromě dalších příběhů ze současnosti, mezi něž patří i události ve Vietnamu, v době, kdy válka ještě probíhala, týdeník otiskl další dva příběhy vázané k tématu 25. dubna, a to v roce 1974 a 1975.

O obdobné události bude mluvit v roce 2003, prvně na stránkách deníku *L'Unità* a potom v knize vydané ve stejném roce, také Sergio Staino, autor proslulého Boba.³ *Montemaggio, jeden partyzánský příběh (Montemaggio, una storia partigiana)* vypráví o skupině partyzánů chladnokrevně zmasakrované fašistickými milicemi v toskánských kopcích na rozkaz sienského prefekta. K detailnějšímu vyprávění takového příběhu v jednom uceleném komiksu, a ne pouze na nějakých pár stranách, muselo uběhnout dobrých třicet let!

A dvacet let fašismu?

Abychom je mohli zakusit, v pravém slova smyslu, je třeba počkat na rok 1978, kdy nakladatelství Mondadori vydává knihu *Dějiny Itálie v bublinách (La Storia d'Italia a fumetti)* editora Enza Biagiho. Bohužel, i když na ní pracovali takoví italští kreslíři, jako jsou například Milo Manara či Carlo Ambrosini, nemůžeme mluvit o komiksu v užším slova smyslu. Kniha je sestavena ze série ilustrací, které spolu s četnými vysvětlivkami vypráví o událostech a osobnostech italské historie. Pokus chvályhodný,

3. Satirický komiksový strip Sergia Steina, který byl vytvořen 10. října 1979, od konce téhož roku začal vycházet v časopise *Linus*, později se objevil i v řadě jiných periodik. Kromě komiksových satirických stripů Staino vydal Boba i knižně. Postava komiksových stripů Bobo (jakési alter ego Staina) komentuje různé události italské i mezinárodní politiky, přičemž klade důraz na transformaci politické levice. – pozn. red.

leč z narativního a emotivního pohledu sterilní, vyznačující se skrovnými a málo přesvědčivými dialogy a zjevně čistě vzdělávacím záměrem. Ovšem dosáhl značného úspěchu, který vedl k řadě dalších podobných publikací, od *Dějin Dálného východu a Řeků v bublinách* (*Storia dell'Oriente e dei Greci a fumetti*) až po komplexní *Dějiny lidstva v bublinách* (*Storia dell'umanità a fumetti*). Je problematické omezovat období 1922–1945, charakterizované vzestupem a pádem fašistické diktatury v Itálii, na pár stran, jako je číněno v tomto případě. Nepomůže to ani porozumět událostem, ani – a to především – atmosféře a náladám oné doby. Námi rozebírané téma je zpracováno na zhruba čtyřiceti stranách rozdělených do pěti kapitol. Začíná se založením fašistické strany, pokračuje se přes „bitvu o obilí“ a podepsání Lateránských dohod až k habešskému tažení. Dále následuje vstup do války, Mussoliniho pád, Republika Salò a nakonec Mussoliniho poprava.

O opětovné vynoření fašismu se postará o pět let později... komisař Italo Grimaldi [obr. 2 a 3].

Detektivka a fašismus

Benito Mussolini detektivky nemiloval, protože, jak píše Omar Gatti (2013), „byly plné intrik, osudových žen, smyslnosti, mohly být zhoubou vznešené italské mládeže. Silné, zdravé, sportovní a bez vad. Mládeže, jež nemohla být svedena příběhy toho nejnižšího řádu.“ Proto se dnes spolu s tím, co přebírá znaky opravdové narativní tradice, objevuje jakási odvěta. Rozmanití autoři detektivek (od Maurizia De Giovanniho se svým komisařem Ricciardim po Carla Lucarelliho) v současnosti umísťují své policejní náměty do Fašistické Itálie. Jak říká samotný De Giovanni: „Chtěl jsem ukázat, nakolik fašismus ovlivnil život obyčejných lidí, jak omezoval jejich svobodu. V Neapoli zejména tajná fašistická policie OVRA mohla počítat s tisícovkou kolaborantů, kteří vytvářeli impozantní síť udavačů“ (Vincenzi, 2015).

Avšak v tomto případě komiks o dost předstihl prózu. A příklady, které uvádíme níže, se staly vzorem, poněvadž jsou plné podnětů k zamyšlení ke dvěma zvláštním tématům pojícím se k fašistickému období: homosexualitě a internaci.

První „fašistická detektivka“ v komiksu se objevuje v dubnu 1984 v časopise *Eureka*, který je v té době řízen nápady sršícím Castellim a Giudem Silvestrim (tvořícím pod pseudonymem Silver). Epizoda je klasickou

detektivkou s rutinní vraždou, kterou vyšetřuje rozčarovaný hrdina, Italo Grimaldi, *Komisař mezi dvěma válkami* (*Un commissario tra le due guerre*), jak uvádí název kapitoly. Jenže vyšetřování postupně odhaluje zapojení známých režimních osobností, které nemohou, ani nesmějí být podezřívány; především týká-li se podezření „zvláštního“ mimomanželského vztahu manžela oběti, režimního intelektuála. Neboť jak říká nějaký anonymní lístek: „Pederasta è quella cosa che sia pur Ronchi insieme a Vicci/Che fan fuori moglie e impicci/Pur di divertirsi indiem“⁴. Pryč s metrikou, není z nejlepších, je zřejmé, že pravda nemůže být vyřčena, aby úplně nepodkopala jedno z nejsilnějších přesvědčení ideálního fašisty, jeho skutečnou mužnost [obr. 2].

Italo Grimaldi se k vyšetřování vrátil i později a v jeho posledním případě, *Requiem pro dvě C...* (*Requiem per due C...*, 2012), odehrávajícím se v Bari padesátých let, si fašismus i mentalita udrží vše, co k nim patří. Včetně odmítnutí homosexuality. A toto odmítnutí se vrátí, jakkoli okrajově, i v dalších dílech, například v *Iluzi pevniny* (*L'illusione della terraferma*, 2015).

O internaci a každodenní nesnášenlivosti

I v následujícím příkladu vykukuje homosexualita ze stránek psané a ilustrované detektivní příhody Otty Gabose, tvořícího pod uměleckým jménem Mario Rivelli, publikované v roce 2015. Komiksový román *Iluze pevniny* se odehrává na Sardínii del Sulcis v době slavnostního otevření Carbonie, hornického města vytvořeného fašistickým režimem z ničeho. I ono, stejně jako nálady hlavního hrdiny, komisaře Ettore Marma, potrestaného „vyhnanstvím“ na ostrov, žije olovenou atmosférou. Zde má policista co do činění s bezhlavou mrtvolou. Je tedy zahájeno vyšetřování, do něhož jsou zahrnuti internovaní homosexuálové, pracovní požadavky a použití i zneužití moci ze strany zpustlých hodnostářů nižší kategorie. Ti využívají svého krytí i postavení k ventilování vlastní frustrace.

Podmínkami homosexuálů po internaci ve Fašistické Itálii se naopak specifickým způsobem zabývá další komiksový román *V Itálii jsou všichni muži* (*In Italia sono tutti maschi*, 2008), spisovatele Lucy de Santiho a

4. „Homosexuál je to, / co mají společné Ronchi a Vicci. / Ti ostudu a manželky odstranili, / aby se spolu pobavili.“ – pozn. red.

výtvarnice Sára Colaonové. Název odkazuje k prohlášení Benita Mussoliniho, podle kterého, a to doslova, byli všichni italští fašisté opravdovými muži. Což už bylo vyvráceno, aspoň v komiksu, Sebastianem Vilellou v *Komisari mezi dvěma válkami*. Inspirováno svědectvími a historickými dokumenty, mezi ironií a vkusnou prózou, vypráví příběh Antonia Angelicoli, řečeného „Ninella“, v jeho izolaci na Tremitských ostrovech. Stejný osud má hlavní hrdina Scolova filmu *Zvláštní den*, na jehož konci je postava hraná Marcellem Mastroianim odvezena a odsouzena k internaci. Hra mezi přítomností a minulostí, proložená detektivními tóny a rytmicky doprovázena příjemnou grafikou, nabízí příběh zničeného života, někdy možná až příliš didakticky, ale také ironicky a mile.

Abychom uzavřeli diskusi o ztvárňování fašismu po fašismu, jak jsme mohli až dosud vidět, neexistuje skutečné historické a analytické pojetí. Příklady, které se vyskytly, jsou zcela sporadické a nesvědčí o opravdové narativní tradici, jak by bylo snad příhodné i z důvodu, že fašismus je plný příběhů i podnětů. V tomto smyslu můžeme uvést *Diegovu zimu* (*L'inverno di Diego*, 2013) Roberta Baldazziniho. Ačkoli příběh zůstává časově uzavřen v konci války, funguje jako vzor, neboť na úrovni rodiny vypráví o rozkolech, které se blíží těm v italské společnosti, rozdělené přesně jako Diego, partyzán, a otec, fašistický hodnostář. Anebo *Zrození diktatury* (*Nascita di una dittatura*, 2004), napsané a nakreslené Gianni Carinem a iniciované Asociací Sandra Pertiniho z Ceparany (provincie La Spezia). Tento komiks vychází ze skutečných historických dokumentů a vypráví, jak se z vraždy poslance Giacoma Matteottiho v roce 1924 zrodila fašistická diktatura v Itálii, dva roky od uvedení vlády Benita Mussoliniho do funkce.

Za zmínku nakonec stojí i *Mussoliniho kanál* (*Canale Mussolini*, 2014, scénář Graziana a Massima Lanzideů, kresba Mirky Ruggeriové), komiksový román na motivy románu Antonia Pennacchiho, vítěze ceny Strega 2010. Příhody hlavních postav rodiny Peruzziů se odvíjejí od začátku 20. století až skoro po konec druhé světové války a kříží se s velkolepým dílem rekultivace bažin v Agru Pontinu, nazývaném Mussoliniho kanál (nyní známé jako Kanál Acque Alte), který se nachází mezi provinciemi Latina a Cisterna di latina. I v tomto případě je zobrazen rozpolcený život během dvaceti let fašismu, i když původně nezamýšlený pro komiksovou zpracování. I v tomto případě jeden podložený a strhující obraz Fašistické Itálie.

Během naší krátké výpravy do historie komiksu jsme se zaměřili na momenty a situace, jež charakterizovaly fašistické období, jakými jsou opozice fašismus–antifašismus, která dala vzniknout ozbrojenému odboji, nebo internace uložené disidentům a homosexuálům; chceme-li, ukázkový příklad mnohých základních lidských práv pošlapaných tehdejším režimem. A nesmí se zapomínat na utrpení rozdělené společnosti, v níž je možné znovu nalézt v rámci jedné rodiny odlišné ideologické názory, které s sebou přinášejí nenapravitelné rozdíly a ještě tragičtější důsledky.

Po tom, co bylo řečeno, se skoro nezbytně nabízí otázka: Proč je tak málo příběhů z období fašismu? Je skutečně stále natolik problematické, aby se stalo předmětem vyprávění? Možná. A snad právě z tohoto důvodu je úsilí ponecháno jednotlivým autorům, kteří se zabývají tím či oním specifickým tématem. Anebo zvláště citlivým institucím.

V tomto ohledu je poučné to, co se stalo nedávno po vydání prvního dílu čtyřsvazkového komiksu *Když byl LVI* (*Quando c'era LVI*) v dubnu 2016. Autoři Daniele Fabbri a Stefano Antonucci (spolu s Mariem Perrottou) si v něm představují znovuoživení Duceho členy neofašistického hnutí CasaPound⁵, kteří se však octnou před (pro ně) velmi nepříjemným překvapením. To neprozradíme, abychom případné zájemce nepřipravili o potěšení z četby. Téma, které se může líbit více či méně, ale vydavatelství vyneslo poctu být v denních zprávách. V průběhu komiksového festivalu, kterého se zúčastnilo, v tomto případě Romicsu, byl totiž stánek předmětem vpádu zástupců skutečné CasaPound, zjevně rozrušených publikací. Útok sami natočili a zveřejnili na internetu. Autoři knihy to následně okomentovali na Facebooku:

Vytvořili jsme komiks o fašismu, protože se domníváme, že v Itálii stále existuje fašismus jako problém, tudíž nás nepřekvapuje, že jsme byli zastrašováni. Naopak díky způsobu agrese se nám ulevilo: jestliže se v roce 2016 vyhrožuje perlivými nápoji, ukazuje to na to, že budeme antifašismus vytvářet plastifikací komiksů, což už je civilizační pokrok. (*L'espresso*, 2016)

5. CasaPound: hnutí založené v roce 2008 jako sdružení pro sociální podporu. Je obvykle považováno za příslušející k radikální pravici a inspirující se neofašismem. „Je pravdou, že jsme fašisti, ale třetího tisíciletí,“ praví prohlášení Giuseppeho Savuta (Brandolini). – pozn. red.

Je naděje, že pro přítomnost a budoucnost Itálie natolik důležité téma bude médiem, jež se v mnoha dalších oblastech ukázalo jako vynikající komunikační a informační nástroj, neboť bavilo, podněcovalo a nutilo k zamyšlení, zkoumáno stále více do hloubky.

Prameny

- Quest'uomo deve morire*, scénář Alfredo Castelli a kresba Uggeri Castelli, *Corriere dei Ragazzi*, č. 17, 17.04.1973;
- La Storia d'Italia a fumetti*, scénář Enzo Biagi kresba kol., Milano: Mondadori, 1978;
- Italo Grimaldi. Un commissario fra le due guerre*, scénář a kresba Sebastiano Vilella, *Eureka*, 1984;
- Montemaggio, una storia partigiana*, scénář a kresba Sergio Staino, Příloha deníku *L'Unità* z 29. 10. 2003;
- Nascita di una dittatura*, scénář a kresba Gianni Carino, Ceparana (La Spezia): Associazione Sandro Pertini, 2004;
- In Italia sono tutti maschi*. scénář Luca de Santis, kresba Sara Colaone Bologna: Kappa edizioni, 2008;
- Requiem per due C....*, scénář a kresba Sebastiano Vilella, Bologna: Coconino Press, 2012;
- L'inverno di Diego*, scénář a kresba Roberto Baldazzini, Bologna: The Box Edizioni, 2013.
- Canale Mussolini*, scénář Graziano e Massimiliano Lanzidei, kresba Mirka Ruggieri, Latina:Tunué, 2014;
- L'illusione della terraferma*, scénář a kresba Otto Gabos, Bologna: Rizzoli Lazard, 2015.
- Quando c'era LVI*, vol. 1, scénář Daniele Fabbri, kresba Stefano Antonucci e Mario Perrotta, Brescia: Shockdom, 2016.

Literatura

- Brandolini, Sinona, 2009: „Il leader di CasaPound: «E' vero, siamo fascisti. Ma del terzo millennio».“ *Corriere del Mezzogiorno*, <http://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/napoli/notizie/politica/2009/1-ottobre-2009/leader-casapound-vero-siamo-fascisti-ma-terzo-millennio--601828767960.shtml>. Citováno 3. 7. 2016.
- Castelli, Alfredo, 1992: *Castelli 25*. Roma: ANAF.
- Ceccarelli, Dario, 2010: „Tex tocca quota 600 numeri. L'eroico pistolero raccontato dal suo editore e da un grande fan.“ *Il sole 24 ore*, <http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2010-10-06/tocca-quota-numeri-eroico-162623.shtml>. Citováno 3. 7. 2016.
- Eco, Umberto, 1994: *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani. [Český překlad: *Skeptické a těšitelé*, Praha: Argo, 2007]
- Gaspa, Pier Luigi, 2015: *Fumetto e Resistenza*. Carpi: ANPI Carpi.
- Gaspa, Pier Luigi, Luciano Niccolai, 2009: *Per la libertà la Resistenza nel fumetto*. Pistoia: Settegiorni editore.

- Gatti, Omar, 2013: „Il Duce non leggeva i gialli.“ *Contornidinoir.it*, <<http://contornidinoir.it/2013/07/ritratti-noir-il-duce-non-leggeva-i-gialli>>. Citováno 3. 7. 2016.
- L'Espresso*, 2016: „Casapound assalta il Romics, c'è un fumetto satirico sul duce. Di Stefano: „Sono stato io.““ *L'Espresso*, <http://video.espresso.repubblica.it/attualita/casapound-assalta-il-romics-c-e-un-fumetto-satirico-sul-duce-di-stefano-sono-stato-io/8194/8264>. Citováno 3. 7. 2016.
- Vincenzi, Giovanni, 2015: „Maurizio de Giovanni: ‘Sarò sempre un artigiano del mistero.““ *Repubblica.it*, http://www.repubblica.it/cultura/2015/06/25/news/maurizio_de_giovanni_saro_sempre_un_artigiano_del_mistero_-117669332. Citováno 3. 7. 2016.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 1. Poslední stránka z příběhu *Tento muž musí zemřít* (*Quest'uomo deve morire*). První případ, kdy se v komiksu, publikovaném k příležitosti oslav 25. dubna („Den osvobození“), objevují Italové vraždící Italy.



Obr. 2. Obálka *Komisaře mezi dvěma válkami*, přílohy časopisu *Eureka*. Detektivka v komiksu si přivlastňuje období Fašistické Itálie dříve než beletrie.

PAMĚŤ V BUBLINÁCH
STUDIE O KOMIKSU, PAMĚTI A DĚJINÁCH



Obr. 3. Jako jakákoli jiná forma moci i fašismus v příbězích *Komisaře mezi dvěma válkami* Sebastiana Vilelly nestrpí mnohá fakta.

Autoři

Petr A. Bílek, Univerzita Karlova v Praze

Profesor Ústavu české literatury a komparatistiky na FF UK v Praze a profesor a ředitel Ústavu kulturních studií FF JU v Českých Budějovicích. Přispívá do významných českých a anglických literárních časopisů. Mezi jeho hlavní výzkumné zájmy patří literární kritika, literární teorie a populární kultura. Publikoval například *Hledání jazyka interpretace (k modernímu prozaickému textu)*. Brno 2003. 2nd ed. 2007; (ed.): *James Bond a major Zeman: Ideologizující vzorce vyprávění*. Příbram 2007; (ed.): *Tesilová kavalérie: Popkulturní obrazy normalizace*, Příbram 2010.

Kontakt: Petr.Bilek@ff.cuni.cz

Martin Boszorád, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

Je ako absolvent magisterského učiteľského štúdia nemeckého jazyka a literatúry v kombinácii s estetickou výchovou a interného doktorandského štúdia v študijnom odbore estetika „odchovancom“ Filozofickej fakulty Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre a najmä tamojšieho Ústavu literárnej a umeleckej komunikácie, ktorého sa v júni 2016 stal riaditeľom. V rámci svojej pedagogickej a vedecko-výskumnej činnosti sa venuje populárnej a mediálnej kultúre a slovesnému umeniu.

Kontakt: mboszorad@ukf.sk

Tiziana D'Amico, Univerzita Ca' Foscari Benátky

Absolventka oboru Filologie a historie východní Evropy Univerzity „L'Orientale“ Neapol, na níž úspěšně zakončila doktorandské studium v oboru Kultura východní Evropy, v současné době vyučující českého jazyka a literatury na Univerzitě Ca' Foscari Benátky. Spolupracuje s Univerzitou Roma 3 a s Univerzitou Padova na seminářích zaměřujících se především na vztah mezi dějinami a médií (kinematografie a televize). Ve svém výzkumu se zabývá populární kulturou, studii paměti (memory studies) a audiovizuálním překladem. Autorka článků z dané oblasti.

Kontakt: tiziana.damico@unive.it

Martin Foret, Univerzita Palackého v Olomouci

Vystudoval filosofii, bohemistiku a žurnalistiku na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci, kde následně absolvoval i doktorské studium v oboru Obecná lingvistika a teorie komunikace. Působí na Katedře mediálních a kulturních studií a žurnalistiky FF UP, kde přednáší především teorii obrazu a vizuální studia, badatelsky se zaměřuje na problematiku vizuální komunikace, vztah obrazu a textu. Dlouhodobě se věnuje teorii komiksu, v letech 2010–2012 byl členem řešitelského týmu projektu GAČR Komiks: Dějiny – teorie, který pracoval na teoretickém představení komiksu v domácím kontextu (*V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*) a na monografii věnované dějinám československého komiksu (*Dě-*

jiný československého komiksu 20. století). Je členem meziinstitucionálního Centra pro studia komiksu ÚČL AV ČR a FF UP v Olomouci.

Kontakt: martin.foret@upol.cz

Pier Luigi Gaspa

Esajista a překladatel zabývající se výchovným a didaktickým využitím komiksu, především v popularizaci vědy. Je spoluautorem knih *La scienza tra le nuvole (Věda v oblacích, 2007)*, *Per la libertà, la Resistenza nel fumetto (Za svobodu, Odboj v komiksu, 2009)*, autorem *Verso Selene, il romanzo dell'Uomo sulla Luna. Dall'immaginazione alla scienza (K Seléné, román o člověku na Měsíci. Od představitosti k vědě, 2009)*. Brzy vyjde v nakladatelství Imprimatur jeho biografie o Marie Curie. (Imprimatur, 2016), *Buffalo Bill L'uomo, la leggenda, il West [Buffalo Bill, Muž, legenda, West]* (Imprimatur, 2016).

Contatto: plgaspa@yahoo.it

Pavel Kořínek, Ústav pro českou literaturu AV ČR

Vystudoval obor Český jazyk a literatura na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze, dnes působí jako pracovník Ústavu pro českou literaturu AV ČR, kde se zaměřuje na dějiny a teorii komiksu, popkultury a dětské literatury. Byl hlavním redaktorem a spoluautorem dvousvazkových *Dějiny československého komiksu 20. století* (Praha 2014) a úvodové knihy *V panelech a bublinách: Kapitoly z teorie komiksu* (Praha 2015), je spolueditorem sborníku *Studia komiksu: možnosti a perspektivy* (Olomouc 2012) a kolektivní monografie *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012* (Řevnice 2012) a zakládajícím členem Centra pro studia komiksu ÚČL AV ČR a FF UP.

Kontakt: korinek@ucl.cas.cz

Juraj Malíček, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

Vyštudoval estetiku a filozofiu na Filozofickej fakulte Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre a od roku 1998 pôsobí v tamojšom Ústave literárnej a umeleckej komunikácie ako pedagóg a výskumný pracovník. Orientuje sa na výučbu disciplín z oblasti teórie populárnej kultúry a dejín filmu, do tejto oblasti spadá taktiež ťažisko jeho výskumnej a publikačnej činnosti.

Kontakt: juraj.malicek@gmail.com

Alessandro Scarsella, Univerzita Ca' Foscari Benátky

Literární kritik, profesor komparativní literatury na Univerzitě Ca' Foscari Benátky. Mimo jiné autor četných esejí o italské a evropské poezii, zabývající se překlady poezie a teorií a historií překladu. V roce 2006 založil Laboratoř literárního studia komiksu na DSLCC Univerzity Ca' Foscari, jejímž je v současné době ředitelem. Mezi jeho poslední publikace patří (ed.): *Dal realismo magico al fumetto (Od magického realismu ke komiksu)*, Benátky 2012; (ed.): *La parola scoscesa (Příkré slovo)*, Benátky 2012; *Giambattista Vico: A short Introduction*, Milán 2008.

Kontakt: alescarsella@unive.it



Paměť v bublinách

Studie o komiksu,
paměti a dějinách

Redakce

Tiziana D'Amico, Petr A. Bílek

Ludmila Machátová, Martin Foret

ISBN 978-98-99459-53-6



9 788899 459536 >

Euro 26,00



UNIVERSITAS
STUDIORUM