Jiné války

Válečné konflikty 20. století v moderním anglosaském komiksu

Dalibor Vácha

Tam je svět za světem, který znáte. Stínový svět. A jestliže se podíváte dost pozorně... dost zblízka... můžete to spatřit... Je to svět, kde žijí nestvůry, číhající v temnotě... v temnotě koutů vašeho domova... v temnotě koutů vašeho srdce. Pro většinu lidí tento svět je říší stínů. Ale ať už je lepší nebo horší... je to svět, ve kterém žiji. Vítejte v něm.

Scott Snyder & Sean Murphy¹

Komiks jako předmět odborného výzkumu

V úvodu studie zabývající se komiksem (v angličtině je běžný termín *comics*, případně *graphic novel*) by jistě bylo dobré charakterizovat, nebo ještě lépe přesně definovat komiks a jeho roli jako specifického uměleckého způsobu interpretace reality. To se však ukazuje jako velmi obtížné, ne-li přímo nemožné. Vědecké

1 "There is a world behind the one you know. A shadow world. And if you look hard enough... closely enough... you can see it... it's a world where monsters live, lurking in the dark... the dark corners of your home... the dark corners of your heart. For most people, this world, it is a shadow realm. But for better or worse... it's the world I live in. Welcome to it." (SNYDER, Scott – MURPHY, Sean: *American Vampire: Survival of the Fittest*, sešit 5. New York, Vertigo (DC Comics) 2011, s. 18–20.)

studium komiksu je sice v poslední době moderní (téměř módní) záležitostí, ale definici komiksu je zhruba stejně tolik jako badatelů, kteří se jím zabývají. Obvykle se uvádí, že se jedná o příběh (to nemusí být vždy pravda) vyprávěný v organickém propojení textu (ne úplně ve všech případech) a obrazu. Například Robert C. Harvey se pokusil shrnout existující náhledy na komiks, nechtělo se mu ale sondu uzavřít nějakým finálním autoritativním řešením, což je při různorodosti komiksu příznačné a pochopitelné.² Hledání odpovědi na otázku „jak definovat komiks“ komentoval vtipně jako „etymologické safari“.³

Moderní anglosaský komiks (označme tak pracovní mainstreamový komiks posledních dvaceti let, jako zlomový bod lze brát Pulitzerovu cenu pro Arta Spiegelmana a jeho *Maus* nebo „dozvuky“ takzvaného bronzového věku komiksu) nelze definovat ani z hlediska ilustrátorských technik nebo rozvržení stránek. Klasická „vyprávěcí okna“ nejsou již tak všudypřítomným a distinktivním rysem, jak bývala v takzvaném zlatém věku komiksu (od vydání prvního Supermanova komiksového příběhu v roce 1938 do zhruba první poloviny padesátých let), ve věku stříbrném (do začátku sedmdesátých let) nebo bronzovém (do poloviny osmdesátých let). Je nepochybné, že komiks je svérázným a vlivným mnohotvárným uměním. Současně platí, že komiks má blízko ke grafice, próze (někdy poezii) a filmu, s nímž se zejména v posledních letech ve Spojených státech a v Japonsku vzájemně ovlivňují. Klíčovým prvkem komiksu je specifický způsob vyprávění příběhu (nebo navozování atmosféry či nálady), jehož nejdůležitější součástí je zcela odlišné pojmání časové posloupnosti. Zatímco text čtenáře (většinou) nutí k lineárnímu postupu (podobně je to s filmovým uměním), komiks dovoluje čtenáři při obrácení stránky vnímat daný fragment simultánně.⁴ Místo vědecky se tvářících definicí je nakonec lepší sáhnout po moderním komiksu, jenž může neznalého čtenáře překvapit zásadní odlišností od tradičního pojetí, které stále přetrvává ve většině dětských komiksových titulů.⁵

2 Harvey analyzoval např. definice Davida Kunzleho, Thierryho Groensteena, Coultona Waughy, Pascala Lefevra a Charlese Diericka (viz HARVEY, Robert C.: *Describing and Discarding „Comics“ as an Impotent Act of Philosophical Rigor*. In: MACLAUGHLIN, Jeff (ed.): *Comics as Philosophy*. Jackson, University of Mississippi Press 2005, s. 14–26).

3 Tamtéž, s. 25.

4 Viz Introduction. In: BERNINGER, Mark – ECKE, Jochen – HABERKORN, Gideon (ed.): *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. Jefferson – London, McFarland & Company Inc. Publishers 2010; srv. DUNCAN, Randy – SMITH, Matthew J.: *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York – London, Continuum 2009, s. 3 n.; WEINER, Robert G.: *Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide to Comics, Prose Novels, Children's Books, Articles, Criticism and Reference Works 1965–2005*. Jefferson – London, McFarland & Company Inc. Publishers 2008, s. 5–7. K dalším zásadním pracím srv. bibliografii ve sborníku Jeffa MacLaughlina *Comics as Philosophy*, s. 228–237.

5 K těmto tradičním komiksovým dílům by bylo možno zařadit i legendární český *Čtyřlístek*. Mezi nejznámější a nejoblíbenější komiksová zpracování českých (československých) dějin patří proslulá *Obrázky z českých dějin a pověstí*, které fascinují čtenáře svým humorigstickým přístupem dodnes. *Obrázky* vycházely od 70. let v časopise *Mateřídouška*, později se objevily v opakovaně vydávaném souborném knižním vydání: ADLA, Zdeněk – ČERNÝ, Jiří – KALOUSEK, Jiří: *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Praha, Albatros 1982; srv. rozhovor

Superman, snad nejslavnější z komiksových superhrdinů, se zrodil roku 1932 ve fantazii kreslíře Joe Shustera a spisovatele Jerryho Siegela. Poprvé se objevil roku 1938 v sešitu Action Comics 1 vydavatelství DC Comics

Ani v anglosaském světě se neobjevuje mnoho kvalitních teoretických prací, které by se pokoušely vysvětlit fenomén komiksu v širších perspektivách.⁶ Jak přiznává Paul Levitz, jeden z komiksových kritiků, který sám sebe příznačně označuje spíše za fanouška než za teoretika, k prvním nesmělým pokusům o kritickou reflexi a teoretické uchopení tohoto fenoménu ve Spojených státech došlo až v sedmdesátých letech dvacátého století, tedy dlouhá léta poté co americký komiks získal svou typickou tvář.⁷ Teprve v devadesátých letech se komiksy začaly častěji objevovat

s jedním z tvůrců tohoto komiksu připravený Pavlínou Kourovou: „Pozor, šutráky!“: Rozhovor se spisovatelem Jiřím Černým o kultovních „Obrázcích z českých dějin a pověstí“. In: *Dějiny a současnost*, roč. 33, č. 6 (2011), s. 18 n.

- 6 K těm nemnoha pracím viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 269 n. K přehledové historii komiksu viz WALKER, Brian: *The Comics: Before 1945*. New York, Harry N. Abrams 2004; TÝŽ: *The Comics: Since 1945*. New York, Harry N. Abrams 2002; PUSTZ, Matthew (ed.): *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. New York, Continuum 2012; WRIGHT, Bradford W.: *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore, Johns Hopkins University Press 2001. Vývojové tendence v moderním komiksu lze dohledávat pochopitelně až v novinových „stripech“ 19. století, jak ilustruje Jared Gardner v publikaci *Projections: Comics and History of Twenty-First Storytelling* (Stanford, Stanford University Press 2012).

- 7 LEVITZ, Paul: Introduction. In: DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. ix n. Připomenout lze i ryze prakticky orientovanou knihu světoznámého výtvarníka Willa

v hledáčku dalších vědců. Výsledkem jejich – mnohdy nepříliš konzistentní – práce na tématu je soubor sborníků a monografií, které do pohledu na komiks vnášejí více analytické pohledy různých oborů. Ian Gordon psal v roce 2010 o zatím stále velmi pomalém a opatrném přijímání autorů, kteří se zabývají komiksem, do vědecké komunity a o nutnosti jejich pokory, než se jim podaří získat vstup do autorské VIP společnosti, například do časopisu *PMLA*, vydávaného Moderním lingvistickým sdružením Ameriky (*Modern Language Association of America*).⁸

Klíčem k pochopení toho, jak mnozí vědci (a umělci) vnímají komiks, je název sborníku *Komiks jako nexus kultur: Eseje o vzájemném působení médií, oborů a mezinárodních perspektiv* (vznikl na základě příspěvků přednesených na konferenci), v němž se střetávají přístupy uměnovědné a interdisciplinární dokonce s didaktickými.⁹ Slovo *nexus* tu lze chápat jako „spojnici“ nebo „pojítka“. Komiks není vykládán izolovaně, ale v kontextu svého vzniku, vývoje a propojení s ostatními uměleckými nebo dokumentárními přístupy. Kniha Rogera Sabina *Komiks, komix a kreslené příběhy*, s podtitulem *Dějiny umění komiksu*, se pak s nemalým úspěchem pokouší včlenit komiks do širších souvislostí uměleckých i historických.¹⁰ Zřejmě nejambicióznější prací (ambice bohužel nejsou následovány kvalitou) zabývající se komiksem je *Komiks, manga a kreslené příběhy*, jejíž autor Robert S. Peterson se při pátrání po původu komiksu noří hluboko do starověku a geograficky překračuje obvyklé hranice anglosaského světa.¹¹ Lépe dostal svému záměru Thierry Groensteen, který se v práci *Systém komiksu* (původně vydané francouzsky v Belgii) snažil na několika konkrétních příkladech vysvětlit komiks jako svébytnou uměleckou a informační formu.¹² Práce belgického autora se doslova točí okolo paradigmatu *words and image*, jehož rozdílné pochopení rozděluje nejen anglosaské badatele zabývající se komiksem. Konzervativní skupina považuje komiks za jednotu slova a obrazu,

Eisnera, jehož text o vytváření komiksů přináší řadu podnětných postřehů: EISNER, Will: *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York, W. W. Norton & Company 2008. K osobnosti Willa Eisnera viz SCHUMACHER, Michael: *Will Eisner: A Dreamer's Life in Comics*. New York, Bloomsbury 2010.

8 GORDON, Ian: Making Comics Respectable: How *Maus* Helped Redefine a Medium. In: WILLIAMS, Paul – LYONS, James (ed.): *The Rise of the American Comics Artist*. Jackson, University of Mississippi Press 2010, s. 192.

9 BERNINGER, M. – ECKE, J. – HABERKORN, G. (ed.): *Comics as a Nexus of Cultures* (viz pozn. 4).

10 SABIN, Roger: *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comics Art*. London, Phaidon Press 2001.

11 PETERSEN, Robert S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara – Denver – Oxford, Praeger 2011. Japonský výraz *manga* je označením pro tamní komiks.

12 GROENSTEEN, Thierry: *The System of Comics*. Jackson, University of Mississippi Press 2009 (v českém překladu: *Stavba komiksu*. Brno, Host 2005). K frankofonním komiksům viz např. MILLER, Ann: *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-Language Comic Strip*. Bristol – Toronto, Intellect Ltd. 2008.

zatímco ostatní vědci zastávají názor, že slova a obraz jsou dva rozdílné prvky, které „svádějí souboj“.¹³

Komiks se v současné době zdá být „pokusným králikem“ mnoha teoretiků, zejména těch literárních. Jedním z pokusů, jak na komiks aplikovat například filozofii (najít filozofii komiksu), je kniha *Superhrdinové a filozofie*. Otázky, na něž autoři hledají odpovědi v komiksech, jsou staré jako lidstvo samo: identita jednotlivce (z hlediska maskovaných hrdinů otázka svrchovaně zajímavá), role násilí v lidském životě a v neposlední řadě definice dobra a zla.¹⁴ Mnohem opatrněji a koncepčněji je vystaven sborník podobného názvu *Komiks jako filozofie*, v němž se přispěvatelé poměrně úspěšně pokusili aplikovat na komiks filozofii Gottfrieda Leibnize, Jean-Paula Sarrtra, nebo dokonce Platóna. Jedná se mnohdy o zajímavé studie, které překračují stín vyhraněného bádání o komiksech.¹⁵

Existuje větší skupina studií a knih, jejichž tématem je komiks v konkrétnějším pojetí – nikoli jeho teorie, ale přímo jednotliví autoři nebo díla. K přítomné studii se tematicky vztahuje hned několik z nich. Například kniha *Válka, politika a superhrdinové* Marka DiPaola se pokouší ukázat přímé vlivy (převážně) americké politiky na komiks a opačně. Základním principem autorovy práce je vybrat si určitého superhrdinu (Superman, Batman, Wonder Woman, Punisher atd.) a posléze načrtnout, jakým způsobem se promítala politika do příběhů nebo do samotného zobrazování dotyčné postavy, jejích protivníků nebo pomocníků. Práce inovativně sleduje události americké zahraniční i domácí politiky v nejvýznamnějších komiksových příbězích, zejména posledních dvaceti až třiceti let. Evidentní je autorova podpora Obamovy politiky ve srovnání s Georgem Bushem (otcem i synem), Billem Clintonem a Ronaldem Reaganem. Baracku Obamovi a jeho obrazu v komiksu věnuje DiPaolo značnou pozornost.¹⁶ Podobným způsobem (snad méně zpolitizovaným) reaguje na americké postoje v průběhu studené války Matthew J. Costello v *Krizi tajné identity*. Costello zdůrazňuje, že převážná většina komiksových hrdinů se zrodila nebo po dlouhou dobu žila ve stínu možné jaderné konfrontace mezi Spojenými státy a Sovětským svazem, v jasně bipolárním světě, kdy nacistické protivníky rychle vystřídali nepřátelé ze Sovětského svazu, východní Evropy nebo Číny. Cílem knihy bylo vysledovat proměny americké společnosti na základě změn v pojetí komiksů a jejich příběhů. Mezi postavy, jež Costello zkoumá, patří Captain America, Nick Fury nebo Iron Man.¹⁷ Stejně období – studená válka – přitahuje velké

13 K paradigmatu existuje sborník příspěvků, v nichž lze najít oba výše naznačené interpretační vzorce: VARNUM, Robin – GIBBONS, Christina T. (ed.): *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson, University of Mississippi Press 2007.

14 IRWIN, William – MORRIS, Tom – MORRIS, Matt (ed.): *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way*. Peru, Open Court 2005; srv. DYER, Ben: *Supervillains and Philosophy: Sometimes, Evil is its Own Reward*. Peru, Open Court 2009.

15 MACLAUGHLIN, J. (ed.): *Comics as Philosophy* (viz pozn. 2).

16 DiPAOLO, Marc: *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson – London, McFarland and Company 2011.

17 COSTELLO, Matthew J.: *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York – London, Continuum 2009.

množství autorů. Důvod je jednoduchý, v té době zažíval americký komiks doslova rozkvět. Zřejmě nejdůležitější publikací je tu sborník *Komiksové knihy a studená válka*, v němž pisatelé jednotlivých studií hlouběji analyzují nejen atomovou hrozbu, ale současně komunismus („rudou hrozbu“) nebo otázku sexuality v dobových komiksech.¹⁸ Opominout nelze ani další sborník *Nazisplotation! Obraz nacisty v „přízemním“ filmu a kultuře*, jehož autoři se dotkli i komiksu.¹⁹ Komiksem a jeho spojením s historií a válkou se o něco dříve zabýval například Mike Conroy v knize *Válečné příběhy*, ale její nevelký rozsah (pouze 192 stran s četnými ukázkami z komiksové tvorby) při globálním časovém záběru (zpracovávala obraz konfliktů od starověku po současnost) autorovi nedovoľoval pečlivější analýzu.²⁰ Blízko k tématu má dvojice Fredrik Stromberg a Peter Kuper, která vydala knihu *Komiksová propaganda*, v níž se pokusila analyzovat mimo jiné postavu Supermana jako symbolu Ameriky při prodeji válečných půjček. Jejich práce se neomezuje na druhou světovou válku, plynule přechází do války studené.²¹

Mnohem hlouběji do minulosti (což rozhodně není na škodu) míří sborník *Klasika a komiks*, v němž se badatelé zamýšlejí nad propojením komiksu druhé poloviny dvacátého století s takzvanou klasickou historií, v jejich pojetí zejména antickým Řeckem a Římem. Na jedné straně jsou zde studie pojednávající o Franku Millerovi a jeho (později zfilmovaném) díle *300*, jež vypráví příběh bitvy u Thermopyl, nebo o francouzském pojetí antiky, na druhé straně se autoři snaží pojmut mýty komiksového světa, které nezřídka čerpají právě z antických bájí (*Wonder Woman*, *Sandman* Neila Gaimana).²² Komiksem jako médiem schopným zprostředkovat autobiografii se zabýval Charles Hatfield, který upozornil na kvalitativní změnu komiksu v osmdesátých letech, kdy se jeho tematický záběr rozšířil právě o autobiograficky zabarvené

18 YORK, Chris – YORK, Rafiel (ed.): *Comic Books and the Cold War: Essay on Graphic Treatment of Communism, the Code and Social Concerns*. Jefferson, McFarland and Company 2012; srv. kapitolu „Nukleární éra“ v knize Jeffreyho J. Johnsona *Super-history: Comic Book Superheroes and American Society. 1938 to the Present* (Jefferson, McFarland and Company 2012, s. 49–68).

19 MAGILOW, Daniel H. – LUST, Kristin T. van der – BRIDGES, Elizabeth (ed.): *Nazisplotation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. New York – London, Continuum 2012. Jako *nazisplotation* se označuje specifický žánr popkultury využívající nacistických postav a emblematicky. Termín *lowbrow* nebo *lowbrow art* se začal užívat v souvislosti s undergroundovým hnutím vizuálního umění, které se zrodilo koncem 70. let v Los Angeles, s akcentem na jeho protikladnost vůči „vysokému“ (*highbrow*) umění.

20 CONROY, Mike: *War Stories: A Graphic History*. New York, Collins Design 2009; srv. RICHES, Adam: *When the Comics Went to War*. Edinburgh, Mainstream Publishing 2009.

21 STROMBERG, Fredrik – KUPER, Peter: *Comic Art Propaganda*. Lewes, ILEX 2010. Komiksová reflexe válečných konfliktů není ničím novým, jak o tom svědčí např. opakující se výstavy komiksových děl spojených s první světovou válkou v Muzeu Velké války ve francouzském Péronne (viz BERÁNEK, Jaroslav: Velká válka v komiksu. In: *Historie a vojenství*, roč. 58, č. 2 (2009), s. 130 n.; TÝŽ: Všeobecná mobilizace! Léta 1914–1918 v komiksu. In: *Tamtéž*, č. 4, s. 126 n.).

22 KOVACS, George – MARSHALL, C. W. (ed.): *Classics and Comics*. New York, Oxford University Press 2011.

práce.²³ Národní historie očima komiksu zkoumaly například sborníky editované Markem McKinneyem (francouzská historie) a nejnověji Romanem Rosenbaumem (japonská historie v komiksu *manga*).²⁴ Že je komiks v poslední době považován za vcelku legitimní pramen k historickému nebo literárněhistorickému bádání, dokládá Simone Castaldi, který se inovativním způsobem zhostil analýzy italských komiksů ze sedmdesátých a osmdesátých let minulého století, kdy Itálie patřila ke komiksovým velmocím.²⁵ Annalisa Di Liddo se soustředila na jednoho z nejvýznamnějších komiksových autorů Alana Moora, který je původem Brit, obvykle ale tvoří pro americké vydavatelské domy.²⁶ Jeho práce jsou považovány za svérázné zobrazení reality, v níž nechybí satira. K těm klíčovým patří *Strážci*, kteří časově spadají do závěrečných let studené války a nejenže zcela dekonstruovali stávající obraz klasického superhrdiny (mnohdy se hovoří o superhrdinech ze *Strážců* jako o nihilistických hrdinech), ale zároveň zásadním způsobem zasáhli všechny následovníky.²⁷ Na jeden výsek celého spektra se soustředily knihy *Erotický komiks* nebo *Židé a americký komiks*.²⁸

Wonder Woman, v mnohém ženský protějšek Supermana, se objevuje v příbězích vydavatelství DC Comics takřka nepřetržitě od roku 1941. Její boj proti zlu započal na straně Američanů ve válce s nacistickým Německem

- 23 HATFIELD, Charles: *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson, University of Mississippi Press 2005.
- 24 MCKINNEY, Mark (ed.): *History and Politics in French-Language Comics*. Jackson, University of Mississippi Press 2008; ROSENBAUM, Roman (ed.): *Manga and the Representation of Japanese History*. New York, Routledge 2012. V obou sbornících jsou odkazy na další literaturu k tématu.
- 25 CASTALDI, Simone: *Drawn and Dangerous: Italian Comics of the 1970's and 1980's*. Jackson, University of Mississippi Press 2010.
- 26 DI LIDDO, Annalisa: *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson, University of Mississippi Press 2009.
- 27 MOORE, Alan – GIBBONS, Dave: *Watchmen*. New York, DC Comics 1995 (původní sešitové vydání pochází z let 1986 a 1987); srv. THOMPSON, Iain: *Deconstructing the Hero*. In: MACLAUGHLIN, J. (ed.): *Comics as Philosophy*, s. 100–129.
- 28 PILCHER, Tim – KANNENBERG, Gene – KOMINSKY-CRUMB, Aline: *Erotic Comics: A Graphic History from Tijuana Bibles to Underground Comix*. New York, Abrams 2008; BUHLE,

Zřejmě nejsystematičtějším pohledem na komiks, film a počítačové hry v souvislosti s historií v českém prostředí (ač je mu možno vytknout nemálo chyb) je sborník, který vznikl pod vedením editorky Mileny Bartlové.²⁹ Teoretické statě v češtině (obvykle překlady) k tématu se objevují zřídka a téměř výhradně se zabývají literární stránkou problému, jako například překladová studie od francouzského autora Mathieu Hautemulla nebo původní práce Martina Foreta.³⁰

V kontextu komiksové tvorby je pochopitelně možné uvažovat o žánrech, ale zařazení jednotlivých děl do konkrétních žánrových odvětví je mnohdy obtížné. Ke klasickým typům určitě patří superhrdinské komiksy (*Superman, Batman, Wonder Woman*),³¹ humoristické (*MAD Magazine*), romantické (*Archie*), hororové (*Crypt of Horror, Sandman* a komiksy inspirované tvorbou Stephena Kinga), velmi populární jsou v poslední době komiksy autobiografického ražení nebo spadající pod hlavičku *Sword and Sorcery* („meč a kouzla“), jako například *Conan The Barbarian* (Barbar Conan).³² Komiksy s válečnou tematikou, na něž se zde předkládaná studie soustředí, rozhodně nepatří k nejmivnější, a to ani z hlediska utváření vyprávěcích nebo obrazových paradigmat v angloamerickém komiksu. Přesto jsou vrcholně zajímavým prvkem ohromného a stále se rozrůstajícího světa kreslených příběhů pro (děti i) dospělé.

Skutečnost, že historie dvacátého století v komiksu není spojena pouze s velkými válečnými příběhy nebo americkými, britskými a francouzskými tvůrci, dokazuje italský kreslíř Igort, který se zabýval ukrajinským hladomorem ve třicátých letech minulého století.³³ Historické události včetně starověkých jsou oblíbenou kulisou

Paul: *Jews and American Comics: An Illustrated History of an American Art Form*. New York, The New Press 2008.

29 BARTLOVÁ, Milena (ed.): *Pop history: O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her*. Praha, Nakladatelství Lidové noviny 2003.

30 HAUTEMULLE, Mathieu: Cesta do Syldávie: Pohled (nejen) francouzských komiksů na východní Evropu. In: *Soudobé dějiny*, roč. 10, č. 3 (2003), s. 319–333; FORET, Martin: Mezi literárním a výtvarným: Komiks jako obrazoslovní amalgám. In: *Česká literatura*, roč. 58, č. 5 (2010), s. 581–606; PROKÚPEK, Tomáš: Sockomiks: Od časopiseckého žánru ke komiksovému albu a zase zpět. In: ADAMOVIČ, Ivan – POSPIZYL, Tomáš (ed.): *Planeta Eden: Svět zítřka v socialistickém Československu 1948–1978*. Řevnice, Arbor Vitae 2010, s. 194–211; KOŘÍNEK, Pavel: Fikční světy komiksu. In: JEDLIČKOVÁ, Alice – SLÁDEK, Ondřej (ed.): *Vyprávění v kontextu*. Praha, Ústav pro českou literaturu AV ČR 2008, v.v.i., s. 100–118.

31 K superhrdinským komiksům viz PETERSEN, R. S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 133 n. (viz pozn. 11); KAVENEY, Roz: *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Film*. London – New York, I. B. Tauris 2008.

32 Viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 196–211 (viz pozn. 4). Názvy komiksových děl a dalších sledovaných artefaktů se v textu uvádějí v původní anglické podobě, při prvním výskytu většinou s českým ekvivalentem v závorce (pokud není součástí informace o českém vydání v poznámce pod čarou). Ženská příjmení komiksových hrdinek se zde nepřechylují.

33 K tomu viz interview Renaty Kindlerové s autorem: Někdy jsem měl pocit, že bolest těch lidí přímo slyším: Rozhovor s italským kreslířem a karikaturistou Igortem o tvorbě komiksu, velkém hladomoru a současně (i minulé) Ukrajině. In: *Dějiny a současnost*, roč. 33, č. 4 (2011), s. 21–23. Komiksem se lze zabývat i jako médiem, které historií prochází, a nejen

komiksových příběhů, ať už je to 300 Franka Millera,³⁴ násilný *Sláine*, propojující irské dějiny a mytologii,³⁵ *Ides of Blood* (Krvavý úplněk), pojednávající o stále populárnějších (také díky filmům a televizním seriálům) antických dějinách ve spojení s neméně populárním fenoménem vampyrismu,³⁶ belgický *Thorgal*, pohybuje se v prostředí příběhů *fantasy*,³⁷ nebo těžko překonatelná dvojice *Asterix a Obelix* či občasné exkurzy do minulosti v *Tintinovi*.³⁸ Opominut nezůstává ani středověk; svět Vikingů (a nejen těch žijících ve Skandinávii) mapuje rozmáchně koncipovaná série *Northlanders* (Seveřané).³⁹ Zřejmě nejslavnějším a neúspěšnějším současným komiksem, který se zabývá paralelní (skrytou) historií světa, je původně francouzská série, která byla přeložena do angličtiny pod názvem *Secret History*. Pozdější díly série jsou zasazeny do doby první a druhé světové války.⁴⁰ Specifickým komiksem, který se odehrává na přelomu 19. a 20. století, ve světě plném popkulturních odkazů (Mr. Hyde, kapitán Nemo, Wellsovi útočníci z Marsu a podobně), je *League of Extraordinary Gentlemen* (Liga výjimečných), zfilmovaná v roce 2003, se Seanem Connerym v hlavní roli.⁴¹ K proslulým komiksům spojeným s historií, a zvláště

ji zobrazuje. Za příklad tu může sloužit československý *Čtyřlístek* nebo východoněmecký časopis *Mozaika* (viz KOUROVÁ, Pavlína: Camera Obscura. In: *Tamtěž*, s. 50).

- 34 Anglické vydání: MILLER, Frank – VARLEY, Lynn: 300. Milwaukie, Dark Horse Comics 1999. Kolem Millerova komiksu, a zejména jeho filmového zpracování dokonce v Čechách vznikla krátká vzrušená debata mezi historiky: PINKAS, Jaroslav: Ať žije fašismus! Bitva u Thermopyl ve filmu. In: *Dějiny a současnost*, roč. 29, č. 6 (2007), s. 8; TÝŽ: 300: RPG nebo fašistická agitka? In: KOPAL, Petr (ed.): *Film a dějiny*, sv. 2: *Adolf Hitler a ti druzí. Filmové obrazy zla*. Praha, Casablanca – Ústav pro studium totalitních režimů 2009, s. 98–107; ŠEDIVÝ, Ivan: Leonidas se vysmívá nám: Ještě jednou o filmu „300: Bitva u Thermopyl“. In: *Dějiny a současnost*, roč. 29, č. 8 (2007), s. 8 (odpověď na první článek). Otázkou zůstává, zda Jaroslav Pinkas ve svých velmi vyhraněných příspěvcích bere v potaz existenci Millerova komiksu a zda uvažuje nad tím, jestli lze podobná umělecká díla interpretovat s takovým ideologickým zápletem.
- 35 Česky: MILLS, Patt – FABRY, Glenn – POWER, Dermot: *Sláine: Zabiják démonů*. Praha, CREW 1998.
- 36 PAUL, Stuart C. – DUCE, Christian: *Ides of Blood*. New York, DC Comics 2010–2011. Název komiksu odkazuje na idy, dny úplňku v římském kalendáři.
- 37 Česky: HAMME, Jean van – ROSINSKI, Grzegorz: *Thorgal: Lukostřelci*. Praha, CREW 1999.
- 38 K tomuto francouzskému komiksu a jeho galským hrdinům viz např. OLŠÁKOVÁ, Doubravka: Jsou ti historikové blázni? Asterix a vlastenecká tabu francouzských republikánských dějin 19. století. In: *Dějiny a současnost*, roč. 26, č. 5 (2004), s. 20–23; KEPARTOVÁ, Jana: Claudius bůh: Římský císař v seriálu „Asterix“. In: *Tamtěž*, roč. 30, č. 3 (2008), s. 12; JAC-KOVÁ, Magdaléna: Malý velký Kelt: René Goscinny – Alberto Uderzo, Asterix. In: BARTLOVÁ, M. (ed.): *Pop history*, s. 121–130 (viz pozn. 29). Ke komiksu o Tintinovi viz OLŠÁKOVÁ, Doubravka: Camera obscura. In: *Dějiny a současnost*, roč. 31, č. 3 (2009), s. 51.
- 39 Viz např. GIANFELICE, Davide: *Northlanders*, série 1: *Sven the Returned*, sv. 1–8. New York, DC Comics 2008–2009.
- 40 PÉCAU, Jean-Pierre – KORDEY, Igor: *Secret History*, sv. 1–7. Fort Lee – Los Angeles, Archaia Studios Press 2007–2010.
- 41 MOORE, Alan – O'NEILL, Kevin: *League of Extraordinary Gentlemen*. Los Angeles, America's Best Comics 2002.

Kapitán Nemo, dr. Jekyll a další proti dr. Fu Manchu a profesoru Moriartymu (Alan Moore – Kevin O'Neill – Ben Dimagmaliiw – Bill Oakley: League of Extraordinary Gentlemen. Los Angeles, America's Best Comics 2002)

který byl originálním způsobem převeden na filmové plátno a pod jménem hlavní postavy Alois Nebel v září 2011 uveden do kin.⁴⁵ Mezi znalci je rozhodně nejproslulejším českým komiksem spojeným s druhou světovou válkou Neffův *Pérák*, v němž se mytický hrdina protektorátních Čech a Moravy dostává do neutěšených devadesátých let dvacátého století, aby s hrůzou zjistil, že jeho staří nacističtí

druhou světovou válkou, rozhodně patří *Maus* Arta Spiegelmana.⁴² Do mnoha komiksů vstoupila zkušenost vietnamské války, pro americkou společnost tolik traumatizující. Odráží se v různých reminiscencích a v „životopisech“ hrdinů, například v rodinné anamnéze Ennisova hlavního hrdiny série *Preacher* (Kazatel), jehož otec byl vietnamský veterán.⁴³ Zřejmě nejzajímavějším dílem (z hlediska obrazového i textového) spadajícím do tohoto tematického okruhu je autorský projekt Josepha Kuberta *Dong Xoai: Vietnam 1965*, silný příběh založený na skutečných událostech.⁴⁴ Právě válka ve Vietnamu spolu s druhou světovou válkou jsou rozhodně nejčastějšími válečnými konflikty, které se objevují v moderních amerických komiksech (dohromady tvoří zhruba devadesát procent celé produkce). V četnosti je zřejmě následují nejnovější americké bojové konflikty (válka v Perském zálivu, válka proti teroru) a až s velkým odstupem za nimi bychom našli komiksy inspirované první světovou válkou nebo korejskou válkou.

Historie je v komiksu oblíbená též v českém jazykovém prostředí. Za příklad by tu mohl sloužit asi ten nej kvalitnější titul – *Bílý potok* Jaroslava Rudiše,

42 Česky: SPIEGELMAN, Art: *Maus: Otcova krvavá pouť dějinami*. Praha, Torst 1997; TÝŽ: *Maus*, sv. 2: *A tedy začalo mé trápení*. Praha, Torst 1998; srv. GEIS, Deborah R. (ed.): *Considering Maus: Approaches to Art Spiegelman's "Survivors Tale" of the Holocaust*. Tuscaloosa, University of Alabama Press 2007; DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 1 (viz pozn. 4); GORDON, I.: *Making Comics Respectable*, s. 179–193 (viz pozn. 8).

43 ENNIS, Garth – DILLON, Steve: *Preacher: Proud Americans*. New York, DC Comics 1997.

44 KUBERT, Joseph: *Dong Xoai: Vietnam 1965*. New York, DC Comics 2011.

45 RUDIŠ, Jaroslav – 99, Jaromír: *Bílý potok: Černobílý komiks ze Sudet*. Praha, Labyrint 2003.

neprátele ještě žijí.⁴⁶ Z komiksů inspirovaných událostmi českých (československých) dějin je okolnostmi svého vzniku i námětem výjimečný „neakční“ příběh *UNCONQUERED* o Miladě Horákové, vydaný v roce 1951 v reakci na její popravu ve Spojených státech Národním výborem pro Svobodnou Evropu.⁴⁷ Nejnovějším – a kvalitním – příspěvkem k nedávné československé historii v komiksu je publikace *Ještě jsme ve válce*, jejíž projekt vznikl na základě skutečných zážitků lidí v poválečném Československu.⁴⁸ Velmi specifickým příkladem na pomezí komiksu je internetový projekt *Opráski sčeskí historie*, který by si však zasloužil vlastní rozsáhlejší analýzu.⁴⁹

Kromě komiksu je třeba se stručně zmínit též o historiografii válečných konfliktů, která tvoří pomyslnou druhou stranu této studie. Vojenské dějiny (v angličtině označované jako *military history*) jsou mnohotvárným badatelským polem, které se zdaleka neomezuje jen na zkoumání toho, jak se „ve skutečnosti“ udály ty či ony bitvy a války. Jejich náplní není ani počítat padlé, hodnotit technologické a průmyslové faktory nebo podrobně rozebírat sociální a kulturní interakce v armádách. V posledních dvaceti letech se zásadně změnil přístup vojenských historiků k pramenům a samotné materii. Nastal odklon od striktně

Syndrom vietnamské války v americké společnosti se promítá i do komiksu irského autora (Garth Ennis – Steve Dillon: Preacher: Proud Americans. New York, DC Comics 1997)

46 Viz např. NEFF, Ondřej: Toho dne byla mlha. In: *Crew*, roč. 1, č. 1 (1997), s. 51–59; č. 2, s. 59–67; č. 3, s. 59–67. Příběhy protektorátního hrdiny Péráka byly poprvé zpracovány v krátkém filmu Jiřího Trnky *Perák a SS* z roku 1946 (srv. JANEČEK, Petr: Komunikační role slovesného folkloru v moderní společnosti: Městští fantomové druhé světové války. In: *Národopisná revue*, roč. 17 (44), č. 4 (2007), s. 224–230.

47 Viz. FORMÁNKOVÁ, Pavlína – KOURA, Petr: *UNCONQUERED – Neporažená: Komiks o Miladě Horákové*. In: *Dějiny a současnost*, roč. 29, č. 3 (2007), s. 12.

48 KROUPA, Mikuláš – FANTOVÁ, Jana – POLOUČEK, Jan – DRDA, Adam (ed.): *Ještě jsme ve válce: Příběhy 20. století*. Praha, Argo – Post Bellum – Ústav pro studium totalitních režimů 2012 (viz recenze: VOLÁK, Jiří: Osudy pamětníků ztvárněné třinácti kreslíři. In: *Soudobé dějiny*, roč. 19, č. 2 (2012), s. 331–334).

49 Viz <http://historje.tumblr.com/>, staženo 11.12.2013.

událostních dějin směrem k výzkumu každodennosti, myšlení a subjektivního nebo kolektivního vnímání válečné reality. Vojenská historie se zabývá zkoumáním obrazu válečných konfliktů v různých typech pramenů: od osobních (deníky, paměti, korespondence nebo prameny vzniklé přičiněním *oral history*) přes institucionální po literární (autobiografické romány, poezie a podobně) nebo ikonografické (fotografie, malba, ilustrace i vtipy a karikatury).⁵⁰ Existuje řada moderních historických studií, které se pokoušejí nahlížet „velké válečné dějiny“ novým úhlem pohledu. V tomto ohledu vystupují do popředí jména jako Jeremy Black, Richard Holmes, Stephen Fritz, Charles Townshend nebo Jay Winter.⁵¹ Historiografie také sleduje, jak se válečné konflikty promítají například do celovečerních filmů nebo válečných seriálů. Zde se již historici nesnaží o rekonstrukci některých aspektů války, ale o zachycení reflexe války ve společnosti.⁵²

Obraz (druhé světové) války v americkém komiksu posledních dvaceti let

Záměrem této studie je nahlédnout, jak je vnímána druhá světová válka (a částečně i jiné války dvacátého století) optikou moderního amerického komiksu, přesněji řečeno komiksového mainstreamu vydávaného obvykle největšími americkými vydavatelskými domy, jako jsou DC Comics, Marvel Comics nebo Dark Horse Comics.⁵³ V českém prostředí se jedná zřejmě o první pokus analyzovat obraz války v tomto specifickém průniku obrazu a slova. Ambicí autora textu rozhodně nebylo přinést vyčerpávající seznam všech komiksů, které se tím či oním způsobem dotýkají válečného konfliktu z let 1939 až 1945, nýbrž šlo především o to naznačit tendence a stereotypy v komiksovém zobrazení válek. Mnohé z nich jsou vlastní i jiným typům uměleckého zpracování válečného tématu, komiksoví autoři takového stereotypy přejímají (například z filmových a televizních filmů a seriálů) a současně je vytvářejí. Předložená studie v žádném případě nevznikla proto, aby korigovala nesprávné údaje v komiksových adaptacích. Podobné zaměření práce by jistě navýšilo počet stran do rozsahu slušné monografie, která by přitom nepřinesla zhora nic nového.

50 K humoru a karikaturám za druhé světové války viz např. ZEMAN, Zbyněk: *Heckling Hitler: Caricatures of the Third Reich*. Hanover – London, University Press of New England 1987; srv. DOUGLAS, Allen: *War, Memory, and the Politics of Humor: The Canard Enchaîné and World War I*. Berkeley – Los Angeles – London, University of California Press 2002.

51 BLACK, Jeremy: *Rethinking Military History*. London, Routledge 2004; HOLMES, Richard: *Obrazy války: Chování člověka v bitvě*. Praha, Nakladatelství Lidové noviny 2011; FRITZ, Stephen G.: *Frontsoldaten: The German Soldier in World War II*. Lexington, The University of Kentucky Press 2005; TOWNSHEND, Charles (ed.): *Historie moderní války*. Praha, Mladá fronta 2007; BEN-ZE'EV, Efrat – GINIO, Ruth – WINTER, Jay: *Shadows of War: A Social History of Silence in the Twentieth Century*. New York, Cambridge University Press 2010. V těchto publikacích je uvedena další literatura.

52 Viz TORGOVNICK, Marianna: *The War Complex: World War II in our Time*. Chicago – London, The University of Chicago Press 2005.

53 K nakladatelství Marvel viz WEINER, R. G.: *Marvel Graphic Novels and Related Publications* (viz pozn. 4).

Je také nutné zdůraznit, že se zde pokouším zkoumat komiks jako způsob současného nahlížení na válku, a nikoli jako pramen použitelný při popisu válečných konfliktů jako takových. Důležitost komiksu v reflexi války (nebo čehokoli jiného) spočívá v jeho vlivu na představy o válce ve společnosti. Komiksu využívá i americká armáda nebo námořnictvo; samy komiksy vydávají, případně do nich umísťují reklamy s výzvami ke vstupu do ozbrojených sil.⁵⁴ S ohledem na aktuálnost, snesitelný rozsah a přehlednost příspěvku se zde zabývám pouze komiksy vzniklými ve Spojených státech v posledních dvaceti letech, zhruba od roku 1990. Komiksy z předchozích let, jako například série *G. I. Combat*, *Our Fighting Forces* (Naše bojové síly) nebo *Sgt. Rock* (Seržant Skála), vědomě ponechávám stranou, i když například postava seržanta Josepha Rocka se objevila v nedávné době v komiksu propojujícím druhou světovou válku s válkou proti teroru.⁵⁵ Bylo to v souboru několika jednosešitových příběhů (takzvaných *one shots*), které měly připomenout právě staré, kdysi oblíbené, dlouho nevycházející série.⁵⁶ Stranou zůstala i legendární čtyřdílná série z let 1965 a 1966 nazvaná *Blazing Combat* (Zuřivý boj) (spolupracoval na ní i proslavený Frank Frazetta, jehož malby byly použity na obálky jednotlivých čísel), která na základě různých konfliktů

G. I. Combat – někdo se snaží o přibližný popis reality, jiným slouží válka jen jako projekční plocha pro vlastní fantazii (Peter J. Tomasi – Justin Gray – Jimmy Palmiotti – Howard Chaykin – Staz Johnson: Haunted Tank. New York, DC Comics 2011)

- 54 K podobným komiksům vydávaným oficiálními kruhy, např. armádou nebo vládou Spojených států, viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 254 n. (viz pozn. 4); srv. GRAHAM, Richard: *Government Issue: Comics for the People. 1940's – 2000's*. New York, Abrams ComicArts 2011.
- 55 MARTS, Mike – IBANEZ, Victor – LEIGH, Rob: *Time Stands Still for No Man*. New York, DC Comics 2010; srv. BRANDON, Ivan – DERENICK, Tom – VANKIN, Jonathan – WINSLADE, Phil: *Men of War*, sešit 1. New York, DC Comics 2011. V tomto komiksu je seržant Joseph Rock, bojující ve válce proti teroru, zatím ještě pouhým desátníkem speciálních jednotek. Komiks je navíc obohacen o nadpřirozené prvky a sci-fi výstroj a výzbroj vojenských jednotek.
- 56 Z dalších viz reprint původního vydání komiksu *Enemy Ace Special* z roku 1965 (New York, DC Comics 1990).

nahlížela na válku o něco komplikovaněji než jen jako na dobrodružné příběhy.⁵⁷ Série *Blazing Combat* vyšla v novém, souhrnném vydání v roce 2009.⁵⁸ Podobně jsou zde opominuty příběhy z dlouho vycházející série *G. I. Joe*, která je přímo spojena s militarismem a válkami, ať už skutečnými (Vietnam, Afghánistán, všemožné „černé operace“ studené války) nebo s věčným soupeřením s nadnárodní zločineckou organizací Cobra. Opakovaně zmiňované omezení pramenné základny bylo dáno uvažovaným rozsahem příspěvku, což úzce souvisí s jeho přehledností a cílovou čtenářskou skupinou. Důvodem pro zvolené časové vymezení studie je také fakt, že příběhy vycházející v letech 1938 až 1990, tedy v čase druhé světové války a studené války, jsou již poměrně dobře zpracovány v odborných publikacích, uvedených výše v textu a poznámkovém aparátu, případně by si zasloužily samostatnou studii.⁵⁹

Následující hlavní část statě je koncipována tematicky a soustředí se na zachycení výrazných tendencí v americkém mainstreamovém komiksu při zobrazování druhé světové války, v menší míře ale i vietnamské války a „války s terorem“. První dvě kratší podkapitoly připomínají genezi amerických komiksových superhrdinů a zabývají se „realistickým“ či „kvazirealistickým“ zobrazením války v komiksu. Nejrozsáhlejší třetí podkapitola pojednává o pronikání magie, nadpřirozena a vědeckofantastických rekvizit do válečného komiksu posledních dvaceti let. Závěrečnou kapitolu tvoří krátké zamyšlení nad propojením druhé světové války a *sci-fi* či *fantasy* filmové a knižní produkce s komiksem.

Hrdinové zrození z války

V komiksovém světě se vyskytuje nemálo postav, které se poprvé objevily v souvislosti s druhou světovou válkou, nebo dokonce v jejím průběhu vznikly; některé přežily v konkurenčním boji vydavatelských domů a jednotlivých sérií dodnes. Následujících několik odstavců sice časově nezapadá do rámce vymezeného v úvodu článku, exponované postavy však nelze vytrhnout z širšího kontextu.

Zřejmě nejdůležitější komiksovou postavou spojenou přímo s druhou světovou válkou je *Captain America* (původním jménem Steve Rogers), který začínal kariéru jako nemilosrdný bojovník proti bezpráví symbolizovanému nacismem a jehož komiksová sláva dosud i přes chvilkové ústupy do pozadí trvá. První dobrodružství, v němž se objevil Captain America, má na přebalu datum březen 1941 – a právě na tomto přebalu je zobrazen, jak ranou do brady sráží k zemi samotného Adolfa Hitlera.⁶⁰ Znovuoživení postavy Kapitána Ameriky, jež nastalo v létě 2011 v souvislosti s boomem filmů inspirovaných komiksy, přináší silnější důraz na samotné zrození tohoto amerického supervojáka. Nepřichází tedy s jeho „novým“ dobrodružstvím, ale vrací se úplně na začátek, jak už k tomu došlo u Supermana nebo Batmana

57 GOODWIN, Archie ad.: *Blazing Combat*. Philadelphia, Warren Publishing 1965–1966.

58 TÍŽ: *Blazing Combat*. Seattle, Fantagraphics Press 2009.

59 PETERSEN, R. S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 153 n. (viz pozn. 11).

60 SIMON, Joe – KIRBY, Jack: *Captain America Comics*, série 1, 1941.

a komiksu *X-Men*.⁶¹ Znovu se vypráví mýtus, který ve skomírajících sériích poslední čtvrtiny dvacátého století získal mnohdy až nádech nesmyslnosti. Neduživý, drobný chlapec se dobrovolně přihlásí do armády s jasným vlasteneckým záměrem. Drsný výcvik a ústrky spolu bojovníků zvládá s nasazením veškeré vůle. Nakonec se dostává k vědeckému experimentu, jehož úkolem je vytvořit supervojáka. Hlásí se dobrovolně jako objekt pokusů do projektu nazvaného *Rebirth* (Znovuzrození), respektive do projektu „Brooklyn“, což je jasný odkaz na americký výzkumný program zaměřený na atomovou bombu (projekt „Manhattan“). Stává se tak žádaným superhrdinou.

V roce 2011 se objevila série *Fear Itself* (Podstata strachu), v níž jsou přítomni téměř všichni superhrdinové současnosti, jejichž příběhy vycházejí ve společnosti Marvel. Jsou konfrontováni s koncem světa, jehož ztělesněním jsou stroje, vojáci a další nepřátelé, kteří se je snaží zničit pod symbolem hákového kříže. Captain America je jedním z bojovníků této komiksové války procházející napříč mnoha světy.⁶² V konečném důsledku je Captain America dalším z mnoha ztělesnění amerického snu a zároveň amerických ctností (neúplatnosti, čestnosti, hrdinství, odhodlání chránit slabší a trestat zlo). Po roce 1945 se proměnil na bojovníka proti zločinu a tvrdší než přežívajícím zbytkům nacistických organizací nebo jednotlivým válečným zločincům, a pochopitelně též proti Sovětům. Aktualizací (nikoli výjimečnou) je moment, že motivací ke vstupu do *US Army* byl pro hlavního hrdinu japonský útok na Pearl Harbor. Přepadení havajského souostroví je přirovnáváno k útokům

Captain America, původně neduživý mladík, byl stvořen díky vědeckému experimentu jako supervoják k boji proti nacistům. Jeho příběhy začaly vycházet roku 1941 ve vydavatelství Timely Comics (později Marvel Comics)

61 K vývoji vlivu komiksů na filmy a opačně viz PETERSEN, R. S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 148 n.; srv. WEINER, R. G.: *Marvel Graphic Novels and Related Publications*, s. 15 (viz pozn. 4).

62 GAGE, Christos – BONETTI, Elia – RAUCH, John: *Fear Itself: Fearless*, sešit 1. New York, Marvel Comics 2011.

z 11. září 2001.⁶³ Lze podotknout, že útoky z 11. září někteří komiksoví vědci (například Terry Kading) považují za počátek kvalitativní proměny superhrdinského komiksu ve Spojených státech. A nezastavují se pouze u Spidermana, který doráží na místo leteckých sebevražedných úderů příliš pozdě, než aby mohl cokoli změnit, a stává se terčem výčitek jeho obyvatel New Yorku, kde byl a proč katastrofě nezabránil.⁶⁴

Za druhé světové války začala také kariéra sexy feministické komiksové Amazonky *Wonder Woman*; ta opustila idylický ostrov své rasy jen proto, aby pomohla Spojeným státům bojovat proti mocnostem Osy.⁶⁵ Asi nejslavnější komiksový hrdina *Superman* se zrodil v roce 1938 (jako postava z rozhlasových příběhů existoval již zhruba od roku 1933); mimo jiné propagoval v první polovině čtyřicátých let válečnou půjčku ve Spojených státech a pochopitelně bojoval s nacistickými a fašistickými protivníky.⁶⁶ V předválečném roce 1939 (z hlediska USA) se objevil i *Batman*, který se však jako bojovník proti nacismu příliš neuplatnil. Jako voják druhé světové války začínal *Nick Fury*, v sérii *Sgt. Fury and His Howling Commandos* (Seržant Fury a jeho vyjící komando).⁶⁷ Do dnů druhé světové války a k pokusům Spojenců vytvořit supervojáka se datuje pravděpodobný zrod dalšího superhrdiny, člena *X-Men* pojmenovaného *Wolverine* (Rosomák). Ten měl údajně spolupracovat s Kapitánem Amerikou a účastnit se vylodění v Normandii.⁶⁸

Nejen superhrdinové (*super-heroes*), ale také superpadouši (*super-villains*) se zrodili v pekle druhé světové války. A to doslova. *Magneto*, mocný mutant schopný manipulovat magnetickými silami (odtud jeho jméno), je ve skutečnosti židovského původu. Narodil se jako Max Eisenhardt a coby dítě prošel nacistickými koncentračními tábory, kde ztratil celou rodinu. Jeho dětská zkušenost ho přesvědčila o tom, že lidem (obyčejným lidem) nelze důvěřovat, a proto se snaží agresivním způsobem uchránit skupinu mutantů od podobného osudu, jakému propadla židovská populace v dosahu hitlerovského Německa. V komiksech se jeho role pohybuje od rozervaného superhrdiny až po padoucha (obvykleji).⁶⁹

63 První číslo nové série vyšlo v souvislosti s filmem v létě 2011: BRUBAKER, Ed – MACNIVEN, Steve: *Captain America: American Dreamers*. New York, Marvel Comics 2011.

64 Viz KADING, Terry: *Drawn into 9/11: But Where Have All the Superheroes Gone*. In: MACLAUGHLIN, J. (ed.): *Comics as Philosophy*, s. 207–227 (viz pozn. 2).

65 DiPAOLO, M.: *War, Politics and Superheroes*, s. 70 n. (viz pozn. 16).

66 Viz PETERSEN, R. S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 153. O superhrdinech ve válce jako součásti propagandistického působení na širokou veřejnost viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 249 n.

67 *Howling Commandos* se „pohostinsky“ objevují v trochu jiném světle nejnověji v dalších příbězích Kapitána Ameriky: ROSS, Luke – ISANOVE, Richard: *Captain America: First Vengeance*, sešity 1–4. New York, Marvel Comics 2011. V novějších komiksech Nick Fury jako speciální agent supertajné organizace S.H.I.E.L.D. shromažďuje superhrdiny v boji proti zlu.

68 Viz <http://marvel.com/universe/Wolverine>.

69 K superhrdinům a druhé světové válce srv. JOHNSON, Jeffrey J.: *Super-history: Comic Book Superheroes and American Society. 1938 to the Present*. Jefferson, McFarland & Company 2012, s. 29–48.

Jiná válka přivedla na svět technologického génia Tonyho Starka, známějšího jako *Iron Man*. Ten byl zraněn a zajat ve Vietnamu, poté ho nutili v jakési zajatecké laboratoři vymýšlet převratné zbraně. Zajímavé je, že v nové filmové verzi z roku 2008 je multimiliardář Stark znovu těžce zraněn při bombovém atentátu, tentokrát však ne v jihovýchodní Asii v šedesátých letech, ale v současném Afghánistánu. Zatímco Iron Man studené války bojoval zejména proti komunismu, jeho pozdější činy mířily proti organizovanému zločinu. Ač byl zobrazován jako problematická osobnost (alkoholik), Iron Man je bezpochyby kladným superhrdinou. Oproti tomu nenávidný likvidátor organizovaného zločinu *Punisher* (Mstitel) je vietnamským veteránem, který si své šílenství zrozené v asijské džungli nese dál i po návratu do mírové společnosti. Poté co mu newyorská italoamerická mafie vyvraždí rodinu, vydává se na dlouholeté zabijácké tažení, kdy ho za kladného hrdinu označit opravdu nelze. Otázkou zůstává, zda v jeho sériích občas připomínaná vietnamská zkušenost je pouhou rekvizitou nebo hlubším pokusem o uchopení tématu násilí v americké společnosti;⁷⁰ srovnávat tu lze s jiným násilnickým vietnamským veteránem Johnem Rambem z filmu *First Blood* (První krev).⁷¹

Pokus o „dokumentární“ komiks?

Komiksy s válečnou tematikou se dají rozdělit do mnoha skupin: dle tématu, způsobu grafického zpracování, doby vzniku, dle náhledu na daný válečný konflikt nebo podle toho, jak se autoři pokusili vystihnout válku či nakolik je válka v jejich pojetí objektem jejich příběhu či pouhou rekvizitou. Na pohled nevelkou, přesto však důležitou skupinu komiksů, které se přibližně drží skutečnosti při zobrazení válečných událostí (zde převážně událostí druhé světové války), lze označit jako „dokumentární“ komiks. Autoři je vytvářejí s alespoň částečnou snahou o zachování historické reality, neobjevují se v nich nadpřirozené prvky a obvykle se nezabývají ani mýty a legendami.

Typickým příkladem je série *Battlefields* (Bitevní pole), kterou napsal pro společnost Dynamite renomovaný komiksový autor Garth Ennis. Ennis (narozen 1970) pochází ze Severního Irska, ale posledních zhruba dvacet let spolupracuje převážně s americkými vydavatelskými domy.⁷² Od roku 2000 jeho bibliografii probleskují

70 ENNIS, Garth – ROBERTSON, Darick – PALMER, Tom: *Punisher Born*. New York, Marvel Comics 2003. Vietnamské téma punisherovským světem prostupuje často, silně je přítomné v sérii: ENNIS, Garth – PARLOV, Goran: *Punisher: Valley Forge*, sešity 1–6. New York, Marvel Comics 2008.

71 *First Blood* (1984), režie Ted Kotcheff, předloha David Morrell.

72 Místo narození i irské kulturní dědictví se značně odrážejí v Ennisově tvorbě. Prosadil se na britských ostrovech v několika sériích, až mu bylo nabídnuto vést v časopise *2000AD* kultovní seriál *Judge Dredd* (Soudec Dredd). Od 90. let se jeho díla stále častěji objevovala ve velkých amerických nakladatelstvích. Mezi jeho nejznámější komiksy vydané v USA patří série *Preacher* (drsný postmoderní příběh o hledání Boha, vydaný u DC Comics, zaznamenal jeden z největších úspěchů v jeho brzké americké kariéře), *Hitman* (Zabiják, o nájemném vrahovi s nadpřirozenými schopnostmi a „irským“ smyslem pro humor, vydal DC Comics), parodická série *The Boys* (původně vydával Wildstorm-DC Comics, nyní Dynamite) a ultranásilnická *Crossed* (Křížem poznamenaní, Avatar Press). Garth Ennis rozhodně

Ennisova parodicky laděná série si s historickou realitou hlavu neláme (Garth Ennis – Carlos Ezquerra: *Adventures in the Rifle Brigade*. New York, Vertigo 2000)

armádě,⁷³ v druhé minisérii *Dear Billy* (Milý Billy) se objevuje moment pomsty za znásilnění britské ženy japonskými vojáky v Tichomoří a ve třetí (*Tankies*) vystupují britští tankisté na západní frontě po vylodění v Normandii. Ve čtvrté části *Happy Valley* (Šťastné údolí) se objevují australské posádky bombardérů startujících z Británie v roce 1942, následující série *Firefly and His Majesty* (Světluška a Jeho Veličenstvo) se vrací k příběhům britských tankistů a šestá, nazvaná prostě

komiksy zaměřené na druhou světovou válku. Pro DC Comics vydal osm jedno-sešitových příběhů spojených tématem druhé světové války, například *Screaming Eagles* (Křičící orlové) o 101. americké výsadkové divizi. Souborné vydání všech příběhů pod názvem *War Stories* se objevilo v roce 2009. Ve stejném nakladatelství vyšla v letech 2006 a 2007 ještě pětidílná minisérie *Battler Britton* (Bojovník Britton) o letecké válce v severní Africe. Garth Ennis vzkřísil svým nekonformním humorem nejen zájem o upadající postavu moderního mstitele Punishera, ale zejména o válečnou tematiku. Zatímco jeho první rozsáhlejší válečný komiks *Adventures in the Rifle Brigade* (Dobrodružství ve střelecké brigádě) z roku 2000 je spíše parodií, příběhy ze souboru *War Stories* a poté ze série *Battlefields* mají zcela jiné parametry a jsou asi tím nejzásadnějším, co se dá v žánru *war comics* vůbec objevit na trhu.

Ennisův komiks provádí čtenáře celou druhou světovou válkou, převážně z pohledu spojeneckých vojsk. První minisérie *Night Witches* (Noční čarodějky) je věnována ženským pilotkám v Rudé

není výjimkou, ze Spojeného království přešlo do USA mnoho nyní proslavených a uznávaných komiksových autorů (scenáristů i kreslířů), např. Grant Morrison, Steve Dillon, Brian Bolland, Allan Moore a řada dalších. K vzájemnému ovlivňování britské a americké komiksové scény viz LITTLE, Ben: 2000AD: Understanding the "British Invasion" of American Comics. In: BERNINGER, M. – ECKE, J. – HABERKORN, G. (ed.): *Comics as a Nexus of Cultures*, s. 140–152 (viz pozn. 4).

73 Prakticky identickým tématem (i název se velmi podobá) se zabývá jeden holandský komiks, posléze vydaný i anglicky (YANN – HUGAULT, Romain: *The Nightowl*, sešit 1: *Witches of the Night*. B.m., Silvester 2009).

Motherland (Vlast), k sovětské pilotce Anně Charkovové v bitvě u Kurska. Komiksy vynikají dobrou znalostí válečných reálií, v příbězích hraje zásadní roli zvláště zobrazení vojenské techniky (ručních zbraní, letadel a tanků Spojenců i vojsk Osy). Podobně je tomu se zapojením specifické mluvy: dobového slangu (oblíbené a často používané označení *krauts* pro Němce a *japs* pro Japonce je pověstnou špičkou ledovce), technické hantýrky i výrazů typických pro mluvu Angličanů pocházejících z Londýna (*cockney*) nebo Novozélandců. V kontextu tvorby Gartha Ennise a komiksu jako takového jsou tyto příběhy poměrně realistické. Všudypřítomný černý humor vypovídá nejen o Ennisovi, ale též připomíná některé hořké válečné romány.

Postavy Gartha Ennise nejsou prvoplánové, například znásilněná britská zdravotní sestra z příběhu *Dear Billy*, která v nemocnici vraždí japonské zajatce, vzbuzuje sympatie i odpor. Podobně je tomu s německými protivníky z minisérií o britských tankistech nebo sovětské pilotce. Ani ti nebývají vykresleni jako evidentní zloduchové, spíše jako muži, kteří jsou k páchání svých činů nuceni výchovou, výcvikem a okolnostmi. Válka v *Battlefields* je vnímána z pohledu jednotlivce, komiks málokdy překročí zorné pole hrdinů nebo jejich jednotky. V sérii je patrná inspirace skutečnými událostmi, což lze dokumentovat na příkladu sovětských pilotek. V druhé epizodě ze série *War Stories* Ennis připomíná specifickou situaci na italském bojišti v období po vylodění spojeneckých vojsk v Normandii. Italské válčiště se ocitlo na okraji zájmu (mediálního i zásobovacího) a vojáci v Itálii obdrželi nepříliš lichotivé označení *D-Day Dodgers* (ti, kteří se vyhnuli Dni D), které značně bagatelizovalo jejich úsilí, ztráty a výsledky. Centrálním bodem příběhu je anonymní balada s názvem *D-Day Dodgers*, jež v ironizujícím sledu dává do protikladu slunce, víno a poklid, který údajně zažívali vojáci v Itálii, s bahnem, zoufalstvím a smrtí jako jejich každodenní realitou. Hlavními hrdiny jsou tu mimochodem vojáci ulsterského pěšího praporu (zřejmě z 38. irské pěší brigády), tedy Ennisovi krajané.⁷⁴

Hrdinové podobných komiksových příběhů jsou až na výjimky Američané, Britové, Australané nebo Rusové. V příbězích se vyskytují i ženské hrdinky (viz výše). Jen v nemnoha případech je hlavní postavou komiksu německý voják. V příběhu *Johann's Tiger* (Johannův tygr), odehrávajícím se v roce 1945 na německých hranicích, je takovým hrdinou velitel německého tanku, účastník mnoha krvavých válečných zločinů na východní frontě. Příznačné je, že on a jeho osádka bojují proti Rusům, nikoli proti západním spojencům. Loajalita elitního německého tankisty tu více než Adolfu Hitlerovi, nacionálnímu socialismu nebo třetí říši náleží vlastní tankové osádce.⁷⁵ Vše vyústí do soukromé vzpoury za účelem záchrany podřízených bez ohledu na sebe a útěku do amerického zajetí. Klíčovým bodem komiksu je přiznání hrdiny k aktivní účasti na německých válečných zločinech na východní frontě: „Jednoho rána jsem se probudil a uvědomil si, že můj život je zvěrstvo.“⁷⁶ Motiv válečného kamarádství se objevuje nejen v beletrii (respektive v komiksech),

74 ENNIS, Garth – HIGGINS, John: *War Story*, sv. 2: *D-Day Dodgers*. New York, Vertigo 2002.

75 ENNIS, Garth – WESTON, Chris: *War Story*, sv. 1: *Johann's Tiger*. New York, DC Comics 2001.

76 *Tamtéž*, s. 27.

ve filmech a seriálech,⁷⁷ ale také v historiografii zabývající se prožitkem německých vojáků v druhé světové válce i dalších vojáků v jiných konfliktech.⁷⁸

Dalším obvyklým prvkem obsaženým v mnoha komiksech, především v těch Ennisových, je absurdita války, v níž by se poznali nejen spisovatelé Joseph Heller a William Eastlake nebo tvůrci oblíbeného britského televizního komediálního seriálu *'Allo 'Allo!*. V příběhu *Screaming Eagles* je skupina veteránů 101. americké výsadkové divize vyslána těsně před koncem války na nesmyslnou misi s úkolem zajistit jakési letní sídlo v bavorských Alpách pro amerického generála. Potíž je v tom, že sídlo se nachází několik desítek kilometrů uvnitř Němci stále ještě obsazeného území. V příběhu se objevuje pohrdavý pohled frontových veteránů na nové důstojníky a na zásobovací poddůstojníky, respektive na celý nebojový týl, což souhlasí se skutečným válečným prožitkem.⁷⁹ V tomto konkrétním příběhu američtí vojáci s vidinou velké kořisti nerespektují rozkazy nadřízených a snaží se získat něco pro sebe. Ennis s evidentní znalostí realit popisuje stereotypní (a ne úplně nereálný) obraz amerických vojáků, kteří těsně před koncem druhé světové války propadají nadšením a nedají se odradit od riskantních kousků při závodění v automobilech, pití alkoholu a aférek s německými ženami a děvčaty.⁸⁰ Znechucení (nejen) amerických vojáků válkou se velmi často objevuje i v historiografických pracích a je zde ilustrováno závěrečnou větou celého sešitu mířenou na velícího generála: „Tak proč si nestrčíte svoji autoritu do prdele?“⁸¹

Autor jedné knihy o komiksu okomentoval náhled soudobých tvůrců na druhou světovou válku následovně: „Pouze několik příběhů zpochybňuje cíl války nebo cenu hrdinství, často ale komentují skutečnost, že některých bezvýznamných úspěchů bylo dosaženo za cenu strašlivých obětí.“⁸² A tento názor se objevuje v komiksech až do současnosti. Lze ho dohledat mimo jiné opět v Ennisově příběhu, tentokrát ve čtvrtém sešitu série *War Stories* s názvem *Nightingale* (Slavík), kde zásadní chyba vrchního velení britského královského námořnictva vystaví masakru zásobovací konvoj plující do severního Ruska.⁸³ Z tohoto vzoru nevybočuje ani následující díl *The Reivers* (Pobertové), odehrávající se v severní Africe v bojích proti *Afríkákorpsu*, jehož hrdinové jsou vojáci jednotky SAS, značně opomíjející autoritu

77 Viz např. *Stalingrad*, hraný film v německo-švédské koprodukcí z roku 1993 v režii Josepha Vilsmaiera, nebo *Bratrstvo neohrožených*, hraný americko-britský seriál z roku 2001, který režíroval Richard Loncraine a další (celkem osm režisérů na deset epizod seriálu).

78 FRITZ, S. G.: *Frontsoldaten* (viz pozn. 51).

79 ENNIS, Garth – GIBBONS, Dave: *War Story*, sv. 3: *Screaming Eagles*. New York, DC Comics 2002. K rozporu mezi vojáky a důstojníky a mezi frontovými jednotkami a týlovými oddíly viz např. FUSSELL, Paul: *The Great War and Modern Memory*. New York, Oxford University Press 2000, s. 75–82; srv. WATSON, Alexander: Junior Officership in the German Army during the Great War 1914–1918. In: *War in History*, roč. 14, č. 4 (2007), s. 440 n.; FERGUSON, Niall: *The War of the World: History's Age of Hatred*. London, Penguin 2007, s. 118.

80 Viz AMBROSE, Stephen Edward: *Bratrstvo neohrožených: Rota 506. pluku 101. vzdušné výsadkové divize z Normandie až do Hitlerova Orlího hnízda*. Brno, Jota 2002.

81 ENNIS, G. – GIBBONS, D.: *War Story*, sv. 3, s. 55.

82 PETERSEN, R. S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels*, s. 155 (viz pozn. 11).

83 ENNIS, Garth – LLOYD, David: *War Story*, sv. 4: *Nightingale*. New York, DC Comics 2002.

velení.⁸⁴ Častým motivem je pochopitelně pomsta. Například v sešitu *J for Jenny* (J jako Jenny) o britské bombardovací osádce se jedná o silně individualizovaný příběh, kdy pilot letadla přišel o celou rodinu při německém náletu a touží se pomstít nepříteli stejným způsobem. Neutuchající touha pilota po pomstě na německých civilistech se postupem času stává i objektem zájmu jeho nadřízených.⁸⁵ Příběhy zachycené v komiksech jsou mnohdy nejen blízké realitě, ale současně ilustrují, jak historici vnímali a vnímají válku optikou osobních pramenů.

K velmi realisticky podaným komikům patří černobílý příběh amerického vojenského dopisovatele za války ve Vietnamu. *Vietnam Journal* se vědomě odvrací od velkolepého a řinčivého hrdinství k obyčejnému válečnému prožitku, kde má sice skutečné hrdinství své místo, nikoli už ale jedinečnou pozornost a cenu.⁸⁶ Nápadný je kontrast mezi barvotiskovou obálkou, připomínající plakát k nějakému hurávlasteneckému filmu, a střízlivým obrazovým ztvárněním celého komiksu. Jednotlivé příběhy jsou naplněny místy absurditou, místy násilím, vždy ale překvapují vhladem do situace, který činí časové i geografické údaje vlastně zbytečnými. Grafický román *Vietnam Journal* skrývá dvojsmysl už v názvu; lze ho chápat buď prvoplánově jako *Vietnamský deník* nebo – po přečtení několika prvních bublin – skrze poznatek, že *Journal* byla přezdívka hlavního hrdiny (Scott „Journal“ Neithammer), případně mnohých dalších vojenských korespondentů ve Vietnamu. Komorní prostředí, paradoxně uprostřed velkého válečného konfliktu, je ideálním místem pro popis každodenního života, starostí, vyjadřovacích schopností, trpké nedůvěry k vysokému velení (zásadně označovanému jako *high brass*) či vládě a mnohých dalších drobností, které zůstávají utajeny i většině oficiálních vzpomínkových publikací,

Traumatický příběh obklíčené americké jednotky ve vietnamské válce je podán s mrazivým realismem, třebaže grafické ztvárnění obálky tomu tak zcela nenasvědčuje (Don Lomax: Vietnam Journal: The Bloodbath at Khe Sanh. Wayne County, Calibre Comics 2011)

84 ENNIS, Garth – KENNEDY, Cam: *War Story*, sv. 5: *The Reivers*. New York, DC Comics 2002.

85 ENNIS, Garth – LLOYD, David: *War Story*, sv. 6: *J for Jenny*. New York, DC Comics 2002.

86 LOMAX, Don: *Vietnam Journal*. B.m., Inbooks, Inc. 1988 a 2002.

nebo dokonce historiografických prací. Důvodem možná je, že Don Lomax, autor textu i kresby komiksu, je sám vietnamský veterán.⁸⁷ Prošel válkou v jihovýchodní Asii jako jeden z mnoha *grunts* (obyčejných pěšáků) a už v průběhu bojových operací si načrtával a kreslil to, co viděl okolo sebe.⁸⁸ Zcela výjimečným případem je na podzim 2012 zahájená série Gartha Ennise *The Green Fields Beyond* (Za zelenými poli), jež patří do *Battlefields* a v níž se britští tankisté zapojují do korejského konfliktu. Právě zobrazení korejského konfliktu je v kontextu popisované skupiny komiksů výjimečné. Druhým příkladem odkazu na konflikt na Korejském poloostrově je krátký příběh v rámci série *Hitman* (Zabiják; jméno autora snad ani nemá smysl zdůrazňovat). Oba příběhy spojuje stereotyp korejské války, ohromná převaha čínských jednotek při jarní čínské ofenzivě v roce 1951 a zoufalý odpor spojeneckých sil.⁸⁹

Realisticky se tváří také komiks, který je vlastně výjimkou z trendu, neboť se odehrává v Rusku za první světové války. Jedná se o *Petrograd*, jenž se pokouší vyrovnat s mýty, legendami a fámami opředeným příběhem mnicha Rasputina. Ten je však jen jednou z mnoha „skutečných“ postav, nikoli hlavním hrdinou. Relativně dobře faktograficky podložený komiks fabuluje o možnostech britské výzvědné služby vpředvečer výbušných revolučních událostí ve válečném carském Rusku v souvislosti s konspirací toužící po Rasputinově likvidaci. Hlavní roli – jak naznačuje název – zde hraje město na Něvě.⁹⁰

Je pravděpodobné, že znovuoživení válečného komiksu, ke kterému došlo zhruba po roce 2000, souvisí s teroristickými úderů z 11. září 2001 a s vypuknutím válečných konfliktů v Afghánistánu a Iráku. Tento vývoj událostí vyvolal zájem o knihy (včetně vojenskohistorických), filmy a seriály s válečnou tematikou. Vojenské komiksy „reálnějšího ražení“ obvykle zahrnují pečlivý výzkum soudobé vojenské techniky, mluvy, vojenských operací, geografie i dalších vojenských a politických souvislostí. Občas v sešitech vystupují skutečné postavy, nebo se tam objevují alespoň zprostředkovaně. Mluví se o Churchillovi, Eisenhowerovi, Himmlerovi, Stalinovi nebo Hitlerovi. Válka bývá nahlížena očima jednotlivce nebo malé skupinky vojáků uprostřed světodějných událostí (vylození v Normandii, bombardování Německa, ofenziva Tet ve vietnamské válce). Tyto komiksy nelze v žádném případě nazvat dokumentárními, tvoří spíše specifický druh beletrie o válce.

U komiksu se samozřejmě jedná o vzájemné doplňování (nebo možná střetávání) textu a obrazu. Jelikož tato symbióza zůstává často nepochopena tvůrci takzvaných vzdělávacích a propagandistických projektů, je nutno dodat ještě několik řádek

87 Don Lomax (narozen 1944) se kromě svého nejznámějšího díla *Vietnam Journal* inspiroval vietnamskou válkou i v mnohých dalších svých pracích. Je např. i autorem komiksu *Gulf War Journal* (Deník z války v Zálivu) z roku 2004, kde se objevuje stejný hrdina jako ve *Vietnamském deníku*.

88 Viz http://en.wikipedia.org/wiki/Don_Lomax.

89 ENNIS, Garth – EZQUERRA, Carlos: *The Green Fields Beyond*. Runnemed, Dynamite 2012; srv. ENNIS, Garth – McCREA, John: *Hitman: 10.000 Bullets*. New York, DC Comics (konkrétně příběh *The Night the Lights Went Out*, s. 93–96).

90 GELLAT, Phillip – CROOK, Tyler: *Petrograd*. Portland, Oni Press 2011.

o obrazové stránce. Je nepochybné, že kreslíři věnují mnoho času studiu techniky, uniform, geografických detailů. Navíc se inspirojí válečnými plakáty a nezřídka slavnými válečnými filmy, což ovšem platí stejnou měrou i pro způsob komiksového vyprávění. V kvalitních „realistických komiksech“ nedominuje ani stránka textová, ani obrazová a lze se tu setkat spíše s ilustracemi konzervativního ražení než s experimentální tvorbou. V některých případech jsou reálie pojaty se skutečně dokumentárním zájmem; občas se kreslíři a autoři sice úplně dobře neorientují v označení jednotek nebo stylech uniform, na správné zobrazení technologie však kladou velký důraz.

Válka jako kulisa a nadpřirozené jevy

Zřejmě až na Gartha Ennise nebo Dona Lomaxe válečné komiksy vydávané v posledních dvaceti letech ve Spojených státech zachycují války dvacátého století spíše jako kulisu, než aby ji pojímaly jako jádro sdělení. Lze však vyčlenit skupinu komiksů, které se nalézají na pomezí mezi „realistickými“ a „fantastickými“ komiksy. Příkladem by mohl být sešit *Time Stands Still for No Man* (Čas se nikdy nezastaví), v němž autoři obrazem i podobným příběhem propojují japonský útok na Pearl Harbor s teroristickým úderem na New York z 11. září 2001 a zároveň následující válku v Tichomoří s tažením v Afghánistánu a Iráku.⁹¹ V komiksu je zdůrazněna propagandistická funkce.⁹² Kulisy druhé světové války využívá i příběh *The Losers* o značně nesourodé jednotce, jejíž skvělý bojový výkon v konečném důsledku zkomplikuje celkovou situaci na frontě. Nehledě na autenticky se tvářící technické reálie však má tento komiks ironizující poselství a nakonec s druhou světovou válkou hlouběji nesouvisí.⁹³ Od „realistických“ válečných komiksů se odchyluje i jedna nedávno obnovená série v nakladatelství DC Comics, kde pod názvem *Our Fighting Forces* vycházejí akční příběhy s kulisou druhé světové války. V tomto případě jde o čistou zábavu, což se odráží na černobíle kladných nebo záporných charakterech hrdinů. Podobně ve *Star Spangled War Stories* (Válečné příběhy hvězdnaté vlajky) se objevují hrdinové bez bázně a hany a druhá světová válka je interpretována bezesbýtku jako boj mezi dobrem a zlem. *Battler Britton* opakovaně zmiňovaného Gartha Ennise, odehrávající se na severoafrickém bojišti v době Rommelových úspěchů, také splňuje mnohé požadavky kladené na typický komiks a obecně na dobrodružnou válečnou literaturu nebo filmovou a televizní tvorbu. Nejdůležitější postavou je tu drsný válečník, který sice nejde pro ránu daleko a má časté konflikty s vlastními spolubojovníky a nadřízenými, ale díky jeho odvaze a odhodlání se povede Britům zničit Rommelovy zálohy a rozhodnout válku v Africe. Lze zmínit i sérii *Brothers in Arms* (Bratři ve zbrani), založenou na počítačové hře z prostředí druhé světové války. Ke komiksovým zpracováním válečných konfliktů přispělo nakladatelství Osprey, jež se specializuje na obrazové publikace o různých vojenských jednotkách nebo

91 Válka v Afghánistánu je východištěm samotného příběhu (ROSS, Alex – NITZ, Jai – TORTOSA, Wilson: *Bring the Thunder*. Runnemed, Dynamite 2010–2011).

92 Viz MARTS, M. – IBANEZ, V. – LEIGH, R.: *Time Stands Still for No Man* (viz pozn. 55).

93 MOORE, B. Clay – HARDIN, Chad – FAUCHER, Wayne: *The Losers*. New York, DC Comics 2010.

Když se válčící nacisté a Spojenci naučí cestovat časem, není divu, že musí čelit i krvelačným dinosaurům (Stuart Jennett: Chronos Commandos: Dawn Patrol. London, Titan Comics 2013)

Western Tales), kde se v každém sešitě na počátku objevila smrt oděná do jiné vojenské uniformy (v různých novějších komiksech se dosud objevují narážky na tohoto specifického „moderátora“, příkladem může být čtvrtý sešit série *Fearless Dawn – Neohrožený Úsvit*, jak zní jméno ústřední postavy).⁹⁴ Řada vycházela v letech 1971 až 1983 a celkem se objevilo více než sto dvacet sešitů. Nakladatelství DC Comics pak pod značkou Vertigo řadu nakrátko obnovilo v roce 1997 a pak v roce 2000, kdy této legendě vzdali hold nejlepší soudobí kreslíři a autoři. Následně DC Comics publikovalo jeden sešit v listopadu 2010. První příběh tohoto „holdu“ staré série zahajuje kostlivý průvodce citací proslulé básně Johna McCrae *In Flanders Fields* (Na flanderských polích), která dala literatuře i první světové válce symbol rudých vlčích máků. Mimochodem, stejný symbol – rudý mák – se objevil na obálce komiksu *The Graveyard of Empires* (Pohřebiště říší), v jasné aluzi na pěstování máku

bitvách. V edici „Ospreyovy kreslené dějiny“, určené mladším čtenářům, využívá komiks k popisu slavných vojenských operací minulosti, například bitvy v Ardenách v příbězích *Hitler's Last Gamble* (Hitlerova poslední hra) a *Battle of the Bulge* (Bitva v Ardenách) z roku 2007.

Pseudodokumentární komiksy s válečnou tematikou si převážně zakládají na autentickém zobrazení vojenské techniky a uniform, současně rozvíjejí příběh se snahou o jistou dokumentární střízlivost, vycházející ze studia existujících pramenů nebo literatury. U některých děl je zjevné, že jejich autoři pečlivě studovali danou problematiku i časové období. Kvalita zpracování (příběhu i grafického vyobrazení) velmi kolísá, mnohokrát zmiňovaní Garth Ennis s Donem Lomaxem jsou výjimky v tom směru, že dbají na soulad grafického zpracování s obsahem.

Doslova vlajkovou lodí komiksů využijících světových konfliktů (minulých i budoucích) a současně nadpřirozených, fantastických nebo vědeckofantastických motivů bývala série nakladatelství DC Comics s názvem *Weird War Tales* (Podivné válečné příběhy; westernovou paralelou byla série *Weird*

94 MANNION, Steve: *Fearless Dawn*, sešit 4. New York, Asylum Press 2010.

v Afghánistánu,⁹⁵ a v mnoha dalších (nejen) komiksových příbězích.

Ale zpět k *Weird War Tales* z roku 2000, kde v úvodním příběhu defilují slavní válečníci historie: Hanibal, americký generál Lee, Churchill, Rommel, Johanka z Arku, Čingischán nebo Hitler. Účelem přehlídky je vybrat budoucího náčelníka historických vojevůdců, přičemž „výběrové řízení“ probíhá v podobě brutálního boje všech proti všem. Komiks ukazuje, jak jsou výše jmenované postavy vnímány v současnosti. Každá má svůj vlastní symbol, který ji odlišuje od ostatních; Hanibal bojového slona, generál Lee šedou uniformu jižanské Konfederace, Churchill neodmyslitelný doutník a Rommel typickou vojenskou čepici s pouštními brýlemi. Vítězem se nestává nikdo jiný než podvádějící Adolf Hitler. Druhý příběh *The Hell Above Us* (Peklo nad námi) pak odhaluje další oblíbený námět, princip nekonečné války, v románové podobě zpracovaný například Joe Haldemanem (naráželi na něj i Harry Harrison nebo Lucius Shepard).⁹⁶ Spisovatel Joe Haldeman je sám veteránem vietnamské války, v níž byl vážně zraněn. Někteří kritici tvrdí, že komiksová adaptace jeho nejslavnějšího románu *Věčná válka* (původní název *The Forever War*), na níž se sám podílel, kvalitativně překonává i prozaický text.⁹⁷

Ennisův zájem o druhou světovou válku, nyní už ne v realistické podobě, se objevil i v dlouhotrvající sérii *The Boys*, jež nevybíravým a násilným způsobem reaguje na různé politické a kulturní události viděné perspektivou parodie na nejslavnější americké superhrdiny. Nejsilněji propojuje svět *The Boys* s druhou světovou válkou příběh *Barbary Coast* (Barbarské pobřeží). V tomto příběhu paroduje autor komiksové exkurzy o superhrdinech bojujících na evropském válčišti po boku amerických

Syn pekel, Hellboy, se měl stát nástrojem a zbraní v ruce nacistů prostřednictvím nesmrtelného Rasputina (Mike Mignola: The Right Hand of Doom. Milwaukee, Dark Horse Comics 2004)

95 SABLE, Mark – AZACETA, Paul: *Graveyard of Empires*. Berkeley, Image Comics 2011.

96 HALDEMAN, Joe: *Věčná válka*. Frenštát pod Radhoštěm, Polaris 1996; HARRISON, Harry: *Bill: Galaktický hrdina*. Brno, AF 167 1996; SHEPARD, Lucius: *Ten válečný život*. Praha, Winston Smith 1996.

97 HALDEMAN, Joe – MARVANO: *Věčná válka*. Praha, CREW 2011. Původně vyšlo francouzsky s názvem *La Guerre éternelle* (B.m., Dupuis 1988).

tankistů, pěšáků a letců (zde konkrétně v bitvě v Ardenách). Pro Ennise a jeho tvorbu je charakteristické, že vlastně celá skupina superhrdinů (jejich velitel se pojmenoval *SoldierBoy* a je podezřele podobný Kapitánu Amerikovi) je zmasakrována při překvapivém přepadení německou předsunutou jednotkou ardenské ofenzivy.⁹⁸ Současně lze podotknout, že *The Boys* čerpají inovativně z legendy, v níž se od konce osmdesátých let dvacátého století proměnil výše citovaný komiks *Watchmen* Alana Moora a Davida Gibbona.

Současným komiksovým gigantem, který propojuje žánr *fantasy* (případně horor nebo *science fiction*) a druhou světovou válku, je postava jménem *Hellboy*, vytvořená Mikiem Mignolou,⁹⁹ případně s *Hellboyem* související série o organizaci *Bureau for Paranormal Research and Defense* (Úřad pro paranormální výzkum a obranu – B.P.R.D.).¹⁰⁰ *Hellboy* se poprvé objevil v komiksu v jednadvacátém pokračování série *John Byrne's Next Men* (Další muži Johna Byrneho) v prosinci 1993 a zanedlouho získal vlastní úspěšnou a oblíbenou sérii. Obě příběhové linky, jak přímo komiks *Hellboy*, tak *B.P.R.D.*, operují s obecně známou inklinací špiček nacistického Německa k okultním vědám nebo k mytologii a dovádějí tento motiv *ad absurdum*. Hitlerův plán na obrácení vývoje druhé světové války za pomoci nadpřirozených sil a nemrtvého Rasputina vyústil v příchod „Chlapce z pekla“ na tento svět. Spojení nacistů se zloduchem Rasputinem podtrhuje obraz komiksového zla. *Hellboy* je však určen – přesněji se k tomu sám rozhodne – k boji proti zlu, ne k jeho vykonávání. V prvních příbězích se hrdina vyrovnává s minulostí a hledá vlastní kořeny. Setkává se s pozůstatky nacistických organizací a odhaluje skutečnost, že Adolf Hitler se pokoušel navázat spolupráci s rumunským upířským hrabětem Vladimírem Giureskem, což rozvádí série *B.P.R.D. 1947*. Plán využití tisíců vampýrů v zájmu třetí říše proti vítězícím Spojencům údajně vyhotovil Heinrich Himmler (kdo jiný) a nazval ho *Vampir Sturm*.¹⁰¹ Srovnávat lze s dalšími pokusy přeživších nacistů o vytvoření armády démonů nebo robotů, která ovládne svět, v jiných příbězích.¹⁰²

Rumunský upír Giurescu mimochodem žije na hradě, jehož ilustrace na obálce knihy *Wake the Devil* (Probudit ďábla) podezřele připomíná středočeský Karlštejn. V tomto grafickém románu se objevuje skrytá nacistická pevnost za polárním kruhem, v níž několik nacistů přežilo až do současnosti (objevuje se tu navíc opět Rasputin). Multimilionář Roderick Zinco (v jeho osobě je stereotypně zdůrazněn negativní vliv přílišného bohatství na charakter) se po setkání s Rasputinem odhodlá věnovat všechny prostředky na uskutečnění nacistických představ o konci

98 ENNIS, Garth – McCREA, John – ROBERTSON, Darick: *Barbary Coast*, sešity 1–3 (*The Boys*, sešity 52–54). Runnemed, Dynamite 2011.

99 Mike Mignola se proslavil nejen „hranatým“ kresebným stylem, ale zejména bizarními námety, které v sobě často kromě magie zahrnují odkazy na historii. Pracoval pro DC Comics i pro Marvel Comics v různých sériích, dostal se i k tvorbě několika sešitů o Batmanovi. Jeho nejslavnějším komiksem je rozhodně *Hellboy*, který pokračuje v existenci od roku 1994. Je držitelem mnoha komiksových cen.

100 Obě série vydává nakladatelství Dark Horse Comics.

101 MIGNOLA, Mike: *Wake the Devil*. Milwaukie, Dark Horse Comics 1997, s. 18.

102 TÝŽ: *The Conqueror Worm*. Milwaukie, Dark Horse Comics 2001–2002.

světa, zde nazvaném podle severské mytologie *Ragnarok*. Germánská mytologie je ostatně v komiksech pojednávajících o nacistech obvyklou rekvizitou, převzatou právě z nacistického zápalu pro podobné legendy, jak se zračí například v Hitlerově opojení Wagnerovou hudbou, čerpající ze starogermánských mýtů.¹⁰³ Dalším motivem, který se v příbězích o Hellboyovi objevuje, je nacistický raketový výzkum, respektive údajné pokusy vyslat člověka do vesmíru (přesněji mrtvé tělo, které posedl jakýsi démon). Tyto snahy sice zdánlivě překazil již v roce 1939 jiný komiksový bojovník proti nacistům *Lobster Johnson* (Humr Johnson), o šedesát let později se však ukáže, že pokus se povedl a k Zemi se v kolizním kurzu blíží umělé kosmické těleso s velkým hákovým křížem na přední.¹⁰⁴ Pro „hranatý svět“ Mika Mignoly je příznačné, že Hellboy se na nacisty vrhá prakticky bez rozmyslu, jakmile je spatří, a *Lobster Johnson* se o nich vyjadřuje výhradně jako o šílených psech a bez milosti je pobíjí.

Tvůrce obou sérií Mike Mignola (v současné době spíše vykonává „dozor“ nad dalšími epizodami) bezpochyby v prvních příbězích využil mýtotvorného potenciálu třetí říše jako říše zla a okultismu.¹⁰⁵ Obvykle se v jeho příbězích objevuje i téma šíleného nacistického vědce (nejbizarnějším vynálezem jsou zřejmě roboticky

Upír Giurescu sídlí v komiksu na hradě, který na první pohled připomíná Karlštejn (Mike Mignola: Wake the Devil. Milwaukee, Dark Horse Comics 1997)

103 Úvodní částí prvního sešitu i jeho názvem na *Ragnarok* (Soumrak bohů) odkazuje i další komiks: JOLLEY, Dan – HARRIS, Tony – SNYDER, Ray: *Obergeist: Ragnarok Highway*. Berkeley, Image Comics 2001.

104 Viz MIGNOLA, M.: *The Conqueror Worm*.

105 Michael Joseph Mignola se narodil v roce 1960 v Kalifornii a zpočátku pracoval převážně na obálkách pro klasické série ve vydavatelstvích DC Comics a Marvel Comics. V roce 1994 se všechno změnilo, když v nakladatelství Dark Horse Comics vydal komiks *Hellboy: Seed of Destruction* (Hellboy: Semeno zkázy). Postava paranormálního detektiva nezvyklé fyziognomie se stala základem jeho následné úspěšné kariéry. Z hellboyovského univerza vychází i další série *Abe Sapien* nebo nejnověji *Sledgehammer* (Železná palice). Více či méně mimo stojí samostatné příběhy *Baltimore* nebo *Sir Edward Grey: Witchfinder* (Sir Edward Grey: Lovec čarodějnic). Poznávacím znamením Mika Mignoly je velmi svérázná „hranatá“ kresba, která nejprve vynikala na obálkách cizích sérií, aby později získala vlastní autorské platformy. Mignola úzce spolupracuje s filmem (hraným i animovaným) v kontextu příběhů

a geneticky vylepšené opice používané jako osobní strážci jednoho takového vědátora).¹⁰⁶ Propojení vědy, techniky a okultismu je ostatně typické pro zobrazování třetí říše v mnoha dalších komiksových, filmových nebo literárních zpracováních.¹⁰⁷ Oblíbeným stereotypem (který vlastně není úplně daleko od pravdy) je projekce Jižní Ameriky jako útočiště nacistických uprchlíků po prohrané válce. Ve značně zveličené podobě rozvětvených nacistických organizací se ostatně objevuje také v jiných populárních dílech, například v románu Fredericka Forsytha *The Odessa File* nebo ve filmu *The Boys from Brazil* (Hoši z Brazílie) z roku 1978 v režii Franklina J. Schaffnera.¹⁰⁸ V komiksech nacističtí vědci a vysocí důstojníci SS sní v jihoamerických džunglích o skvělých vynálezech, které jim dovolí vyhrát dávno skončenou válku.¹⁰⁹ V některých případech se moderním archeologům nebo díky náhodě daří najít zlověstné památky na třetí říši. Jde například o zbraně hromadného ničení, které Adolf Hitler nestačil použít před pádem Berlína.¹¹⁰ V *Hellboyovi* a Mignolových komiksech obecně druhá světová válka a nacismus slouží jako odrazový můstek vyprávění, které se později přesune hlouběji do mytologie a propojuje mnoho vzájemně na první pohled nesourodých prvků. Boj s nacistickými pohlaváry ve *Wake the Devil* se rychle mění na zápas s upírem a vrcholí střetem s Rasputinem (podporovaným Babou Jagou) a krvelačnou bohyní Hekaté.

Oblíbená série *B.P.R.D. 1947* navazuje na upírské téma a vypráví o likvidaci pozůstatků Hitlerovy superzbraně, upírů-vojáků přetvářených z chovanců ústavu pro duševně postižené (jde o odkaz na likvidaci duševně „méněcenných“ osob v třetí říši). V jednom z vedlejších příběhů se opět objevuje postava agenta Lobstera John-sona, který s nacisty bojoval za druhé světové války. Příběhy organizace B.P.R.D. a Hellboye nejsou však obvykle situovány přímo do válečného období (až na krátkodobé reminiscence, například Hellboyův příchod na Zemi), rozvíjejí se v konfrontaci s důsledky války a nacismu v následujícím desetiletí. Tak je tomu i v prvním dílu filmu *Hellboy*, který se natáčel v Praze a jehož autoři umístili velení organizace

o Hellboyovi nebo Batmanovi a je nositelem ohromného množství nejrůznějších ocenění komiksového světa.

106 MIGNOLA, M.: *The Conqueror Worm*.

107 Například v komiksu *Masquerade* (Maškaráda) spáchá skupina členů sekty vzývající nacistické symboly sebevraždu, abych jejich oběť pomohla oživit stroj zkázy (ROSS, Alex – HESTER, Phil – PAUL, Carlos: *Masquerade: Running Blind*. Runnemed, Dynamite 2009). Tamtéž se objevuje další klasický případ nacistického šíleného vědce, konstruktéra zmiňovaného stroje. Celý komiks se odehrává nedlouho po ukončení druhé světové války, které se na obou stranách účastnili nejen obyčejní lidé, ale též superhrdinové či jejich protivníci nadaní také nadpřirozenými schopnostmi.

108 Viz FORSYTH, Frederick: *Spis Odessa*. Praha, Knižní klub 2009. K reálné podobě, nebo spíše k dalším legendám o organizaci Odessa viz KNOPP, Guido: *SS: Výstraha dějin*. Praha, Ikar 2004, s. 387 n.

109 K těm reálnějším vynálezům, respektive k atomovému výzkumu ve třetí říši, viz MILLS, Jonathan W. C. – MURIEL, Alberto – BANOS, Vanesa: *Heavy Water*. B.m., Kickstart Comics 2011.

110 PALMIOTTI, Jimmy – GRAY, Justin – GULACY, Paul: *Time Bomb*. B.m., Radical Comics 2010. V tomto případě se jedná o bakteriologické zbraně (rychle se šířící smrtící virus, proti kterému není žádné obrany).

B.P.R.D. do budovy Památníku národního osvobození na Vítkově. Komiksoví tvůrci rádi využívají populárních mýtů spojených s třetí říší, s kořeny ve fámách a polopravdách vzniklých ještě za války, které se velmi rychle uchytily ve všeobecném povědomí. Patří k nim například smyšlenky, že pohlaváři tisícileté říše v čele s Adolfem Hitlerem přežili válku a nepoznání se nadále skrývají.

Ostatně Adolf Hitler je postavou poutající nejvíce pozornosti. Hellboy je jedním z těch, kteří se s Hitlerem přeživším válku setkávají, a to v roce 1952 v Rumunsku;¹¹¹ později, v roce 1996, je dokonce znovu oživen Hitlerův mozek. Zřejmě nejznámějším Hitlerovým komiksovým „druhým“ životem je kontrafaktuální příběh Granta Morrissona *The New Adventures of Adolf Hitler* (Nová dobrodružství Adolfa Hitlera), který vznikl na základě fámy o Hitlerově cestě do britského Liverpoolu za příbuznými před první světovou válkou. Surrealistický příběh podpořený působivou kresbou ústí do poslední sekvence, v níž Hitler opouští na lodi liverpoolský přístav a hlavou mu proplovává jediná myšlenka: *Oh, Yes. I will be back.*¹¹² Výše byl zmíněn komiks Gartha Ennise *Adventures in the Rifle Brigade* z roku 2000, na nějž o rok později navázalo stejnojmenné pokračování s podtitulem *Operation Bollock*. V tomto parodicky laděném eposu je druhá světová válka kulisou pro bizarní zážitky fiktivní speciální jednotky britské královské armády složené z velmi svérázných jednotlivců. Vše vrcholí v části nazvané příznačně *Operation Bollock* (Operace koule), kdy se jednotka snaží v arabském státečku Semmen získat ztracené Hitlerovo varle, na němž spočívá výsledek celého válečného konfliktu. Příběh je postaven na dobovém posměšném popěvku:

Na obálce některých příběhů Hellboye se objevuje i Lobster Johnson, bojovník proti nacistickým a japonským špiónům, zejména před válkou (Mike Mignola – John Arcudi – Sebastian Fiumara – Dave Stewart: *Lobster Johnson: Scent of Lotus*. Milwaukee, Dark Horse Comics 2013)

111 LARSEN, Erik: *Savage Dragon*, sešity 34 a 35. Berkeley, Image Comics 1996 a 1997.

112 MORRISSON, Grant – YEOWELL, Steve: *New Adventures of Hitler*. London, Fleetway House 1990, s. 50. K vnímání postavy Adolfa Hitlera ve filmu srv. KOPAL, Petr: Adolf Hitler a ti druzí: Filmově politická démonologie na počátku 21. století. In: TÝŽ (ed.): *Film a dějiny*, sv. 2, s. 75–82 (viz pozn. 34); KOURA, Petr: Obraz Adolfa Hitlera v českém hraném filmu. In: *Tamtéž*, s. 83–97.

Hitler has only one ball... („Hitler má jen jednu kouli...“) Všechny postavy komiksu jsou zobrazeny se značným ironickým nadhledem, parodován je britský klid, americká teatrálnost a touha po dobrodružství, arabská proradnost a německá nenávisť a zarputilost. Ennis zde obratně a mnohokrát zdůraznil stereotypy, které se objevují ve válečných románech nebo filmech, příběh je vylíčen a postavy vykresleny s notnou dávkou absurdnosti. Stejným způsobem jsou podáni nacisté v hraném filmu *Iron Sky* (Ocelové nebe) z roku 2012 (režie Timo Vuorensola) o skryté nacistické základně na odvrácené straně Měsíce (existuje i stejnojmenný komiks).¹¹³

Ztotožnění nacismu se zlem se mnohdy odráží jak v zobrazování hitlerovských nepřátel, tak v odhalení, že za „lidskou“ tváří nacistů se skrývá prastaré zlo. Ať vědomě či nevědomě, komiksoví autoři tu navazují na nordickou či germánskou mytologii v pokřivené podobě, blízké myšlení Adolfa Hitlera a Heinricha Himmlera. Příkladem může být *crossover* s názvem *Golden Age* (Zlatý věk) mezi asi nejslavnějším členem *X-Men* Wolverinem a členkou *W.I.L.D.C.A.T.S.* Zealot; dvojice se v retrospektivním dílku utkává s esesáky, kteří se posléze změní v příšery, jež jako by vypadly z Lovecraftových povídek a novel.¹¹⁴ Vincent Price ze slavné stejnojmenné komiksové série komentuje setkání britské bitevní lodě u Dunkerque s podvodní příšerou vyvolanou nacistickým okultistou slovy: „Ale já bych řekl, že tohle připomíná tvář fašismu více než von Sievers.“¹¹⁵ Jedná se tu o proces dehumanizace nepřítele, známý například z výcviku amerických vojáků za války ve Vietnamu. Nepřátelský voják není představován jako lidská bytost, ale jako zrůda (morální nebo fyzická). K této interpretaci protivníka se přistupuje zejména proto, aby se mentálně usnadnilo jeho zabíjení. Když je voják přesvědčen, že ten na druhé straně není vlastně člověk, snadněji překonává civilní společností vštěpený princip „Nezabiješ!“¹¹⁶

Wolverine, Zealot a Hellboy nejsou jedinými komiksovými hrdiny, kteří se s nacisty utkali, k dalším patří například komiksově-filmový *Predator* (Predátor).¹¹⁷ Tou nejvíce typickou vlastností komiksových nacistů je touha po moci a majetku, vždyť kvůli zlatu se vydává skupina hitlerovských vojáků do Predátorova doupěte. V tomto typu komiksových příběhů je německá vojenská uniforma symbolem zla. Ten je ještě zdůrazněn, pokud se jedná o uniformu *Waffen-SS* nebo o příslušníky gestapa; ti bývají stereotypně zobrazováni v dlouhých kožených kabátech s klobouky naraženými hluboko do čela. Na obálce násilné a bizarní série *Crossed* (Křížem

113 KISSELL, Gerry – RAUTALAHTI, Miko: *Iron Sky: Bad Moon Rising*. B.m., Blind Spot Pictures 2011.

114 Příběh, původně vydaný v nakladatelství CD Comics, vyšel i v češtině: LOBDELL, Scott – CHAREST, Travis: Zlatý věk. In: *Crew*, roč. 3, č. 14 (1999), s. 4–14 a 55–67; roč. 4, č. 15 (2000), s. 8–14 a 55–67.

115 Von Sievers je protihráčem Vincenta Price (McLEAN, Matthew – KUNTER, Devrim: *Vincent Price Presents*, sešit 31. Vancouver, Bluewater Comics 2011.

116 Viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 250 n. (viz pozn. 4); srv. GROSSMAN, Dave: *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. New York, Back Bay Books 1995.

117 Viz MARZ, Ron – CASTELLINI, Claudio: Démonovo zlato. In: *Crew*, roč. 3, č. 12 (1999), s. 59–66.

poznamenání) se objevuje motiv esemanů, kteří se za pomoci jakéhosi séra (aplikuje jim ho sexy lékařka v nacistické uniformě) mění na vražedné bestie. Zvláštní na tom je, že obálka nemá s příběhem v sešitu nic společného.¹¹⁸ V příbězích o Hellboyovi neexistuje snad jediný nacističtí s opravdu lidskou tváří a lidským chováním, jsou to morální zrůdy, jež se někdy mohou (jako v případě wolverinovského komiksu *Golden Age*) změnit ve zrůdy fyzické, případně metafyzické. Propojení starověkých okultních artefaktů a nejmodernějších technologických „hraček“ je pro komiksové nacisty typické. Příkladem může být mořská příšera ve zmiňovaném komiksu *Vincent Price Presents* (Vincent Price uvádí), kde v příběhu i ilustracích jsou zjevné odkazy na tolik populární lovecraftovský mýtus.¹¹⁹ Hitler s Himmlerem se stávají ztělesněnými archetypy zla, čirou zrůdností skrytou za zdánlivě lidskou vizáží.

Příběhy zdůrazňující okultní rozměr nacismu nejsou založeny zcela na fabulaci autorů. Reálný je patrně například Hitlerův zájem o hvězdopravectví nebo o proslulé „kopí osudu“, jímž byl údajně poraněn Ježíš Kristus.¹²⁰ Stejně tak příběh *B.P.R.D. 1946* pracuje s reálnou situací z konce druhé světové války, kdy se Sověti i západní spojenci snažili v Německu dostat k tajným materiálům všeho druhu, případně k převratným technologickým objevům. V komiksových příbězích se samozřejmě jedná o okultní artefakty, o něž soupeří dvě supertajné organizace (sovětská a americká) zabývající se výzkumem a obranou proti paranormálním jevům. Podobné spolky, tentokrát pod vedením SA a SS, prezentuje komiks *Captain America*. Organizace SS je bez větší fantazie pojmenována „Hydra“, jejím úkolem je přinést třetí říši technologickou převahu, nezříká se ale ani nadpřirozených

Sledgehammer – stejný svět jako u Hellboye nebo Lobstera Johnsona, jen nový hrdina (Mike Mignola – John Arcudi – Jason Latour – Dave Stewart: Sledgehammer 44. Milwaukee, Dark Horse Comics 2013)

118 LAPHAM, David – BURROWS, Jacen: *Crossed: Badlands*, sešit 13. Rantoul, Avatar Press 2012.

119 McLEAN, M. – KUNTER, D.: *Vincent Price Presents*, sešit 31.

120 Takzvané kopí osudu se objevuje např. v komiksu Peteri J. Tomasiho a Petera Snejbjerga *Light Brigade* (New York, DC Comics 2004).

zbraní.¹²¹ Renomovaný autor *science fiction* David Brin spolupracoval na komiksu *The Life Eaters* (Požírači života), v němž se pokusil propojit severskou mytologií s krvavou realitou koncentračních táborů. Spekuluje nad možností, co by se stalo, kdyby koncentrační tábory byly obětními místy, kde by se z utrpení milionů zrodili (znovuzrodili?) severští bohové a pomohli nacistickému Německu v boji proti Spojencům. Příběh o bozích zrozených z utrpení lidstva je doveden až do sedmdesátých let minulého století (součástí příběhu je i obraz magicky vedené války ve Vietnamu), kdy konečně zbytky svobodného lidstva získávají sílu k přibližně rovnocennému boji, ovšem za cenu strašlivých obětí. Komiks *The Life Eaters* mimo jiné propojuje severskou mytologií s mytologiemi dalších národů (a kontinentů) a historickou realitou v popkulturním mixu příznačném pro celý žánr.¹²²

Typickou zápornou postavou je protihráčka britských hrdinů Ennisova příběhu o střelecké brigádě Gerta Gash, německá „esesmanka“ velmi bujných tvarů se sadistickými sklony. Poprvé se objevila na obálce druhého sešitu, oblečená v německé vojenské uniformě s minisukní a tmavými punčochami na podvazkovém pásu, rozepnutá blůza téměř odhalovala její ohromné poprsí. Vlasy (překvapivě tmavé) měla stažené do typického drdolu. K neodmyslitelným rekvizitám nacistické „dominy“ patří vyznamenání Železný kříž, monokl v pravém oku, kožené rukavice, hákový kříž na pásce na levém rukávu (páska je i na pravé ruce, ale hákový kříž není vidět). Celý obraz dokreslují tmavé boty na vysokých podpatcích, náušnice ve tvaru hákových křížů a bič v levé ruce, zatímco pravá ruka je zdvižena k nacistickému pozdravu. Neméně zvrácený *sex-appeal* propůjčili tvůrci postavě Renate Richterové (v podání herečky Julie Dietzeové), plavovlasé nacistky z parodicky laděného filmu *Iron Sky*. V této souvislosti je možno zmínit komiksy vydávané erotickým časopisem *Penthouse*, v nichž se často objevují ženy s nacistickými symboly, označované jako *Feminazis* (není zde však souvislost s radikálním feminismem, jak bývá toto slovo používáno v současné době). Na obálce jednoho souborného vydání ze září 1994 je zobrazena Árijka s rozpáleným cejchovacím železem ve tvaru hákového kříže, jak se blíží k polonahé dívce se zcela jasným záměrem.¹²³

Ilsa Haupstein ze série s Hellboyem je pak spíše drsnou árijskou vražedkyní, nejdříve plně oddanou Adolfu Hitlerovi a nacismu, posléze Rasputinovi. Také její grafické znázornění není ve většině scén tak agresivně erotické, i když jisté napětí podobného rázu úplně nechybí. Lepých hrdinek na straně dobra není méně, příkladem je dále zmiňovaná francouzská odbojáčka nebo Agentka 13, která vysvobozuje předního vědce z nacistického zajetí v nejnovějších příbězích série *Captain America* v převlečení za bavorskou dívku v typickém kroji vylepšeném o několik vyzývavých prvků.¹²⁴ V části série *Star Spangled War Stories* o francouzském odboji (*Mademoiselle Marie*) je ústřední postavou tmavovlasá agentka v minisukni a síťovaných punčochách.

121 ROSS, L. – ISANOVE, R.: *Captain America: First Vengeance*, sešity 1–4. New York, Marvel Comics 2011.

122 BRIN, David – HAMTON, Scott: *The Life Eaters*. La Jolla, Wildstorm – DC Comics 2003.

123 *Penthouse COMIX: The International Illustrated Magazine for Men*, září 1994.

124 ROSS, L. – ISANOVE, R.: *Captain America: First Vengeance*, sešity 1–4.

V tomto sešitě se objevuje zaujetí sexuální životem nacistů, které prochází zvláště populární historií již od konce druhé světové války. Francouzská bruneta zde nalézá německého důstojníka uprostřed hrátek se světlovlasou zrádkyní francouzského odboje oblečenou v korzetu a s esesáckou čepicí na hlavě. Typickým prvkem je náznak sadismu či masochismu, v knihách a filmech se sexuálními praktikami nacistických pohlavářů obecně spojovaný.¹²⁵ V tomto konkrétním příběhu je německý důstojník v pozici „oběti“ připoután k posteli.¹²⁶ Stejný příběh zdůrazňuje i politickou rozpolcenost francouzského odboje, která je parodována též v britském televizním seriálu *‘Allo ‘Allo!*. „Lidštější“ ženské hrdinky se objevují ve výše zmíněných příbězích Gartha Ennise, kde bujné poprsí a krátká sukne nejsou jejich jediným přínosem příběhu. Pseudonacistická symbolika se objevuje i v dosti bizarní sérii *Fearless Dawn*, zejména v souvislosti se skutečně komiksově vyhlížejícími dívkami a s nemrtvými německými vojáky. Vystupuje zde německá kapitánka Helga von Krause v odvážně střižené uniformě a ústředním tématem je pátrání po speciální substanci měnící obyčejné vojáky na neporazitelné vraždící bestie.¹²⁷

Hellboy se setkává s odkazem nacistického Německa i dlouho po válce (Mike Mignola: The Right Hand of Doom. Milwaukee, Dark Horse Comics 2004)

Speciální sérií, která se zabývá historií Spojených států ze zcela jiného úhlu, je *American Vampire*, vycházející pod značkou Vertigo mimo jiné za spolupráce spisovatele hororových bestsellerů Stephena Kinga. V minisérii *Ghost War* (Válka duchů) se objevují upíři a jejich protivníci v americkém tažení proti Japoncům v Pacifiku, což je v kontextu amerických moderních komiksů o druhé světové válce výjimečnou záležitostí. Příběh celé série je postaven na premise, že ve Spojených státech vznikl zvláštní druh denního upíra (proto *American Vampire*). Jedna z nových upírek (jejich počet je minimální) pomáhá tajné organizaci *Vassals*

125 Srv. příspěvky ve sborníku: MAGILOW, D. H. – LUST, K. T. van der – BRIDGES, E. (ed.): *Nazisplotation!* (viz pozn. 19).

126 TUCCI, Billy – JUSTINIANO: *Mademoiselle Marie*. New York, DC Comics 2010.

127 MANNION, S.: *Fearless Dawn* (viz pozn. 94).

Železný kříž jako součást motorkářského image v „kostýmu“ masového vraha jménem Lobo (Alan Grant – Val Semeiks – John Dell: Bulíkův případ. Praha, Crew 1998)

v tom hledat odkaz na německé (například) průmyslnické kruhy v meziválečném období? Některé části příběhu připomínají i zapomenutý podíl pronacistických kruhů v americké společnosti před vstupem Spojených států do války.¹³¹ Válečné události zde nehrají zásadní roli, jde více o prožitek jednotlivce (nebo skupiny) a obraz války se podřizuje celkovému vyznění série – postupu upírů americkými a světovými moderními dějinami. Je více než typické, že upíři jsou v sérii spojováni s organizovaným zločinem, lidskou touhou po penězích, s politikou a protiamerickými nepřáteli obou světových válek.

of the Morning Star (Vazalové Jitřenky) bojovat proti „starým upírům“, označovaným jako *Carpathians* (Karpátští). Minisérie *Ghost War* se odehrává částečně na Havajských ostrovech, a hlavně na tichomořském ostrově Taipan během americké invaze.¹²⁸ Démonické nacisty zde nahrazují o nic méně krvelační Japonci, pokoušející se využít vampyrismus pro vlastní účely (viz výše zmíněný komiks *B.P.R.D. 1947* a *Vampir Sturm*), o výzkum se stará nechvalně proslulá Jednotka 732.¹²⁹ Cílem brutálních pokusů je získat dostatek infikované krve, která by byla v bombách a raketách svržena na spojenecká vojska i civilní obyvatelstvo.¹³⁰ Podobně je tomu v minisérii *The Survival of the Fittest* (Přežití nejzdatnějších), patřící také do série *American Vampire*, kde je cílem nacistů (opět) vytvořit úderné oddíly složené z upírů, zde nazvané 77. brigádou. Uniformy těchto „vojáků“ se nepochybně velmi podobají démonicky vnímaným uniformám Zbraní SS. Vše je zde o to komplikovanější, že třetí říše nejen využívá upířských vojáků, ale současně je ve spojení s upířskou šlechtou, která jí poskytuje finanční a další podporu. Lze

128 SNYDER, Scott – ALBUQUERQUE, Rafael: *Ghost War: American Vampire*, sešit 13. New York, Vertigo (DC Comics) 2011.

129 TÍŽ: *Ghost War: American Vampire*, sešity 14 a 15. New York, Vertigo (DC Comics) 2011.

130 TÍŽ: *Ghost War: American Vampire*, sešit 17. New York, Vertigo (DC Comics) 2011.

131 Viz SNYDER, S. – MURPHY, S.: *American Vampire: Survival of the Fittest*, sešity 1–5. New York, Vertigo (DC Comics) 2011.

Různé symboly a rekvizity druhé světové války (uniformy) se objevují v desítkách dalších komiksů. Například v halucinačním komiksu *Axe Cop* (Polda se sekýrou) hlavní hrdinové bojují s létajícími obludami, které mají na hlavách helmy typického tvaru.¹³² Stranou nestojí ani sci-fi komiksový hrdina Lobo, milující násilí a drsný humor, s německým Železným křížem na krku.¹³³ Obraz nacistů v komiksech není odkázán pouze na příběhy jasně napojené na druhou světovou válku. Série *Sparta: USA* vypráví o světě po apokalypse, v němž se jeden diktátor zaštiťuje nejen jménem Adolfa Hitlera, ale i zjevnou nacistickou symbolikou (hákové kříže, uniformy podobné SA a další). Pseudonacistický diktátor ztělesňuje populární náhled na nacismus včetně touhy po vychování dokonalého nadčlověka a záliby ve fyzickém sportovním vyžití (zde je to americký fotbal provozovaný se stejnou vážností jako náboženství). Stejně tak se v mnoha komiksech objevují neonacisté, kteří jsou spojováni nejen s rasismem či násilím, ale současně se zločinem (kuplířství, loupežné vraždy, pašování, prodej drog). Symbol hákového kříže (objevující se například v tetování záporných postav nebo v různých doplňcích jejich oblečení) je pro komiks bezpochyby znamením čirého, přetrvávajícího zla.¹³⁴ Nacismus a jeho zločiny jsou tedy současně zdroje inspirace pro zlo, které s nacismem a jeho ideologií nemusí

Upíři se vrátili uprostřed první světové války a zdecimovali lidstvo. Lord Baltimore na cestě za pomstou prochází Evropou (Mike Mignola – Christopher Golden – Ben Stenbeck – Dave Stewart: Baltimore: The Infernal Train. Milwaukee, Dark Horse Comics 2013)

132 NICOLLE, Malachai – NICOLLE, Ethan – SCHULZ, Dirk Erik: *Axe Cop: Bad Guy Earth*, sešit 2. Milwaukee, Dark Horse Comics 2011. Zajímavé je (a pro pochopení matoucího příběhu klíčové), že hlavní autor Malachai Nicolle byl v době psaní příběhu šestiletý.

133 Viz např. obálka ke komiksu: GRANT, Alan – SEMEIKS, Val – DELL, John: *Bulíkův případ*, sešit 1. Praha, Crew 1998.

134 Viz REMENDER, Rick – BOSCHI, Roland – BROWN, Dan: *Punisher: In the Blood*, sešit 1. New York, Marvel Comics 2011, s. 3 n.; srv. MILLER, Frank: *The Big Fat Kill*. Milwaukee, Dark Horse Comics 1996; ROBINSON, Jim: *Bomb Queen*, sešit 4: *Suicide Bomber*. New York, Image Comics 2007.

Fenomén ožvlých mrtvol pronikl i do komiksů o druhé světové válce (Joe Wight: *Nazi Zombies*, sešit 4. New York, AP Entertainment 2012)

dou čekat svět, pokud on s třetí říší padnou. Celý příběh ústí v dalším obvyklém mýtu o Hitlerovi a jeho „nesmrtelnosti“, zde podpořené skupinou dvojníků. Překvapivé je zjištění, že reálný Adolf Hitler zahynul při bombovém atentátu v Mnichově ještě před vypuknutím druhé světové války. Autoři obratně proplétají skutečnost s mýty a vlastním fiktivním příběhem, který je korunován přeběhnutím nejhoršího a nejbrutálnějšího ze všech „psychopatů“ k *Waffen-SS*, kde si nachází sobě rovné, což opět

mít konkrétně nic společného.¹³⁵ Pozornost Mika Mignoly nezaujala jen druhá světová válka, v sérii *The Plague Ships* (Morové lodě) se vrací do let prvního světového konfliktu a krátce po něm. Bývalý důstojník královské pěchoty, britský lord Baltimore po celém světě pronásleduje upírského vládce, kterého nechtě pomohl obrátit proti lidstvu jedné krvavé noci na území nikoho mezi zákopy ve Francii. Zlo symbolizují kromě upírských vládců útoční upíři v typických pruských vojenských helmách seskakující za noci ze vzducholodí.¹³⁶

S hranicí mezi realistickým a fantastickým zobrazením války si pohrává například bizarní minisérie nazvaná *Seven Psychopaths* (Sedm psychopatů), v níž se objevuje oblíbený motiv z mnoha románů a povídek o paralelních dějinách: pokus zabít Adolfa Hitlera a ukončit druhou světovou válku. Britský plukovník v komiksu sestaví komando ze sedmi chovanců ústavu pro duševně choré (odtud název). V komiksu *Seven Psychopaths* pak trpí jeden z členů podivného komanda halucinacemi (nebo je to telepatie?), v nichž k němu promlouvá Adolf Hitler a vypráví mu o hrůzách, které bu-

135 Pro přímou návaznost lze zmínit postavu nacistického vědce, který je oživen v polovině 22. století, aby bojoval proti neonacistické mašinerii a na závěr zjistil, že jeho vlastní zločinecká kariéra v koncentračních táborech inspirovala k ukrutnostem diktátora v této vzdálené budoucnosti: JOLLEY, D. – HARRIS, Tony – SNYDER, R.: *Obergeist*, sešit 6, s. 19 n. (viz pozn. 103).

136 MIGNOLA, Mike – GOLDEN, Christopher – STENBECK, Ben: *Baltimore: The Plague Ships*. Milwaukee, Dark Horse Comics 2010; MIGNOLA, Mike – GOLDEN, Christopher: *Baltimore: A Passing Stranger*. Milwaukee, Dark Horse Comics 2011.

potvrzuje démonickou roli SS v kulturní paměti a v komiksu.¹³⁷ Tento komiks stojí mezi dvěma filmy o druhé světové válce: oblíbeným americkým hraným snímkem z roku 1967 *Dirty Dozen* (Tucet špinavců) v režii Roberta Aldriche, v němž nejde přímo o vraždu Hitlera, ale o fyzickou likvidaci několika vysokých německých důstojníků, a novějším americkým filmem Quentina Tarantina z roku 2009 *Inglorious Basterds* (Hanebný pancharti), v němž nakonec dojde i na úspěšně dokonatý atentát na prvního muže třetí říše a celou jeho svitu. „Tucet špinavců“ je komando složené z odsouzenců na smrt vedených majorem Johnem Reismanem (hraje ho Lee Marvin), „hanebnými pancharty“ jsou nemilosrdní židovští bojovníci pod velením poručíka Aldo Raineho (Brad Pitt). Historik kinematografie Josef Mergeš zdůrazňuje v souvislosti s Tarantinovým filmem zejména vliv westernu, ovlivnění komiksem však nelze opominout, ba právě naopak.¹³⁸ Komiksové působí v Tarantinově filmu samotné postavy, nemluvě o způsobu vyprávění.

Čas a prostor druhé světové války se zdá ideální pro krvavá setkání mezi světy reality a fantazie. V komiksu *Iron Siege* (Ocelové sevření) se v roce 1944 skupina amerických parašutistů ze 101. výsadkové divize eskortující zajatého německého plukovníka (obeznámeného s informacemi o Hitlerově útoku v Ardenách) setkává v jakémsi francouzském městečku s nemrtvými zrůdami, které mají nemálo společného s upíry. Německý plukovník zde ztělesňuje jiný typ pohledu na nacistického vojáka a důstojníka, vlastně další z mnoha stereotypů o Němcích: je to distingovaný džentlmen, ale chladný a výkonný. Čtenář *Iron Siege* může být překvapen skutečností, že američtí parašutisté v boji proti příšerám využijí jako spojence německé zajatce, ale v kontextu fantastické literatury je toto spojenectví z nouze poměrně obvyklé a stereotypní (podobně to dopadne též v komiksu '68, kde se stávají spojenci z nouze američtí pěšáci a vojáci

Zombies ale ničí svět i v roce 1968, uprostřed války ve Vietnamu masakrují stejnou měrou všechny bojující strany (Mark Kidwell – Nate van Dyke – Jay Fotos: '68: Jungle Jim. Berkeley, Image Comics 2011)

137 VEHLMANN, Fabien – PHILLIPS, Sean: *Seven Psychopaths*. Los Angeles, Boom Studios 2010.

138 MERGEŠ, Josef: Nehanební bastardi nehanebnou obrodou? In: *Cinepur*, roč. 18, č. 3–4 (2011), s. 61–64.

Vietkongu),¹³⁹ stejně jako závěrečná zrada jedné ze stran.¹⁴⁰ O něco zvláštnější je zapojení amerických vojáků během bitvy v Ardenách do věčného boje mezi dobrem a zlem, jež reprezentují znepřátelené frakce andělů, v příběhu *Light Brigade* (Brigáda světla). Z předchozího textu je jasné, že zatímco „zlí“ andělé se převtělili do německých vojáků a důstojníků, jejich protivníci využívají výhradně pomoci a těl bojovníků amerických.¹⁴¹

V těchto komiksech je druhá světová válka zobrazena v poloze značně odlišné, než jak ji známe z vědeckých prací, dokumentárních filmů nebo z výše zmiňovaných „realistických“ komiksů. Věrné vyobrazení technologie (zejména zbraní) už není důležité, geografické detaily nehrají roli a volně se zachází s historickými daty a reáliemi. Fámy rozvedené do detailu, absurdita do posledního písmene, pokřivenost reálných postav a přítomnost postav zcela nereálných (příkladem může být největší světový vyšetřovatel paranormálních jevů Hellboy, ohromný rudý ďábel s upilovanými rohy a jednou rukou z hmoty podobné kameni), to vše vytváří paralelní svět, který zasahuje současného čtenáře. Autoři ve spojitosti s nacistickým Německem fabulují na základě skutečných zpráv: o brutálních pokusech na lidech (zejména v komiksu nazvaném *Obergeist* (Veleduch), kde se v koncentračním táboře vědci snaží při pokusech na vězních stvořit nacistického „nadvojáka“),¹⁴² o raketovém programu, o touze nacistů po okultních artefaktech, o jejich maniakálním shromažďování uměleckých předmětů. Autoři čerpají z historických zpráv, ale také z mýtů a legend, aby vytvářeli vlastní konstrukce, které dál ovlivňují vnímání druhé světové války mezi jejich čtenáři.¹⁴³ Je nepochybné, že moderní komiksy nemohou mnoho vypovídat o realitě druhé světové války – jinak je tomu u komiksů vznikajících přímo v desetiletí 1937 až 1947 – přesto jsou jedním z neopominutelných pramenů pro výzkum obrazu této dějinné události v současné společnosti. Například Mike Mignola se neinspiroval pouze mýty, ale také grafickou úpravou některých nacistických propagandistických obrazů. Téměř beze změn převzal do knihy *The Conqueror Worm* (Červ dobyvatel) proslulý Hitlerův portrét jako „vlajkonoše“ (*Der Bannenträger*) od Huberta Lanzingera. Jen vlajkou zachvácenou plameny naznačil beznaděj jednoho z posledních Hitlerových „šílených vědců“, prohrávajícího svůj marný boj dlouhá desetiletí po druhé světové válce. Případně se na zdech polorozpadlých nacistických doupat objevují potřhané staré propagační plakáty nakreslené podle skutečných předloh.¹⁴⁴

139 KIDWELL, Mark – JONES, Nat – FOTOS, Jay – ARTHUR, Jason: '68. Berkeley, Image Comics 2011; KIDWELL, Mark – DYKE, Nate van – FOTOS, Jay: '68: *Jungle Jim*. Berkeley, Image Comics 2011.

140 ABRAHAM, James – HONG, Andrew – GORING, Trevor: *Iron Siege*. San Diego, IDW Publishing 2011.

141 TOMASI, P. J. – SNEJBJERG, P.: *Light Brigade* (viz pozn. 120).

142 JOLLEY, D. – HARRIS, T. – SNYDER, R.: *Obergeist*. Autoři se neuchylují k obvyklému obrazu „nadvojáka“ jako ohromné příšery vyvolávající děs, vybavují ho mnohem nenápadnější, ale o to zřejmě působivější schopností – telepatii. Tou je však „postižen“ i jeden z vědců a není pak schopen pokračovat ve svém výzkumu.

143 Ke vztahu nacistů k okultismu viz např. KNOPP, G.: SS, s. 125 n. (viz pozn. 108).

144 MIGNOLA, M.: *The Conqueror Worm*, s. 95 (viz pozn. 102).

Mnohé komiksy s sebou nesou zjevné protiválečné poselství.¹⁴⁵ Zásadně zasáhlo protiválečné hnutí americký komiks v období končící války ve Vietnamu, kdy se podobné motivy a příběhy objevovaly zejména v undergroundových komiksech vydávaných studenty na vysokých školách.¹⁴⁶ Protiválečné protesty zasáhly i kariéru Iron Mana a znechucení studenou válkou je rozhodně patrné v komiksu *Watchmen* (opět je tu nutno odkázat na publikace o vztahu komiksu a studené války). V příbězích Franka Millera propojených postavou dívky jménem Martha Washington – asi nejznámější moderní sérii odehrávající se ve vzdálené budoucnosti, naplněné politickým útlakem a nesmyslnými válkami – je odpor k militarismu stejně rozšířený jako nekritický obdiv mužů v uniformách.¹⁴⁷ Zřejmě nejpůsobivějším moderním protiválečným komiksem je příběh Gartha Ennise *Condors* (Kondori), odehrávající se ve Španělsku zmítaném občanskou válkou. V jeho závěru se v kráteru po granátu uprostřed země nikoho scházejí čtyři muži, hrdinové příběhu: irský radikál a německý stíhací pilot bojující na straně generála Franka s anglickým idealistou a Španělem z republikánské armády, který přežil nálet na Guernicu. Španělský voják vyjadřuje nenávist ke všem ostatním přítomným, pro něj je Španělsko jen jakýmsi zkušebním polem pro jejich zbraně nebo ideologie. Přirovnává vojáky internacionálních brigád i německých a italských jednotek ke kondorům (odtud název celého příběhu), kteří krouží nad

První knižní vydání příběhů „největšího světového paranormálního detektiva“ (Mike Mignola – John Byrne: *Seed of Destruction*. Milwaukee, Dark Horse Comics 1994)

145 Viz DUNCAN, R. – SMITH, M. J.: *The Power of Comics*, s. 252–254 (viz pozn. 4).

146 *Tamtéž*, s. 57 n.

147 Viz např. MILLER, Frank – GIBBONS, Dave: *Give Me Liberty*. Milwaukee, Dark Horse Comics 1990. Frank Miller (narozen 1957) je jednou z nejzářivějších hvězd na komiksové scéně. Jeho komiksy ve stylu filmů *noir* jsou klasikou a zároveň inspirovaly vlastní filmové adaptace (*Sin City* z roku 2005 v režii Roberta Rodrigueze, Franka Millera a Quentina Tarantina). Právě *Sin City* spolu se znovuoživením Batmana a s Marthou Washington patří k tomu nejznámějšímu z jeho široké tvorby.

Jedna z nejsilnějších komiksových protiválečných satir je umístěna do vzdálené budoucnosti (Frank Miller – Dave Gibbons: *Give Me Liberty*. Milwaukee, Dark Horse Comics 1990)

Tento silný konflikt v jeho mysli se asi nejjasněji zpřítomňuje v otázce: „Ale – ale co nutí lidi bojovat a zabíjet?“¹⁴⁸ Vyznění je umocněno působivou výtvarnou stránkou, černobílou, minimalistickou (na první pohled neurovnanou až dětskou), ale přesto expresivní kresbou, s důrazem na výraz tváří jednajících osob.

Hlavní, ne však jedinou zbraní protiválečného gesta je téměř vždy humor – ať jsou to jinotaje v *Nových dobrodružstvích Adolfa Hitlera*, Hellboyovy sarkastické úšklebky a poznámky nebo zcela absurdní, drsný obraz válečného konfliktu a jeho

mrzačeným Španělskem.¹⁴⁸ Německý pilot se mimochodem jmenuje Joachim Reinert, což ho připodobňuje ke skutečné osobě, německému stíhacímu esu Ernstu-Wilhelmu Reinertovi (který však ve Španělsku nikdy nesloužil).

Silně protiválečně zaměřený je i komiks *Graveyard of Empires*, zabývající se tažením koaličních vojsk v Afghánistánu. Jeho cílem je ukázat devastující vliv krvavého konfliktu přímo na americké vojáky ve válečné zóně prostřednictvím motivu oživajících mrtvol, tak charakteristického pro hororový žánr.¹⁴⁹ Znovuoživení hororového žánru spojeného s oživlými mrtvolami lze dost dobře dát do kontextu s oblíbeným postapokalyptickým komiksem *The Walking Dead* (Živí mrtví), podle něž v letech 2010 až 2012 vznikl výpravný televizní seriál.¹⁵⁰ Balancováním na zrádném ostří protiválečného komiksu proslul též příběh *Winter War* (Zimní válka), pojednávající o sovětské invazi do Finska. Příběh je vyprávěn svobodníkem finské armády, který i přes své skvělé střelecké schopnosti (slouží jako specialista-ostřelovač) neustále uvažuje nad nutností zabíjet vojáky invazní armády a nad procesem zabíjení jako takovým.

148 ENNIS, Garth – EZQUERRA, Carlos: *War Story*, sešit 7: *Condors*. New York, DC Comics 2002, s. 48.

149 SABLE, M. – AZACETA, P.: *Graveyard of Empires* (viz pozn. 95).

150 Viz VÁCHA, Dalibor: *The Walking Dead a nacisté*. In: *Dějiny a současnost*, roč. 34, č. 11 (2012), s. 18–21.

151 BELCHER, Kurt – HORVATH, Henrik – HATHAWAY, Kurt: *Winter War*. New York, 215 INK 2011, s. 6.

cílů i prostředků v *Dobrodružstvích střelecké brigády*. Jako každé jiné umělecké dílo, komiks v sobě spojuje vnímání autora (přesněji řečeno autorů – minimálně „scenáristy“ nebo libretisty a kreslíře) a společnosti, v níž umělecké dílo vzniká a jíž je toto dílo předkládáno. Komiksové protiválečné ostny jsou obvykle namířeny proti hitlerovskému Německu – téměř bez výhrady zobrazovanému jako říše zla – pozorný čtenář si ale též povšimne odsudků velitelů, politiků nebo vojenské mašinerie u „spojeneckých“ hrdinů. Nezřídka v komiksech (stejně jako v knihách a filmech) bojuje „správný“ hrdina s nepřitelem (nacisty) stejně urputně jako s hloupostí vlastních nadřízených nebo spolubojovníků.

Druhá velká skupina komiksů s válečnou tematikou se tedy zřetelně odpoutává od války jako historického fenoménu a pojímá ji mnohem spíše jako fenomén kulturní. Válka tu není osou příběhu, ale jeho prostředím, nástrojem vyprávění. Tvůrci se nesoustředí pečlivě na detaily technologického nebo historického rázu, mnohdy jsou jim takové podrobnosti spíš na obtíž. Válka vytváří prostředí, do nějž autoři vstupují s jiným záměrem než věrně zobrazit minulou skutečnost. Kromě zábavy to může být také protiválečné varování.

Nejen komiksy

Výše byla zmínka o americkém hraném filmu *Hellboy* z roku 2004 (režie Guillermo del Toro), který v prvním dílu čerpá z okultní „tradice“ německého nacismu skrze postavy nacistické vědkyně Ilsy Haupstein a nemrtvého nacistického vraha. Ve filmu se bohužel neobjevil jejich spojenec, nacistický vědec Hermann von Klempt, z něhož zbyla jen živoucí hlava v jakési nádobě. Ve filmu jsou podobně jako v komiksu všechny postavy spojené s nacistickým Německem vykresleny veskrze negativně. V roce 1990 natočil americký režisér Albert Pyun hraný film podle dobrodružství Kapitána Ameriky, jehož počáteční sekvence se odehrávají v kulisách druhé světové války a příběh pojednává o boji tohoto superhrdiny proti zlosynovi jménem *Red Skull* (Rudá lebka). V červenci 2011 měla premiéru nová verze tohoto filmu v režii Joe Johnstona, kde se znovu objevil *Red Skull*.¹⁵² Jak bývá zvykem, současně s novým filmem vyšla v rámci reklamní kampaně čtyřdílná komiksová série.¹⁵³ Souboje s nacisty (a v zatím posledním natočeném čtvrtém dílu se Sověty) jsou nedílnou součástí filmů s popkulturní legendou Indiana Jonesem,¹⁵⁴ který se

152 K filmům vytvořeným dle komiksové předlohy viz RAUSCHER, Andrea: The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies? In: BERNINGER, M. – ECKE, J. – HABERKORN, G. (ed.): *Comics as a Nexus of Cultures*, s. 21–32 (viz pozn. 4); srv. HASSLER-FORST, Dan A.: From Trauma Victim to Terrorist: Redefining Superheroes in Post-9/11 Hollywood. In: *Tamtéž*, s. 33–44.

153 ROSS, L. – ISANOVE, R.: *Captain America: First Vengeance*, sešity 1–4.

154 *Dobyvatelé ztracené archy* (1981), *Indiana Jones a chrám zkázy* (1984), *Indiana Jones a poslední křížová výprava* (1989), *Indiana Jones a království křišťálové lebky* (2008). Všechna čtyři pokračování režíroval Steven Spielberg a produkoval George Lucas, duchovní otec další filmové a komiksové legendy *Star Wars* (Hvězdné války).

Američané nikdy nevstoupili do druhé světové války v Evropě a vítězni Němci se v roce 1945 pokoušejí zničit americký jaderný program (Newt Gingrich – William R. Forstchen: 1945. Plzeň, Deus 1998)

společně s nacisty nebo i bez nich objevil na stránkách desítek komiksových knih a sešitů.¹⁵⁵ Filmy vznikaly samozřejmě i podle dalších komiksů s historickými náměty; k nejznámějším patří hraná trilogie o galských hrdinech Asterixovi a Obelixovi,¹⁵⁶ z hlediska údajné politické nekorektnosti vzbuzoval častou kritiku obrazově podrobný převod Millerova opusu *300*.¹⁵⁷ Ostatně filmy inspirované komiksy jsou v současné době oblíbené u filmových studií i diváků, což umožnilo adaptaci „náročnějších“ příběhů, jako byly americké hrané filmy *V for Vendetta* (V jako Vendeta) z roku 2006 v režii Jamese McTeigue a *Watchmen* (Strážci) z roku 2009 v režii Zacka Snydera. V těchto filmech je snadné najít odkazy na obě světové války nebo totalitní státy ve dvacátém století.¹⁵⁸

Druhá světová válka přitahuje pozornost autorů *science fiction*. Často je využívána jako časoprostor sloužící k experimentům se stavbou příběhu. Harry Turtledove ve své zřejmě nejslavnější *sci-fi* sérii postavil lidstvo bojující ve druhé světové válce proti invazi mimozemšťanů.¹⁵⁹ Newt Gingrich s Williamem R. Forstchenem v románu *1945* ukázali, jak by svět

155 Viz např. WILLIAMS, Rob – ATIYEH, Michael – SCOTT, Steve: *Indiana Jones and the Tomb of the Gods*. Milwaukee, Dark Horse Comics 2008.

156 *Asterix a Obelix* (koprodukce Francie a Německa z roku 1999, režie Claude Zidi), *Asterix a Obelix: Mise Kleopatry* (koprodukce Francie a Německa z roku 2002, režie Alain Chabat), *Asterix a olympijské hry* (Francie 2008, režie Frédéric Forestier).

157 Americký hraný film *300: Bitva u Thermopyl* z roku 2006 režíroval Zack Snyder. K vizuální podobě filmu viz ECKE, J.: *Spatializing the Movie Screen: How Mainstream Cinema Is Catching Up on the Formal Potentialities of the Comic Book Page*. In: BERNINGER, M. – ECKE, J. – HABERKORN, G.: *Comics as a Nexus of Cultures*, s. 15–17.

158 Filmová zpracování druhé světové války stojí v centru pozornosti např. americké badatelky Marianny Torgovnickové v knize *Válečný komplex* (viz pozn. 52).

159 TURTLEDOVE, Harry: *Světová válka*, sv. 1–4. Praha, Classic And – Wales 2000; TÝŽ: *Kolonizace*, sv. 1–3. Praha, Classic And – Wales 2001–2002.

vypadal v případě, že by se Spojené státy nezapojily do druhé světové války.¹⁶⁰ Evropu obsazenou třetí říší objevuje román *Fatherland* Roberta Harrise, v němž hlavní postava zjišťuje, kam zmizeli všichni Židé.¹⁶¹ Takových románů a povídek jsou už doslova stovky.¹⁶² U kořenů oblíbenosti tohoto tématu stojí román *Man in the high castle* (Muž z vysokého zámku) kultovního amerického autora Philipa K. Dicka, v němž probíhá v kulisách Ameriky obsazené vítěznými Japonci pátrání po autorovi vědeckofantastického románu, podle něhož válku nevyhrály státy Osy.¹⁶³ Zřejmě nejkvalitnější prací podobného typu z pera českého autora je kniha Jana Poláčka *Spěšný vlak*, v němž je vítězství třetí říše jen počátkem mnohem hlubšího příběhu.¹⁶⁴

Koncept alternativních dějin se neváže jen na druhou světovou válku. Příležitostný autor *science-fiction* R. R. Fehrenbach položil jeden ze základních kamenů tohoto žánru v beletrii tím, že zasáhl do bitvy u Alama (1836), jedné z klíčových událostí americké historie (a vlastně i národní mytologie).¹⁶⁵ Technologický rozvoj navazující na vynález *difference engine* (mašiny zázraků) britského vědce Charlese Babbage stojí v centru pozornosti stejnojmenného románu alternativní historie, kultovního díla takzvaného *steam punku*. Tento román staví básníka Johna Keatse nebo třeba politika Benjamina Disraeliho do zcela jiných životních pozic než „naše“ historie.¹⁶⁶ Jedním z nejzajímavějších románů tohoto

Fikční historie na druhou. V Americe ovládané vítěznými Němci a Japonci se najednou objeví kniha o světě, kde válku vyhráli Spojenci (Philip K. Dick: Muž z vysokého zámku. Plzeň, Laser 1992)

160 GINGRICH, Newt – FORSTCHEN, William R.: 1945. Plzeň, Deus 1998.

161 HARRIS, Robert: *Otčina*. Praha, Riopress 1993.

162 Z povídek viz např. HARRISON, Harry: Sestup na zemi. In: TÝŽ: *Galaktické sny*. Brno, Návrát 1997, s. 40–62.

163 DICK, Philip K.: *Muž z vysokého zámku*. Plzeň, Laser 1992 (2. vydání Praha, Argo 2007).

164 POLÁČEK, Jan: *Spěšný vlak* Ch.24.12. Praha, Argo 2010.

165 FEHRENBACH, R. R.: Nezapomeňte na Alamo. In: ASIMOV, Isaac (ed.): *To nejlepší ze SF roku 1961*. Brno, Návrát 1992, s. 426–440.

166 GIBSON, William – STERLING, Bruce: *Mašina zázraků*. Brno, Návrát 1999; srv. POWERS, Timothy: *Brány Anubisovy*. Praha, Najáda 1996.

Jaké by to bylo, kdyby do druhé světové války vpadli mimozemšťané? (Harry Turtledove: Světová válka: Dobytí rovnováhy. Praha, Classic And – Wales 2000)

ražení je *Iron Dream* Normana Spinrada. Kniha je utopistickou *science fiction*, kterou by „napsal“ Adolf Hitler, kdyby ve dvacátých letech minulého století emigroval do Spojených států a stal se autorem pulpových vědeckofantastických románů.¹⁶⁷ Dle francouzského komiksu *Wunderwaffen* (Zázračné zbraně) se Spojencům v roce 1944 nepovedlo vylodit v Normandii, a tak se o to pokoušejí o dva roky později, tehdy však proti nim stojí značně vylepšená armáda třetí říše.¹⁶⁸ Dalším příkladem může být příběh *Heavy Water* (Těžká voda), který ukazuje vzdálenou budoucnost v paralelní časové rovině, v níž nacismus zvítězil a ovládl svět díky jaderné převaze. Vše je komplikováno cestováním v čase a touhou změnit minulost, což odkazuje na popkulturní *sci-fi* fenomén filmových i komiksových sérií spojených pod titulem *The Terminator* (Terminátor).¹⁶⁹ (Zapomenout nelze v této souvislosti ani na československou vědeckofantastickou komedii *Zítřka vstanu a opářím se čajem* režiséra Jindřicha Poláka z roku 1977, jejíž zápletka se točí kolem

167 SPINRAD, Norman: *Železný sen: Pán svastiky*. Praha, ASSF 1995. Za ocitování stojí i životopis spisovatele *sci-fi* Adolfa Hitlera uvedený na přebalu knihy: „Adolf Hitler se narodil v Rakousku 20. dubna 1889. V mládí přesídlil do Německa a za Velké války sloužil v německé armádě. Po válce se krátce zapletl do radikální politiky v Mnichově, ale v roce 1919 se definitivně vystěhoval do New Yorku. Po dobu, kdy se učil anglicky, si na živobytí vydělával jako pouliční malíř a příležitostný překladatel v Greenwich Village, newyorském útočišti bohémů. Po několika letech života v USA začal kreslit ilustrace do časopisů a comicsů. Jeho první ilustrace se objevila na stránkách *Amazing* v roce 1930. V roce 1932 už byl známým ilustrátorem *sci-fi* a roku 1935 věřil své angličtině natolik, že debutoval jako autor. Zbytek života pak zasvětil *science fiction* jako spisovatel, ilustrátor a vydavatel fanzinů. Přestože dnes je mezi fanoušky SF znám především díky svým románům a povídkám, ve Zlatém věku SF – třicátých letech – byl oblíbeným ilustrátorem, sestavil několik antologií, psal britské recenze a téměř deset let vydával populární fanzin *Storm* (Bouře). Na *Worldconu* v roce 1955 získal posmrtně cenu Hugo za román *Pán svastiky*, který dokončil těsně před svou smrtí v roce 1953.“ (Z angličtiny přeložil Petr Kotrle.)

168 NOLANÉ, Richard D. – MAZA: *Wunderwaffen*, sešit 1: *Le Pilote du diable*. Paris, Soleil 2012.

169 MILLS, J. W. C. – MURIEL, A. – BANOS, V.: *Heavy Water* (viz pozn. 109).

pokusu několika nacistických pohrobků zvrátit výsledek války tím, že ve stroji času propašují Hitlerovi atomovou pumu). V nemalé míře i tato móda v populární literatuře vyprovokovala k (úspěšné) reakci i některé anglosaské historiky, kteří se obrátili k žánru kontrafaktuálních či virtuálních dějin a publikují soubory textů charakterizované formulí *What If...* Poslední dobou neuzůstávají pozadu ani historici čeští.¹⁷⁰

Zjevné reference na nacismus – nebo jeho pop-odručdu – obsahuje doslova neskutečné množství románů nebo seriálů a filmů žánru *science fiction*. Z vytvoření idealizujícího obrazu nacistické totalitní a militantní společnosti byl obviňován například i Robert A. Heinlein záhy po vydání románu *Starship Troopers* (Hvězdná pěchota), a tento obraz se posléze přenesl i do jeho filmové a komiksové verze. Nacistický režim (včetně upravené symboliky) využili tvůrci kultovního seriálu *V for Victory* (V jako Vítězství), v němž je planeta Země obsazována mimozemšťany, kteří se zpočátku tváří jako přátelé, ale posléze pomocí provokací a nastražených léček získávají moc. Signifikantní je postava postaršího židovského muže Bernsteina, který neustále přirovnává situaci v okupovaných Spojených státech ke konci třicátých let v Německu. Podobně populární je námět druhé světové války u tvůrců a hráčů počítačových her; namátkou lze zmínit alespoň proslulé série „stříleček“ *Call of Duty* (Volání povinnosti; první tři díly jsou z let 2003, 2005 a 2006) a *Brothers in Arms* (Bratři ve zbraní, 2005) nebo strategickou hru *Panzer General* (první díl 1994). Legendární akční hra z vlastního pohledu *Wolfenstein 3D* (1992) i její moderní pokračování *Return to the Castle of Wolfenstein*

Němcům se povedlo uvést do provozu zázračné zbraně, což značně vychýlilo druhou světovou válku z kurzu, jak jej známe z historie (Richard D. Nolane – Maza: Wunderwaffen, sešit 2. Paris, Soleil 2013)

170 Viz např. FERGUSON, Neil a kol.: *Virtuální dějiny: Alternativní historie*. Praha, Dokořán 2001; COWLEY, Robert (ed.): *Co by bylo kdyby...? Představy vojenských historiků o tom, co se mohlo stát*. Praha, Academia 2005; RAK, Jiří (ed.): *Co kdyby to dopadlo jinak? Křižovatky českých dějin*. Praha, Dokořán 2007; BAUER, Jan (ed.): *Co by se stalo, kdyby... aneb Alternativní dějiny Čech a Moravy*. Praha, Petrklíč 2010; SMETANA, Vít – HÁJKOVÁ, Dagmar – KUČERA, Jaroslav – SUK, Jiří – ŠRÁMEK, Pavel – TŮMA, Oldřich: *Historie na rozcestí: Jak mohly dopadnout osudové okamžiky Československa*. Brno, Barrister & Principal 2013.

Pomstu nacistům ze záhrobí přináší legendární vrána (James O'Barr – Jim Terry: *The Crow: Skinning the Wolves*. San Diego, IDW 2013)

sob vyrovnávání s minulostí, její interpretace a aktualizace, který je nepochybně důležité zkoumat. V popkultuře se vyskytují stereotypy, které původně vycházejí z historické skutečnosti (čiré zlo spojené s osobou Adolfa Hitlera, poválečné nacistické tajné organizace), současně však popkultura další stereotypy vytváří. K jejich postihu je ideálním badatelským polem právě oblast „fiktivních komiksů“, kde se autoři necítí vázání popisem reality, a proto povolují „uzdu“ fantazii.

(Návrat na zámek Wolfenstein, 2001) se nesou v duchu propojení nacismu s vědeckofantastickými vynálezy a posléze s *fantasy* nebo hororem, což se projevuje produkcí „nadvojáků“ (*Über-soldaten*) nebo zuřivými boji se *zombies* v klaustrofobických podzemních katakombách.¹⁷¹

Druhá světová válka je stále aktuální díky množství odborných historiografických publikací a neustávajícímu proudu děl populárního umění všech druhů, k nimž komiks rozhodně patří. Americký komiks společně s filmem a počítačovými hrami představuje svět druhé světové války (a dalších válečných konfliktů dvacátého století), který v mnoha ohledech vůbec nepřipomíná historickou realitu, jakou známe z odborných publikací. Na druhou stranu právě toto pokřívování „skutečnosti“, ke kterému v populárním umění dochází, je podnětný proces, jenž lze zkoumat sám o sobě. Popkulturní odkazy (například komiksové) na válečné konflikty jsou součástí současného širokého kulturního povědomí o těchto událostech a procesech možná více než sebelepší historiografické výzkumy. Jedná se o specifický způ-

171 Viz ŠEDIVÝ, Ivan: Bezpečný svět zámku Wolfenstein: Počítačové hry, historie a historici. In: *Dějiny a současnost*, roč. 25, č. 5 (2003), s. 25–27; MIKESKA, Tomáš: Staň se režisérem dějinných událostí: Počítačové hry s historickou tematikou. In: BARTLOVÁ, M. (ed.): *Pop history*, s. 141–149 (viz pozn. 29); srv. HAYTON, Jeff: Digital Nazis: Genre, History and the Displacement of Evil in First Person Shooters. In: MAGILOW, D. H. – LUST, K. T. van der – BRIDGES, E. (ed.): *Nazisplotation!* (viz pozn. 19). K počítačovým hrám jako fenoménu populární kultury viz zejména sborník: WOLF, Mark J. P.: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport, Greenwood Press 2008.