



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Bakalářská práce

Rozbor Marvelových komiksů z hlediska postmodernismu

Analysis of Marvel Comic Books from the Postmodern
Point of View

Vypracoval: Barbora Kučerová
Vedoucí práce: Mgr. Linda Kocmichová

České Budějovice 2017

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je popsat rysy postmodernismu v komiksových sériích vydávaných nakladatelstvím Marvel v průběhu 20. století. Komiks se jako svébytný žánr vyvíjel a odrážel historický a politický vývoj druhé poloviny 20. století. Sekundárním cílem této práce bude popis žánru jako takového, jeho tvůrců a vývoje, kterým tento velmi populární a hybridní žánr prošel do dnešních dnů. Práce se také zaměří na formu a inspirační zdroje komiksových sérií. Analyzováni budou hlavní protagonisté a sociokulturní historické elementy, které vstupují do tohoto žánru např. odraz první a druhé světové války a studené války.

Abstract

The aim of this bachelor thesis is to describe the characteristics of postmodernism in the comic book series published by Marvel in the 20th century. Comics as a peculiar genre evolved to reflect the historical and political developments of the late 20th century. The secondary aim of this work is the description of the whole genre, its creators and development that this very popular hybrid genre has undergone to this day. Work also focuses on the form and sources of inspiration comic book series. Analyzation of the main protagonists and the historical and socio-cultural elements that enter into this genre, for example: a reflection of the First and Second World Wars and Cold War.

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci na téma „Rozbor Marvelových komiksů z hlediska postmodernismu“ jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to – v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných fakultou – elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 5.7.2017

.....

Barbora Kučerová

Poděkování

Zde bych ráda poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Lindě Kocmichové za cenné rady, připomínky a celkovou spolupráci při jejím zpracování.

Obsah

Úvod.....	7
1. Teoretická část.....	8
1.1 Postmodernismus	8
1.1.1 <i>Postmoderní literatura</i>	9
1.2 Komiks	12
1.2.1 <i>Hlavní rysy</i>	13
1.2.2 <i>Formy komiksu</i>	13
1.2.3 <i>Historie komiksu</i>	14
1.2.4 <i>Komiks ve světě</i>	14
1.2.5 <i>Komiks v Americe</i>	15
1.2.6 <i>Komiks v Asii</i>	15
1.2.7 <i>Komiks v Česku</i>	17
1.3 Vydavatelství Marvel.....	18
1.3.1 <i>Timely Comics</i>	18
1.3.2 <i>Atlas Comics</i>	21
1.3.3 <i>Marvel Comics</i>	22
1.4 Tvůrci a autoři	27
1.4.1 <i>Martin Goodman</i>	28
1.4.2 <i>Stan Lee</i>	29
1.4.3 <i>Jack Kirby</i>	31
1.4.4 <i>Joe Simon</i>	34
1.4.5 <i>Steve Ditko</i>	36
2. Praktická část	39
2.1 Zaměření a postmoderní prvky.....	39
2.2 Spider-man.....	40
2.2.1 <i>Postmoderní prvky v komiksu Spider-man</i>	41
2.3 X-men	43
2.3.1 <i>Postmoderní prvky v komiksu X-men</i>	44
2.4 Thor	47
2.4.1 <i>Postmoderní prvky v komiksu Thor</i>	49
2.5 Captain America.....	50
2.5.1 <i>Postmoderní prvky v komiksu Captain America</i>	52
Závěr	54
Bibliografie	56
Příloha 1	58
Příloha 2	59
Příloha 3	60

Úvod

Tato bakalářská práce se zaměřuje na zkoumání komiksů z tvorby vydavatelství Marvel. Komiksy jsou v dnešní době populárním a stále se rozvíjejícím žánrem, a to hlavně díky filmovým zpracováním. Komiks se jako svébytný žánr v Americe vyvíjí již od 30. let 20. století a v průběhu let prošel určitým vývojem. Hlavním tématem této bakalářské práce tedy je, prozkoumat vliv postmodernismu v Marvelových komiksech a určit jeho prvky v těchto dílech.

V teoretické části své práce se zaměřuji na definici a popsání rysů postmodernismu. Dále se stručně zaměřuji na komiks jako takový, jeho vznik, formy, historii a jeho vývoj v ostatních zemích. Důležitou částí je popis vývoje a vzniku vydavatelství Marvel, kde se zaměřuji na vývoj vydavatelství od jeho počátků do současnosti. V této kapitole popisují strasti a úspěchy vydavatelství v průběhu let a inspirace, které měly vliv na tvorbu a změnu komiksů jako jsou sociokulturní vlivy a vlivy válek. V neposlední řadě se v teoretické části věnuji zakladateli vydavatelství Martinu Goodmanovi a nejvýznamnějším umělcům Stanu Leeovi, Jacku Kirbymu, Joeovi Simonovi a Stevovi Ditku, kteří se nejvíce zasloužili o vzestup vydavatelství. Popisují jejich život, osobní tvorbu, jejich profesní úspěchy a neúspěchy a jejich další působení.

Praktická část si klade za cíl popis nejznámějších komiksů z tvorby vydavatelství Marvel a následné určování postmoderních prvků z mého pohledu, po nastudování odborné literatury o postmodernismu se tedy jedná o mé vlastní pochopení postmoderního směru.

Téma jsem zvolila z důvodu zájmu o fantasy a sci-fi literaturu a kvůli populárnosti komiksů v dnešní době. Zvolila jsem společnost Marvel, která je jedním z nejznámějších a nejvýznamnějších vydavatelství v současnosti.

1. Teoretická část

1.1 Postmodernismus

Postmodernismus je umělecký, životní a myšlenkový směr, který se objevil na konci 20. století. Definovat postmodernismus je velice složité. Někteří tento směr chápou jako reakci na modernismus, jiní jako jeho zakončení, nebo jeho odvětví. Na čem se ale všichni shodnou, je název postmodernismus, který vznikl na základě díla *La condition postmoderne* od Jeana-Françoise Lyotarda. Budeme-li postmodernismus chápat jako reakci na modernu, můžeme říci, že se jedná o úplný opak moderny. Moderna se zaměřovala na singularitu a pouze na jednu jedinou pravdu, přičemž postmoderna tento koncept odmítá a snaží se o alternativní přístup. Postmoderna se zaměřuje zejména na pluralitu, čímž vlastně rozbourává stereotyp platný do oné doby, protože se zaměřuje na odmítání názorů na nadřazenost racionality v procesu poznání, a tím u filosofů začíná docházet k nedůvěře a začínají pochybovat o obecných pravdách a teoriích. Tím, že postmoderna uznávala pluralitu, začaly vznikat paradoxy spojené s několika pohledy na určitou problematiku a následná snaha o vyřešení těchto paradoxů. Dále se postmoderna zasloužila o to, že lidé se začali zajímat o kulturní nadřazenost západní civilizace a to vedlo k odmítání obecných názorů na tento problém.¹ Tento směr se nejdříve projevoval v umění, poté se objevil v politice, dále ve vědě a nakonec se stal i společenským proudem, jehož prvky lze sledovat až k hnutí hippies a filosofii zvané New Age, což byla filosofie odmítající racionalitu, kritické myšlení a šířící paranormální představy jako je mystika, magie, reinkarnace, spiritismus atd. Postmodernismus se inspiroval novými poznatky fyziky, negativismem, odmítáním modernity, ale zároveň se inspiroval i mysticismem a určitými prvky orientálních náboženství. O postmodernismu tedy můžeme říci, že se jedná o jakousi směsici čerpající z vícero směrů, myšlenek, zdrojů, z kterých vybírá konkrétní témata, jež spojí v

¹ Postmodernismus | Neczyklopedie | Dostupné z: <http://neczyklopedie.wikia.com/wiki/Postmodernismus>

souvislí celek, jehož hlavním pojítkem je odmítání materialistické vědy a filosofie osvícenství . Mezi hlavní tvůrce a vyznavače postmodernismu patří Paul Feyerabend, který je známý svým citátem „anything goes“, všechno je možné, dále dekonstruktivista Jacques Derrida, Fritjof Capra, nebo Ruppert Sheldrake. Z českých osobností můžeme do postmodernismu zařadit filosofa prof. Václava Bělohradského a biologa prof. Zdeňka Neubauera.² Jak bylo zmíněno výše, „základními rysy postmodernismu jsou pluralismus, relativismus, holismus a antiscientismus. Postmodernismus se snaží o prosazení plurality v kulturní i sociální oblasti. Pravda i poznání jsou relativní, kdy neexistuje objektivní realita. Jiným rysem postmodernismu je holistický pohled na svět, podle kterého existují těsné vztahy mezi vesmírem a pozemským životem, vše souvisí se vším, vše se musí posuzovat „celkově“, holisticky, po případě hermeneuticky. Dalším rysem postmodernismu je zdůrazňování duchovní podstaty světa a odpor k materialismu a racionalismu. Snad nejvýznamnějším jeho znakem je však antiscientismus. Jde nejen o odmítání pravdivosti vědeckého poznání, ale i o deformování nejnovějších poznatků vědy a žonglování s vysoce odbornými vědeckými termíny. Terčem kritiky není jen technická civilizace a moderní věda, ale i někteří její stoupenci, které postmodernisté označují jako scientisty- s hanlivým podtextem“.³ V umění se projevil v několika odvětví a to převážně v literatuře, architektuře, výtvarném umění a lehké prvky můžeme nalézt i v hudbě a kinematografii.

1.1.1 Postmoderní literatura

Definovat postmoderní literaturu je velice složitý úkol, neboť v důsledku paradoxních a prchavých prvků, jimiž se styl vyznačuje, neexistuje všeobecná shoda, co je a není povoleno použít v textu jako postmoderní. Můžeme říci, že paradox je velice

² Postmodernismus. Sysifos [online]. [cit. 2017-07-09]. Dostupné z: <http://www.sysifos.cz/index.php?id=slovník&act=zobrazit&idd=&pismo=&vyraz=1189080309&heslo=Postmodernismus>

³ Postmodernismus. Sysifos [online]. [cit. 2017-07-09]. Dostupné z: <http://www.sysifos.cz/index.php?id=slovník&act=zobrazit&idd=&pismo=&vyraz=1189080309&heslo=Postmodernismus>

efektivní a přesné slovo, pod kterým si představíme postmoderní literaturu. Jak Barry Lewis poukazuje ve své eseji *Postmodernism and Fiction*, postmoderna funguje současně jak k vytvoření, tak destabilizaci významu a konvencí v jejich ironickém nebo kritickém užití v minulosti. Když je dáno, že postmoderní hnutí zahrnuje nestabilitu a skepticismus jako jeho hlavní rysy, jak tedy můžeme říci, co je a není uznáno jako postmodernismus v literatuře? Barry Lewis v jeho eseji rozděluje postmodernismus na dvě vlny. Během první vlny odkazoval postmodernismus na souhrn vlastností, jež užívala určitá skupina autorů, které současně spojovalo jak jejich odmítání, tak jejich přijetí dřívějších tradic týkajících se fikce. Druhá vlna je typická rozdělením mezi vysokou a nízkou literaturu, ale také je známá pro sebereflexi, hravost a neobyčejnou pozornost o střední jazyk při pokusu vzkřísit novelovou formu. Když Lewis odkazuje na literární vlastnosti, které postmoderní autoři užívají nebo odmítají, odkazuje převážně na velmi známé konvence jako je děj, umístění, postavy a téma. Tyto konvence jsou užity v první i druhé vlně postmodernismu a vyznačují se rysy jako:

1. Časový nepořádek- tento rys odkazuje na rozvrat jak v minulosti, tak i v přítomnosti. Anachronismus v historických postmoderních dílech, je efektivním příkladem časové nesrovnalosti, kde se ukazují do očí bijící nedostatky pro detail a umístění. Krásným příkladem je dílo *Abraham Lincoln, Vampire Hunter* od Setha Grahame-Smitha, které vykresluje a obměňuje životopisná fakta šestnáctého prezidenta spojených států amerických.⁴

2. Pastiš neboli napodobenina- má smysl pro krásu, estetiku, kdy aktivně povzbuzuje kreativní umělce k návratu k minulosti, aby vytvořili určitý smysl mezi minulostí a přítomností. Pastiš přišel v povědomí, když si umělci uvědomili, že současný okamžik neposkytuje pro tvoření takový prostor, aby vzniklo něco originálního, protože vše už bylo uděláno a vytvořeno předtím.

⁴ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011, 124

Může se také jednat o kombinaci několika žánrů, aby vznikl nový originální příběh. Dobrým příkladem je napodobenina *Maus* od Arta Spiegelmana, grafické vyobrazení, které zachycuje syna snažícího se vytvořit dílo založené na otcových zkušenostech, co by polského žida v holocaustu.⁵

3. Fragmentace- pravděpodobně jeden z nejvýznamnějších prvků v postmoderních textech. Fragmentace se týká rozložení děje, charakterů, témat a umístění, kde například děj nebývá uveden v realistickém a chronologickém způsobu, ale spíše jako slet událostí a okolností.⁶

4. Uvolnění asociace- začlenění náhody do příběhu v textu, kdy například stránky mohou být v náhodném nebo nezorganizovaném pořadí.⁷

5. Paranoia- zaměřuje se na nedůvěru k systému nebo sebe sama. Postmoderní texty často vyobrazují paranoiou tím, že používají antagonismus vůči stagnaci a nehybnosti.⁸

6. Bludné kruhy- tyto kruhy se objevují, když dochází ke spojení reálného světa a světa v textu a to buď díky začlenění autora do příběhu nebo například začlenění historické postavy do fiktivního příběhu.⁹

7. Ironie, hravost a černý humor-ačkoliv tyto tři aspekty se objevily už u modernistů, jsou nejvíce rozpoznatelnými v postmodernismu. Pro postmodernisty je běžné, že k vážným tématům přistupují hravým a humorným způsobem a například v dílech o válkách, můžeme často narazit na tyto aspekty.¹⁰

⁵ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 125

⁶ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 126

⁷ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 128

⁸ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 129

⁹ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 131

¹⁰ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 132

8. Fabulace- je odmítání realismu a zahrnuje názor, že literatura je jen vytvořená práce a není vázána žádnou pravděpodobností a nápodobou. Dále fabulace zpochybňuje některé tradiční názory na literaturu např. tradiční strukturu románu, role vypravěče, integruje představy o vyprávění, fantastické prvky jako je magie a mýty.¹¹

9. Magický realismus- témata a předměty jsou většinou fiktivní, občas výstřední, fantastické a snové.¹²

Co se týče rozdílu mezi první a druhou vlnou postmodernismu, největším rozdílem je experimentování. V první vlně byly tyto rysy použity jako způsob zpochybnění autority a dominance literárních konvencí. V druhé vlně naopak došlo k integraci s dominantní literární kulturou, tzn. postmoderní fikce, která byla publikována během druhé vlny postmodernismu, byla brána jako nový styl s charakteristickými technikami a tématy. Závěrem chci zmínit, že postmodernismus v literatuře není organizované hnutí, které by někdo vedl a ani zde nemůžeme vytyčit žádné ústřední autory. Navíc je velmi obtížné říci, zdali postmodernismus již skončil, nebo kdy vůbec skončí, ale svého největšího vrcholu dosáhl během 60. a 70. let a to hlavně díky dílu *Catch-22* od Josepha Hellera.

1.2 Komiks

Komiks bývá mylně považován za samostatný žánr, nicméně jde o sekvenční umění, někdy také označováno jako „deváté umění“, kde jsou chronologicky seřazeny obrázky, kresby nebo jiná vyobrazení s doprovodným textem a jsou seřazeny v určitých sekvencích. Tyto sekvence dohromady vytvářejí celek neboli příběh. V komiksové terminologii se jednomu obrázku zachycujícímu jeden okamžik, říká panel.¹³ Panely

¹¹ Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 133

¹² Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. 133

¹³ Panel- skládá se z jediného obrázku zachycující zmražený moment

musí být seřazeny juxtaopozičně, tedy vedle sebe, díky čemuž dokážeme rozlišit komiks např. od animovaného filmu.¹⁴

1.2.1 Hlavní rysy

Pro komiksy je nejtypičtější užívání „bublin“ uvnitř vyobrazujících myšlenky a mluvenou řeč. Pro monology nebo doprovodnou řeč vypravěče se používají obdélníky umístěné uvnitř jednotlivých panelů. Dalšími rysy komiksu je vyobrazování postav užitím karikatury, avšak při vykreslování pozadí se autoři drží spíše reálného prostředí.

Slovo „comics“, u nás později počestěno na komiks, vzniklo v první polovině 20. století a vzniklo spojením slov „comic“ a „strip“. Strip (angl. proužek) je název pro krátký komiks, který se skládá většinou z 3-5 panelů. Pokud narazíme na verzi s „x“, tedy comix nebo komix, jedná se o americký undergroundový komiks, který zažíval svůj největší rozmach v 60. a 70. letech 20. století.¹⁵

1.2.2 Formy komiksu

Komiks můžeme vidat v 5 hlavních formách. Nejčastější formou v dnešní době je komiksový časopis, který hlouběji rozlišujeme do 3 verzí. Setkat se můžeme s tzv. komiksovým fanzinem. Zde najednou vychází několik na sobě nezávislých komiksů od různých autorů a časopis je většinou neziskový. Další verzí časopisu je polokomiksový časopis, kde komiks není stěžejní složkou celého časopisu a zabírá pouze jeho část. Třetí a nejčastější verzí je komiksová série. Tento typ vznikl v USA a komiks je vydáván na pokračování a je většinou tisknut ve formátu A5. Dále můžeme na komiks narazit v jeho původní formě Strip, který je součástí časopisů. Třetí formou je webový komiks,

¹⁴ MCCLLOUD, Scott, MARTIN, Mark, ed. *Understanding comics*. New York, N.Y.: Harper Perennial, 1994, 5-9

¹⁵ MCCLLOUD, Scott, MARTIN, Mark, ed. *Understanding comics*. New York, N.Y.: Harper Perennial, 1994, 2-24

delší příběh nebo série mini příběhů, složený ze souvisejících stripů. Čtvrtou a v dnešní době nabývající popularitu, je forma grafického románu. Jedná se o komiksovou knihu občas sestavenou z několika krátkých příběhů. Nyní se můžeme setkat i s verzemi, kdy populární celosvětové knihy jako např. Hra o trůny nebo Stmívání byly přetvořeny i do podoby grafického románu. Poslední formou komiksu je komiksové album. Album má většinou 48 stran, je vytištěno ve formátu A4 a převážně se používá pouze jeden obrázek na jednu stránku.

1.2.3 Historie komiksu

Ačkoli popularitu komiks získal až od 20. století, podobné rysy a znaky nalezneme už v umění starověkého Egypta, kde vznikaly nástěnné malby zobrazující pásma obrázků a textů. Další významné rysy se objevovali v iluminovaných rukopisech z dob křesťanských, např. rukopis Koptský, Irský a čitelné řazení do panelů lze nalézt i v části Dalimilovy kroniky. Za jeden z nejpopulárnějších středověkých komiksů lze považovat Utrpení svatého Erasma z roku 1460. Za „Den zrození komiksu“ se považuje 16. 2. 1896, kdy Richard Outcault publikoval svůj strip Yellow Kid v časopise New York World.¹⁶

1.2.4 Komiks ve světě

Popularitu a produkci komiksu ve světě můžeme rozdělit na 3 místa: belgo-francouzský, anglo-americký a japonský. Každý tento okruh má svůj specifický styl, rysy a dlouhodobou komiksovou tradici. Samozřejmě se s komiksem můžeme setkat i v jiných státech jako např. zde u nás v Česku, ale ne v takovém měřítku jako u

¹⁶ Historie komiksu - worldcomics. *Historie komiksu - worldcomics* [online]. Dostupné z: <http://worldcomics.webgarden.cz/>

předešlých zemí. Zaměřím se převážně na popis komiksu v Americe, Asii a Česku, neboť belgo-francouzský komiks se od Amerického liší pouze místem produkce.

1.2.5 Komiks v Americe

V Americe se komiks začal formovat v letech 1929-1930 a to díky široké nabídce stripů, které se objevovaly každý den v různé tištěné formě, a lidé si na tuto formu začali pomalu zvykat. Za velkou popularitu však komiks vděčí společnosti Detective Comics, která vydala první moderní komiksové album pod názvem Action Comics, ve kterém se úplně poprvé objevuje postava Supermana. Právě toto číslo se postaralo o odstartování éry o superhrdinech. Během 50 let poptávka po komiksech mírně klesla, ale v 60. letech komiksy opět získaly na popularitě a během této doby vypuklo v Americe nové undergroundové komiksové hnutí pod vedením Roberta Crumba, které dodnes tvoří opak proti americkým superhrdinským komiksům, ačkoli už důraz na „underground“ není tak velký. Mezi nejznámější komiksové společnosti v Americe patří hlavně Marvel Comics a DC Comics, které fungují až dodnes a podle jejich komiksových předloh vznikají v dnešní době velmi populární filmy.¹⁷

1.2.6 Komiks v Asii

I když se to může zdát nemožné, Asie a především Japonsko je největším producentem komiksu na světě. Komiks se zde vyvíjel naprosto odděleně a má své vlastní specifické prvky. V Japonsku se komiksu říká manga, v Korei manhwa a v Číně manhua. Dle předlohy mangy, manhwy a manhuy vznikají animované filmy a seriály, tzv. anime, dále počítačové či konzolové hry, dokonce i hrané filmy.

¹⁷ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded. 6-14

Manga

Doslovný překlad slova Manga, znamená humorné obrázky. Toto slovo bylo poprvé použito na přelomu 18. - 19. století v díle Santó Kjóděna Šidži no jukikai avšak v dnešní době je slovo manga překládáno jako komiks, karikatura nebo kresba.¹⁸

Nejtypičtější znakem mangy je její styl kresby. Postavy mají nadměrně velké oči, malý, špičatý nos, netypické účesy, kdy vlasy jsou vykresleny ostře a špičatě a u ženských postav se většinou setkáváme s velkým nepoměrem proporcí, kdy ženy mají velmi úzký pas a nadměrné poprsí. V manze se vyskytuje časté užívání citoslovcí a zvukomalebných slov. Avšak největší rozdíl od typického komiksu je ten, že manga se čte obráceně. Titulní strana je vzadu, stránky otáčíme zleva doprava ale panely (obrázky) čteme zprava doleva. Manga je tištěna pouze černobíle, občas s výjimkou titulní strany. V Japonsku se manga vydává nejdříve v časopisech po kapitolách, a pokud je série úspěšná, je vydána samostatně jako sešit, který se nazývá tankóbon. Manga je celosvětově oblíbená a například v USA se vydává pod názvem Amerimanga. I v Česku si tento druh našel své přívržence, kteří se snaží napodobit tento styl a v roce 2009 vyšel Vějíř, první český sborník mangy od českých autorů.

Manhwa a Manhua

Manhwa je obecný termín pro korejský komiks, avšak mimo Koreu tento termín odkazuje specificky pouze na jihokorejský komiks. V anglicky mluvících zemích je tento termín většinou neznámý a je zaměňován s japonským názvem manga.

Manhwa, se od mangy příliš neliší. Mají stejný styl kresby, stejné žánry, je tištěna černobíle a vydávána stejným stylem, ale největším rozdílem je, že manhwa se může číst jako běžné knížky, tudíž horizontálně a zleva doprava a to díky hangulu, který

¹⁸ Historie mangy aneb po stopách japonského komiksu - Manga a anime - AsianStyle.cz. Denní zpravodajství z asijské hudby, filmu a kultury - AsianStyle.cz [online]. Copyright ©2012 [cit. 27.06.2017]. Dostupné z: <http://www.asianstar.cz/manga-anime/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komiksu>

je normálně psán a čten horizontálně na rozdíl od japonštiny, ale také může být vertikální a čtena zprava doleva. Záleží pouze na autorovi, pro jaký styl psaní se rozhodne.

Manhua je název pro komiks vydávaný v Číně, Honkongu a Tchaj-wanu. Manhua není striktně vázána určitým stylem, tudíž v ní můžeme najít jak prvky z japonské mangy, tak inspiraci z amerického komiksu. Největším rozdílem od manhwy a mangy je ten, že všechny strany a obrázky jsou barevné.¹⁹

1.2.7 Komiks v Česku

Český komiks se netěší takové popularitě jako ten ze zahraničí. Čeští komiksové tvůrci se totiž nespécializovali na tvorbu pro dospělé a komiksy jsou hlavně určeny dětským čtenářům. První pokusy o český komiks se objevily ve 20. letech, avšak společnost na ně reagovala spíše negativně. Komiksy se staly oblíbenými až díky Rychlým šípům a komiksovému časopisu Čtyřlístek, avšak nejvýznamnějším českým komiksem je Octobriana.²⁰ B. Konečný a Z. Burian vytvořili v 70. letech komiks zvaný Amazona. Tento komiks byl však odcizen Petrem Sladecským, který komiks propašoval na Západ, zaměnil text v bublinách a vydal ho pod názvem Octobriana coby dílo ruského undergroundu. V dnešní době komiks získal na popularitě díky americkému vlivu a v Česku vzniklo několik sdružení na tvorbu českého komiksu jako např. Mot komiks nebo SEQUENCE.²¹

19 terminology - What's the difference between manga, manhwa, and manhua? - Anime & Manga Stack Exchange. Anime & Manga Stack Exchange [online]. Dostupné z: <https://anime.stackexchange.com/questions/7004/whats-the-difference-between-manga-manhwa-and-manhua>

²⁰ Historie komiksu. Home Page [online]. Dostupné z: <http://www.komix.kvalitne.cz/his.htm>

²¹ Komiks.cz . Komiks.cz - komiksy a recenze [online]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=322>

1.3 Vydavatelství Marvel

Od začátku svého vzniku prošlo vydavatelství několika etapami a změnami, a to ať už po změnu jména, autorů a tvůrců, kteří se ve vydavatelství prostřídali, tak i velkým vývojem druhů a žánrů komiksů podle toho, co v určitých letech společnost vyžadovala, nebo podle aktuálních velkých událostí odehrávajících se ve světě, na něž chtěli tvůrci reagovat. Etapy, jimiž vydavatelství prošlo, můžeme rozdělit na 6 sekcí, podle let kdy probíhaly. První éra Timely Comics probíhala od roku 1939 do roku 1950, druhá éra Atlas Comics probíhala v letech 1951 až 1961. Tyto dvě etapy mají název podle toho, jak se měnilo jméno vydavatelství. Další etapy se dělí dle popularity komiksů, a to na Golden Age of Comics v letech 1938 až 1955, Silver Age od roku 1956 do roku 1969, Bronze Age trávající nejkratší dobu v letech 1970 až 1979 a jako poslední etapa je Modern Age of Comics, která trvá od roku 1980 až do současnosti.

1.3.1 Timely Comics

Vydavatelství Marvel bylo založeno Martinem Goodmanem roku 1939 pod názvem Timely Comics. Prvním komiksem vydaným vydavatelstvím Timely Comics byl Marvel Comics #1 v říjnu 1939. V tomto komiksu byly poprvé představeny postavy jako Human Torch, později známý především jako člen The Fantastic Four, nebo postava Namor the Sub-Mariner, který je známý jako úplně první marvelovský mutant, dále The Angel a jako poslední postava v tomto čísle se objevil masked Raider. Autory prvního vydaného komiksu byli Carl Burgos a Bill Everett, působící ve vydavatelství od úplného začátku až do jejich smrti. Tento komiks se setkal s velkým úspěchem a brzy měl náklad ve výši 900 000 kusů, což pro začínající komiks znamenalo ohromný úspěch.

Rok 1940 byl pro vydavatelství velice zásadní. Goodman najal 3 nejvýznamější postavy, které se zasloužily na vzestupu společnosti: Jacka Kirbyho jako artistu, Joea Simona jako editora a Stanleyho Liebera jako asistenta, který se později stal světově známým jako spisovatel, hlavní editor a vydavatel Marvelu.

Roku 1941 noví autoři Joe Simon a Jack Kirby vytvořili nového, vlasteneckého hrdinu, zvaného Captain America, který se poprvé objevil ve stejnojmenném komiksu Captain America Comics #1 vydaném v březnu 1941. Postava Captain America byla vytvořena jako reakce na vstup Ameriky do 2. sv. války. Captain America byl vykreslen na obálce svého prvního čísla v uniformě zobrazující americkou vlajku a mlátící Hitlera do čelisti, což symbolizovalo Ameriku jakožto silnou a věřící si zemi (obrázek č. 1, viz Příloha 1). V tomto díle se také objevuje první velký marvelovský padouch, nacistický vůdce Red Skull. Martin Goodman a jeho tým věřil, že nacisti jsou největší hrozbou a tudíž se u svých superhrdinů zaměřili právě na boj proti nacistům. Tento komiks dosáhl celosvětového úspěchu a stal se nejpopulárnějším komiksem vydavatelství, kdy jeho náklad dosahoval jednoho milionu kusů. V tomto díle se také objevily postavy jako Whizzer, Miss America, Destroyer a Vision, které ale nedosáhly takového úspěchu jako Captain America, který díky filmové zpracování sklízí úspěch i v dnešní době.

Kvůli stále trvající válce v Evropě byl následující rok pro vydavatelství velmi ponurým. Po útoku japonců na Pearl Harbor dne 7. 12. 1941, většina nejvýznamnějších lidí jako Stan Lee, Carl Burgos a Bill Everett museli nastoupit do armády a společnost tak přišla o své nejvíce aktivní autory. I navzdory této ztrátě v řadách personálu však bylo nakladatelství schopno vydat několik skvělých čísel. Vydavatelství se pokusilo přilákat i ženské čtenářky a vydalo dílo Miss Fury, což byla první hrdinka bojující za spravedlnost, ale bez superschopností a Miss America Comics, kde se objevily hned dvě ženské postavy a to Miss America a Patsy Walker. Díky velké popularitě byl dokonce v roce 1944 natočen první seriál na předlohu Captain America a na dalších 22 let zároveň i poslední, kvůli finanční nákladnosti a kvůli úpadku zájmu o superhrdiny.

Po skončení války začal zájem o superhrdiny a celkově o komiksy opadávat. Jedním z důvodů bylo, že během války byly komiksy o vlastenectví zaměřeny převážně na mladistvé, kteří sloužili v armádě, aby podpořily jejich vůli a dodaly jim sílu. Avšak po skončení války se tito mladíci vrátili zpět domů a začali budovat kariéry a rodiny a tudíž na komiksy, které byly původně určeny pro děti a mladistvé, už nebyl čas. Když superhrdinů už nebylo třeba, protože nebylo koho zachraňovat, nakladatelství zastavilo produkci superhrdinů a zaměřilo se na jiné žánry. Společnost začala projevovat zájem převážně o komedie pro mládež, zločin, westernovky, romance a vypadalo to, že komiksy jsou odsouzeny k zániku. Nakladatelství se tedy pokusilo zaměřit převážně na dívky a kromě populární Patsy Walker vytvořili také Millie the Model a tyto dvě postavy se staly jedním z největších úspěchů Marvelu od 40. do 60. let.

Společnost se stále snažila přijít s něčím novým, aby udržela zájem čtenářů a tak v roce 1946 vznikl nový superhrdinský tým s názvem the All Winners Squad. Tento tým se objevil pouze ve dvou číslech, avšak posloužil jako předloha pro budoucí superhrdinský tým the Avengers v 60. letech. I přes všechnu snahu oživit a udržet komiks na výsluní, se postoj ke komiksům na konci 40. let stal spíše negativní. Nejen, že komiksy byly kritizovány jako literární odpad, ale společnost vinila komiksy za kriminalitu mladistvých a knihy byly dokonce veřejně páleny. Hlavním vůdcem odpůrců proti komiksům byl psychiatr Dr. Fredric Wertham, který o tomto problému pojednával v díle Saturday Review Of Literature z roku 1948. Marvel na Saturday Review reagoval ve svých komiksech takto: „*Since almost all kids of any kind read comics, naturely some of the delinquents read comics too. Why not give the comics credit for the good influence they have been on these millions of healthy, normal kids, instead of just blaming them for our handful of delinquents?*“²²

²² *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 40

1.3.2 Atlas Comics

Název Timely Comics trval od roku 1939 do roku 1950 a v roce 1951 bylo vydavatelství přejmenováno na Atlas Comics a tento název byl používán až do roku 1960. Název byl odvozen od novin Atlas News Comany, které Goodman vlastnil. Důvodem pro změnu byl upadající zájem veřejnosti o superhrdinské komiksy a proto se Goodman rozhodl přeorientovat na vydávání horrorů, westernů, krimi a válečných a dobrodružných příběhů. Válečné komiksy získaly na popularitě díky válce v Koreji a zaměřovaly se na antikomunistickou propagandu. Dalším populárním počinem, který se uchytil na začátku 50. let, byly „weird horror comics“. Tyto hororové komiksy měly velkou literární hodnotu a byly velice dobře umělecky zpracovány. Typické pro tyto příběhy byl podlý až černý smysl pro humor, velké napětí, objevovaly se zde prvky satiry a díky těmto příběhům se autoři stávali velkými celebritami.

Rok 1952 můžeme nazývat zlatým rokem vydavatelství v 50. letech. Díky popularitě, které komiksy opět získaly, Goodman zaplavil trh více než 400 vydáními ročně a toto ohromné číslo se znovu opakovalo až v 90. letech. Kvůli stále většímu narůstajícímu násilí a krveprolití v hororových komiksech se opět začala projevovat nevole, že tyto komiksy nejsou vhodné pro děti a že ničí pohled mladistvých na svět. Vydavatelé se však bránili tím, že jejich komiksy povzbuzují ke čtení a že věří, že jejich recipienti jsou dost inteligentní na to, aby rozlišili fantasy od reality.

Díky enormnímu úspěchu v roce 1952 se Goodman v letech 1953-1954 znovu pokusil o oživení superhrdinské tematiky, kdy byly znovu vydávány komiksy Human Torch, Namor a Captain America, na nichž se podíleli nejuznávanější autoři Marvelu - Syd Shores, Dick Ayer, Bill Everett, John Romita Sr. a Stan Lee. Pokusy však byly neúspěšné a na svůj velký comeback si superhrdinové museli počkat dalších 7 let.

V roce 1954 Atlas Comics vydalo novinku a to v podobě 3D komiksů, konkrétně se jednalo 3-D Tales of The West a 3-D Action, které obsahovaly dva páry 3-D brýlí pro čtenáře a čtenáři si tudíž mohli vychutnat úplně nový požitek ze čtení komiksů.

Ke konci roku vyvrcholilo tažení proti komiksům a to hlavně zásluhou Frederica Werthama, který vydal Seduction of the Innocent a po tomto vydání se komise pro kriminalitu mladistvých začala veřejně zajímat o tento problém a to mělo velký dopad na komiksový průmysl. Kvůli těmto negativním vlivům byla v roce 1955 vytvořena společnost Comics Code Authority (CCA), která se zaměřovala na přezkoumání a cenzuru komiksů, které měly být vydány. Požadovala, aby díla obsahovala znaky dobrých mravů a pokud nesplňovala tyto normy, komiksy zamítla nebo opravila. Pokud komiksy prošly touto přísnou cenzurou tak získaly na svůj obal razítko CCA. Společnost byla na tyto razítka tak zaměřená, že pokud komiks značku CCA neměl, většinou ani nedorazil do novinových stánků a byl vrácen zpět. Několik nakladatelství na přísnou cenzuru tvrdě doplatily a musely ukončit svou činnost, což ovšem znamenalo menší konkurenci pro Atlas Comics, ale ani Atlas Comics neprožívalo zrovna šťastné období. Vydavatelství v druhé polovině 50.let procházelo krušnými časy. Vliv CCA a televize, která v té době zažívala velký rozmach, způsobil malý zájem o koupi komiksů, což mělo za následek odchod spousty zaměstnanců z vydavatelství, kvůli stále menšímu finančnímu ohodnocení a většinu děl měl tedy na starosti pouze Stan Lee, bojující za to, aby vydavatelství nepodlehlo tlaku cenzury a zůstalo stále aktivní.

1.3.3 Marvel Comics

Oživení komiksů opět započalo roku 1961, kdy vydavatelství podruhé a zároveň naposledy změnilo jméno na Marvel Comics, nejdříve pouze neoficiálně a až roku 1963 byl název oficiální. Velkou zásluhu na znovuzrození komiksů mělo konkurenční vydavatelství DC Comics, které sklízelo velký úspěch za své hrdiny, jako byl Batman,

Superman, a hlavně za Justice League, populární tým superhrdinů. Právě po zjištění, že čtenáři nejvíce prahnou po superhrdinském týmu, rozhodl se Goodman okoukat tento nápad od konkurenčního DC a zadal úkol Stanu Leeovi aby i on vytvořil superhrdinský tým pro Marvel. Goodmanova myšlenka byla však taková, jako měla společnost DC Comics, tedy vytvořit tým už z již předešlých marvelovských superhrdinů. Stan Lee měl však jiný nápad, vytvořil úplně nové hrdiny a vznikl tak jeden z nejpulárnějších komiksů s názvem the Fantastic Four.

Se superhrdiny se od roku 1962 takzvaně roztrhl pytel. Objevili se hrdinové jako the Incredible Hulk, Thor, Ant-Man, Iron Man, Daredevil i s jejich nemesis Doctor Doom, Magneto, Galactus, Loki, Green Goblin a Doctor Octopus. Nejlepší a neúspěšnější komiksová série byl však Spider-Man, který se poprvé objevil v čísle Amazing Fantasy#15 a díky ohromnému úspěchu se následujícího roku dočkal vlastního vydání.

V roce 1963 vyšly další dva velmi důležité komiksy pro vydavatelství Marvel a to the Avengers a the X-men. The Avengers byl vytvořen podle vzoru Justice League, kde se pospolu objevili Thor, Hulk, Iron Man, Loki, Wasp a Ant-man. „ *And thus is born one of the greatest Super Hero teams of all time! Powerful! Unpredictable! Brought together by a strange quirk of fate, the Avengers are on the march, and a new dimension is addend to the Marvel Galaxy of Stars!*“²³ Druhým komiksem byl the X-men. Stan Lee chtěl přijít s novým typem superhrdiny a nevěděl jak ho vytvořit, aby se neopakovaly už existující témata a prvky. Po shrnutí jeho vytvořených děl, kdy Fantastic Four získala své schopnosti díky kosmickému paprsku, Spider-mana kousnul radioaktivní pavouk a Iron man získal schopnosti kvůli zranění a uvěznění ho napadlo, proč by se nemohli hrdinové už se superchopnostmi narodit? Vznikli tedy X-meni, zmutovaní superhrdinové u kterých se schopnosti projevují během puberty. „*Never*

²³ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 94

*within the memory of man, was there a class such as this! Never was there a teacher such as Professor X! And never were there students such as the...X-Men!*²⁴ Díky těmto úplně novým příběhům popularita komiksů začala znovu stoupat a superhrdinové opět znovu začali dobývat svět.

Po velkém comebacku superhrdinského tématu, začaly vznikat telenovely inspirující se těmito tématy a zaměřující se především na milostné životy hlavních postav. Popularita byla tak velká, že se začalo vyrábět a prodávat zboží jako například trička, figurky, halloweenské kostýmy, deskové hry a další.

V roce 1968 vydavatelství Marvel prodávalo kolem 50 milionů komiksových titulů ročně a šílenství okolo Marvela se neustále šířilo a ovlivňovalo společnost, například když se postava Dr. Strange objevila na obálce alba od Pink Floydů nebo byla vydána píseň Marvel Group od Mother Earth. Následující rok je považován za období s názvem „The Second Age of Marvel Comics“, kdy nejen že se zvýšila cena za komiksy, ale největší změnou byl přechod od distributora Independent News k Curtis Circulation a vydavatelství už konečně nebylo limitováno počtem vydávaných titulů jako tomu bylo doposud. Vydavatelství se vždy muselo řídit podle svého distributora a podle jeho pokynů byl vydáván limitovaný počet titulů, ale po přechodu k Curtis Circulation dostalo vydavatelství konečně svobodu a mohlo si samo určovat, kolik titulů chce měsíčně vydat.

Éra 50. a 60. let je pro komiksy považována jako „Silver Age of Comics“, díky enormnímu úspěchu, kdy komiksy byly na výsluní a to jak zásluhou fanoušků, tak i po stránce finanční. Tato éra však pro Marvel skončila, když v roce 1970 Jack Kirby, jeden z nejvýznamějších umělců společnost opustil a přešel ke konkurenčnímu DC Comics a tím ukončil jedno z nejvíce kreativních období v historii Marvel. Dalším velkým zlomem

²⁴ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 94

v tomto období bylo zrušení komiksu X-men, kvůli špatnému prodeji a to na více než půl dekády. Zajímavostí a velkým hitem během éry „Silver Age of Comics“ bylo, že žádný hrdina nepoužíval k boji nůž nebo zbraň. Každý hrdina požíval k boji pouze své pěsti a byl zásadně proti zabíjení. Společnost tedy potřebovala vymyslet něco nového a tentokrát bez superhrdinského tématu a tak přišlo s novou, nemilosrdnou postavou Conan The Barbarian. Postava vymykající se předešlému, typickému prototypu hrdiny a ikdyž se jednalo o úplný opak, na co byli čtenáři zvyklí, i přesto komiks sklidil velký úspěch na další dvě dekády.

Kvůli šířícímu se vlivu alkoholu a drog byl Stan Lee roku 1971 požádán ministerstvem zdravotnictví a školství, aby do komiksů zahrnul kampaň proti drogám. Díky této prosbě, Stan Lee vytvořil nový příběh v komiksu Spider-Man, avšak příběh byl zamítnut, prostřednictvím CCA kvůli propagaci drog bez ohledu na kontext sdělení. Paradoxem bylo, že i když byl komiks protidrogový a měl mladistvé varovat před používáním omamných látek, CCA příběh zamítla už jen kvůli pouhé zmínce o drogách. I přes počáteční odmítnutí se Stan Lee nevzdal a tento příběh vydal v číslech The Amazing Spider-Man a díky velkému úspěchu tohoto čísla se cenzura rozhodla k určitému uvolnění některých pravidel ve vydávání (obrázek č. 2, viz Příloha 2). Tímto krokem se znovu otevřely dveře k vydávání hororových a násilných komiksů, které v 50. letech CCA zakázala a Marvel se této příležitosti okamžitě chytil a vydal komiksy jako The Tomb of Dracula, Ghost Rider a Werewolf by Night.

V roce 1975 byl uspořádán první komiksový con Marvelcon 75 a to pouze pro fanoušky Marvel komiksů. Marvelcon si ale velkou popularitu nezískal a tudíž se jeho pokračování neopakovalo. To ovšem neznamená, že už se nikdy žádný další sjezd nekonal. Postupem let se fanoušci dočkali conů, které byly věnovány všem komiksům a nezáleželo na tvůrcích, vydavatelích a ani žánrech. V dnešní době mezi nejpopulárnější

cony patří například Comic-con, pořádaný už několik let v San Diegu a nebo Alternative Press Expo v San Jose, kam každoročně dorazí několik desítek tisíc návštěvníků.

Dalším významným rokem byl rok 1986, který byl oslavou 25let od založení Marvel Universe, kde se poprvé objevila myšlenka, kdy obyčejní lidé získávají nadpřirozené schopnosti a děj se odehrává v reálném světě bez mimozemské civilizace a magie. Osmdesátá léta celkově nebyla pro nakladatelství zrovna přívětivá, jelikož Marvel velmi zaostával za konkurenčním vydavatelstvím DC Comics, a to jak finančně, tak i u kritiků. Kvůli těmto negativním vlivům bylo roku 1986 nakladatelství prodáno společnosti New World Entertainment a o 3 roky později milionáři Ronaldu Perelmanovi, který věřil že společnost má potenciál stát se tak velkou společností jako byla společnost Disney a poprvé v historii byla společnost vlastněna někým, kdo si mohl dovolit investovat do její lepší a jasnější budoucnosti.

V 90. letech přišla opět velká vlna zájmu a komiksy začaly zažívat další vzestup. Největší popularitu zažívala kresba, kdy umělci byli oslavováni za jejich nový dramatický způsob kresby avšak na úkor příběhu, který byl odsunut až na druhou kolej. Díky nové popularitě se Marvel rozhodl rozšířit svůj rozsah a začal vydávat alternativní příběhy svých dosud existujících postav, odehrávající se ve vesmíru ve vzdálené budoucnosti s názvem 2099. Dalším pokusem bylo vytvoření takzvaných klonů. Klonová sága, jak tomu bylo říkáno, spočívala v tom, že vznikaly komiksy, které byly inspirovány doteď existujícími populárními příběhy. Vznikala díla jako War Machine, což byla přátelštější verze Iron Mana, Force Works, tým hrdinů vytvořený na principu Avengers nebo Web of Spider-man, inspirováno klasickým spider-manem, ale s jinou hlavní postavou a mnoho dalších. Největším překvapením však můžeme nazvat crossover, na kterém společnost spolupracovala se svojí konkurencí a to s vydavatelstvím DC Comics. Společně vytvořili minisérii s názvem Marvel Versus DC, kde se utkaly nejoblíbenější postavy obou nakladatelství v jednotlivých bitvách proti

sobě. Tento šťastný stav ale netrval příliš dlouho a i přes velký zájem veřejnosti byla devadesátá léta pro Marvel velkým zklamáním.

Na začátku 21. století se Marvel vrátil k vydávání osvědčených příběhů a pokračoval s vydáváním úspěšného Ultimate Marvel, který vydával alternativní, restartované a moderní příběhy neznámějších postav, což mělo u fanoušků a kritiků veliký ohlas. V této době dosáhl Marvel takového úspěchu, že se komiksové příběhy přetvořily na filmové plátno. Mezi první úspěšné filmy patří X-Men a Spider-Man, které se dočkaly i několika pokračování. Po velkém úspěchu těchto filmů, začaly vycházet ve filmové podobě i komiksy jako The Fantastic Four, Ghost Rider, Iron Man, Amazing Spider-Man, Thor, Captain America a The Avengers.

Po velkém úspěchu filmu Iron Man, bylo založeno Marvel Cinematic Universe, kde se na stříbrném plátně propojují příběhy i dalších postav. Filmy od Marvela sklízí ve světě veliký úspěch a díky této popularitě se Marvel rozhodl produkovat i televizní seriály a počítačové hry. Dalším pozitivním účinkem filmů je zvýšená poptávka a prodejnost po původních komiksových předlohách. V dnešní době popularita komiksů neustále stoupá a můžeme tedy odhadovat, že společnost má zase na několik let postaráno o zářnou budoucnost.²⁵

1.4 Tvůrci a autoři

Na vzniku a následném utváření vydavatelství se podílel nespočet umělců. Každý umělec, editor a výtvarník se zasloužil na tom, jak se vydavatelství v průběhu let vyvíjelo a každý z nich je důležitou součástí této velké rodiny. V této práci se věnuji pouze některým z nich a to těm, kteří se na utvoření společnosti podíleli nejvíce.

²⁵ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 6-374

1.4.1 Martin Goodman

Martin Goodman, vlastním jménem Moe Goodman se narodil 18. ledna 1908 a zemřel 6. června roku 1992. M. Goodman byl americký vydavatel brožovaných knih, pánských dobrodružných časopisů, komiksů a založil společnost Marvel Comics, tehdy ještě Timely Comics.²⁶ Jeho rodiče patřili mezi židovské uprchlíky z Litvy, kteří se seznámili až ve Spojených. Goodman neměl lehké dospívání a během Velké hospodářské krize musel žít v táborech pro tuláky.

Jeho slavná kariéra se začala vytvářet až během 30.let, když byl najat LouiSEM Silberkleitem, spoluzakladatelem společnosti MLJ Comics (modern Archie Comics). V roce 1931, Goodman spolu se Silberkleitem a Coynem založili společnost Columbia Publications, která se věnovala především vydáváním pulp magazines, levné fiktivní magazíny vyráběné z papíru z levného dřeva. Poté, co se Goodman dostatečně zaučil a získal dostatečnou inspiraci a zkušenosti, společnost opustil a roku 1933 začal vydávat vlastní plátky pod názvy Western Fiction Publishing a Red Circle. Roku 1939 se díky superhrdinům stal z komiksu velký fenomén a Goodman se rozhodl tento trend následovat. Uzavřel kontrakt se společností Funnies Inc., která mu poskytla materiály pro jeho první komiks s podmínkou, že pouze pokud bude první vydání úspěšné, budou ho vydávat i nadále. K jejich velkému překvapení se prodalo kolem 800 000 kopií a Goodman měl našlápnuto k lepší budoucnosti.²⁷ Od roku 1940 začal Goodman najímat vlastní spisovatele a umělce jako Joe Simona a Jacka Kirbyho. Goodman se zaměřoval na vydávání několika druhů a žánrů, aby uspokojil co nejširší škálu čtenářů. Zaměřoval se na superhrdiny, kriminální scifi, humor pro mládež, horor, antropomorfizovaná zvířata a další. Goodmanova společnost se zaměřovala převážně na publikaci a ne na distribuci a proto jeho tvorba vycházela pod různými názvy a společnostmi. Goodman tvořil nejen komiksy, které vycházeli pod korporátním jménem Timely Comics, po

²⁶ Martin Goodman - The History of Marvel. *The History of Marvel - Home* [online]. Dostupné z: <http://historyofmarvel.weebly.com/martin-goodman.html>

²⁷ Martin Goodman. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/martin-goodman/4040-43801/>

roce 1940 pod názvem Atlas a v dnešní době pod jménem Marvel Comics, ale i magazíny pro muže pod korporátním jménem Magazine Management Company a novely a sportovní non-fikce pod Lion Books.²⁸

Goodman vlastnil společnost do roku 1968, kdy prodal převážnou část své společnosti Perfect Film and Chemical Corporation a Marvel se stal součástí Magazine Management Company. Martin Goodman opustil společnost roku 1972 a doufal, že jeho syn Charles "Chip" Goodman půjde v jeho stopách a uplatní se v Marvel Comics jako editor. Bohužel se tak nestalo a místo něj se hlavním editorem a poté i vydavatelem linie Marvel Comics stal Goodmanovo synovec Stan Lee, který si tuto pozici udržel několik let.²⁹

1.4.2 Stan Lee

Stan Lee vlastním jménem Stanley Martin Lieber se narodil 28. prosince 1922. Stan Lee je americký komiksový scenárista, redaktor, herec, producent, vydavatel a bývalý prezident a předseda společnosti Marvel Comics. Narodil se do židovské rodiny a na jeho rodinu měla vliv velká hospodářská krize, kvůli které se rodina musela několikrát stěhovat. V mládí studoval na střední škole v Bronxu a už tehdy se začal zajímat o psaní a přivydělával si na příležitostných brigádách. Po vystudování roku 1939 se přidal k WPA Federal Theatre Project, což byl program na podporu divadel. Ještě téhož roku díky rodinným konexím získal místo asistenta v Timely Comics. Jeho hvězdná kariéra začala roku 1941, když dostal svou první příležitost pracovat na komiksu, kde vyplňoval textové bubliny v populárním komiksu Captain America a právě tehdy začal používat pseudonym Stan Lee, který se později proměnil na jeho oficiální jméno. Po neshodách s Goodmanem ze společnosti odešli Joe Simon a Jack Kirby a Lee

²⁸ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 16-40

²⁹ Martin Goodman. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/martin-goodman/4040-43801/>

byl ve svých devatenácti letech jmenován do funkce redaktora.³⁰ V roce 1942 musel na chvíli opustit vydavatelství a vstoupit do armády spojených států amerických, kde sloužil u Signal Corps a vytvářel tréninkové manuály, slogany a propagační materiály. Službu ukončil roku 1945 a dva roky poté se oženil s Joan Clayton Boocock.³¹

Na konci 50. let Julius Schwartz, redaktor DC Comics vytvořil první superhrdinský tým Justice League of America a Goodman pověřil Stana Leeho, aby mu také vytvořil podobný superhrdinský tým. V této době byl Lee rozhodnut, že komiksový svět opustí a proto se rozhodl zaexperimentovat s postavami, protože už neměl co ztratit. Do této doby byli superhrdinové určeni především pro děti a měli tedy bezchybný charakter. Lee se proto rozhodl jim dodat více nedokonalostí, chyb, špatných návyků a všechny druhy osobnosti a lidskosti. A právě v této době, v 60. letech byli stvořeni nejproslulejší superhrdinové, které dnes známe. Jako první tým vznikl Fantastic Four, supertým, který se stal ohromným hitem a díky němu získal Stan Lee volnou ruku při dalším tvoření. Následovali superhrdinové jako Spider-Man, X-Men, Iron Man, Avengers, Hulk, Thor, Daredevil či Doctor Strange. Všechny tyto postavy pak spojil v unikátním vymyšleném vesmíru zvaném Marvel. Komiksy byly určeny pro starší mladistvé a dospělé. Stan Lee v této době psal převážnou část Marvel příběhů a začal se často podepisovat mottem "Excelsior!", které se stalo jeho typickým znakem.³²

V 70. letech byl Lee osloven ministerstvem školství a zdravotnictví, aby do komiksu zahrnul výstrahu pro užívání drog. Lee toto poslání zahrnul do komiksu The Amazing Spiderman, avšak CCA, cenzura komiksů, zakázala tento komiks vydat, i když protidrogový kontext byl zcela jasný. S Goodmanovou podporou se komiks přesto podařilo vydat a po velkém úspěchu musela CCA přehodnotit a zmodernizovat své

³⁰ RAPHAEL, Jordan. a Tom SPURGEON. *Stan Lee and the rise and fall of the American comic book*. Chicago, Ill.: Chicago Review Press, c2003, 3-19

³¹ LEE, Stan a George MAIR. *Excelsior!: the amazing life of Stan Lee*. New York: Fireside, c2002, 33, 65

³² LEE, Stan a George MAIR. *Excelsior!: the amazing life of Stan Lee*. New York: Fireside, c2002, 113-123

zásady pro cenzuru. V těchto letech se Lee rozhodl do komiksů zahrnout například i sociální kritiku společnosti.³³ V průběhu let Lee zvolňoval svou práci na komiksech a stal se významnou osobností a mediální tváří ve společnosti Marvel. Od 80. let do začátku 21. století byl velice aktivní, kdy byl například pověřen vytvořením filmové divize pro Marvel, roku 1998 založil internetové produkční a marketingové centrum Stan Lee Media, které však po třech letech zaniklo. Roku 2001 založil POW Entertainment pro tvorbu seriálů a televizních filmů, spolupracoval s DC comics a na několika mangách, napsal muzikál a díky své popularitě se dokonce dočkal i své akční figurky. Roku 2010 založil nadaci Stan Lee Foundation pro podporu literatury, umění a vzdělávání.³⁴

Stan Lee je velmi oblíbená osobnost a díky své oblibě se často objevuje v epizodních rolích v amerických seriálech jako např. Hrdinové, Teorie velkého třesku, Simpsonovi a další. Kde ho však můžeme vidět pokaždé je každý marvelovský film, kde se Stan Lee vždy objeví v cameo roli, ať už je to třeba muž zalévající květiny v X-menech, Hugh Hefner v Iron-manovi, nebo třeba muž snažící se zvednout kladivo v Thorovi.

1.4.3 Jack Kirby

Jack Kirby, vlastním jménem Jacob Kutzberg, se narodil 28. srpna 1917 a zemřel 6. února 1994. Kirby byl americký komiksový kreslíř, spisovatel, editor a patřil mezi nejvýznamnější autory v dějinách komiksu. Jack Kirby vyrůstal v New Yorku a kreslené postavy se naučil kreslit pouhým okoukáním z komiksových stripů.³⁵

³³ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 148-149

³⁴ LEE, Stan a George MAIR. *Excelsior!: the amazing life of Stan Lee*. New York: Fireside, c2002, 124-140

³⁵ Jack Kirby | American comic book artist | Britannica.com. *Encyclopedia Britannica | Britannica.com* [online]. Copyright ©2017 Encyclop [cit. 28.06.2017]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Jack-Kirby>

Do komiksového průmyslu vstoupil ve 30. letech, kdy vydával pod několika pseudonymy, než se rozhodl pro svůj finální pseudonym Jack Kirby. Než se Kirby přidal do Timely Comics, později Marvel Comics, pracoval například v the Lincoln Newspaper Syndicate, kde vydával komiksové stripy, dále v Fleischer Studios, společnosti vydávající animované filmy, v Eisner & Iger, firma vytvářející komiksy a jeho poslední zástavkou před Timely Comics bylo Fox Feature Syndicate. V poslední zmiňované společnosti se Jack Kirby seznámil s Joem Simonem, se kterým posléze navázal spolupráci na téměř 25 let.

Poté, co Kirby se Simonem vstoupili do Timely Comics, stvořili jednoho z nejpopulárnějších superhrdinů z dílny Marvel Comics, a to vlasteneckého Captain America. Goodman, majitel Timely Comics, slíbil dvojici 25% z celého zisku, který komiks Captain America získá, to však ale ještě netušil, jak moc populární komiks bude. První díl komiksu byl vyprodán během několika prvních dnů a při druhém dotisku čísla se prodalo přes milion kusů. Po velkém úspěchu tohoto čísla se Kirby se Simonem zapsali do komiksového průmyslu jako velmi úspěšný tým. S nabývajícím úspěchem komiksu Captain America se Simon začal domnívat, že Goodman jim nedává slíbený zisk a domluví pro něj a Kirbyho práci v National Comics Publications, později DC Comics.³⁶

Roku 1942 se Kirby ožení se svou přítelkyní Roz Goldstein a následujícího roku je nucen vstoupit do armády. Díky svým kreslicím schopnostem sloužil v pěším pluku ve funkci špeha a byl vyslán do měst pro nakreslení map. Během zimy roku 1944, utrpěl Kirby závažné ormlzliny na končetinách a byl proto převezen do nemocnice v Londýně, kde doktoři zvažovali amputaci jeho nohou, avšak naštěstí se je podařilo zachránit. Roku 1945 byl Kirby převezen zpět do Ameriky a čestně propuštěn jako voják první třídy s několika vyznamenáními.

³⁶ *Marvel year by year: a visual chronicle*. Updated and expanded, 18-20

Po válce Kirby se Simonem sehnali práci u Harvey Comics, nebo dělali na volné noze u Hillman Periodicals a Crestwood Publications. Jejich největším poválečným úspěchem však bylo vytvoření romantických komiksů Young Romance, které získalo nevídaný úspěch. Každého dílu, společně s jeho spin-off Young Love, se měsíčně vydalo přes dva miliony výtisků. Díky tomu se Young Romance dočkalo desítky imitátorů od společností jako je Timely Comics, Fawcett, Quality, a Fox Feature Syndicate.³⁷

Na začátku 50. let se Kirby se Simonem rozhodli založit vlastní společnost nesoucí jméno Mainline Publications. V polovině 50. let však Kirbyho a Simonovo vztah ochladl, kvůli několika neshodám a proto se každý rozhodl jít raději svou cestou. Simon zamířil do odvětví reklam a Kirby stále pracoval na komiksech jako umělec na volné noze a dočasně se vrátil do Timely Comics. Během následujících dvou let Kirby pro Timely Comics vytvořil 20 příběhů, avšak v roce 1957 došlo ve společnosti k distribučním problémům a některé série museli být pozastaveny na několik měsíců. V té době proto Kirby spolupracoval s DC Comics, pro které tvořil 30 měsíců a nakreslil neuvěřitelných 600 stran. Po rozchodu s DC, začal Kirby regulérně pracovat pro Timely Comics, kde psal příběhy napříč všem žánrům, ale velice populárními se staly bizarní monstra s netypickým vzhledem jako Groot, the Thing from Planet X; Grottu, King of the Insects a Fin Fang Foom.

V 60. letech se Kirbymu ve spolupráci s Leeem povedlo znovu zabodovat, když přišli úplně s něčím novým a vytvořili komiks s názvem The Fantastic Four. Mezi další Kirbyho a Leeho spolupráci patří například the Hulk, Thor, Iron Man, the original X-Men, Doctor Doom, Magneto, Ego the Living Planet, the Inhumans, the Black Panther a The Avengers.

Ke konci 60. let začal být Kirby se společností čím dál více nespokojený. Kvůli nesmyslným požadavkům a nedodržování slibů se tedy rozhodl firmu opustit a odešel

³⁷ Jack Kirby | American comic book artist | Britannica.com. *Encyclopedia Britannica | Britannica.com* [online]. Copyright ©2017 Encyclop [cit. 28.06.2017]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Jack-Kirby>

do konkureční firmy DC Comics, kde pracoval od roku 1971 do roku 1975, než se vrátil zpátky do Marvelu. I přes svůj návrat zpět do Marvelu se nic nezměnilo a Kirby byl ve společnosti stále nespokojený a proto se v letech 1979-1980 rozhodl vyměnit komiksový svět za svět filmový, kde spolupracoval na animaci. Po jeho chvilkovém životě u filmu se vrátil zpět ke komiksům, avšak pouze už jen jako umělec na volné noze a spolupracoval opět například s DC Comics nebo Pacific Comics.

Během 80. let spolupracoval na mnoha dílech, která ovšem nejsou tak známá, jako jeho populární komiksy z dob, kdy pracoval pro Marvel Comics a jeho poslední dílo, na kterém pracoval před svou smrtí, bylo Phantom Force.³⁸

Jack Kirby zemřel 6. února na zástavu srdce v Kalifornii. I navzdory neustálým rozporům se společností byl Jack Kirby jednou z nejdůležitějších postav, díky kterým společnost Marvel získala takovou slávu a toto jméno ke společnosti Marvel neodmyslitelně patří.

1.4.4 Joe Simon

Joseph Henry "Joe" Simon, vlastním jménem Hymie Simon se narodil 11. října 1913 a zemřel 14. prosince 2011. Simon byl americký autor, kreslíš, editor, vydavatel komiksů a působil jako první editor ve společnosti Timely Comics, později Marvel Comics, kde vytvořil nebo spolupracoval na vytvoření mnoha důležitých charakterů v letech 1930-1940. Joe Simon byl synem Harryho Simona, který emigroval z Anglie do Ameriky a zde poznal svou budoucí manželku Rose. Simon studoval na Benjamin Franklin High School a už zde se objevila jeho vášeň pro kresbu a psaní, když působil ve funkci uměleckého ředitele ve školních novinách.

³⁸ Jack Kirby. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/jack-kirby/4040-5614/>

Po vystudování v roce 1932 byl najat jako asistent v Rochester Journal-American, kde se zabýval převážně produkčními povinnostmi a příležitostně pracoval na rubrikách jako byl sport a kreslené seriály. Po dvou letech začal pracovat pro Syracuse Herald, kde měl stejnou pozici jako v Rochester Journal-American. Po ukončení novin Simon pracoval jako umělec na volné noze pro několik společností jako Paramount Pictures nebo Macfadden Publications. Díky této spolupráci byl Joe Simon doporučen Lloydovi Jacquetovi, řediteli Funnies, Inc. Společnost se zabývala komiksy a zde Simon vytvořil svůj první komiks, sedmistránkový Western. Díky tomuto krátkému komiksu se Simon dostal k Martinu Goodmanovi a do společnosti Timely Comics, kde stvořil svého prvního komiksového hrdinu jménem Fiery Mask.³⁹

Během této doby se Simon seznámil s komiksovým umělcem Jackem Kirbyem, se kterým poté spolupracoval po dlouhá léta. Společně vytvořili superhrdinu jménem Captain America, který se stal velkým hitem a kvůli pochybnostem, že Goodman jim nevyplácí přesný zisk, na kterém se dohodli, odešli Simon s Kirbyem do National Comics, později DC Comics. Zde dostali ve tvoření volnou ruku a vznikla díla jako například Manhunter, Boy Commandos, Newsboy Legion, která získala National Comics velkou popularitu. Další spolupráce s Kirbyem je popsána v Kirbyho životě viz výše.⁴⁰

Během 2. světové války byl Simon přiřazen k Combat Art Corps, kde se seznámil se sportovním sloupkařem Miltem Grossem z New York Post, sloužící u Coast Guard Public Relations Unit, což posléze posloužilo Simonovi jako inspirace pro vytvoření komiksově knihy Coast Guard. Po ukončení služby se Simon oženil s Harriet Feldman, sekretářkou z Harvey Comics, se kterou měl dva syny a tři dcery.

³⁹ Joe Simon. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/joe-simon/4040-9443/>

⁴⁰ SIMON, Joe. *Joe Simon: my life in comics*. London: Titan Books, 2011, 31

Po ukončení spolupráce s Kirbym se Simon zaměřil na odvětví reklam a příležitostně se vracel ke komiksům. Během 60. let Simon vytvořil propagační komiks pro reklamní agenturu Burstein and Newman a v letech 1964-1967 se stal jejím uměleckým ředitelem. Současně v 60. letech založil satirický magazín *Sick*, který editoval a produkoval více než dekádu.

Ačkoliv se Simon už nikdy nespojil s Marvel Comics, s Kirbym se během svého života spojil ještě několikrát kvůli spolupráci na několika komiksech. V průběhu dalších let Simon občasně spolupracoval s DC Comics a Harvey Comics. Přes všechny jeho životní úspěchy a desítky vytvořených komiksů je ale jeho jméno neodmyslitelně spjata s komiksem *Captain America*, který Marvel Comics dovedl na výsluní. Simon zemřel v 98 letech 14. prosince 2011 v New Yorku.⁴¹

1.4.5 Steve Ditko

Stephen J. "Steve" Ditko se narodil 2. listopadu 1927. Ditko je americký komiksový umělec a spisovatel, nejvíce známý jako spoluautor superhrdinů *Spider-man* a *Doctor Strange* u společnosti *Marvel Comics*.

Svoji lásku ke komiksům získal díky otcově vášni ke comics strips a hlavně po vydání komiksu *Batman* v roce 1940. Po ukončení *Johnstown High School* v roce 1945 se Ditko zapsal do armády a svou vojenskou službu si splnil v poválečném Německu, kde kreslil komiksy pro armádní noviny. Po ukončení vojenské služby Ditko zjistil, že jeho idol, autor *Batmana* *Jerry Robinson*, učil na *Cartoonists and Illustrators School*, na kterou se po návratu zapsal a patřil k nejpilnějším studentům.

⁴¹ Joe Simon. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/joe-simon/4040-9443/>

Svou kariéru jako profesionální autor komiksů započal roku 1953, kdy stvořil science-fiction story "Stretching Things" pro Key Publications imprint Stanmor Publications. Krátce poté Ditko našel práci u známých umělců - Joea Simona a Jacka Kirbyho, kde začal spolupracovat s Mortem Metkinem, kterého už dlouho obdivoval. Později Ditko započal dlouhodobější spolupráci s Charlton Comics, kde vydal několik příběhů a jeho spolupráce s touto společností trvala až do ukončení její činnosti v roce 1986.⁴²

V průběhu roku 1954 Ditko prodělal tuberkulózu a po uzdravení v roce 1955 započala jeho kariéra u Atlas Comics, později Marvel Comics. Jeho prvními počiny ve společnosti byly krátké příběhy vydávané v Strange Tales, Amazing Adventures, Strange Worlds, Tales of Suspense a Tales to Astonish, které se těšily velké popularitě.

Ditkovo největší dílo je ovšem postava Spider-mana. Původně zadání pro vytvoření nového superhrdiny pro teenagery dostal Kirby, avšak Stanu Leeovi, hlavnímu editorovi, se nelíbil koncept, který Kirby vytvořil a proto pověřil Ditka předěláním. Postava Spider-mana debutovala v čísle Amazing Fantasy #15 a po obrovském úspěchu získal Spider-man svůj vlastní komiks s názvem The Amazing Spider-Man. Dále Ditko spolupracoval například na The Incredible Hulk nebo Iron-manovi, avšak druhým jeho nejznámějším hrdinou je Doctor Strange, který byl uznáván díky svému surrealistické prostředí a psychedelickému zobrazení.

Díky Ditkovu detailnímu zobrazení, zdůraznění nálad, úzkosti a psychedelickému stylu, byla jeho práce vždy rozpoznatelná a unikátní. Po neshodách se Stanem Lee, Ditko opustil společnost a v následujících letech se v etapách, v letech 1966-1978, vracel do Charlton Comics a DC Comics. V roce 1979 se Ditko vrátil do

⁴² Steve Ditko. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/steve-ditko/4040-4026/>

Marvel Comics, kde převzal práci Machine Man, The Micronauts, Captain Universe a pro společnost tvořil i v průběhu 90.let.

V 80. letech Ditko dále spolupracoval s několika dalšími společnostmi jako Pacific comics, Eclipse Comics a Archie Comics. V roce 1998 odešel do důchodu a na komiksech už nepracoval tak aktivně. Co se týče jeho osobního života, není známo, že by se Ditko někdy oženil nebo měl děti.⁴³

⁴³ Steve Ditko. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/steve-ditko/4040-4026/>

2. Praktická část

2.1 Zaměření a postmoderní prvky

Cílem praktické části mé bakalářské práce je popsat vybrané komiksy z marvelovské tvorby a určit v nich některé postmoderní prvky. Jelikož je tvorba společnosti Marvel velice široká a téma velmi obsáhlé, vybrala jsem pro svůj rozbor 4 neznámější komiksy, u kterých je nejdříve popsán děj a poté se věnuji postmoderním prvkům. Děj je popsán, co nejstručněji bylo možné, ale kvůli rozsáhlosti komiksů, kdy například Spider-man má více než 700 čísel, jsem vybrala pouze určité dějové linky k popisu. Pro svůj rozbor jsem si vybrala díla Spider-man, X-men, Thor a Captain America.

Kvůli nemožnosti citování komiksu, určuji tedy postmoderní prvky z dějových linek, které jsou zde popsány. V tomto rozboru jsem se pokusila uchopit postmoderní prvky po svém a to tak, jak jsem postmodernismus pochopila já. Jak už bylo popsáno na začátku mé bakalářské práce, postmodernismus je velice těžké definovat, avšak existují určité prvky pro něj typické jako je napodobenina, fragmentace, ironie, černý humor, magický realismus a další, které v komiksech můžeme najít. U napodobeniny vidíme u komiksů míšení žánrů, fragmentace se v komiksech vyjadřuje převážně díky cestování v čase, ironii a černý humor najdeme u určitých postav jako je například Iron-Man a magický realismus je téměř v každém komiksu o superhrdinech. Ve své praktické části však popisuji a určuji postmoderní prvky z mého pohledu a dle mého porozumění a pochopení postmodernismu.

2.2 Spider-man

Příběh o tom, jak se z obyčejného kluka zrodí superhrdina. Peter Parker, naprosto obyčejný chlapec s nelehkým osudem. Kvůli smrti jeho rodičů, kteří zahynuli při letové tragédii, byl Peter vychováván jeho strýcem Benem a tetou May. Ačkoliv byl Peter svými spolužáky považován ve škole za podivína, učitelé v něm viděli skrytý potenciál o což se zasloužil hlavně jeho strýc Ben, vychovávající Petera jako svého vlastního syna.

Jednoho dne se Peterův obyčejný život otočí o stoosmdesát stupňů, když se Peter rozhodne navštívit vědeckou výstavu. Zde je pokousán pavoukem, který byl vystaven radioaktivnímu záření a v následujících hodinách od kousnutí na sobě Peter začne pociťovat první neobvyklé změny. Zjistí, že nabývá na síle, zlepšuje se mu zrak, je schopný udržet se na zdi pouhým dotekem, vytvářet pavučiny a že získává další typické pavoučí schopnosti. Po zjištění všech faktů, čeho je schopen, se Peter rozhodne těchto jeho nově nabytých schopností využít a přivydělat si. Vytvoří si speciální kostým na zakrytí jeho identity a přihlásí se do zábavního průmyslu s fiktivním jménem the Amazing Spider-Man. Jednoho večera po jeho představení se střetne s prchajícím mužem, a i na žádost ochranky ho Peter nezastaví a nechá ho utéct. Tento čin velice ovlivní Peterovo budoucnost, protože ten samý zloděj o několik dní později zavraždí Peterovo milovaného strýčka Bena. Peter plný smutku se zapřísáhne, že už nikdy nedovolí, aby trpěl nevinný člověk, protože nebyl schopen zasáhnout. Tímto momentem se zrodil pravý Spider-man, superhrdina ochraňující nevinné lidi.

Po ukončení střední školy se Peter vydal na univerzitu, kde se poprvé setkal s Mary Jane Watson, jeho budoucí ženou a spřátelil se Harrym Osbornem, jehož otec byl maskovaným padouchem zvaným Green Goblin a právě tento padouch způsobil smrt Peterovo tehdejší přítelkyně Gwen Stacy. Pro přivydělání si několika peněz, pracoval Peter jako fotograf na volné noze u společnosti Daily Bugle, kde pořizoval fotky sám sebe jako Spider-mana. Po smrti jeho přítelkyně Gwen se Peterovo vztah s Mary Jane začal prohlubovat, až nakonec vyústil ke svatbě. V průběhu let Spider-man

zachraňoval město od všech padouchů, přidal se do týmu Avengers a spolupracoval s Tonym Starkem, na jehož stranu se postavil během Civil War a zašel až tak daleko, že na veřejnosti odkryl svou pravou totožnost. Kvůli tomuto odhalení byli Peter, Mary Jane a jeho teta May nuceni se skrývat, avšak kvůli nepozornosti byli odhaleni a teta May byla postřelena. Po několika pokusech jako byla finanční prosba u Tonyho Starka, hledání léku nebo dokonce pokus o vrácení se v čase se Peter musel obrátit na Mephista. Ten přislíbil, že tetu May zachrání a nikdo si opět nebude pamatovat jeho pravou identitu, ale pod podmínkou, že se Peter a Mary Jane musejí vzdát toho, díky čemuž jsou nejvíce šťastni, jejich svatby. Druhý den se Peter probouzí sám, vidíc tetu vařící v kuchyni a bez jediného vědomí, že by něco mělo být jinak.

2.2.1 Postmoderní prvky v komiksu Spider-man

1. Radioaktivní pavouk- za první postmoderní prvek můžeme označit radioaktivního pavouka. Tím, že byl normální pavouk vystaven radioaktivnímu záření a dokázal přežít, došlo v jeho těle k mutaci genů a vznikl tedy úplně nový, vymyšlený druh pavouka. Nevíme, jestli pavouk sám o sobě získal nové schopnosti, ale po kousnutí a vypuštění jeho jedu do jiné živé tkáně dochází k mutaci a změně celého organismu.

2. Pavoučí schopnosti- po kousnutí získává Peter většinu pavoučích schopností, které jsou pro člověka netypické. V dnešní době není možné přenést geny z živé bytosti na jinou, aby se tím ovlivnila celá jeho DNA a tím se získaly schopnosti. Je to nereálná a vymyšlená představa a proto Spider-manovi schopnosti můžeme označit za další postmoderní prvek.

3. Technologie- první vydání Spider-mana se poprvé objevilo v roce 1962 a na svou dobu se komiks zabýval technologiemi, které nebyly typické nebo dosud neexistovaly. Jedná se převážně o technologie, které používaly

padouchové bojující proti Spider-manovi například Green Goblin a jeho létající kluzák. Dále sám Spider-man si po získání svých schopností vyrobil přístroj na střílení pavoučích sítí a až po další mutaci tuto schopnost získal jako jeho další přirozenost.

4. Cestování v čase- prolínání v čase je typickým prvkem postmodernismu. Peter se snaží cestovat v čase, aby se pokusil zachránit svou tetu May a tím i následně ovlivnil budoucnost, do které by se vrátil. Cestování v čase je nereálná věc a tudíž neuskutečnitelná, proto tento prvek nebo už jen myšlenku na tento fakt můžeme nazvat postmoderní.

5. Magie- komiks Spider-man je zaměřen převážně na vyspělé technologie, díky nimž postavy získávají své schopnosti, ale nalezneme zde i prvky magie. Největší působení magie vidíme, když Peter uzavírá dohodu s Mephistem, aby zachránil tetu May. Mephisto pomocí magie zasáhne do minulosti, zachrání May, ale zároveň vymaže vzpomínky na určité události.

6. Mimoszemská civilizace- s mimozemskou civilizací se setkáváme v každém komiksu od Marvela, zaměřující se na superhrdiny. Všechny tyto komiksy jsou mezi sebou propojené a vzájemně se ovlivňují. Spider-man je součástí skupiny zvané Avengers, se kterou právě spolupracuje i asgardský bůh blesku Thor, pocházející z jiné planety. Další prvek nalezneme v čísle Amazing Spider-man: The Saga of the Alien Costume, kde Peter získá nový oblek, který pokryje černá koule, rozprostříc se po celém obleku a Peter je najednou silnější. Po nějaké době zjistí, že černá barva je vlastně mimozemský symbiont s vlastní vůlí a proto se ho Peter musí zbavit, aby nadále neovlivňoval jeho chování.

2.3 X-men

Příběh o týmu mutantů s vrozenými nadpřirozenými schopnostmi, kteří byli objeveni Charlesem Xavierem, profesorem X. Profesor měl pro fungování dvě podmínky, hledal nové mutanty a pomáhal jim ovládat a regulovat jejich sílu. Druhá podmínka byla, že tým X-menů bude existovat proto, aby pomáhal a chránil obyčejné lidi před ostatními zlými mutanty.

Xavier založil komunitu pro mutanty, kteří u něj našli své útočiště. Profesorovo přání bylo, aby mutanti a lidé žili vedle sebe v míru. Ne všichni mutanti měli stejný názor jako profesor. Považovali se za nadřazenou rasu oproti lidem, a tudíž na lidi nebrali žádné ohledy. Právě kvůli tomuto problému vznikl tým X-menů, společenstvo, které bojuje za práva obyčejných lidí.

Vše začalo, když Xavier založil školu pro mutanty, kde se věnoval jejich výchově a výcviku. Mezi prvními mutanty, kteří vstoupili do školy, bylo 5 adolescentních mutantů. Profesor dal všem krycí jména podle jejich schopností a to Cyclops, Iceman, the Angel, the Beast a Marvel girl, první členové týmu X-men. Během následujících let, se v týmu vystřídala spousta členů. Někteří odešli z vlastní vůle, někteří zemřeli a jiní se přidali na jinou stranu. Velmi důležitými členy se však stali Wolverine, Storm, Colossus a Nightcrawler.

Velkým zlomem se stal den, kdy profesorovo zlé dvojče Cassandra Nova odhalila jeho identitu a tím došlo i k odhalení, že jeho škola je velitelstvím mutantů. Profesor se odhalení pokusil otočit na svou stranu a oficiálně začal bojovat za práva mutantů, vláda nakonec podlehla a prohlásila jeho institut za rezervaci pro mutanty.

Po nervovém zhroucení jednoho z nejmocnějších mutantů Scarlet Witch došlo k zdecimování téměř všech mutantů. Po zničení týmu Avengers, za čímž stála právě Scarlet Witch se probíral její osud. Mezitím co X-meni probírali její trest, ji její bratr

Quicksilver přesvědčil, aby použila svou sílu k předělání světa. Tisíce dalších lidí se stalo mutanty a její otec Magneto vládl planetě jakožto vůdce mutantů. Poté co si Scarlet uvědomila svou chybu, vše vrátila zpět, ale s několika rozdíly. Největším rozdílem bylo, že více než 90 procent mutantů ztratilo svou mutantskou sílu včetně Magneta, Profesora X a i jí samotné. Na světě zbylo pouze 198 mutantů, kteří byli převezeni pod ochranu do Xavierova institutu.

Při hledání mutantů používal profesor přístroj zvaný Cerebra, díky němu byl profesor schopen najít všechny mutanty na planetě a po posledním použití Xavier zjistil, že se objevil nový mutant od doby, co byla skoro všem síla odebrána. Vyslal tedy tým X-menů na nalezení tohoto zázračného dítěte, avšak skupina zvaná Purifiers, která bojovala proti mutantům X-meny porazila a zabila každé dítě ve vesnici, aby předešli nalezení mladého mutantu. Naštěstí jeden člen mutantů Cable se do vesnice dostal včas a dítě stihl odnést, než ostatní byli zmasakrováni. Kvůli ohromnému zájmu o toto zázračné dítě, Cable s dítětem, které pojmenoval Hope Summer, odcestoval do budoucnosti, kde se rozhodl ho vychovat a počkat než dítě o něco vyroste. Následně se vrací zpět do současnosti už s téměř dospělou Hope Summer a doufá, že přinese lepší budoucnost mutantům.

2.3.1 Postmoderní prvky v komiksu X-men

1. Mutanti- už pouhou myšlenku, že lidé se mohou narodit s nadpřirozenou schopností, můžeme označit za postmoderní. Při vyslovení slova mutant se téměř každému vybaví obraz zdeformovaného, nějakým způsobem postiženého člověka. Zde však za mutantu označujeme někoho, kdo vypadá jako člověk, chová se jako člověk, ale jediným rozdílem jsou jeho unikátní geny, které mu umožňují ovládat jednu určitou schopnost. Kolikrát v historii lidstva se stalo, aby se člověk narodil například se schopností

procházet předměty? Odpověď zní nikdy. Myšlenka toho, že člověk v tomto případě mutant se liší od ostatních už od narození a nemusí si svou takzvanou slávu jako superhrdina vydobýt hrdinskými skutky, ale jako hrdina se už narodí je absolutně unikátní a do této doby nebyla v komiksech použita. (obrázek č.2, viz Příloha 1)

2. Schopnosti – každou nereálnou schopnost můžeme zařadit do postmodernismu. Jak jinak bychom popsali například schopnost proměnit vše v led, pouhým dotykem? Dokážete si představit, že by existoval někdo, kdo by pouhým pohledem dokázal cokoli zničit nebo že někdo dokáže pouhou myšlenkou přivolat bouři? Každý mutant v X-menech má svou jednu speciální schopnost, kterou se vyznačuje pouze on. V jiných komiksech najdeme superhrdiny, kteří dokáží zachraňovat svět pomocí vyspělých technologií. Tudiž když takový superhrdina zemře, jeho vybavení si může vzít někdo jiný a stát se tím stejným superhrdinou. Zde, když nějaký mutant zemře, jeho schopnosti jsou navždy pryč a může se jen doufat, že se narodí někdo, kdo bude mít aspoň podobné schopnosti.

3. Magie- v komiksech o X-menech převládá spíše magie neboli nadpřirozenost. Ačkoliv se nejedná přímo o magii, co se týče jejich schopností, jedná se hlavně o jejich zmutované geny a díky nim jsou mutanti vybaveni speciálními schopnostmi. Pro obyčejného člověka, který uvidí někoho procházet zdí, se bude ale jednat právě o magii. Jak zmutované geny vznikly a jejich původ nám není znám, ale můžeme odhadovat, že se právě bude jednat o něco nadpřirozeného a mimozemského původu.

4. Cestování v čase- i zde se objevuje myšlenka cestování v čase. Tento prvek je v marvelových komiksech velice populární. Za postmoderní ho označují proto, že představa toho že někdo může odcestovat do minulosti a tím zároveň pozměnit celou budoucnost je na dobu, kdy komiks vznikl od roku 1963 velice nadčasová.

5. Cestování na jiné planety- mimozemská civilizace se objevuje i v komiksech o X-menech. Jak už jsem zmínila výše, komiksy jsou propojené, a tudíž není žádné překvapení, že i zde se pomocí nadpřirozena cestuje na jiné planety. Co je zajímavého na této myšlence je, že autor počítá s tím, že na ostatních planetách to vypadá podobně jako na Zemi. Velice podobný vzhled lidí, podobné schopnosti a dokonce i podobné technologie, kdy například při jednom boji na jiné planetě, se tým X-menů snaží zastavit vypálení ohromné rakety na zemi.

6. Kostýmy- oblečení X-menů je speciálně upraveno. Každý kostým je uzpůsoben schopnostem svého nositele, například Sunfire má kostým, který neshoří, když použije svou ohnivou schopnost nebo Iceman má oblek, který se po zmražení nerozpadne. V době kdy komiks vznikl, by byla taková výroba kostýmů nereálná, a proto jejich kostýmy můžeme brát jako další postmoderní prvek.

7. Cerebra- přístroj, který dokáže identifikovat a najít každého mutanta na světě. Na svou dobu velice zajímavá myšlenka technologie, která v té době ještě neexistovala. V dnešní době bychom k Cerebru mohli přirovnat Internet, díky kterému je dnes možné úplně všechno, ať už se to týká hledání, sledování nebo komunikace.

2.4 Thor

Hlavním hrdinou je milovaný šampion a válečník Asgardu, bůh blesku Thor. Thor byl od mala vychováván k tomu, aby převzal trůn po svém otci velkém Odionovi, vládci Asgardu. Asgard, jedna z devíti říší je s ostatními propojena magickým Bifrost Bridge, díky kterému, lze mezi těmito světy cestovat. Když Thor dokázal zvednout kladivo Mjolnir, získal identitu boha blesku. Mjolnir je kouzelné kladivo a jeho majitelem je pouze ten, kdo ho dokáže zvednout. Tímto činem Thor prokázal svou hodnotu a získal právo nosit kladivo. I když je Thor takzvaně hoden stát se novým vládcem, je přesto zhýralý a namyšlený. Z tohoto důvodu se jeho otec Odin rozhodne poslat Thora na Zemi, aby se naučil skromnosti a pokoře. Zde Thor žil jako smrtelný doktor Donald Blake, který ke své chůzi používal dřevěnou hůl. Ve skutečnosti tato hůl byla Mjolnir. Po zapíchnutí do země se proměnila zpět na kladivo a Thor získal zpět všechnu svou sílu a vzpomínky na Asgard. Po dobu několika let, žil Thor dvojí život a bojoval proti hrozbám jako byl například Radioactive man a Absorbing man. Jeho bratr Loki, který s Thorem nemá dobré vztahy kvůli tomu, že sám chce nastoupit na trůn, se Thora pokusí uvěznit, tím že ho dožene do konfliktu s Hulkem. Lokiho snaha má ale ovšem úplně opačný efekt a díky tomuto konfliktu se sjednotí skupina hrdinů zvaná Avengers a Thor se stane jejich členem. Ačkoliv je Thor téměř neporazitelný, podlehne v boji s Beta Ray Billem a Bill prokáže, že je hoden nosit Thorovo kladivo Mjolnir. Ohromený Odin, pro Billa vytvoří nové kladivo zvané Stormbreaker, aby Thor nepřišel o Mjolnir.

Největší událostí se stal zánik Asgardu který zapříčinila Odinova smrt. Thor převzal vedení a odinovu sílu a rozhodl se více kontrolovat co se děje na zemi. Přemístil tedy celý Asgard na zemi a transformoval planetu na diktaturu po celá dvě století avšak

po uvědomění co provedl, uvolnil Thor předešlá dvě století pomocí cestování v čase. Loki se následně rozhodl využít Thorovo slabosti a dobyl Asgard. Když si Thor uvědomil co se děje, vydal se na takzvanou spirituální cestu k zjištění pravdy, což vedlo ke stržení clony mezi realitou a Asgardskými dimenzemi a vymazal se a Asgard z existence. Později, v prázdnotě v posmrtném životě se Thor znovušel se svým alteregem Donaldem Blakem a dokázal se vrátit zpět na Zemi, kde následně znovu stvořil Asgard na létajícím ostrově nad Oklahomou.

Neustále opakujícím se tématem je boj mezi Thorem a Lokim. Loki se neustále snaží porazit Thora a převzít moc nad Asgardem. Oživil tedy jejich dědu Bora a ošálil ho, aby ničil vše v dohledu. Thor, nevědom si toho, že se jedná o jeho vlastního dědu je donucen ho zabít, aby Bora zastavil. Během jejich boje je Thorovo Mjolmir poškozen a s pomocí Doctora Strange je kladivo opraveno transfigurací části Thorovo síly do kladiva a tím se pouta Thora a Mjolmiru více utuží a jejich moc je následně silnější. Dalším Lokiho pokusem převzít moc bylo poštvání Green Goblina proti Asgardu létajícímu nad Oklahomou. Když však Loki zjistí, že se jedná i o zničení celého světa, rozhodne se že je to příliš a přidá se na stranu Avengerů, ale následně je sám zabit. I přes všechny neshody, které Thor se svým bratrem měl, se ho rozhodne zachránit. Zjistí, že Lokiho duše není v pekle a místo toho se znovuzrodil v těle malého chlapce v Paříži avšak bez jakýchkoli vzpomínek na jeho předešlý život. Thor se tedy rozhodne chlapce vzít s sebou zpět na Asgard a ochránit ho.

Pro ukázkou, Příloha 2 obsahuje porovnání kresby titulních stran, jak se styl kresby změnil v průběhu let od roku 1962 do 2007.

2.4.1 Postmoderní prvky v komiksu Thor

1. Asgard- svět, ve kterém žije hlavní hrdina, nacházející se mimo zemi. Tento svět se řídí úplně jinými pravidly, než země. Je pro něj typická všudypřítomná magie a vyspělá technologie. Svět je vykreslen a popsán do detailů, což je pro danou dobu, kdy komiks vznikl něco nadčasového a hlavně nereálného.

2. Mjolmir- magické kladivo, které slouží pouze tomu, kdo je mu hoden. Určitou souvislost bychom mohli najít s legendárním mečem Excaliburem, avšak zde můžeme Mjolmir považovat za takovou moderní verzi meče, kdy je kladivo schopné vylepšovat a je silnější.

3. Bohové vs Mutanti- komiks Thor je inspirován severskou mytologií a autoři tudíž pracují s informacemi, které o ní jsou. Pokud tedy srovnáme bohy a mutanty uvidíme rozdíl avšak i určité souvislosti. Mutanti v X-menech jsou vytvořeni čistě z autorovy hlavy a tudíž si s nimi autor může manipulovat, jak chce. Za to severští bohové pocházejí z legend a zde se tedy autoři snaží držet podle základních informací, jako je jejich postavení, jména a schopnosti. Bohové, stejně tak jako mutanti, se se svými schopnostmi už narodí a nemusejí je nijak získávat. Rozdílem však je že u mutantů se jedná o zmutované geny pocházející ze země, ale pro bohy jsou jejich schopnosti samozřejmostí. Nemůžeme tedy obojí považovat za vliv magie. Použití bohů ze severské mytologie zde tedy považují za postmoderní, protože autoři, ačkoliv se drží základních informací, používají a přizpůsobují bohy situacím podle své libosti, jako je záchrana světů, spolupráce se Zemí, ztráta schopností a následná zkouška žití jakožto člověka a spousta dalších.

4. Alterego Donald Blake- po přesunutí Thora na zem, se z něj stává doktor Donald Blake bez jeho schopností a vzpomínek na Asgard. Vidíme zde tedy rozdvojenou osobnost, hlavně poté, co se Thorovi vrátí vzpomínky a schopnosti, tak i nadále po několik let používá stále své alter ego. Můžeme tedy říci, že z jedné strany chce být Thor hrdinou a zachraňovat svět pomocí své supersíly, ale na druhou stranu touží po tom, žít normální obyčejný život na zemi.

5. Bifrost Bridge- tento most je zde použit jako způsob cestování. V jiných komiksech tento most nenalezneme, protože je typický pouze pro Asgard. Nedá se přemístit a je to jediný způsob cestování mezi světy. Bifrost Bridge spojuje Asgard s ostatními světy a pokud je zničen, cestování je nemožné. V ostatních komiksech můžeme nalézt cestování pomocí magie, zde se však jedná zároveň i o ochranu. Most je hlídán válečníkem a ten rozhoduje, zda umožní projít nebo ne. Za postmoderní prvek bych toto považovala právě kvůli schopnostem a systému, jak je způsob cestování promyšlen.

2.5 Captain America

Příběh o chlapci, jehož tělo bylo geneticky upraveno, aby se docílilo dokonalého vojáka. Vojáka, který by byl silnější, rychlejší a odolnější než všichni ostatní a který by mohl být nasazen v boji proti nacistům. Prvním testovacím subjektem doktora Erskina se stal Steve Rogers, chlapec, jenž sám toužil vstoupit do armády, ale kvůli jeho fyzické slabosti nebyl přijat.

Když bylo testování u konce, Stevovo tělo bylo dvakrát větší než jeho původní podoba, a celková jeho fyzická schopnost dosáhla vrcholu lidské dokonalosti. Bohužel, testovací objekt byl infiltrován nacistickým sabotérem, který

zabil doktora Erskina, jediného člověka, který věděl, jak celý proces funguje. Bylo tedy jasné, že plán na výstavbu armády super-vojáků je u konce a Steve bude jediným takovýmto vojákem.

Po výcviku ve špionáži, taktice, bojových umění a po oblečení patriotického kostýmu byl Steve pokřtěn na Captain America. Stal se symbolem pro bojující jednoty americké armády a postrachem nepřátel. V mnoha jeho bitvách proti nacistům, bojoval jako pomocník Jamese Buckyho Barnese, který objevil tajemství jeho pravé identity.

V roce 1945 byli Captain America a Bucky vysláni zajmout německého vědce Barona Zema, který chtěl ukradnout plány dronových letadel od Britů. Po vzletnutí letadla nebyl Captain America schopen letadlo udržet a po nárazu do země Bucky umírá. Stevovo tělo mizí v ledové vodě a zamrzá na několik dekád. Stevovo a Buckyho smrt je utajena a jsou najati jiní hrdinové, aby nahradili jejich roli.

Stevovo zamrzlé tělo bylo nalezeno a oživeno týmem Avengers. Steve jakožto už nepotřebný voják, zmaten v čase a novým společenstvím, přijal nabídku připojit se k týmu Avengers a brzy se stal důležitým členem, který držel tým pohromadě. Po neshodě s Tonym Starkem, dalším členem Avengers, sestavil Captain America vlastní tým hrdinů, který se postavil proti zákonu Superhuman Registration Act, protože s ním nesouhlasili. Tento fakt rozdělil hrdiny, kteří následně bojovali mezi sebou a tato událost byla nazvána Civil War. Na konci této války je Captain America poražen a zajat Iron Manem a následně zavražděn u soudu.

Po Stevovo smrti, se Iron Man pokusil najít náhradu a vytvořit nového Captain America. Tím se stane Bucky Barnes, předtím oživen s novou identitou jako

Winter Soldier, který ukradl štít Captain America. Poté, co byl Barnes zajat, mu Iron Man udělal nabídku, aby se stal novým Captain America, kterou Barnes přijal pod podmínkou, že bude zodpovídat pouze sám sobě. Kvůli nepohodlí nosit Stevovo starý kostým, byl pro Barnese vytvořen jeho vlastní kostým a na rozdíl od Steva, používal všechny druhy zbraní a ne jenom štít.

Aby Barnes odčinil zločiny, které napáchal jako Winter Soldier, zhostil se role nového Captain America velice dobře, a proto i po Stevově návratu mezi živé na Stevovu žádost zůstane kapitánem právě on. Když však Baron Zemo prozradí Barnesovu identitu veřejnosti a to jak jeho identitu jako Winter Soldier tak i jako Captain America, je jeho reputace zničena a prezident požádá Steva, aby se on znovu ujal role Captain America.

2.5.1 Postmoderní prvky v komiksu *Captain America*

1. Stevova proměna – Stevovo tělo nabude dvakrát tak na objemu bez jakýchkoli následků. Jak může někdo najednou vyrůst o desítky centimetrů? Prodlouží se mu všechny kosti, šlachy a cévy? Myšlenku toho, že člověk může změnit své proporce pouhým lékem nalezneme již u R. L. Stevensona a jeho díla *The Strange Case Of Dr. Jekyll And Mr. Hyde* z roku 1886, tudíž o celých 35 let dříve. Rozdílem však je, že Stevenson pracoval s rozdvojenou osobností a transformaci bylo možno vracet zpět, za to zde došlo k proměně, která už zpět vrátit nelze. Za postmoderní prvek však můžeme považovat právě buňky urychlující ozdravování, díky kterému hrdina neutrpí téměř žádnou fyzickou ani psychickou újmu při proměně.

2. Medicína- autoři na svou dobu pracují s neexistující medicínou. Vynalezení léku, který dokáže přeměnit celou stavbu těla, pozměnit buňky a

inteligenci. Tento fakt je nereálný i v dnešní době natož ve 40 letech, kdy komiks vznikl.

3. Štít- nejenom štít ale celá technologie, jako je nezničitelný štít hlavního hrdiny nebo upravené a vylepšené zbraně, použité v komiksu předbíhají svou dobu. Komiks Captain America, stejně jako komiks Spider-man je zaměřen spíše na vyspělou technologii, než na používání magie, která se v komiksu objevuje, ale není jeho hlavní součástí.

4. Kostým- na začátku, když komiks vznikl, byl kostým jen obyčejným oblečením. Později však vidíme úpravy a vylepšení, i co se týče technologií, kterými kostým procházel a to právě díky vlivu moderní doby.

V komiksu Captain America je velice těžké najít postmoderní prvky a to hlavně z toho důvodu, že komiks vycházel od 40. let a postmodernismus se objevil až na konci 20. Století. Později v komiksu samozřejmě nalezneme určité prvky, ale to hlavně díky tomu, že všechna marvelovská díla o superhrdinech jsou propojena a tudíž do komiksu Captain America zasahují prvky z jiných komiksů jako je například celý tým superhrdinů Avengers. Komiksu se zde věnuji hlavně proto, že to je jeden z prvních komiksů, které dostalo vydavatelství Marvel na výsluní a proto si své místo zde rozhodně zaslouží.

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo rozebrat komiksy z tvorby společnosti Marvel z hlediska postmodernismu. Kvůli širokosti a obsáhlosti tématu se rozbor týká pouze čtyř nejznámějších komiksů a to Spider-mana, X-menů, Thora a Captain America. Nyní se pokusím shrnout své poznatky a porovnat je s cílem, který jsem si vytyčila v úvodu své práce.

V první kapitole jsem se pokusila popsat vznik a vývoj postmodernismu a vytyčit základní prvky v postmoderní literatuře, který tento směr využívá a které jsou pro tento směr typické.

V další kapitole jsem se snažila stručně, ale výstižně popsat komiks jako takový. Nejdříve jsem se věnovala hlavním rysům komiksu, čím je komiks charakteristický a odlišný od jiných žánrů a forem. Následně jsem zaměřila na existující formy komiksu a jeho podoby a kde komiks vychází. Dále jsem popsala historii komiksu a kde můžeme vidět už jeho první náznaky tvoření a v neposlední řadě stručné popsání a srovnání komiksů vycházejících v Americe, Asii a v České Republice.

Následující kapitola je věnována vzniku a vývoji společnosti Marvel v průběhu let do současnosti. V kapitole popisují inspirace a události, které měli na tvoření a vydávání komiksů vliv jako byly sociokulturní vlivy a vlivy válek. Tyto vlivy vidíme například u komiksu Captain America, který vznikl jako reakce na 2. sv. válku.

V poslední kapitole teoretické části se věnuji nejvýznamnějším umělcům, kteří se zasloužili o pozvednutí společnosti na výsluní a vytvořili nejznámější komiksy, vycházející až dodnes. Popisují jejich život, uměleckou tvorbu a jejich další působení. Věnuji se zde tedy zakladateli společnosti Martinu Goodmanovi, dále Jacku Kirbymu, Joeovi Simonovi a Stevovi Ditku.

Hlavním dílem práce je rozbor komiksů a následné hledání postmoderních prvků. Díla jsem se nejdříve pokusila co nejstručněji popsat a vybrat pouze jen některé

dějové linie, kvůli rozsáhlosti děl, kdy například komiks Spider-man má více než 700 čísel. V následně popsaném ději jsem hledala a popsala prvky, které jsem podle mého uvážení určila jako prvky postmoderní. Postmodernismus je velmi těžké definovat a tudíž po nastudování popisu postmoderní literatury, jsem se rozboru věnovala z mého úhlu pohledu, co podle mého mínění postmodernismus znamená. Snažila jsem se uchopit postmodernismus podle svého a tudíž prvky, které jsem popsala v teoretické části spadající do postmodernismu jsem v dílech nehledala, i když se tam vyskytují. U každého díla jsem tedy vybrala pár prvků, které bych já dle mého mínění zařadila do postmodernismu. Navíc bylo velice složité hledat postmoderní prvky v komiksu Captain America, který vychází již od 40. let, když postmodernismus se datuje až ke konci 20.st. I přesto jsem se pokusila identifikovat některé prvky, které bych na danou dobu označila za postmoderní.

Na závěr bych ráda konstatovala, že komiks se jako svébytný žánr neustále vyvíjí a inspirace čerpá ze světových událostí, nadpřirozena, historie, ale také budoucnosti a jako jeden z nejpoblárnějších žánrů současnosti má před sebou světlou budoucnost.

Bibliografie

BELL, Blake. a Steve. DITKO. *Strange and stranger: the world of Steve Ditko*. Seattle, WA: Fantagraphics Books, c2008. ISBN 1560979216.

COWSILL, Alan. *The Avengers: Earth's mightiest heroes, the ultimate character guide*. London: DK Publishing, 2010. ISBN 0756667402.

DEAN, Selina. *Jak se kreslí manga*. Praha: Albatros, 2009. Albatros In. ISBN 978-80-00-02306-9.

DOUGALL, Alastair., Tom. DEFALCO, Peter SANDERSON, Tom. BREVOORT, Michael. TEITELBAUM, Daniel WALLACE, Andrew DARLING a Matt. FORBECK. *The Marvel Comics encyclopedia: a complete guide to the characters of the Marvel Universe*. Updated and expanded. New York: DK Pub., 2009. ISBN 0756655307.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

HAUSER, Michael. *Cesty z postmodernismu: filosofická reflexe doby přechodu*. Praha: Filosofia, 2012. ISBN 978-80-7007-382-7.

Marvel year by year: a visual chronicle. Updated and expanded. ISBN 1465414436.

MCCLLOUD, Scott. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: William Morrow, 2006. ISBN 0-06-078094-0.

MCCLLOUD, Scott, MARTIN, Mark, ed. *Understanding comics*. New York, N.Y.: Harper Perennial, 1994. ISBN 978-0-06-097625-5.

Sims, Stuart (ed.). *The Routledge Companion to Postmodernism*. 3rd Edition. London: Routledge, 2011. Print.

SIMON, Joe. *Joe Simon: my life in comics*. London: Titan Books, 2011. ISBN 1845769309.

The Jack Kirby collector. Raleigh, NC: TwoMorrows Pub. ISSN 1932-6912.

Internetové zdroje:

Historie komiksu - worldcomics. Historie komiksu - worldcomics [online]. Dostupné z: <http://worldcomics.webgarden.cz/>

Historie mangy aneb po stopách japonského komiksu - Manga a anime - AsianStyle.cz. Denní zpravodajství z asijské hudby, filmu a kultury - AsianStyle.cz [online]. Copyright ©2012 [cit. 27.06.2017]. Dostupné z: <http://www.asianstar.cz/manga-anime/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komiksu>

Historie komiksu. Home Page [online]. Dostupné z: <http://www.komix.kvalitne.cz/his.htm>

Jack Kirby | American comic book artist | Britannica.com. Encyclopedia Britannica | Britannica.com [online]. Copyright ©2017 Encyclop [cit. 28.06.2017]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Jack-Kirby>

Joe Simon. ComicVine [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/joe-simon/4040-9443/>

Martin Goodman - The History of Marvel. The History of Marvel - Home [online]. Dostupné z: <http://historyofmarvel.weebly.com/martin-goodman.html>

Martin Goodman. ComicVine [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/martin-goodman/4040-43801/>

Komiks.cz . Komiks.cz - komiksy a recenze [online]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=322>

Postmodernismus. Sysifos [online]. [cit. 2017-07-09]. Dostupné z: <http://www.sysifos.cz/index.php?id=slovník&act=zobrazit&idd=&pismeno=&vyraz=1189080309&heslo=Postmodernismus>

Steve Ditko. ComicVine [online]. [cit. 2017-06-28]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/steve-ditko/4040-4026/>

terminology - What's the difference between manga, manhwa, and manhua? - Anime & Manga Stack Exchange. Anime & Manga Stack Exchange [online]. Dostupné z: <https://anime.stackexchange.com/questions/7004/whats-the-difference-between-manga-manhwa-and-manhua>

Obrázky staženy z:

Captain America. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-07-11]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/captain-america-comics/4050-1628/>

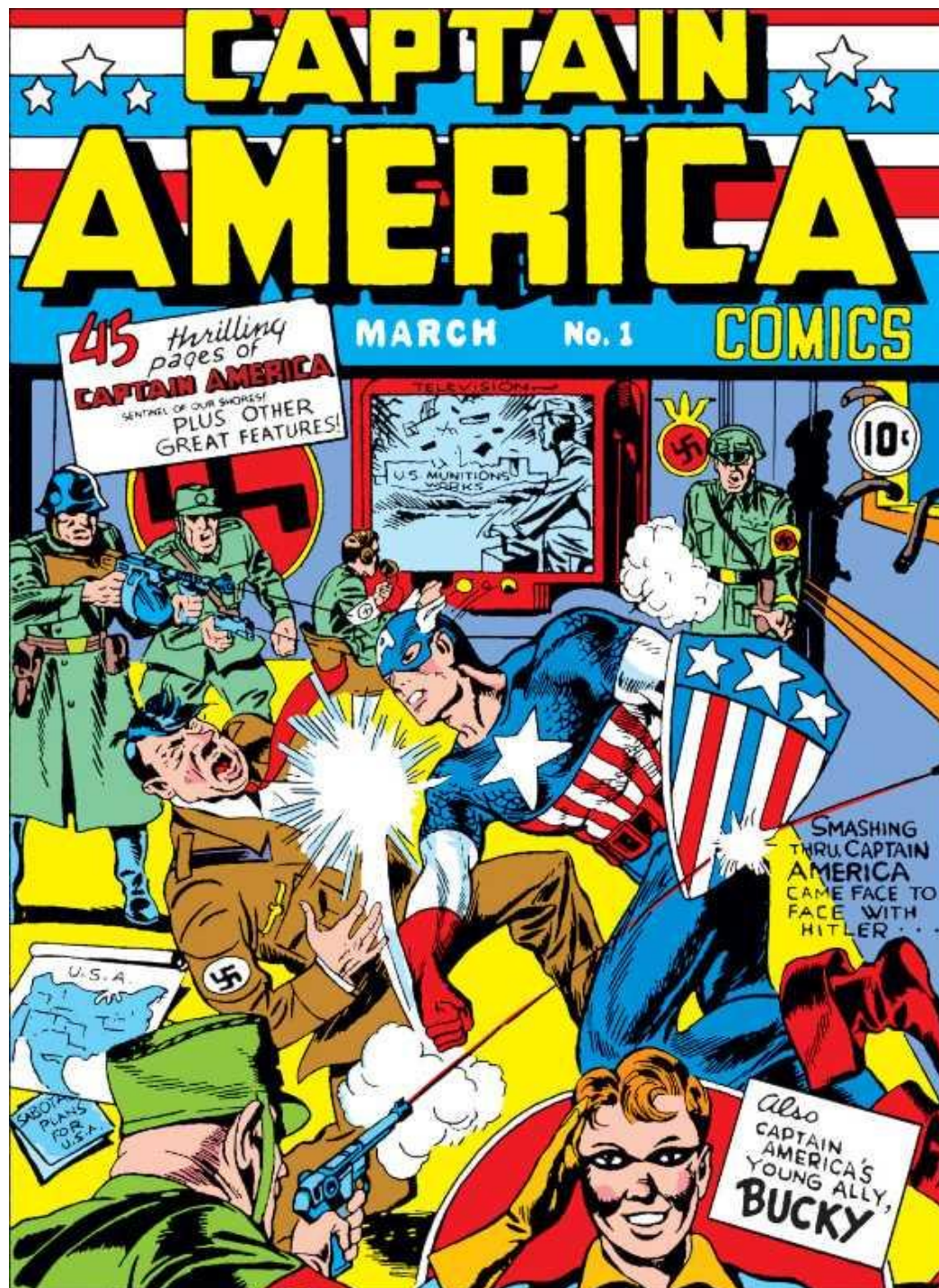
Tales from the Code: Spidey Fights Drugs and the Comics Code Authority | Comic Book Legal Defense Fund. Comic Book Legal Defense Fund | [online]. [cit. 11.07.2017]. Dostupné z: <http://cbldef.org/2012/07/tales-from-the-code-spidey-fights-drugs-and-the-comics-code-authority/>

Thor. *ComicVine* [online]. [cit. 2017-07-11]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/thor/4050-2294/>

X-Education With Professor K: X-Men's "Mutant Genesis". *Deadshirt* [online]. [cit. 2017-07-11]. Dostupné z: <http://deadshirt.net/2016/04/05/x-education-with-professor-k-x-mens-mutant-genesis>

Příloha 1

Obrázek č. 1 – První vydání komiksu Captain America, vyobrazující kapitána mlátícího Hitlera do obličeje.



Zdroj: Captain America #1 (1941)

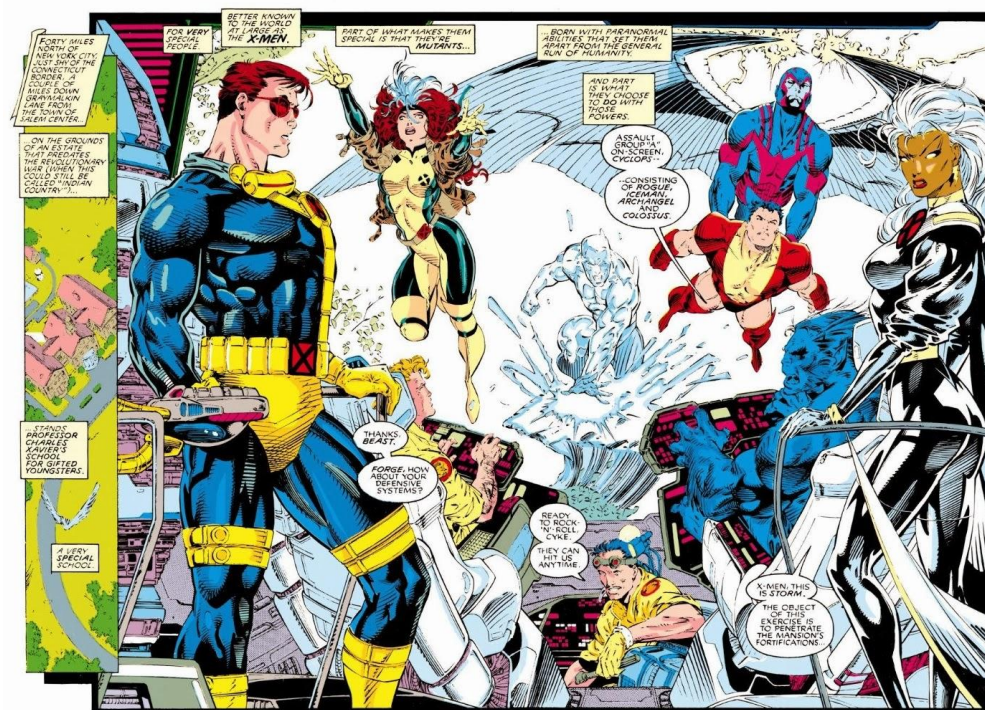
Příloha 2

Obrázek č.2 – Antidrogová kampaň v komiksu Spider-man



Zdroj: The Amazing Spider-Man #96 (1971)

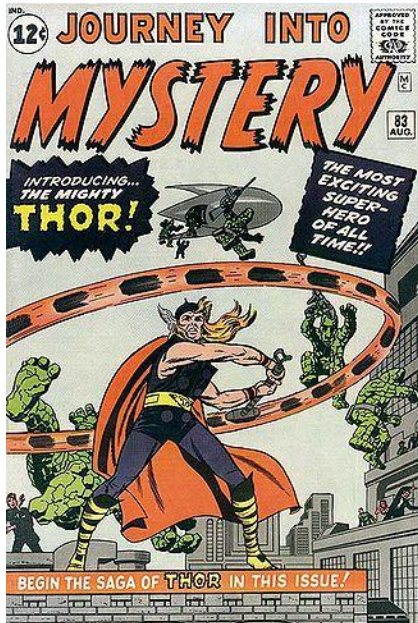
Obrázek č.3 – Skupinka X-menů, ukazující jejich schopnosti



Zdroj: X-Men: Mutant Genesis (X-Men, Volume II #1, 1991)

Příloha 3

Obrázek č. 4 – Titulní strana komiksu, ve kterém se poprvé objevila postava Thora.



Zdroj: Journey into Mystery #83 (1962)

Obrázek č. 6- Titulní strana z roku 1987



Zdroj: The Mighty Thor #384 (1987)

Obrázek č. 5- Titulní strana Thora z roku 1970.



Zdroj: The Mighty Thor #178 (1970)

Obrázek č. 7- Titulní strana z roku 2007



Zdroj: Thor vol. 3, #1 (2007)