

UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA

MAGISTERSKÉ PREZENČNÍ STUDIUM

2014 – 2016

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Kateřina Březinová

Vývoj komiksu ve vybraných zemích a zrod superhrdinů

Praha 2016

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Petr Mokrý

JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE

MASTER FULL-TIME STUDIES

2014 - 2016

DIPLOMA THESIS

Kateřina Březinová

**The development of comics in the selected countries and
the birth of the superheroes.**

Prague 2016

Diploma Thesis Work Supervisor: Mgr. Petr Mokřý

Prohlášení

Prohlašuji, že předložená diplomová práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracovala samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpala, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitých zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne

Kateřina Březinová

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu své diplomové práce Mgr. Petru Mokrému za jeho užitečné rady a pomoc při zpracování.

Anotace

Diplomová práce je zaměřena na teoretické zpracování komiksu. Popisuje jeho hlavní prvky a historii od jeho prvopočátků. Soustředí se na komiks v odlišných zemích, které nejsou příliš prozkoumány. V teoreticko-empirické části je definován pojem superhrdina a jeho zasazení do komiksu. Práce srovnává postavy a specializuje se na jejich vznik, charakteristiku a mimořádné schopnosti. Provedena je komparace superhrdinů a jejich zhodnocení v komiksovém světě.

Klíčová slova

Avangers, Batman, diplomová práce, Fantastic four, historie, komiks, Miss Fury, Superman, Wonder Woman.

Annotation

The diploma thesis is focused on theoretical elaboration of comics. It is describing its main elements and history from the beginning. It is also about less known comics from different countries. In the theoretical-empirical part is defined concept of superhero and its implanting to a comics. The diploma thesis is also describing comics characters and their roots, characteristic signs and exceptional powers. Comparison of superheroes and their evaluation is included in the diploma thesis.

Key words

Avengers, Batman, comics, diploma thesis, Fantastic four, history, Miss Fury, Superman, Wonder Woman.

OBSAH

ÚVOD.....	9
TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1. KOMIKS.....	11
1.1 Vymezení komiksu	11
1.2 Co komiks obsahuje.....	12
1.2.1 Tvůrce komiksového příběhu	14
1.2.2 Geneze komiksu a jeho vývoj.....	15
2. PRVKY KOMIKSU	19
2.1 Viněta.....	19
2.2 Rámeček.....	19
2.3 Strip.....	20
2.4 Bublina.....	21
2.5 Strana, dvoustrana, blok.....	22
2.6 Slova, symboly, jazyk	23
2.7 Časové pole.....	24
2.8 Linky emocí	25
3. VZNIK VE SVĚTĚ.....	27
3.1 Německo	27
3.2 Švédsko	30
3.3 Česká republika.....	32
3.4 USA	37
3.5 Japonsko.....	38
4 KOLÉBKA SUPERHRDINŮ	43
4.1 DC COMICS.....	43
4.2 Společnost Marvel	44
5. SUPERHRDINOVÉ KOMIKSOVÝCH PŘÍBĚHŮ	47
5.1 Definice superhrdiny.....	47
5.2 Rozdělení superhrdinů	48

5.3	Nepřítel číslo jedna	49
5.4	Superman	51
5.4.1	Charakteristické znaky Supermana.....	52
5.5	Batman	54
5.5.1	Charakteristické znaky Batmana	57
5.6	Komparace Supermana a Batmana	58
5.7	Fantastic four	60
5.7.1	Charakteristické znaky Fantastic four.....	62
5.8	Avangers	65
5.8.1	Charakteristické znaky Avangers	66
5.9	Komparace Fantastic four a Avangers	68
5.10	Miss Fury	71
5.11	Wonder woman.....	72
5.12	Komparace Miss Fury a Wonder Woman	75
	ZÁVĚR	76
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	78
	SEZNAM PŘÍLOH.....	83

ÚVOD

Komiks, médium, které má své příznivce, ale také odpůrce. Na jedné straně lze spatřit skupinu lidí, která ke komiksu nemá vůbec žádný vztah, je to pro ně doslova nesmyslný slet obrázků, které jsou jen pro dětské oči. Na straně druhé jsou to děti, mladiství, ale také dospělí, kteří komiks doslova hltají. Komiks pro fanoušky není jen soubor okének, které vyplňují kreslené obrazy. Je to něco, s čím se oni sami ztotožňují a prožívají tak život se svými komiksovými hrdiny. Jedná se o útěk od reality, o tom, že člověk při čtení komiksu může být tím, kým zrovna chce být. Třeba superhrdinou, který právě zachránil lidstvo od neštěstí, nebo si vymyslet vlastní příběh, který nás zrovna napadá. Komiks je plný představ, napětí a po estetické stránce neobyčejně rozmanitý.

Úvodní kapitola se zaměří na jeho definici, co to vlastně komiks je a jak ho popisují autoři, kteří k tomuto tématu mají co říct. Jelikož se jedná o komiks, je potřeba si také přiblížit jeho základní prvky, které z něj vytvářejí právě to neobyčejné, pestré a rozsáhlé umělecké médium. Dále budou vylíčeny jeho prvopočátky a stručný historický vývoj. Ve třetí kapitole bude popsán komiks ve světě. V jednotlivých podkapitolách budou více přiblíženy jednotlivé země, které mají jisté spojitosti s komiksem. Země, která má k němu nepochybně nejbližší je USA. Není ovšem jedinou zemí, která si zaslouží uznání. Proto je třeba zmínit i další země, které nejsou z hlediska komiksu tak prozkoumané. Mezi tyto země patří Japonsko, Německo, Švédsko. V neposlední řadě bude napsáno pár řádků také o České republice, protože i tady vznikl nespočet krásných komiksů, které stojí za zmínku. Další část diplomové práce bude patřit významným americkým vydavatelstvím, která se podílela na vývoji superhrdinů a změnila tak pohled na komiks.

Kapitola, která je v této diplomové práci klíčová, se zaměří na Superhrdiny. Téma, které je s komiksem nejvíce spjato. Úvodní slova páté kapitoly budou patřit definici superhrdiny, kdo je vlastně superhrdina? Superman? Batman nebo Wonder Woman? Tak právě o těchto třech zachráncích světa bude pátá kapitola.

V teoreticko-empirické části se diplomové práce zaměří nad komparací jednotlivých komiksových superhrdinů. Bude vyslovena otázka, zda jsou superhrdinové komiksu skuteční či nikoliv. V kapitole o Avangers a Fantastické čtyřce se bude zabývat mimo komparace i otázkou týmového nebo rodinného ducha. Dvě ženské postavy v roli superhrdinek budou opět analyzovány a po charakteristické stránce rozebrány.

Klíčovou publikací pro tuto práci se stala kniha 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete od Paula Gravetta. Kniha slouží jako průvodce komiksu od úplných počátků až po současnost. Publikace vystihuje řadu komiksů, kde jsou stručně popsány jednotlivé příběhy a jejich hlavní hrdinové.

Cílem této diplomové práce je charakterizovat vývoj komiksu ve vybraných zemích, vyzdvihnout téma superhrdinů, kteří mají velký podíl na tom, jak je komiks vnímán. V neposlední řadě analyzovat vybrané postavy a v zápětí provést komparaci jednotlivých superhrdinů.

TEORETICKÁ ČÁST

1. KOMIKS

Úvodní kapitole se bude zabývat vymezení komiksu jako takového, dále pak jeho vznikem od úplných začátků.

1.1 Vymezení komiksu

Komiksy znázorňují sny a touhy lidí. Není snad lepší prostředek pro jeho interpretaci než samotný komiks. Najít však jednotnou definici komiksu je poněkud obtížné. Autoři mají mnoho definic, které jsou v základu stejné, ale v jádru poměrně odlišné. Komiks lze popsat jako soubor okének, která mají ve svém základu kreslené obrázky, díky nim, svým spotřebitelům pomáhají nahlížet na jakýsi estetický zážitek, ale především slouží ke sdělení informací.

Jedním z autorů, který popsal vymezení komiksu, byl Scott McCloud. Podle něj je pro komiks typická sekvence obrázků, která je směřována ke čtenáři, za účelem vyjádřit jakoukoliv informaci.¹ Scott McCloud nahlíží na komiks jako na sekvenci, která má především konzumentům předat informaci prostřednictvím kreslených obrazů, dále by neměl chybět celkový prožitek z autorova díla.

Další, kdo popsal definici komiksu je francouzský autor Thierry Groensteen, který popisuje komiks ve dvou pojetích. První z nich je „*Studium komiksu, stejně jako kteréhokoliv jiného sémiotického systému, by mělo spočívat v rozložení na základní konstruktivní jednotky.*“ Druhé pojetí podle Thierryho Groensteena:

„*Komiks je prý ze své podstaty směsicí textu a obrazu, specifickou kombinací lingvistických a vizuálních kódů, místem setkání dvou substancí výrazů.*“²

¹ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 8. ISBN 978-80-7381-419-9.

² GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005, s. 13. ISBN 80-7294-141-0.

1.2 Co komiks obsahuje

V předchozí části byl vysvětlen význam slova komiks, na který navazuje tato část diplomové práce. Co vlastně všechno komiks obsahuje? Odpověď nachází kniha s názvem Encyklopedie literárních žánrů, kde komiks propojuje jednotlivé prostředky, se kterými pracuje. Lze hovořit o textu, kresbě, ale také o filmu.³

I přesto, že se zdá být základním prvkem komiksu obraz, není tomu tak. Hlavním prvkem je akce, tedy pohyb. Sekundární je vizuální stránka, která by měla být provedena tak, aby k sobě přilákala co největší množství čtenářů. Jeho součástí je pochopitelně také již zmíněný obraz, který leží až na třetí příčce důležitosti. Obraz jde ruku v ruce s textem, který mimochodem u komiksu být vůbec nemusí. Komiks pracuje také s absencí mluveného slova. Často je také text neúplný. Otazník, vykřičník, nebo jen vydání pouhého citoslovce je také projev komiksu.

Pokud se jedná o četbu tohoto média v Evropě, komiks je čten zleva doprava, ale například v Japonsku je to naopak.⁴ Všechny vyjmenované prvky se doplňují, ale nemusí nutně fungovat naráz. Aby komiks mohl být považován za komiks, musí splňovat pravidla, kterými se řídí. Jedním z nich je výtvarná část, která je nadřazena té textové. Kdyby se jednalo o text, který by byl v díle klíčový, šlo by spíše o knižní tvorbu spojenou s ilustrací.

Charakteristickým znakem komiksu jsou sekvence, tedy ty obrazové. Právě z těch autoři vytváří nezapomenutelný příběh. Aktuálnost děje hraje velkou roli. Komiks, je vyprávěn v přítomnosti, tedy právě v tomto okamžiku; tím přiměje čtenáře, aby se více vžil do příběhu. Jazyk komiksu není primární, jedná se spíše o doplněk komiksu. Pokud se v komiksu objevuje text, často bývá spojován s jednoduchostí. V komiksu je možno spatřit velké množství citoslovcí, nebo jak výše zmíněné vykřičníky a otazníky.

³ MOCNÁ, D., PETERKA, J. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004, s. 699. ISBN 80-7185-669-x.

⁴ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 31. ISBN 978-80-7381-419-9.

V obrazové tvorbě komiksu hraje postava ústřední roli. Ať už se jedná o postavu zvířete, člověka, neživých předmětů, hraček, věcí apod. Charakteristické rysy postav jsou znatelné z obrazu, nikoliv prostřednictvím textu. Zda se jedná o kladnou či zápornou postavu, je poznat především z obrazové tvorby a zároveň také z příběhu, který autor nabízí. Z hlediska druhů žánru v komiksu, je nalezena velká rozmanitost. Avšak většina má jeden stejný cíl, a tím je akčnost, která čtenáře donutí pokračovat ve čtení a dokupovat si další komiksové příběhy.

Mezi základní žánry je řazen komiks humorný, který bývá nejčastější. Ten čtenáři nabízí odreagování od okolního světa a uvolnění se. Samozřejmě jsou odlišné druhy humoru. Každá země má svůj určitý druh humoru a to, co někdo považuje za legrační, druhý nemusí pochopit stejně. Svůj podíl hraje mentalita, která je ve světě velmi odlišná, stejně tak humor.⁵

Dalším druhem je komiks dobrodružný. Ten mají v oblibě spíše muži než ženy, ty naopak dávají přednost romantickým komiksům. Velmi oblíbeným žánrem všech věkových kategorií je žánr sci-fi, ten láká čtenáře čím dál víc.⁶ V neposlední řadě nesmí být opomíjeny komiksy, kde se klíčovou postavou stávají superhrdinové, kteří zachraňují svět. Tyto postavy patří mezi nejoblíbenější. Téma superhrdinů bude rozebráno v jiné kapitole.

Žánry komiksů se velmi často prolínají. Nejde tedy vystihnout přesné druhy, jelikož komiks může využívat více žánrů najednou.⁷ Příkladem může být historický komiks, který nepostrádá humorné prvky. Nápadům se meze nekladou a je jen na tvůrcích, jakým směrem se bude komiks vydávat.

⁵ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 35. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁶ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 42. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁷ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 57. ISBN 978-80-7381-419-9.

1.2.1 Tvůrce komiksového příběhu

Kdo je vlastně považován za komiksového tvůrce? Je to jedna osoba nebo více? Za tvůrce komiksu je prakticky považována každá osoba, která se určitým způsobem podílí na komiksovém příběhu. Jsou nalezeny odlišnosti ve vytváření komiksu.

V USA zpracovává komiks několik osob, které se navzájem doplňují. Komiksově dílo projde několikerýma rukama, než se z něj vytvoří skutečný komiks. U evropského komiksu se většinou čtenáři setkávají s dvěma osobami, které se o tuto práci podělí. Na jedné straně člověk, který je tzv. hlavou komiksu. Ten, který je považován za scénáristu a vymýšlí celý příběh. Kdo bude hlavní postavou celého komiksu - člověk, zvíře, věc. Zaměřuje se také na žánrovost, o jaký žánr v komiksu půjde - sci-fi, humor, atd. Na druhé straně je kreslíř, též tvůrce, který má na starost kresbu jednotlivých postav. Také v Japonsku můžeme spatřit rozdíl. Komiksový tvůrce v této zemi nespolupracuje s žádnou jinou osobou. Jedná se o tvůrce, který je na vše sám. Sám si vymyslí příběh, určí hlavní postavy, zápletku a poté se stává kreslířem, který vše obrazově vytvoří.

Mezi další tvůrce komiksu patří tzv. kolorista, který pracuje s barvami, určuje, zda komiks bude mít saturevané či nesaturevané barvy. Jeho hlavním úkolem tedy je hra s barvami a vybrání té správné. V celkovém výsledku však vše konzultuje s kreslířem, který má hlavní slovo.⁸

Tvůrcem, který zpracovává textovou část, tedy jakým písmem bude komiks psán (pokud je v komiksu užit text) se nazývá letterer.⁹ I přesto, že se zdá být letterer podle popisu na podstatně nižší pozici než třeba kreslíř, není tomu tak. Je stejně důležitou součástí týmu jako ostatní, protože typ písma, znak, tučnost to vše u komiksu má svou roli. Navíc musí velikost písma přizpůsobit textu.

⁸ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 72. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁹ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 73. ISBN 978-80-7381-419-9.

Inker, osoba, která má na starost obtahování čar, postav, rámečků nebo zvýraznění obrysu. Maketista je další, kdo se podílí na komiksu, jeho hlavním úkolem je vzhled.¹⁰ Zajímá se o to, aby komiks vypadal co nejlépe a přizpůsobuje velikost rámečků stránkám. Všechny tyto zmiňované osoby se podílí na vytváření komiksu a jsou tak jeho tvůrci bez ohledu na to, jakou úlohu v týmu mají.

1.2.2 Geneze komiksu a jeho vývoj

Tato část diplomové práce se zaměří na prvopočátky komiksu. Kde komiks vůbec vznikl? A jak se postupem času vyvíjel? Kteří tvůrci, umělci, autoři přispěli k vývoji komiksu? Mezi úplné počátky komiksu lze považovat kresby v jeskyních z období paleolitu. Ve starém Egyptě nalezneme knihy mrtvých, připomínající hodně vzdálený komiks.

Za první nástin komiksu se dá také považovat japonský reliéf sloupu, náhrobní kameny nebo hieroglyfy. Dalším příkladem mohou být třeba malby, ty totiž byly uspořádány dle sekvencí. Příkladem prvopočátku komiksu může být i Trajánův sloup.¹¹ Byl nalezen v Římě a také se řadí mezi vzdálené průkopníky komiksu. Památka z roku 113 n. l sice využívá jen obrazovou část komiksu, nikoliv text, ale i přesto se pyšní velmi podobným elementem.

V polovině 11. století, tedy roku 1066, na tapiserii z Bayeuxu je spatřena obrazová část spojená s latinským textem.¹² Dílo zobrazující boje Normanů a Anglie. Tato tapiserie, která je vyobrazena v sedmdesáti třech obrazech, je dlouhá sedmdesát metrů. Jedná se o několik kusů, které jsou spojeny v celek, například textem nebo způsobem, jakým se děj odehrává. Okraje jsou zdobeny dvěma pásy, které na sobě mají ve většině případů zvířata.

¹⁰ *Kdo dělá komiks* [online]. © 2012 [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/kdo-dela-komiks/>

¹¹ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 18. ISBN 978-80-7381-419-9.

¹² MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 12. ISBN 978-80-7381-419-9.

Velmi viditelným znakem je akčnost, dynamika příběhu a vtažení diváka přímo do děje. Rozhodně nelze opominout Johannese Gutenberga, který přišel v první polovině 15. století s vynálezem knihtisku. Zpočátku se jednalo především o učebnice, kalendáře nebo knihy, ale postupem času se knihtisk stal jedním ze základních předchůdců komiksu. Vznik knihtisku dal komiksu prostor pro jeho rozvoj. Před vznikem knihtisku se lidé snažili své komiksové představy, nápady a hrdiny zachytit prakticky na čemkoliv. Malovalo se na různé materiály - kámen, kůži, písek, papír atd. Ovšem teprve knihtisk přinesl něco ojedinělého. Je prakticky jisté, že kdyby nebyl vynalezen knihtisk, nejspíš by nebyl ani komiks.

Jenský kodex z roku 1490 se také dá považovat za prvotní dialogy k obrazům, které jsou napsány na jednotlivé pásky neboli počáteční bubliny ke komiksu. S tímto názorem se ztotožňuje Milan Kruml ve své publikaci *Comics: Stručné dějiny*.¹³ Další události, které podle Milana Krumla přispěly k rozvoji komiksu, byly tresty smrti v Anglii. Popravy, na které se chodilo dívat mnoho lidí, se staly živobytím kreslířů. Umělci byli schopni na obyčejný papír vystihnout danou situaci tak věrohodně a realisticky, že se stala oblíbeným suvenýrem. Klíčovým místem pro popravy byl považován anglický Tyburn. Ten byl v době poprav obklopen mnoha umělci, kteří na ulici vystavovali své výkresy, které si mohli místní lidé zakoupit.¹⁴

Jedním z populárních kreslířů poprav v Anglii byl Thomas Rowlandson. Jeho humoristická díla byla na tu dobu poměrně odvážná, avšak u lidí oblíbená. I přesto, že byl v zásadě karikaturista, měl mnoho dalších zájmů. Vytvořil osobnost jménem Dr. Syntax, která se dá považovat za jednoho z prvních komiksových hrdinů. Prohlídka Dr. Syntaxe byla publikace od Williama Comba a Thomas Rowlandson vytvořil ilustraci. Jedná se o příběh hrdiny, který je zobrazen v každodenním životě. Thomas Rowlandson byl komik a žerty ho zajímaly ze všeho nejvíc. Žert, nadsázka - to vše je typické pro komiks.

¹³ KRUMML, M. *Comics: stručné dějiny*. 1. vyd. Praha: Martin Trojan., 2007, s. 13. ISBN 978-80-86839-12-7.

¹⁴ KRUMML, M. *Comics: stručné dějiny*. 1. vyd. Praha: Martin Trojan., 2007, s. 14. ISBN 978-80-86839-12-7.

William Hogarth - jméno, na které se bude navždy vzpomínat jako na krále satirických karikatur. Oblíbenost si zasloužil svými obrazy a přístupem k práci. Zaměřoval se na portrétování biblických a historických kusů. V jeho dílech jsou velmi často znázorněny rvačky, nadmíra alkoholu nebo sex v podobě prostitutek.¹⁵ William Hogarth byl ovlivněn životem 18. století, jeho kulturou a společností. Mezi jeho oblíbená témata také patřila politika nebo skandál. Do svých výtvorů přenášel morální a estetické vlastnosti, protože věřil, že to tak má být. Díky jeho zkušenosti, z dětství se nebál ve svých dílech ukázat tvrdší stránku života. Drsný realistický pohled na svět, který prolínal do svých děl. A právě svým přístupem má blízko ke komiksu.

Moderní komiks, termín, který je spojován s Rudolfem Töpfferem. Původem Švýcar, kterému problémy s očima zabránily, aby se z něj stal uznávaný malíř. Avšak díky oční vadě si ve dvacátých letech 19. století vymýšlel svá vlastní obrazová vyprávění. Jeho příběhy se začaly podobat komiksu i přesto, že komiks jako takový v tu dobu ještě nebyl na světě. Své vymyšlené postavě začal říkat monsieur Vieux Bois, což v překladu znamená Pan Tupohlavý.¹⁶ V polovině 19. století ke své zálibě využíval panely, které byly ohraničeny. Dále v tomto století lze spatřit text či slova, která jsou propojena s obrazovou tvorbou.¹⁷ On sám ovšem ohraničené panely používal především ke své zálibě. Nebyl si vědom toho, že ze zábavy vzniká prvek, který za několik let půjde ruku v ruce s komiksem.

V 19. století si lze povšimnout prvních známek grafického rozvoje, se kterým jsou spjaty ilustrace časopisů. Ty se v tomto období nezaměřovaly jen na ruce měšťanstva, ale také na veřejnosti. S novější technologií tisku se především usnadnil tisk novin a časopisů. Navíc se snížily náklady a naopak stoupla produktivita. Amerika je nazývána matkou komiksu. Velkou zásluhu na tom má Richard Hoe, který díky svému nápadu posunul technologii o krok dál.

¹⁵ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. české vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 17. ISBN 978-80-7381-419-9.

¹⁶ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 24. ISBN 978-80-259-0160-1.

¹⁷ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 17. ISBN 978-80-7381-419-9.

Rotačka, která se stala jeho vynálezem, přispěla k velkému vzestupu vycházejících novin. V polovině 19. století lze v Americe spatřit několik stovek vycházejících novin. S tímto vynálezem jich bylo více než čtyři tisíce.

V roce 1895 vznikla pod vedením Richarda Feltona Outcaulta postava s názvem Yellow Kid.¹⁸ Jednalo se o první americký kreslený seriál, který se poprvé objevil jako příloha v nedělním čísle časopisu Truth. Yellow Kid byl plešatý chlapec, který na sobě měl volnou, žlutou košili a bosé nohy. Přední strana jeho žluté košile byla často využívána jako prostor pro napsání textu. Postava Yellow Kida však neměla dlouhé trvání. Tři roky po vytvoření Žlutého chlapce byl kreslený seriál zrušen. Richard Felton Outcault, přišel vůbec poprvé s nápadem, číslovat stránky, důvodem byla především snadná orientace čtenářů. Dále je považován za jednoho z prvních, kdo přišel s tzv. novinovým stripem.¹⁹

¹⁸ GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 18. ISBN 978-80-259-0160-1.

¹⁹ GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 30. ISBN 978-80-259-0160-1.

2. PRVKY KOMIKSU

Pod pojmem komiks si každý představí rámečky, ve kterých jsou ukryté kreslené obrázky, které zpravidla vytvářejí příběh. Pokud se objevují mluvená slova, jsou umístěna v tzv. bublinách, které zprostředkovávají text, a to v jakékoliv podobě. V bublině se nachází přímá řeč, ale také citoslovce. Komiks má tedy své znaky, které jsou jeho důležitou součástí a mají svůj význam, který bude v této kapitole vystižen.

2.1 Viněta

Je považována za základnu celého komiksu, tedy toho nejdůležitějšího - obrazu. Jedná se o úsek, který je separován v nejčastějším případě bílou skulinou a je opatřen rámečkem.²⁰ Jelikož je obraz rozdělen do několika polí, dochází tak k přehlednosti celého děje. Viněta má širokou různorodost tvaru, který může vypadat prakticky jakkoliv. Nejčastěji je vyobrazen obdélníkový tvar, který je nejpraktičtější. Tvůrci do něj mohou vložit podstatné informace, které by se například v kruhu špatně vyjímaly. Viněty mohou být poskládány úhledně vedle sebe, ale zároveň není neobvyklé ani jejich překrývání. Odlišná velikost je v komiksu také viděna.²¹ Velmi často je s ní spojován termín panel, který představuje doslova to samé.

2.2 Rámeček

Rámeček je využíván k ohraničení viněty (panelu). Ukrývá v sobě nejen obraz, ale také sdělení, které slouží čtenáři. V každém rámečku je zobrazena část obrazu, tyto na sebe postupně navazují a vzniká tak příběh.²² Rámeček také čtenářům usnadňuje orientaci v ději a souvisí s ním časová osa příběhu a v neposlední řadě místo. Pokud komiksový příběh doprovází vypravěč, který děj obohacuje, jeho vyjádření je viditelné v rámečku.

²⁰ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 41. ISBN 80-7294-141-0.

²¹ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 196. ISBN 80-7294-141-0.

²² MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 65. ISBN 978-80-7381-419-9.

Rozšířený rámeček je tzv. multirámeček, který v sobě ukrývá větší počet vinět. Větší seskupení vinět, zpravidla minimálně dvě, které na sebe horizontálně navazují, se nazývají tzv. strip.²³ Jestliže je nalezeno několik stripů svisle, jedná se o arch. Jeden komiksový arch je tedy rovnocenný s jednou stranou. Veškeré archy vytvářejí kompletní komiksově dílo. Dalším typem rámečku je hyperrámeček, u kterého je nalezena odlišnost od předchozího rámce. Je zaměřen na vnitřní lem archu a odděluje ho od plochy. Některé komiksy obsahují bílé prostoje v podobě mezer, nebo naopak silně zvýrazněné linky.²⁴ Vynecháním viněty vzniká seskupení čar, linií a obdélníků, připomínající síť.

2.3 Strip

Jedná se o anglické slovo, které se však využívá také v České republice. Počátky komiksového stripu jsou nalezeny v USA, kde byl publikován tzv. daily strip, který se zpočátku v novinách objevoval pouze v neděli. Rudolf Töpffer je považován za tvůrce komiksového stripu.²⁵ Strip, jinak řečeno pás vinět, je poskládám přehledně vedle sebe.

Složení několika stripů vzniká příběh, který je poskládán lineárně. Komiksový příběh si lze představit také jako dlouhé pásmo, které na sebe navazuje. Velmi důležitá je přehlednost. Jelikož je komiks vydáván v novinách, které mají určitý formát, musí se dlouhé pásmo rozdělit na několik dílů dle formátu novin tak, aby se vše vešlo. Tím pádem vzniká několik komiksových archů.²⁶ Strip je velmi důležitý nejen z hlediska přehlednosti, ale má jistý dopad i na čtenářovu orientaci v textu a také četbu. Díky tomu není nalezen velký počet na jedné stránce. Komiksově dílo je tedy složeno z několika archů.

²³ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 70. ISBN 80-7294-141-0

²⁴ *Komiks* [online]. 2000 [cit. 2016-02-26]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1062>

²⁵ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 24. ISBN 978-80-7381-419-9.

²⁶ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 127. ISBN 80-7294-141-0

2.4 Bublina

Jedná se o místo v komiksu, kde je nejčastěji umístěn text jakéhokoliv charakteru. Také je používána pro naznačení zvuků a jejich možných efektů. Výrazy, které jsou vyobrazeny prostřednictvím zvuku, jsou v jednotlivých jazycích odlišné. Bublina čtenářům přináší zdroj informace, ať se jedná o text nebo jen o citoslovce, která jsou také nedílnou součástí komiksu. Text, který je součástí komiksových příběhů, se rozděluje na dva zdroje sdělení v podobě bublin. Prvním z nich je žlutá bublina, ta je zaměřena na povídkáře, který má za úkol seznámit čtenáře se situací v příběhu. Druhým prvkem je bílá bublina, která se naopak soustředí na vyjádření postav, které se v příběhu zrovna objevují. Ostatní prvky jsou stejné jako u většiny komiksů. Bubliny se v komiksu využívají k předání informace prostřednictvím mluvy. Naopak obláčky symbolizují, na co konkrétní postava myslí nebo nad čím přemýšlí. Stejný je také tvar hvězdy, který bývá využíván k emocionálnímu sdělení postav.

K nalezení jsou často různé symboly, které nepotřebují další komentář - srdce, vykřičník, otazník. Je jasné, že pokud se v bublině objeví srdce, znamená to, že je osoba zamilovaná, naopak otazník symbolizuje nejistotu. Tvůrci vymýšlejí stále nové typy, tvary a symboly, které slouží k pochopení neverbální oblasti. Také je nespočetné množství typů písma, které se v bublinách objevuje. Bublina je umístěna uvnitř viněty.²⁷ Nejčastěji má kulatý tvar, ve kterém je umístěna přímá řeč dané postavy. Obláčkový tvar se naopak zaměřuje na mysl postavy, nad čím zrovna přemýšlí.²⁸ Čtvercový tvar také není u komiksu neobvyklý a má své opodstatnění.

Trierry Groensteen ve své knize popisuje, že se nachází jistá pravidla, lépe řečeno hierarchie. Bublina se v komiksu nikdy neobjevuje samostatně, v některých vinětách se dokonce neobjevuje vůbec. Není pravidlem, že by každá viněta musela obsahovat bublinu.

²⁷GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 87. ISBN 80-7294-141-0.

²⁸*Komiks* [online]. 2000 [cit. 2016-02-26]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1062>

Pokud se však bublina v komiksovém příběhu objeví, viněta je jí vždy nadřazena.²⁹ Viněta je základ, bublina pouze doplněk. V komiksu viněta nikdy není samostatně. Bublina často tvoří jen jednu, podstatně menší část, druhou část tvoří obraz. Komiksové bubliny jsou většinou zobrazeny bílým zbarvením. Převážně pokud je komiks pestrý, bílá barva se lépe vyjímá.

Rámeček viněty v sobě ukrývá různorodý rozklad bubliny, který se dělí na čtyři typy. První typ je znázorněn tak, že bublina a rámeček nemají žádný vztah, vzájemně se jejich obrysy ani linie nedotýkají. U druhého typu je nalezena spojitost mezi rámečkem a bublinou, která se dotýká určité části viněty neboli stěny.³⁰ Bublina umístěná v horním rohu rámečku je nejčastěji vyobrazena. U předposledního typu má bublina také blízký vztah s rámečkem. Další možností je bublina, jejíž linie rámečku je ukončena po své šíři. V neposlední řadě se jedná o bublinu, která zasahuje do lemu nebo se překrývá s dalšími vinětami. Forma bubliny, lépe řečeno na její tvar, je dán rámečkem. Ten hraje velmi důležitou roli. Bublina je podřízena rámečku a nesmí být větší než samotný rámeček. Jedná se nejčastěji o dvě rozdělení tvaru bublin. První z nich je kulatý, někdy až oválný tvar, který je v komiksu častější. Druhý z nich jsou bubliny, které se opírají o stěny rámečku.³¹ Velikost bublin je dána rámečkem, nikdy však nepřesahuje. Druhý typ nezasahuje do obrázku tak, jak je tomu v případě kulatého typu. Záleží převážně na tvůrci, jaký typ bubliny si zvolí.

2.5 Strana, dvoustrana, blok

Jak již bylo zmíněno výše, jedna stránka se rovná jednomu archu. Arch neboli stránka obsahuje soubor několika oken - vinět, které jsou součástí multirámce. Dvoustrana je považována za část komiksu, která čtenáři přináší největší množství zhlédnutí komiksu najednou.

²⁹ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 88. ISBN 80-7294-141-0.

³⁰ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 99. ISBN 80-7294-141-0.

³¹ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 101. ISBN 80-7294-141-0.

Jedná se tak o souvislé propojení komiksu, který je čtenář schopen spatřit svým pohledem najednou.³² Dvoustrana se skládá ze dvou stran, které leží vedle sebe. Blok, někdy také využit termín album. Za blok se z hlediska komiksu považují jednotlivé archy, které na sebe navazují a tvoří tak nepřetržitý komiksový příběh. Jeho forma zpracování je různá. U knih jsou listy pokládány jeden na druhý podle celkového počtu stran.³³ Ty závisí na rozsáhlosti komiksového příběhu a samozřejmě na tvůrci. Pochopitelně musí obsahovat minimálně dvoustranu neboli dvouarch, jinak by se nejednalo o blok.

2.6 Slova, symboly, jazyk

Řeč komiksu neobsahuje pouze text, ale také různé symboly, které mají svůj význam a nepotřebují překlad. Každý člověk, i když se nejedná o komiksového fanouška, je schopen určitým způsobem číst komiks. Ať se jedná o komiks, ve kterém se objevují bubliny, v nichž jsou ukryta slova a texty jednotlivých postav, nebo naopak o základní symboly, které pochopí zkrátka každý - srdce, otazník, bouřka. Pokud se v bublině objeví rudé srdce, je patrné, že je postava zamilovaná, cítí lásku, radost apod. Naopak pokud se v bublině objevuje bouřka, je logické, že nesymbolizuje nic dobrého. I přesto, že obrazová část komiksu je primární, nelze zapomenout ani na slova, která sice hrají až sekundární roli, ale i tak jsou součástí komiksu. Obrazovou část si může každý čtenář vyložit velmi různě. Tvůrce ji však vytváří tak, aby se co nejvíce čtenářů shodovalo v jejím vnímání a pochopení. Avšak ne vždy tomu tak je. Jak Scott McCloud ve své knize popisuje, komiks je hodně různorodý. Tvůrci komiksu čtenářům někdy ukazují jen malý náznak dané scény nebo situace. Tím pádem si čtenáři vytvoří svůj vlastní obraz myšlenek a nikdy nemůže dojít ke stoprocentní shodné interpretaci.³⁴

³² GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 109. ISBN 80-7294-141-0.

³³ GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. 1. vyd. Brno: Host, 2005. s. 107. ISBN 80-7294-141-0.

³⁴ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 86-88. ISBN 978-80-7381-419-9.

2.7 Časové pole

Každý rámeček komiksu vyobrazuje danou chvíli v čase, i přesto, že se to na první pohled nemusí zdát. Scott McCloud si okamžik v čase představuje jako provázek, který je rozdělen na několik centimetrových dílů, které představují sekundu v čase. Rámeček je v komiksu směrodatný proto, aby rozdělil časový úsek a jeho prostor.³⁵ Jak dlouho daný čas potrvá, určuje především obsah rámečku, který je nadřazen samotnému panelu. Tvar a velikost rámečku je zvolen libovolně tvůrcem. Jestli si zvolí čtvercový, kulatý, hvězdicový, krátký nebo podlouhlý rámeček, je na něm.

Někdy však délka rámečku poukazuje na delší časový úsek. Jeden rámeček se rovná jedné vteřině. Pokud se jedná o delší časovou prodlevu, kterou chce tvůrce v komiksu zdůraznit, jedná se o několik východisek. Nabízí se tři možnosti, jak zvýšit časovou prodlevu mezi rámečky. Jednou z nich je vytvořit několik rámečků se stejným obsahem. Jelikož čtenář uvidí totožné obsahové rámečky, bude situaci považovat z hlediska času za prodlouženou.

Další možností je vytvoření větších mezer mezi rámečky. Poslední možností je prodloužit daný rámeček tak, aby se opticky natáhl a bylo tak patrné, že se jedná o prodloužení časové úseku.³⁶ Stejným způsobem se dá vytvořit zvuk, u kterého chce tvůrce prodloužit jeho časový úsek. Jenže - co když chce tvůrce vyobrazit časový úsek v jednom jediném rámečku? Odpověď na tuto otázku lze naléznout opět Scott McCloud.

Pokud chce tvůrce komiksu v rámečku zachytit rychlost projetého auta, využije pohybové linky. Ty jsou aplikovány u postav, věcí nebo pohybu několika způsoby. Buď pohybovými linkami, které se zaměřují na daný objekt, který má být vyobrazen rychlejším časovým úsekem.

³⁵ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 86-88. ISBN 978-80-7381-419-9.

³⁶ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 110. ISBN 978-80-7381-419-9.

Tím pádem jde o neostrý obraz, který vyvolává pocit přeludu. Další způsob je opačný, kdy daný objekt zůstává ve stejném, zvýrazněném neboli zaostřeném stavu, zatímco v pozadí se objevují pohybové linky.³⁷ Způsoby využití pohybových linek jsou v jednotlivých zemích odlišné. V Japonsku se těší velké oblibě, zatímco v Evropě jsou zobrazovány jen zřídka.

2.8 Linky emocí

Ve světě komiksu není důležitá jen obrazová složka, která je obohacena textem. Komiksoví tvůrci se zaměřují také na čtenářovy pocity a emoce, které jsou bezpochyby důležité. Točivá spirála představující šílenství, nebo slunce symbolizující teplo, právě tyto linky vytvářejí čtenářovu citovou odezvu. Linky mají svůj význam, jejich typ může být dokonce pro některé komiksy charakteristický. Ojedinelý případ nabízí dílo Dick Tracy, které je typické pro své tučné křivky, zaoblené úhly a tmavé komiksové prostory, které vytvářely chmurnou náladu. Dalším příkladem je Kačer Donald. U tohoto komiksového příběhu působí linky na čtenáře nevinně, s nádechem mládí a pestrosti.³⁸

Každý komiksový příběh je typický určitou linkou, která utváří čtenářovy emoce, ať jsou jakékoliv. Slabé, silné, dynamické, chaotické nebo osobitné. Komiks na čtenáře působí emotivně, prožívá jej a snaží se vcítit do situace, ve které se postavy zrovna nacházejí. Obsah rámečku otevírá možnost poznat nejen jeho obraz nebo zvuk. Prostřednictvím něho lze získat zvukové informace, které se tam reálně neobjevují. Linie čtenáři umožňují vnímat komiks různými myslitelskými projevy i přesto, že se nejedná o skutečnost. Jako příklad může posloužit komín, ze kterého vychází kouř, který je vyobrazen jednoduchými linkami a každý čtenář tak pozná, že je komín aktivní a že se v něm právě topí. Dalším příkladem může být otevřená popelnice, která má nad sebou soubor linek, vlnovek, které představují zápach. Čtenář touto cestou rychle porozumí tvůrcovu záměru. I přesto, že tam není text, rozezná účel, který je zobrazen pomocí symbolů v podobě linie a křivek.

³⁷ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 113. ISBN 978-80-7381-419-9.

³⁸ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 126. ISBN 978-80-7381-419-9.

Následujícím prostředkem pro utváření emocí a udávání informací na pravou míru je pozadí, kterému není vždy dán náležitý prostor. Stává se však, že na sebe bere emocionální podobu postav. Vyobrazené postavy se tím pádem nemění a pozadí čtenáři přináší emocionální stav postavy. Jeho stav není promítán v uzavřené bublině, ale v pozadí, které čtenáři otevírá jeho niterní stav.³⁹ Pozadí se využívá také pro doplnění děje. Velmi často bývá opatřeno třemi základními barvami - bílá, černá, šedivá.

³⁹ MCCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 132. ISBN 978-80-7381-419-9.

3. VZNIK VE SVĚTĚ

Tato část se bude zabývat vznikem komiksu ve světě. Nejprve se zaměří na evropské státy a poté přejde až k samotnému vzniku v USA a v Japonsku.

3.1 Německo

Německo začalo přispívat svými humoristickými komiksy na počátku 19. století. V satirických novinách a časopisech byly pravidelně publikovány obrázkové příběhy. Za německého krále komiksu je považován Wilhelm Busch.⁴⁰ Ten se věnoval kresbám, které dominovaly humoristickým textem. Jeho kresby byly sice dostatečně odděleny od veršovaného textu, než jak je tomu u dnešního moderního komiksu, ale i přesto spadají do komiksového díla. Mezi jeho nejznámější humoristický komiks patří Max und Moritz, který v prvopočátcích vycházel jen v časopisech a novinách.⁴¹ Pro svou oblíbenost byl vydán také knižně a v zápětí přeložen do několika světových jazyků.

Max und Moritz lze také považovat za inspirativní příběh pro amerického kreslíře Rudopha Dirkse, jak je již výše v práci vystihnuto, Buschovy komiksy byly velmi oblíbené, možná až tak, že se tím vývoj komiksu na nějakou dobu zastavil. Patříčné oddělení obrázků od textu vedlo ostatní kreslíře ke stejnému jednání. Kreslíři dokonce svá díla pozměňovali, bubliny, které sloužily k textu, vyretušovali, a nahradili je veršovaným textem, stejně jako Wilhelm Busch.

V tehdejší nacistickém Německu se vývoj komiksu prodloužil. Většinu lidí v té době komiks posloužil jako prostředek k protestu. V té době vznikl velmi populární komiks, který byl obdivován nejen mladší generací čtenářů, ale našli se i ti starší.

⁴⁰ MCCLLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2008, s. 17. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁴¹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 26 ISBN 978-80-259-0160-1.

Komiks s názvem Vater und Sohn (Otec a syn) od Plauena je dodnes u mnoha milovníků tohoto žánru velmi oblíben.⁴² První strip Otec a syn se objevil v Berliner Illustrierte Zeitung 13. prosince 1934. Do prosince 1937 vyšlo přibližně 157 epizod a díky nesmírné popularitě komiks vychází každoročně ve formě alba.⁴³

Po skončení války se německý komiks rozděluje na východní a západní. Pro komiks byl ve východním Německu využíván termín Bildgeschichte. I přesto, že bylo Německo rozděleno na dvě části, vnímalo komiks velmi identicky. Kritici té doby se shodují na tom, že komiks může poškodit mravní chování jedince, a také jeho vzdělání. Komiks byl v tu dobu vnímán jako nesmyslná čmáranice pro děti.

Východní část Německa využívala mnohem větší státní opatření než západní část. V polovině dvacátého století vznikly dva časopisy, které se zaměřovaly na komiksově pojetí. Jedním z nich byl Mosaik, časopis, který vycházel měsíčně, byl lehce politický a také velmi oblíbený. Na druhé straně stál časopis Atze, který byl mnohem více politicky zaměřen, ale netrvalo dlouho a časopis se také pyšnil dvěma obrázkovými příběhy – Fix und Fax a Pats Reiseabenteuer.

Za tvůrce Fix und Fax je považován Jürgen Kieser. Jednalo se především o humoristický, veršovaný komiks, ve kterém hlavní roli hrály dvě šedé myši. Tyto chytré myši dostávaly možnost projevit se na přibližně čtyřech stranách časopisu Atze. Mimo jiné také později fungovaly jako reklamní médium například v podobě koupání pro děti, kde jsou znázorněny v různých situacích. Své oblíbenosti se Fix und Fax těší dodnes.

Pats Reiseabenteuer má sice druhé místo, ale také stojí za zmínku. Tentokrát se nejednalo o zvířata, ale o tzv. německého Robina Hooda. Tato postava s velmi sytými, žlutými vlasy žertovala na účet tehdejší šlechty nebo místních statkářů.

⁴² GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 26 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁴³ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 90 ISBN 978-80-259-0160-1.

Pohled na komiks se velmi často měnil. V polovině dvacátého století se z časopisů skoro vytratil. A ten, který přežil, musel využívat jen text, který se nacházel pod obrázkem, nikoliv bubliny. Poměrně uznávány byly převážně komiksy sovětské. Celobarevný časopis směřovaný k dětem publikovali redaktoři sovětského svazu. Vůbec poprvé se objevil v roce 1983 a vycházel v několika jazycích až do roku 1991.

V západním Německu to mělo poměrně odlišný průběh. Američtí vojáci do západního Německa přinesli komiksovou tvorbu ze své země. Tím pádem se na tomto území začala mísit domácí tvorba s tvorbou jiných států. Po druhé světové válce měli komiksoví tvůrci volnější ruce, ale na druhou stranu se potýkali například s omezeným množstvím papíru. V polovině století jsou nalezeny velmi odlišné rozmanité názory. Americké komiksy se v té době nevyznačovaly zrovna přijetím u západní části Německa. Jelikož má každý stát jinou mentalitu, je tomu také u komiksu a jeho významu a konečném pochopení. Například to, co jedné straně přijde humorné, strana druhá to vidí jinak, stejně tak je tomu u komiksu.

V polovině padesátých let se na území západního Německa dostává italský komiks s názvem Akim. Komiks byl přeložen do němčiny, a tím se u lidí stal oblíbeným. Postava Akima má podobné rysy s Tarzanem, ať se jedná o osud nebo vzhled hlavního hrdiny. V té době si lze povšimnout změny komiksu. Díla kreslířů místo zbraní a umírání vystřídají spokojené rodiny a úsměvy. Komiksy byly do té doby jen smuteční, ale najednou se z nich vytratila akčnost, drama a napětí.

V 80. letech přichází americká vlna, která sebou přináší dosud nevídaný pohled na komiks. Do té doby se tématem německého komiksu stávaly poučné, humorné obrázky, které zachycovaly autorův pohled na danou situaci v přijatelném množství. V osmdesátých letech se začínají do komiksů prolínat témata, která byla zatím v Německu neobvyklá - násilí, jiná sexuální orientace, drogy.

Pravdivý obrázkový příběh přináší Art Spiegelman v díle Maus.⁴⁴ Jedná se o skutečný příběh židovské rodiny v Osvětimi, který je ztvárněn velmi realisticky. Zajímavá je také forma, ve které je komiks zpracován. Objevuje se i forma, ale také er forma. Pokud se v komiksu objevují obě formy, příběh se stává zajímavější. Tento komiks byl na svou dobu doslova ojedinělý a zároveň šokující.

*„Spiegelman ztvárňuje židy jako myši a Němce jako kočky, Poláky jako prasata a tak podobně. Je to ponuře efektivní přístup odkazující jak na antropomorfní tradici komiksu, tak na nacistickou metaforu, jež přirovnávala židy k epidemii kryš“*⁴⁵

Art Spiegelman posunul komiks o velký kus dál. Jeho pojetí příběhu se stalo inspirací pro další komiksové tvůrce, kteří se do té doby podobným tématům vyhýbali. Tento komiks je považován za jeden z nejlepších své doby.

3.2 Švédsko

Švédsko je země, která není z hlediska komiksu příliš známá. I přesto, že není Švédsko tak probádanou zemí v komiksové scéně, má velmi bohaté a zajímavé kořeny. V této části nebudou popisovány počátky komiksu, ale vystihnuty nejdůležitější momenty, které se udály a určitým způsobem posunuly komiks o kus dál.

V 18. století se komiks ve Švédsku začíná pomalu probouzet. Komiks měl podobný průběh jako v jiných evropských zemích. Jelikož se v této době ještě nepoužíval termín komiks, Švédsko mu začalo říkat berättelser nebo bild. V doslovném překladu znamená příběh v obrazech. Zajímavostí je, že švédský komiks nevznikl jako v jiných evropských státech s pomocí novin.⁴⁶ Johan Tobias Sergel se v zásadě řadil mezi sochaře a malíře. Svou inspiraci hledal u anglického umělce Thomase Rowlandsona, od kterého čerpal sekvenční příběhy, ve kterých hrál hlavní úlohu obraz.

⁴⁴ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 375 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁴⁵ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 376 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁴⁶ STRÖMBERG, F. *Swedish comics history*. Malmö: Swedish Comics Association, 2010. ISBN 9789185161775.

Švédský komiks je také velmi často spojován s Pehrem Nordquistem, karikaturistou, který svou tvorbou přispěl k dalšímu rozvoji. Fritz Von Dardel byl talentovaný karikaturista narozený ve Švédsku. Velmi ho inspirovala a zároveň ovlivnila tvorba Rudolfa Töpffera. Častou tematikou v jeho tvorbě se stal obyčejný život lidí, kteří cestují po Evropě. Za jeho první dílo je považována série obrázků s názvem Ett frieri. Příběhy hlavního hrdiny, který byl typický svým špičatým nosem, je datován rokem 1844.⁴⁷

Mezi první a nejznámější tvůrce švédského komiksu patří Oskar Andersson. Do té doby se někteří tvůrci lehce přibližovali komiksu, ale právě on byl u něj nejbližší. I přesto, že neměl dlouhý život, zanechal za sebou dostatek kreseb, za které se rozhodně nemusí stydět. Svou největší inspiraci našel v USA, která ho vedla k tomu, aby své kresby uspořádal do jednotlivých sekvencí. Dílo *Mannen som gör vad som faller honom in* (Muž, který si dělá přesně to, co ho napadne), patří mezi jeho nejznámější. Tyto obrazové příběhy začaly vycházet v roce 1912 a trvaly celkem čtyři roky. Humoristické dílo se skládalo z několika obrázků, ve kterých dominovala pantomima. Obrázky ve kterých nenajdeme řeč, byly o to zajímavější, proto si autor více pohrával s mimikou.

Ve dvacátých letech dvacátého století vychází v časopise *Söndags-Nisse* seriál *Adamson*. Jednalo se o švédské noviny, které byly velmi humorně založeny. To dokazuje zobrazení hlavního hrdiny, který je vyobrazen jako muž menšího vzrůstu, který má na své hlavě jen poslední zbytek vlasů.⁴⁸ Hlavní hrdina měl komický výraz ve tváři a v příbězích se velmi často objevoval s doutníkem.

Příběhy zaměřené humoristicky často vystihovaly různé situace. Stejně tak jako u předchozího autora se *Adamson* vyhýbal řeči. Ani absence řeči ovšem nesnížila popularitu, která byla u těchto příběhů vysoká. Šířila se poměrně rychle, až se nakonec příběhy Adamsona vydávaly i v jiných zemích Evropy, dále Japonsku nebo USA.

⁴⁷ STRÖMBERG, F. *Swedish comics history*. Malmö: Swedish Comics Association, 2010. ISBN 9789185161775.

⁴⁸ STRÖMBERG, F. *Swedish comics history*. Malmö: Swedish Comics Association, 2010. ISBN 9789185161775.

Dokonce byly vydány i v České republice v časopise Komár. Obrazové příběhy tohoto pána se řadí mezi nejznámější švédské postavy komiksu.

Také příběhy zvířat měly své oblíbence. Jako příklad může posloužit dílo Rocky, které vyšlo vůbec poprvé v časopise Galago v druhé polovině 20. století. Rocky je autobiografií Martina Kellermana. Těžištěm tvorby je příběh psa, který prožívá životní eskapády, a pro diváky se stal lákadlem. Faktem také může být přemíra otevřenosti.

V polovině padesátých let dvacátého století byl komiks ve Švédsku kritizován. Řada kritiků se shoduje na tom, že má špatný vliv na chování dětí a na jejich morálku. Stejně tak tomu bylo i v jiných zemích a Švédsko nebylo výjimkou. Obrazové příběhy nastiňující sex nebo drogy v tu dobu nebyly moc oblíbené. Kritici se ztotožňovali s názorem, že komiks je násilný a není pro dětské oči. V současné době se najdou i tací, kteří s těmito názory nadále souhlasí. Tedy s tím, že komiks není pro dětské publikum vhodný a nerozvíjí jeho inteligenci, ba naopak.

3.3 Česká republika

Český komiks měl podobný průběh jako ve většině zemí. V 19. století se na stránkách novin a časopisů pravidelně střídal text, který doprovázela ilustrace. Český komiks šel do té doby ve stopách Německa. A stejně tak jako tam se nepoužíval výraz komiks. Místo toho se mu říkalo kreslený seriál nebo seriál, kde jsou dominovány obrázky. Ale ani tento výraz v lidech nevzbudil příliš velký zájem.

V roce 1859 byly založeny Humoristické listy.⁴⁹ Autorem listů byl Josef Vilímek, který jejich existenci udržel až do protektorátu. Zpočátku byl časopis zaměřen spíše politicky, ale postupem času byly stránky zaplněny karikaturami. Propojení textu s obrázkem lze vidět jen zřídka. O pár let později byly humoristické listy inspirovány

⁴⁹ DIESING, H.. *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone, 2011, s. 38. ISBN 978-80-904546-8-2.

příběhy Wilhelma Busche.⁵⁰ Nejen časopisy hledaly svou inspiraci u zahraničních tvůrců. Jedním z nich byl například Ondřej Sekora, který bude detailněji popsán později. Inspiraci ze zahraničí, tvůrci nehledali jen u obrázkových příběhů, ale také u jeho prvků. Komiks je charakteristický také pro své znaky, ať už se jedná o uspořádání obrázků do sekvencí nebo třeba umístění textu.

Josef Lada do svých děl vůbec poprvé využil tzv. bublinu. Bublina, je základním prvkem komiksu, která slouží k napsání textu. A právě Josef Lada ji na počátku dvacátého století začal využívat, i když jí dal jiný název - balónky.⁵¹ Lada má ve světě komiksu také svou roli. Osudy dobrého vojáka Švejka jsou také zařazeny mezi prvotní. V této části je však důležitější Ladovo zpracování textu v podobě bublin. Právě těmito bublinami se nechal Ondřej Sekora inspirovat. Do svých kreseb také začal promítat bubliny, které podle svého uvážení vystřídaly texty pod obrázky. Někdy ale využil obou možností.

Svou roli hrála také situace v Československu, které se Sekora stejně jako většina kreslířů musel přizpůsobit. Vysloužil si přezdívku Samouk, protože se prakticky sám naučil kreslit. Jeho prvotním záměrem nebylo stát se kreslířem, ale studium práv. Sekora se nevěnoval jen kresbám pro děti, ale také kresbám sportovním. Podílel se na karikaturním zpracování Tour de France.⁵² Pravidelným způsobem přispíval do novin, které ho jednou doslova omrzely. Ovlivněn Albertem Dudoutou svůj zájem našel v obrazech, ve kterých začal zobrazovat přírodu. Svět přírody ho lákal čím dál víc. Ve třicátých letech již ve svých obrazech znázorňuje prales plný zeleně, stromů a zvířat. Možná právě tam vznikl první nápad na známého mravence. Důvodem také může být sbírání hmyzu, které patřilo mezi jeho koníčky. Sekorova tvorba je poměrně rozmanitá, avšak největšího úspěchu dosáhl po vytvoření Ferdý mravence.

⁵⁰ DIESING, H.. *Český komiks 01. poloviny 20. století*. Praha: Verzone, 2011, s. 54. ISBN 978-80-904546-8-2.

⁵¹ Český komiks (?) a výtvarné umění: *České muzeum výtvarných umění, Praha* od 18.12.2002 do 2.2.2003 : [katalog výstavy. Praha: České muzeum výtvarných umění, c2002. , s. 12. ISBN 80-7056-111-4.

⁵² ŠTĚPÁN, P, *Český komiks a výtvarné umění*. Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002, s. 76. ISBN 80-7056-111-4.

První vydání vyšlo ve třicátých letech v Lidových novinách. Záhy se Ferda mravenec stal oblíbencem nejen u dětí. Úspěšnost byla až taková, že o pár let později vyšly knižní tituly, které se své oblíbenosti těší dodnes. Ani komunistický převrat nezastavil tvorbu Ferdy mravence, ba naopak. Nadále se objevoval v číslech časopisu Mateřídouška.⁵³ Po tomto veleúspěšném komiksu Sekora pokračuje v tvorbě, která byla opravdu bohatá. Ať se jedná o dílo Voříšek a spol., Julek cvičí armádu, Kapitán Animuk loví v Africe nebo Hej rup.⁵⁴ Všechna jeho díla jsou dodnes velmi oblíbená a uznávaná.

Dalším komiksem, který nelze opomenout, jsou Rychlé šípy, které se mimo jiné dočkaly i filmového zpracování. Vůbec poprvé se tento komiks objevil v časopise Mladý hlasatel v roce 1938 a slavil tak velký úspěch.⁵⁵ Celkem se na jeho vizuální proměně vystřídalo dost kreslířů. Ale převážně Jan Fisher, který stál u zrodu Ferdy mravence, je s komiksem nejčastěji spojován. Petr Štěpán ve své knize tvrdí:

*„Jan Fisher se ukázal nejideálnějším kreslířem našeho nejúspěšnějšího komiksu. Společně s Foglarem a Rychlými šípy se jistě nejvíce zasloužil o to, že Mladý hlasatel dosahoval 200 000 výtisků.“*⁵⁶

Fisher měl velmi dobrý smysl pro humor a osobitý styl. Svým vymyšleným postavám dodával neobyčejný šarm. Fisher nebyl jediným kreslířem Ferdy, ale za to nejoblíbenějším. Mezi další kreslíře patří Václav Junek nebo Marko Čermák. Rychlé šípy jsou považovány za komiks, který se na tu dobu snažil být co nejoriginálnější, a také se mu to povedlo. To v podstatě dokazovala vysoká prodejnost.

⁵³ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 85 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁵⁴ DIESING, H. *Český komiks 01. polovina 20. století*. Praha: Verzone, 2011, s. 359. ISBN 978-80-904546-8-2.

⁵⁵ ŠTĚPÁN, P. *Český komiks a výtvarné umění*. Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002, s. 102. ISBN 80-7056-111-4.

⁵⁶ ŠTĚPÁN, P. *Český komiks a výtvarné umění*. Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002, s. 76. ISBN 80-7056-111-4.

Český komiks má pod svými křídly řadu uznávaných komiksů, které se vyvíjely až do roku 1948, kdy komiks začíná upadávat. V té době kreslíři museli přestat s vydáváním svých kreseb úplně, nebo se museli radikálně proměnit. Vynechání textových bublin bylo jen malým krokem ke změně.

V padesátých letech se časopisy členily dle různých kritérií. Jedním z nich byl třeba věk čtenáře. V těchto letech komiks můžeme spatřit v časopisech ABC, Pionýr, nebo třeba Mateřídouška, které byly vydávány především pro děti. Některé tyto časopisy ve své tvorbě pokračují dodnes.

V šedesátých letech vychází Čtyřlístek. Komiks, který má na českém území nejdelší trvání. Jaroslav Němeček ve Čtyřlístku vyobrazil celkem čtyři hlavní postavy - Myšpulína, Fifinku, Pind'u a Bobíka.⁵⁷ Důvodem vzniku byla nouze o podobná díla. Zpočátku si Čtyřlístek nacházel své čtenáře, kteří v osmdesátých letech měli o tento komiks obrovský zájem. A dodnes se těší velké oblibě a stále si udržuje postavy, které se vizuálně nezměnily. Pro Myšpulína je typická bílá košile s motýlkem a celý vrchní díl je doplněn červeným sakem, dále má na sobě pruhované, modré kalhoty. Druhým členem je Fifinka, která je vyobrazena v něžných růžových šatech, ke kterým má bílé vysoké punčocháče. Je pro ni typická žlutá mašle, která z ní vytváří parádnici. Předposledním členem tohoto oblíbeného komiksu je Pind'a, který má červené kalhoty s kšandami. Poslední je Bobík, který je vyobrazen ve žlutých kalhotách a zeleném tričku s límečkem.

Tyto postavy jsou zobrazovány jako rodina, fungují spolu od samého počátku. Každá z postav má svou roli a povahu, která je pro ni osobitá. Postava Myšpulína je všemi uznávána a považována za vůdce celého týmu, i přesto, že všechny postavy jsou si v zásadě rovny.

⁵⁷ JEDINÁK, P. *Čtyřlístku hrozil konec několikrát* [online]. © 2001 - 2016 [cit. 2016-02-27]. Dostupné z: <http://www.reflex.cz/clanek/kultura-archiv-literatura/33824/top-tema-jaroslav-nemecek-ctyrlistku-hrozil-konec-nekolikrat.html>

Pokud by se jednalo o rozdělení členů alias rodinné příslušníky, Myšpulín by byl považován za otce, jelikož se jedná o postavu nejvíce dominantní a vůdčí. Ostatní členové týmu ho plně respektují a uznávají jeho názory. V roli matky by stála Fifinka, jelikož je jediná žena a navíc velmi starostlivá. Důvodem, proč by zrovna tyto postavy měly zaujímat vyšší roli z hlediska rodiny je také ten, že se jedná o kočku a psa. Ti jsou odjakživa považováni za protiklad, který ale v zásadě patří k sobě. Prostředím, ve kterém je tato čtveřice nejčastěji zobrazována, je dům. Zajímavostí je, že zpočátku byl Čtyřlístek zaměřen jen na tyto hrdiny, ale nakonec stránky Čtyřlístku začaly plnit i jiné komiksy – Rexík, Polda a Olda.

Sedmdesátá léta českého komiksu byla ve znamení sci-fi.⁵⁸ V těchto letech se český komiks poprvé seznamuje s Asterixem, kterému v příbězích dělá společnost tlustý Obelix. Komiks galského bojovníka byl poprvé předveden v časopise Sedmička pionýrů. Báječné postavy a častý humor s nadmírou nadsázky nalezneme právě v tomto komiksu.

Osmdesátá léta byla ztotožňována s názorem, že komiks si zaslouží víc než jen pozornost u nejmenších čtenářů. Proto v této době vznikly noviny a převážně časopisy, které byly zaměřeny také na starší čtenáře. Snaha o založení nových časopisů nebyla vždy úspěšná. Časopisem, který se držel na předních místech, se stala Komete.⁵⁹

V současné době si komiks v Česku žije svým vlastním životem. Ideologické tlaky se přesunuly na další kolej, proto se komiks může dál vyvíjet. K jeho rozvoji kromě samotných komiksů může pomoci několik internetových stránek. A v neposlední řadě také festival Komiksfest.

58 Český komiks (?) a výtvarné umění: *České muzeum výtvarných umění, Praha* od 18.12.2002 do 2.2.2003 : [katalog výstavy. Praha: České muzeum výtvarných umění, c2002.str.16. ISBN 80-7056-111-4.

59 *České komiksové magazíny* [online]. © 2000-2016 [cit. 2016-02-28]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=48>

3.4 USA

Komiks v USA nebude pro tuto práci klíčový, budou však popsány jeho nejdůležitější momenty, které ovlivnily celý svět. I přesto, že je komiks v USA rozsáhlý, práce se spíše soustředí na jiné státy, které nejsou z hlediska komiksu příliš prozkoumány. V této části budou vystiženy nejdůležitější momenty a díla, která obohatila jiné země a rozvoj komiksu tak mohl dál pokračovat.

Konec 19. století je považováno za počátky komiksu v USA, který přináší tzv. komiksový proužek. Za první komiks je považován The Yellow Kid, autorem se stal Richard Felton Outcault.⁶⁰ Chlapec ve žluté košili sice od počátku nebyl příliš oblíbený díky svému sadistickému chování. Neměl příliš lehký život, ale za to byl plný humoru. Později si ho oblíbila valná většina amerických čtenářů a Yellow Kid se v novinách a časopisech začal objevovat čím dál více. Nejprve byl vydáván jako příloha k novinám a později se prodával samostatně. Mnoho vydavatelů si všimlo velkých úspěchů Yellow Kida, a proto do svých novin také vkládali kreslené příběhy. Yellow Kid nebyl jediným dílem Richarda Feltona Outcaulta, i přesto že měl zaručeně největší úspěch.

Dílo Buster Brown bylo poprvé publikováno v časopise New York Herald roku 1902. Hlavní postavou je lehce svéhlavý chlapec, který nejvíce času tráví se svým psem. Chlapec je v komiksech často znázorněn jako provokativní postava, která vymýšlí stále nové lumpárny.⁶¹

Oblíbeným komiksem se stal také Little Jimmy od autora Jamese Swinnertona.⁶² V hlavní roli je chlapec, který hledá zálibu v neznámém prostředí. Rád chodí ulicemi a prozkoumává různá místa, díky tomu mu však nezbyvá čas na povinnosti.

⁶⁰ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 30 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁶¹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁶² GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 33 ISBN 978-80-259-0160-1.

Na počátku třicátých let začíná být komiks brán vážněji. Pro zemi uprostřed krize byly komiksové stripy⁶³ populární. Komiksy lákaly čím dál více lidí, a tím pádem se plnily také novinové stánky. Období třicátých let do komiksu přineslo vlnu nových žánrů. Romantika, sci-fi nebo třeba divoký západ to vše se objevovalo v komiksech. Také se začínají objevovat superhrdinové. Do té doby nic podobného neexistovalo a právě superhrdinové přilákali velké množství čtenářů.

3.5 Japonsko

Japonské komiksy mají samozřejmě také své kořeny. V japonském komiksu je důležitý pojem manga, který vznikl ve 20. století a v přesném překladu znamená obrázky s humornou tematikou. Jedná se vlastně o stejný význam slova komiks, s tím rozdílem, že je jinak pojmenován. Další výrazy pro japonský komiks jsou Komikku nebo Gekiga.⁶⁴ Manga má své místo v mnoha tištěných publikacích a těší se velké oblibě. Vůbec poprvé bylo slovo manga použito v 18. století Santó Kjódenem.⁶⁵ Vzniku toho slova je spojen s nadějí odlišit ostatní státy od Japonska. První manga byla spatřena, již ve 13. století, na kreslených svitkách, jejichž autorem je buddhistický kněz.⁶⁶ Manga byla nejdříve publikována v časopisech, kde byla nalezena díla jednotlivých autorů. Teprve podle úspěšnosti mohlo vyjít knižní zpracování.

V 18. století kvůli rozvoji tisku a využití nových technik zpracování vznikaly tištěné knihy zvané kibjóši, ve kterých je nalezen propojený text s ilustrací. Později byly tyto knihy cenzurovány a nakonec vymizely úplně.

V době okupace Japonska situace přinášela nejen politickou změnu, ale také cenzuru jednotlivých děl, především s válečnou tematikou. Na druhé straně manga úplně zakázána nebyla, pokud tedy šlo o dětské časopisy.

⁶³ Strip= z angličtiny, základní jednotka komiksu, sekvence obrázků na jednom řádku.

⁶⁴ Článek UAAAAA!!! MANGA, Estetika pokleslé kultury in Grapheion: evropská revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru, č. 18, 2005. s. 83,

⁶⁵ *Historie mangy aneb po stopách japonského komiksu* [online]. ©2012 [cit. 2016-02-28]. Dostupné z: <http://www.asianstyle.cz/ostatni/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komiksu>

⁶⁶ SCHODT, F., L. *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*. 1st ed. New York, N. Y. Distributed in the U. S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983, p. 260. ISBN 0870115499.

I přes tíživou situaci se manga nadále rozvíjela. Na jejich rozvoj má velký vliv Osamu Tezuka, který přinesl nový pohled na mangu. Byl to on, kdo stanovil techniku zpracování a vytvořil originální styl mangy.⁶⁷ Také se ztotožnil s názorem, že každý příběh nemusí zaručeně končit šťastně. Právě naopak, občasné klopýtnutí postav nebo dramatický konec není na škodu. U čtenáře se naopak zvýší zvědavost, napětí a emoce. Osamu Tezuka byl inspirován filmovou animací a začal to samé přenášet do svých děl, zavedl nový vypravěčský postup, který byl dosud ojedinělý. Mezi jeho dílo patří Tecuwan Atomu neboli Silák Atom. Dojemný příběh otce, který nešťastnou náhodou přijde o svého jediného syna. Otec se však rozhodne přivést svého syna zpět na stranu živých v podobě robota, a to se mu nakonec podaří. Když však zjistí, že mu ani robot v podobě syna nestačí, prodává ho do cirkusu a dále se vzpamatovává z nešťastného osudu. Robota se ujme profesor, který robotovi pomůže s jeho ojedinělými schopnostmi. Paul Gravett ve své knize pokračuje:

Poté, co byl adoptován laskavým profesorem, začal své zvláštní schopnosti a špičkovou výzbroj využívat k boji proti zlu a stal se superhrdinou. V boji proti zločincům pak pokračoval celých šestnáct let, dokud komiksový seriál v roce 1968 neskončil.⁶⁸ Podobný příběh robota je také nalezen v díle Tecudžin 28 gó (Astro boy nebo Železný muž č. 28) od Micuteru Jokojama.

„Tecudžin 28 gó patří vedle Tecuwan Atomu (Astro boy) Osamua Tezuky mezi nejpopulárnější vědeckofantastické komiksy o robotech, a jako takový je ztělesněním žánru, v jehož stopách později kráčely tituly jako Mazinger Z, Kidó Senci Gandemu a Neon Genesis Evangelion.“⁶⁹

⁶⁷ SCHODT, F., L. *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*. 1st ed. New York, N. Y. Distributed in the U. S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983, p. 260. ISBN 0870115499.

⁶⁸ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁶⁹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 189 ISBN 978-80-259-0160-1.

Robot, který se dá přirovnat k obrovi, spadá do válečného průmyslu v období války. Tento korpulentní robot se vyznačuje neobyčejnou silou. Nežije svým životem, jelikož je ovládán pomocí ovladače, který řídí malý chlapec. Robot se stává každodenním superhrdinou, který bojuje na straně dobra. Tento příběh robota je také inspirací pro nejrůznější animované seriály.

Mezi jednou z prvních a velmi úspěšných žen japonské mangy je Mačiko Hasegawa.⁷⁰ Dílo Sazae - san, ve kterém se hlavní postavou stává mladá Sazae Isono a její rodina, se autorka v očích čtenáře stala čím dál lákavější. V tomto komiksu je zobrazen vývoj hlavní postavy, která se postupně mění v dospělou ženu. Tato manga se dodnes těší velké oblibě u čtenářů a i nadále tří mezi přední příčky japonského komiksu.

V padesátých letech se ještě více zvyšuje zájem ze strany čtenářů. Čím dál větší poptávka po nových příbězích se projeví také u komiksového trhu, který stoupá. Stejně jako se mění věk čtenáře, měnila se také manga. Začínají se objevovat mangy pro starší čtenáře a dospělé, které v sobě ukrývají složitější zápletky a delší příběhy. Manga se také začíná dělit na dvě kategorie a to na ženskou a na mužskou. Samozřejmě není zakázáno přečíst si mangu směřovanou opačnému pohlaví. Mužské mangy byly populárnější než ty ženské. Za důvod je nejčastěji považováno pohlaví umělce. Jelikož umělci mangy byly spíše muži, neměli takový cit a pochopení pro ženské čtenářky. Manga pro muže je nazýváno šónen a pro ženy šódžo.⁷¹

V sedmdesátých letech je spojován s nárůstem ženské mangy neboli šódžo. Nalezeno je v ní velké množství témat pro čtenářky, podobně se rozvíjela také manga pro muže.

⁷⁰ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

⁷¹ GRAVETT, P. *Manga: sixty years of Japanese comics*. New York: Collins Design, 2004, p. 176. ISBN 9781856693912.

V této době lze pozorovat vyrovnanost mangy jak z pohledu mužského tak ženského. V těchto letech vznikalo mnoho nových vydavatelství a tím pádem i víc kreseb, témat a nových tvůrců. Japonská manga i v současné době má své čtenáře, kteří ji jsou nadále věrní a prodejnost výtisků je nadále vysoká a mnoha z nich je také zfilmována.

Manga je originální nejen ve stylu zpracování, v hlavních postavách, ale také v textu, ve kterém najdeme velké rozdíly oproti evropským státům. Zachovává si své černobílé zpracování, které má své kouzlo. Zpracování mangy je pojato velmi detailně. Zvláště důležité pasáže a momenty jsou zachyceny zblízka, aby se čtenář mohl více ztotožnit s postavami a prožívat příběh realističtěji. To přidává na celou dynamiku příběhu. Také emocionální stránka je tu více znázorněna než u evropských komiksů, důvodem je již zmíněný detailnější záběr na scénu, postavu nebo na situaci.

Mezi charakteristické znaky mangy jsou velké oči hlavních hrdinů a naopak menší nos špičatého tvaru.⁷² Různorodost je nalezena také v postavách, které nelze přesně stanovit. Hodný, zlý, chytrý, hloupý, tyto všechny vlastnosti mají manga příběhy. V příbězích se objevují časté věkové rozdíly postav. Postavy však vypadají velmi mladě, i přesto, že znázorňují například stáří.

Manga se z hlediska hrdiny příběhu velmi často soustředí na typ mstitele. Na člověka, kterému někdo ublížil a on se rozhodl pomstít. V tomto směru autoři mangy čerpají z tradic samurajů.⁷³ Mezi další typické znaky jsou zařazené, nevšedních účesy a poměrně ostré tvary příběhu. V neposlední řadě je specifická svým čtením, které je od evropských států odlišné. Těžištěm mangy je především humor a zábava, která spojuje komiks a mangu.

⁷² MCCLOUD, S. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: William Morrow, 2006, s. 38. ISBN 0-06-078094-0.

⁷³ GRAVETT, P. *Manga: sixty years of Japanese comics*. 1st pub. New York: Collins Design, 2004. s. 71. ISBN 978-1-85-669391-2.

Kategorií manga a jejich druhů je opravdu spousta. Změny si lze povšimnout v obsahové stránce nebo také v tématu, která vedou od historie až po současnost. O druhu žánru ani nemluvě, také zde se nachází bohaté množství romantických, hororových nebo erotických žánrů. Dalším rozdílem v komiksové scéně oproti evropským státům můžeme zpozorovat u čtenářů. Zatímco v evropských státech je komiks soustředěn převážně na dětské publikum, v Japonsku je tomu jinak. Mangu má v ruce čtenář jakéhokoliv věku.

Japonský komiks je vnímán jako velmi originální a stává se inspirací pro tvůrce v evropských zemích. Stejně tak jako v jiných zemích se i v Japonsku pravidelně koná událost Comic market, která je zaměřená komiksy.⁷⁴ Každoročně se jí zúčastní několik desítek umělců, kteří buď pravidelně nebo amatérsky přispívají svými nápady nebo kresbami.

⁷⁴ *Historie mangy aneb po stopách japonského komiksu* [online]. ©2012 [cit. 2016-02-28]. Dostupné z: <http://www.asianstyle.cz/ostatni/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komiksu>

4 KOLÉBKA SUPERHRDINŮ

Tato kapitola se zaměří na kolébku superhrdinů, tedy kde se vůbec ti silní superhrdinové se zvláštním schopnostmi vzali? Kde se zrodil nápad na tyto postavy, které miluje celý svět? Cílem této části není popsat všechna vydavatelství, kde se vytvořili superhrdinové, ale zmapovat ty nejdůležitější z nich, tedy DC Comics a Marvel Comics, kteří si navzájem velmi konkurují.

4.1 DC COMICS

DC Comics patří mezi největší nakladatelství, které má za sebou dlouhou historii a velký úspěch ve světě komiksů.

Ve třicátých letech dvacátého století vzniklo malé nakladatelství, které vydávalo poměrně velké peníze. Zakladatelé Harry Donenfeld a Jack Liebowitz, začali vydávat časopisy s lechtivější tematikou.⁷⁵ Titulní strany zaplnily polonahé ženy. Tato tematika byla něčím ojedinělým a podle kritiků šlo o pornografii. Donenfeld a Liebowitz po čase také zjistily, že by se nad touto tematikou měli více zamyslet nebo ji dokonce opustit. V té době se za podobná témata chodilo do vězení. Spojení těchto dvou imigrantů a Malcolm Wheeler-Nicholson bylo snad to nejlepší, co se komiksu mohlo stát. Na jedné straně Malcolm Wheeler-Nicholson, muž, který své nápady potřeboval publikovat, a na straně druhé byly tyto dva imigranti, kteří nezvolili zrovna vhodné téma. Nezbývalo nic jiného než vytvořit tým.⁷⁶

V roce 1937 se poprvé u novinového stánku objevil *Detectiv Comics*, který poté získá jméno DC Comics.⁷⁷ (dříve přezdíval National Allied Publications) Tento komiks byl něčím novým a stal se odrazem americké kultury. *Detectiv Comics*

⁷⁵ LEVITZ, P., BAKER, J., KUBERT, J. *The golden age of DC Comics 1935-1956*. Los Angeles, Calif.: Taschen, 2013. s. 90. ISBN 3836535734.

⁷⁶ *Secret Origin: The Story of DC Comics* [dokumentární/historický film]. Režie Mac CARTER. USA, 2010, [00:07:26,295 --> 00:09:12,539].

⁷⁷ LEVITZ, P., BAKER, J., KUBERT, J. *The golden age of DC Comics 1935-1956*. Los Angeles, Calif.: Taschen, 2013. s. 415. ISBN 3836535734.

čtenářům otvíral oči, poukazoval na zločiny, krádeže a násilí. Jednalo se o první časopis, který byl zaměřen na jeden komiks, tedy jedno téma. DC Comics je zodpovědný za slavné postavy jako je Superman, Batman, The Flash nebo Wonder woman. Jedna z největších amerických společností Dc Comics má své sídlo v New Yorku.

4.2 Společnost Marvel

Společnost Marvel se stejně jako DC Comics soustřeďuje na vydávání komiksů. Populární společnost, která patří k velikánům v USA, vydává nejoblíbenější komiksy světa. Timely Publications, nynější společnost Marvel vznikla v roce 1939 a jejím zakladatelem je Martin Goodman.⁷⁸ Za prvního hrdinu pod vedením Marvela je považován Human Torch a Namor the Sub-Mariner. Obě postavy byly velmi úspěšné a zvýšili prodejnost o mnoho procent.

Dalším populárním hrdinou byl Captain America, vytvořen v roce 1940 pod vedením Joea Simona a Jacka Kirbyho.⁷⁹ Jack Kirby, patří mezi nejváženější osoby komiksového průmyslu. Příběh Captain America se stal velmi sledovaný, neboť v sobě ukrýval příběh, které souvisel s dobou, ve které lidé žili.

„Vlastenecký supervoják, stvořený vládou v rámci programu na vyšetření nadřazeného druhu, který by pomohl ve válce, o rok předběhl vstup USA do války na straně Spojenců po útoku Pearl Harbor. Šlo o vědomé politické prohlášení, které reflektovalo stoupající dobové patriotické tendence.

To, spolu s přidanou hodnotou hlavního hrdiny dávajícího pěstí Hitlerovi na obálce prvního dílu, prodalo půl milionu výtisků.“⁸⁰

⁷⁸ BUSCEMA, J., Roy T. Conan, *the rogue: a Marvel graphic novel : featuring the character created by Robert E. Howard*. New York, NY: Marvel Comics, 1991. s. 329 ISBN 0871358425

⁷⁹ BUSCEMA, J., Roy T. Conan, *the rogue: a Marvel graphic novel : featuring the character created by Robert E. Howard*. New York, NY: Marvel Comics, 1991. s. 368. ISBN 0871358425

⁸⁰ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

Dílo Captaina Marvela si kupovalo čím dál víc lidí, až se nakonec stal nejprodávanějším komiksem té doby. Kapitán za několik let své komiksové existence přemohl nespočet padouchů. Mezi nejznámější ze všech patří Red Skull, vlastním jménem Johann Schmidt. Tento nacistický důstojník hledá své záliby v testování séra, které by z něj vytvořilo vojáka se schopnostmi superhrdiny. Jeho experiment je jednou vyjme kontrole a s Johanna Schmidta se stává zohavený muž s rudou lebkou. Ten je považován za úhlavního nepřítele hlavního hrdiny.

Za neproduktivnější období společnosti Marvel z hlediska superhrdinů jsou považována 60. léta. Do té doby se sice společnosti poměrně dařilo, ale zatím nebyl vymyšlen superhrdina, jako třeba u DC Comicsu. Společnost se do té doby několikrát snažila vymyslet nové, neotřepané superhrdiny, ale pokusy nebyly úspěšné.

Právě 60. léta se stávají zlomovým obdobím pro nové superhrdiny. S nástupem Fantastické čtyřky (Fantastic four) se vše změnilo a Marvel se dostává na přední příčky. Zásahu na tomto nově vzniklém komiksu měl Stan Lee, který vymyslel celý příběh a Jack Kirby, který ho nakreslil.⁸¹ Fantastická čtyřka si zanedlouho získala přízeň veřejnosti, jelikož postavy byly mnohem realističtější než doposud. Netrvalo dlouho a objevuje se nová postava.

Další dílem, za kterým stojí tito dva umělci, patří Avangers. Již vytvořené postavy, se objevují znovu a tentokrát všichni pohromadě. Avangers představuje tým superhrdinů, ve kterém dochází k neustálým změnám. V každém díle lze spatřit jiný tým, který svými příběhy přináší dosud nevídanou atmosféru. Nelze však opomenout, že ne každý superhrdina se může stát součástí týmu. V roce 1963 Stan Lee a Steve Ditko přicházejí s novou komiksovou postavou Spidermana.

Tento marvelovský antihrdina, jak ho Paul Gravett ve své knize nazývá, patří k vrcholu tvůrčích sil obou umělců. Ve stejném roce dvojice - Stan Lee a Steve Ditko zaměřila svou pozornost na Dr. Strange. Hlavní hrdina, který nešťastnou náhodou přijde

⁸¹ BUSCEMA, J., Roy T. *Conan, the rogue: a Marvel graphic novel : featuring the character created by Robert E. Howard*. New York, NY: Marvel Comics, 1991. ISBN 0871358425

o obě ruce, se vydává na dlouhou cestu do Himalájí, aby našel lék, který mu pomůže. Stává se z něj však jeden z nejmocnějších čarodějů všechno dob. Jeho největším nepřítelem se stává Dread Dormamm, pro kterého je charakteristická ohnilá koule, která z něj vytváří velmi silného protivníka. Společnost Marvel vydala mnoho komiksů, které jsou známé po celém světě a mnoha z nich byla přeložena do jiných jazyků a těší se velké oblibě.

Tyto dvě velké společnosti, tedy DC Comics a Marvel Comics v USA ovládají, více než osmdesát procent komiksového trhu. Většina komiksových superhrdinů je zfilmovaných nebo brzy bude.

5. SUPERHRDINOVÉ KOMIKSOVÝCH PŘÍBĚHŮ

V této kapitole je definován pojem superhrdina, který je pro tuto část diplomové práce klíčový. Kapitola je také zaměřena na největší superhrdiny již zmíněných vydavatelství, tedy DC Comics a Marvel Comics. Dále pak charakterizuje jednotlivé postavy, popíše jejich vývoj a provede komparaci.

5.1 Definice superhrdiny

Je velmi obtížné, najít přesnou a jasnou definici superhrdiny. Některé názory jsou podobné, jiné úplně odlišné. Roz Kaveney ve své knize popisuje definici hrdiny:

„A superhero is a man or woman with powers that are either massive extensions of human strengths and capabilities, or fundamentally different in kind, which she or he uses to fight for truth, justice and the protection of innocent...“⁸²

V překladu Kaveneya definice: Superhrdina je muž nebo žena s pravomocemi, které jsou buď propracování lidské síly a schopností, nebo se tyto schopnosti odlišují. Superhrdina (on nebo ona) používá k boji pravdu, spravedlnost a ochranu nevinných.

S další definicí přichází Peter Coogan, který má na superhrdinu podobný názor. Souhlasí s tím, že superhrdina je obdařen mimořádnými schopnostmi, ať se jedná o duševní, fyzické nebo mystické schopnosti. Superhrdinu také podle Coogana vystihuje určitý kostým. Naopak ke své definici přidává:

„Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret.“⁸³

„Superhrdinové mají často dvojí identity, což je obvykle přísně střežené tajemství.“

⁸² KAVENEY, R. *Superheroes!: capes and crusaders in comics and films*. New York: I. B. Tauris, 2008, x, p. 278.

⁸³ COOGAN, P, O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 9781932265187.

Umberto Eco tuto informaci podtrhuje a dodává, že dvojí identita je pro příběhy výhodná. Čtenář se tak více ztotožňuje s postavou.⁸⁴ Shrnutím těchto definice je patrné, že superhrdina je osoba, která má nadpřirozené schopnosti, které využívá k boji proti nepříteli. Superhrdina je vždy na straně dobra a za každé situace je pro lidstvo užitečný. Žije dvojitým životem a tím k sobě více poutá čtenáře, kteří se s ním ztotožňují.

5.2 Rozdělení superhrdinů

Ještě než budou analyzováni superhrdinové, bude provedena typologie podle jejich původu. Nalezeno je velké množství superhrdinů, kteří jsou určitým způsobem charakterizováni dle svého vzniku.

V mnoha příbězích superhrdinové, pocházejí z jiného místa než z planety Země. V počátku příběhu je superhrdina objeven na neprozkoumaném místě ve vesmíru. Tvůrce komiksu odpovídá na čtenářovu otázku, jak se superhrdina dostal právě na toto místo. Jako příklad může posloužit Superman, který pochází z planety Krypton. Jelikož na planetě nebylo bezpečno a rodiče supermana chtěli ochránit, raketou ho seslali na planetu Zemi.

Mezi sekundární typologii lze zařadit superhrdiny, kteří se jimi stali díky technice, která ovlivnila jejich schopnosti. Tento superhrdina nemá mimořádné schopnosti, je pouze odezvou techniky. Ideálním příkladem je Batman. Jedná se o obyčejného muže, jehož největší zbraní je jeho kostým, který je vyroben ze speciálního ocelového materiálu. Díky tomuto kostýmu se stává silný a dokáže létat. Paul Gravett ve své knize píše: „*Superman byl mimozemšťan s nadlidskými schopnostmi. Batman byl člověk, který se spoléhal na svůj fyzický a psychický výcvik.*“⁸⁵

Následujícím typem superhrdinů jsou ti, kteří využívají magii, lépe řečeno mají magické schopnosti, díky kterým se stávají nepřemožitelnými. Dílo Dr. Strange od Steve Ditko je typickým příkladem superhrdiny, který je obdařen magickou silou.

⁸⁴ ECO, U. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, s. 218 s. ISBN 80-205-0472-9.

⁸⁵ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.1.

V neposlední řadě jsou to obyčejné lidé, kteří svou mimořádnou schopnost získali až v průběhu svého života, například nehodou, experimentem, pokusem nebo kousnutím od zvířete. Příkladem může být Spiderman, Flash nebo třeba Captain Amerika.

5.3 Nepřítel číslo jedna

Kdo jiný je u superhrdinů nepřítel číslo jedna, než padouch. Superhrdina čelí zločincům nebo násilníkům velmi často. Jedná se však o obyčejné lidi, kteří nemají dostatek sil, kterými by dokázali přemoci superhrdinu. Aby byl komiksový příběh zajímavý a plný zápletek, které jsou pro čtenáře lákavější, objevují se padouši, kteří mají také své mimořádné schopnosti. Těmto superpadouchům je v komiksech věnován velký prostor. V mnoha příbězích mají tyto negativní postavy, kteří chtějí ovládnout svět, větší místo, než samotní superhrdinové. Příběh superpadoucha se opětovaně objevuje v komiksovém příběhu, a je často nadřazen nad příběhem hlavní postavy. Autor čtenáře seznamuje s jeho tajnými plány na zničení protivníka, a tím se stává zábavnějším.

Superpadouch je velmi mocný nepřítel, který stojí proti superhrdinovi. Randy Duncam a Matthew Smith mají o padouších svou představu:

„Mohou brát bohatým a dávat chudým, zbavovat prezidenty jejich křesel proto, aby ustanovili novou formu vlády. Tak provokativní činy pak volají po činech většinou jinak pasivních hrdinů, a tak se příběh posouvá dopředu. Superpadouši jsou aktivní, superhrdinové pasivní.“⁸⁶

Peter Coogan je toho názoru, že obě tyto postavy se navzájem doplňují a jsou tzv. balíčkem hodnot. Na jedné straně superhrdina, který pomáhá světu a mezi jeho primární hodnoty se řadí společnost, na straně druhé je superpadouch, který má opačné hodnoty.⁸⁷ Coogan také vystihl typy padouchů, které se v komiksu vyskytují.

⁸⁶ DUNCAN, R., SMITH, M. *The power of comics: history, form, and culture*. Repr. New York: Bloomsbury, 2013, s. 230. ISBN 978-0-8264-2936-0.

⁸⁷ DUNCAN, R., SMITH, M. *The power of comics: history, form, and culture*. Repr. New York: Bloomsbury, 2013, s. 346. ISBN 978-0-8264-2936-0.

Mezi první typ padoucha řadí tzv. monstrum. Monstrum je nestvůrné, protože představuje opak lidskosti a často se objevuje v nějaké zvířecí podobě – jako vlkodlak nebo obří ještěr.⁸⁸ Dále se objevuje monstrem, které má lidskou podobu a jako netvor působí především z morálního hlediska. Příkladem monstra je Killer Croc, který dělá vše pro to, aby zničil Batmana.

Dalším typem je dle Coogana tzv. Enemy Commander, v překladu nepřátelský velitel.⁸⁹ Mezi nejznámějšího padoucha, který patří do této kategorie je považován Red Skull, kterého můžeme spatřit v několika příbězích Captain America.

Mad Scientist (Šílený vědec), jak ho Coogan ve své knize nazývá, považujeme za další typ superpadoucha. Šílený vědec je často typický pro své nebezpečné techniky, které využívá ke zničení superhrdiny. Tento typ superpadoucha ke svému vítězství využívá extrémní pokusy a neortodoxní postupy. Superpadouch je v této kategorii doslova posedlý pomstou. Je schopen pro svou výhru využít netradiční, někdy až extrémní prostředky ve svůj prospěch. Tento typ se v komiksech objevuje velmi často. Příkladem může být Dr. Doom, který se snaží zvítězit nad Fantastickou čtyřkou (Fantastic four) nebo Dr. Hugo Strange, který si naopak měří síly s Batmanem. Superpadoucha v podobě šíleného vědce, lze spatřit také v českém komiksu. Velmi proslulé je dílo Čtyřlístek, kde proti čtveřici přátel, stojí Dr. Kazimír Zádrhel.

Coogan za další typ superpadoucha považuje tzv. Criminal Mastermind v překladu kriminálního strůjce. Jeho charakteristika by se dala shrnout do dvou slov. Jedním z nich je vzdělanost a tou druhou inteligence. Tento superpadouch neuznává jiné hodnoty než je síla a moc protivníka. Posledním typem je superpadouch, který své chování velmi často mění. Není schopen se rozhodnout, zda bude na straně dobra nebo zla. Podle Coogana za nejlepší příklad tohoto typu považuje Catwoman nebo Joker.⁹⁰

⁸⁸ COOGAN, P., O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. s. 63. ISBN 9781932265187.

⁸⁹ COOGAN, P., O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. s. 65. ISBN 9781932265187

⁹⁰ COOGAN, P., O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 9781932265187.

Prolínání postav a jejich charakteru je viditelné v mnoha komiksových příbězích. Superpadouch, který je na počátku příběhu považován za negativní postavu komiksu, může své chování přehodnotit a postavit se na stranu dobrá. Tím se nakonec stává superhrdinou.

5.4 Superman

Za vznik Supermana lze vděčit Jerryemu Siegelovi a Joemu Shusterovi, kteří přišli s revolučním nápadem na tuto komiksovou postavu. Jerry Siegel našel svou zálibu ve vymýšlení komiksových příběhu, které byly převážně ve stylu science fiction. Joe Shuster byl naopak velmi talentovaným kreslířem. Jelikož se tito dva mladí chlapci dali dohromady, vytvořili něco revolučního. Vymysleli postavu, která převyšuje obyčejné smrtelníky.⁹¹ Svou roli tu sehrála nešťastná náhoda, u které Siegel přišel o otce, kvůli bankovní loupeži. Tato událost Siegela poznamenala a navždy ho změnila. Joe Shuster také neměl lehký život, díky menšímu vzrůstu, se stal častým terčem nárazek a byl dokonce obětí šikany.⁹² Zda tyto události přispěly ke zrození superhrdiny, není podloženo, ale faktem se stává, že Jerry Siegel společně s Joe Shusterem světu poskytli něco ojedinělého a to v podobě Supermana.

Supermanovy začátky však nebyly příliš jednoduché. V té době se komiksy zaměřovaly na kovboje, science fiction nebo detektivní komiksy. Do té doby žádný podobný superhrdina neexistoval, proto se na počátku tvůrci supermana setkávali s častým odmítnutím. Supermana, toho silnému muže s mimořádnými schopnostmi žádné vydavatelství nechtělo přijmout pod svá křídla. Všechna vydavatelství odmítla vydávat něco, co tu dosud nebylo.

V roce 1938 se u novinových stánků objevuje Supermanem. Poprvé ho je možné spatřit v časopise Action Comics. První vydání v sobě ukrývala témata spojená se zločinem v ulicích, domácím násilím nebo státní korupcí. Superman byl první hrdina,

⁹¹ LEVITZ, P. *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*. Köln: Taschen GmbH, 2010, s. 47.

⁹² Secret Origin: The Story od DC Comics [dokumentární/historický film]. Režie Mac CARTER. USA, 2010, [00:07:26,295 --> 00:07:45,539].

který na svět dohlížel a udržoval ho v bezpečí. Čtenáři na něj nahlíželi jako na hrdinu, kvůli kterému se nemuseli ničeho bát. Stal symbolem spravedlnosti. Superman velmi uchvátil společnost čtenářů, to dokazovala prodaná čísla, kterých bylo nedostatek. DC Comics tak musela navýšit tisk o několik procent, jelikož poptávka po tomto superhrdinovi byla opravdu vysoká.

V roce 1939 znal Supermana každý, především pro děti se stal inspirací a vzorem. V té době se dá hovořit o tzv. mánii, superman se objevoval na mnoha místech včetně novin. V roce 1942 se dokonce konala výstava, která nesla Supermanovo jméno.⁹³ Superman se stal nejpopulárnější komiksovou postavou třicátých let. Dokonce jsou s jeho jménem spojovány cereálie pro děti, které si v tu dobu pochopitelně přišli na velké množství konzumentů.

5.4.1 Charakteristické znaky Supermana

„Muž z oceli přiskočí k oknu a zabiják si vpálí kulku do vlastního mozku!“⁹⁴ Postava supermana pochází z planety Krypton. Superman není jeho pravé jméno, tím je Kal - El.

Rodiče ho jako malého chlapce poslali na planetu Zemi, kvůli neštěstí, které se na planetu Krypton řítilo. Na Zemi ho našel postarší manželský pár, který si ho osvojil a dal mu jméno Clark. Již od dětství, na sobě Clark pozoroval fyzické změny a rozdílů než bylo u dětí obvyklé. Postupem času si všiml, že je obdařen neobyčejnou silou, se kterou se musel naučit zacházet a také mimořádnými schopnostmi.

Superman je charakteristický svou silou, dokáže zvednout jakýkoliv předmět nad hlavu a kombinovat rychlost s obratností. Je schopen velmi rychle zpracovat a pochopit velké množství informací, tím se stává mnohem inteligentnější než obyčejní smrtelníci. Má zbystřené smysly. Jeho oči fungují na principu dalekohled, dokáže tedy přiblížit postavy, situace a věci, na které lidské oko nedohlédne. Oči mu zároveň

⁹³ LEVITZ, P. *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*. Köln: Taschen GmbH, 2010, s. 90.

⁹⁴ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 110. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

dovolují vidět skrz objekty. Dalším smyslem je jeho sluch, který je několikanásobně vyvinutý tak, aby slyšel hlasy několik mílí daleko. Je schopen nasávat velké množství vzduchu do plic, který v sobě udrží velmi dlouho. Jeho dech je tak silný, že je schopen jediným výdechem posunout předměty nebo postavy o několik metrů dál. Superman čerpá svou energii ze Slunce. Ke svému životu nepotřebuje vodu ani přísun potravin jako obyčejní smrtelníci. Superhrdina se zrodí v určitém věku a již se nemění, tedy po vizuální stránce. Jedná se o superhrdinu, který je skoro nezničitelný, má obrovskou míru nezranitelnosti. Dále je schopen odolávat kulkám nebo jiných zbraní, aniž by ho rána zranila. Aby však příběh nepůsobil příliš stroze, tvůrci vymysleli Supermanovu slabinu, která je pro něj smrtelná. Jedná se o úlomek Kryptonitu, tedy planety odkud pochází.

Nepostradatelnou součástí Supermana je jeho kostým, pro který jsou příznačné dvě barvy a těmi jsou červená a modrá, znázorňující vlajku, odkud tento superhrdina pochází. Přiléhavý kostým doplňuje červený plášť a stejnobarevné boty. Na jeho hrudi se vyjímá písmeno S.

Superman po celou dobu své existence prošel několika změnami. Vizuální změna kostýmu, jeho zpracování a styl jednotlivých příběhů, se měnili společně s tímto superhrdinou. Supermanova tvář po celá léta zůstala mimo některé drobnosti, nezměněná.

Pochopitelně si lze povšimnout nepatrných změn, které jsou důsledkem doby, velký rozdíl však nalezen není. Jediné změny si divák může povšimnout a tou je kostým a logo na hrudi, které je pro něj typické.

Především u druhé identity Supermana, tedy postava Clarka, nalezneme stereotypní shody jako ve třicátých letech. Dvojitá identita superhrdiny je pro čtenáře velmi důležitou součástí. Na jedné straně je obyčejný muž, který má běžné zaměstnání, tedy Clark. Je to osoba, se kterou se čtenář může velmi dobře ztotožnit.⁹⁵ Dále se čtenář více vcítí

⁹⁵ COOGAN, P., O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 9781932265187.

do příběhu, jelikož postava Supermana je na druhé straně vlastně obyčejný člověk. Naproti tomu Superman ve čtenáři vyvolá pocit zalíbení, který se stává lákadlem.

Umberto Eco je toho názoru, že i přes mimořádné schopnosti, kterými Superman oplývá, není schopen dostatečného využití potřebnějším problémům, mezi které bychom mohli zařadit třeba globální problémy. Superman je čistě pomocník lidstva, který zajistí, aby v zemi bylo bezpečno. Na druhou stranu nevyvozujeme žádná fakta, která by dokazovala, že by tato skutečnost Supermana, byť v nepatrném množství trápila.⁹⁶

Po psychické stránce postavy, jsou patrnější rozdíly. Superman se v průběhu jeho vývoje setkává s častějším rozhodováním, o tom, co je správné a tím, co si on sám vysnil. Jeho psychika se mění, stejně tak jako jeho emoce. Co však zůstává v příbězích dodnes, je jeho původ. Je si vědom, odkud pochází, často se v dílech objevují Supermanovy vzpomínky z minulosti.

Postava Supermana ovlivnila mnoho dalších tvůrců, kteří se jím nechali inspirovat. Dodnes je považován za nejoblíbenějšího superhrdinu, který kdy byl stvořen.

5.5 Batman

Za jeho tvůrce jsou považováni Bill Finger a Bob Kane, kteří svou inspiraci našli u Supermana. Důvod byl prostý, jednalo se především o finanční zajištění. Jelikož Superman ve třicátých letech vydělal opravdu velké peníze, Finger a Kane, se rozhodli vytvořit superhrdinu, který půjde ve stopách Supermana a přinese velkou finanční odměnu v podobě zisku. Ve čtyřicátých letech vzniká pod zásluhou těchto dvou umělců Batman.

Bob Kane, vytvořil kostým superhrdiny. Svou inspiraci našel především u Leonarda da Vinciho, který v jednom ze svých děl namaloval postavě křídla, která se podobala křídům netopýra. Kane, měl vymyšlenou postavu, pro kterou by byla charakteristická

⁹⁶ ECO, U. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, s. 165. ISBN 80-205-0472-9.

křídla, teprve po této inspiraci svůj nápad doplnil o netopýří křídla. Další inspirací pro Boba Kane, byl muž v kostýmu, který měl na obličej masku, tedy Zorro. Muž, který zakrývá svou identitu, tento nápad se tvůrci zalíbil a postava Batmana se na své tváři také pyšnila maskou.⁹⁷ Masku Zorra není jediným nápadem, kterým se nechal inspirovat. K nalezení jsou také shody v místě zázemí, tedy v jeskyni, která pro Zorra znamenala domov, stejně tak tomu bylo i u postavy Batmana.

Tvůrce si svého superhrdinu nepředstavil jen jako postavu s mimořádnými schopnostmi, ale někoho, kdo bude unikátní. Představil si hrdinu, který bude oplývat akrobatickými prvky, bude mít velmi dobrou fyzickou kondici a zároveň sílu. Představil si někoho jako je Zorro a aplikoval ho do svého díla, ze kterého nakonec vzejde Batman. Postava, která bude bojovat proti zlu, zločincům, násilí a krádežím.

Prvotní postava Batmana, byla však v mnoha věcech podobná Supermanovi, kterému se v té době nikdo nevyrovnal. Postava Batmana měla v jeho prvopočátcích červený plášť, stejně tak jak tomu bylo u Supermana. To se nelíbilo Billovi Fingerovi, který je považován také za tvůrce Batmana.

Finger přišel s nápadem celého černého kostýmu, pokud má být postava podobná netopýřovi, proč by měla mít červený plášť? Kane, uznal svou chybu a Batman tak měl temný, černý kostým s tmavými rukavicemi a netopýřími křídla.⁹⁸

Postava Batmana prošla mnoha změnami a inspiracemi od jiných tvůrců, autorů, malířů atd. Jelikož byla postava Batmana opatřena křídly a temným, tmavým oblekem, tvůrci se rozhodli o nočního tvora. Superhrdinu, který bude přes den obyčejným člověkem a naopak v noci symbolem spravedlnosti. Batman se pro Boba Kane, stal postavou, kterou by on sám chtěl být. Silný, spravedlivý, na straně dobra a zároveň neviditelný.

⁹⁷ KAVENEY, R. *Superheroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. New York: I. B. Tauris, 2008. ISBN 1845115694

⁹⁸ KANE, B., ANDRAE, T. *Batman & me: an autobiography*. 1. printing. Forestville, CA: Eclipse Books, 1989. ISBN 1560600179.

Od počátku se s Batmanem ztotožnil a znamenal pro něj opravdu hodně. Svou roli také sehrálo jeho dětství, které stejně jako u Shustera (tvůrce Supermana) nepatřilo k nejlehčím.

Batman tvoří stejně jako Superman pevné jádro superhrdinů. Když se Batman v roce 1939 objevil na titulní straně časopisu *Detective Comics*, ihned si našel své obdivovatele, které si udržel až do osmdesátých let.⁹⁹ Poté dochází k úpadku čtenářů, pro které najednou Batman nebyl klíčovým oblíbencem jejich komiksů.

Frank Miller se stal v 80. letech novým kreslířem toho superhrdiny, který mezitím ztrácel své věrné čtenáře. S jeho nástupem se vše změnilo, nejednalo se jen o Batmana, ale také o komiks zaměřený na superhrdiny. Jak již tato práce výše sdělila, superhrdinové nestárnou. Když se dostanou do určitého stádia věku, již u něj zůstanou. Nenajdeme tedy u nich proměnu i přes to, že za sebou komiksový superhrdina má nespočet příběhů. Frank Miller toto pravidlo zrušil. Najednou se v osmdesátých letech, čtenáři setkávají s tím, že superhrdina stárne. Dosud se s ničím podobným v komiksech, které by byly zaměřeny na superhrdiny, nesetkali.

Frank Miller také nechal nahlédnout do Batmanova nitra, což dosud nebylo zvykem. Najednou se čtenáři mohli o tomto superhrdinovi dozvědět mnohem víc, poznat jeho city, pocity a seznámit se s jeho charakterem. To pro ně bylo nové, zajímavé a lákavé. Novinové stánky opět začaly být vyprodané, jelikož se čtenáři vraceli zpět a noví přibývali.

Frank Miller odhalil Batmanovy slabiny, ukázal čtenářům, o čem přemýšlí, co ho trápí nebo na co naopak vzpomíná. Ukázal čtenářům, z čeho má tento superhrdina strach a důsledkem toho se stává strachem pro ostatní.

⁹⁹ KANE, B., ANDRAE, T. *Batman & me: an autobiography*. 1. printing. Forestville, CA: Eclipse Books, 1989. ISBN 1560600179.

5.5.1 Charakteristické znaky Batmana

Batman má stejně jako většina superhrdinů své opravdové jméno, jeho je tedy Bruce Wayne.¹⁰⁰ Postava má svým vzhledem nejbližší k netopýrovi, ze kterého pochází jeho název, tedy netopýří muž. Batman se mu nepodobá jen vzhledově, ale také zázemím, které mu poskytuje jeskyně. Nejedná se však o obyčejnou jeskyni, ale místo, kde nalezneme mnoho zajímavostí. V průběhu let se jeskyně stále více vylepšovala a zdokonalovala. K pokrokům lze zařadit obrovský projektor, který vypadá jako počítač a ukrývá v sobě mnoho informací o Gothamské kriminalitě. Gotham je mimo jiné místo, odkud slavný superhrdina pochází. Jeho jeskyně by se dala popsat jako pracovna, ve které se nachází velké množství materiálů.¹⁰¹

Jeho kostým je černý, aby působil co nejtajemněji. Černá maska na obličeji postavě dodává skrytou identitu a špičaté uši symbolizují zvíře, kterým se Batman stává. Jeho oči nejsou prakticky vidět, jelikož se skrývají pod tmavou maskou. V úrovni očí však lze zahlédnout bílé nášivky, které symbolizují slepotu, pro kterou jsou netopýří charakterizováni.

Černá kápě společně s netopýřími křídly, podtrhává Batmanův kostým, který je doplněn vysokými botami a rukavicemi ve stejné barvě jako je celý kostým. Podobnost kostýmu se Supermanem je viděna na hrudi, na kterém se vyjímá zmenšená verze netopýra hraničena žlutým polem.

Následujícím doplňkem je opasek žluté barvy, který patří k nejdůležitějšímu vybavení. Opasek je multifunkční a ukrývá v sobě mnoho předmětů a věcí, které Batman v těžkých situacích potřebuje. Kostým tmavé barvy má symbolizovat strach, děs, noc a tajemství superhrdiny. Mezi jeho další výbavu, která mu má pomáhat v boji proti padouchům, patří batarang, fungující na principu bumerangu. Jedná se o ostrou zbraň ve tvaru netopýra, která se po odhození vrací.

¹⁰⁰ KANE, B., ANDRAE, T. *Batman & me: an autobiography*. 1. printing. Forestville, CA: Eclipse Books, 1989. s. 120. ISBN 1560600179.

¹⁰¹ KANE, B., ANDRAE, T. *Batman & me: an autobiography*. 1. printing. Forestville, CA: Eclipse Books, 1989. s. 124. ISBN 1560600179.

Vzhled batarangu se v průběhu let několikrát změnil. Batarang jde s dobou a často jsou shledány změny v jeho provedení, funkci a vizuální stránce.

Batman alias Bruce Wayne je velmi bohatý muž, tím pádem má k dispozici různé dopravní prostředky, včetně mnoha automobilů různých velikostí, ponorek nebo letadel. Mezi jeho nejvyužívanějším prostředkem patří Batmobile. Jedná se o vylepšený druh automobilu, který v sobě ukrývá různé technické prostředky.

Velmi důležitým charakteristickým znakem Batmana je jeho obličej, lépe řečeno mimika. Vážnost v jeho tváři je typickým znakem, který si zachovává. Nikdy nedává najevo své pocity nebo emoce. Tento Superhrdina je neobyčejně inteligentní. Právě inteligenci využívá při boji, v jeho případě pozorujeme, že inteligence je nadřazená fyzické síle. V mnoha případech mohou čtenáři zpozorovat strategicky vymyšlenou taktiku, která jen tak obyčejný superhrdina nevymyslí.

Batman je právě v tomto směru odlišný od ostatních superhrdinů, jelikož nemá žádné mimořádné schopnosti, musí se spoléhat především na svou inteligenci. Právě inteligence z něj vytváří unikát. Je tedy velmi vzdělaný a to dokazují také jazyky, kterými plynule hovoří. Je schopen hovořit více než sedmi jazyky. Batman se však příliš často nevyjadřuje. Využívá především stručné věty, které sděluje vážným hlasem.

K jeho dalším schopnostem patří ohebnost, pružnost, hbitost a rychlost, to vše díky absolvování několika sportů. Postava Batmana je také považována za detektiva, který prostřednictvím své nadmíry inteligence vyřeší každý případ, který se na první pohled zdá být zcela neřešitelný.

5.6 Komparace Supermana a Batmana

„Superman byl mimozemšťan s nadlidskými schopnostmi. Batman byl člověk, který se spoléhal na svůj fyzický a psychický výcvik.“¹⁰²

¹⁰² GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

Základní informace, a charakteristické rysy postav již tato práce naznačila. Nyní však provede komparaci těchto svou hrdinů, kteří jsou považováni za superhrdiny. Dále odpoví na otázku, zda jsou tito superhrdinové opravdový nebo by jim spíše slušelo pojmenování hrdinové.

Batmana neoplývá žádnými zvláštními schopnostmi mimo své inteligence. Naproti tomu Superman je typický příklad superhrdiny, který je obdařen velkou silou, silným dechem, zesíleným sluchem nebo třeba očima, které fungují na principu dalekohledu. Těchto rozdílů si všiml také Paul Zehr, který ve své knize uvádí jakousi obyčejnost Batmana.

„Ano, je v lidských silách stát se Batmanem. Byla by k tomu potřeba velmi unikátní shoda okolností zahrnující genetický materiál, bohatství, vhodné prostředí a neutuchající vnitřní hon za určitým cílem. Je to však možné.“¹⁰³

Coogan se ve své knize zmiňuje o faktech, která vytvářejí z postav, superhrdiny. Podle něj je za superhrdinu považována postava, která je obdařena vyšším stupněm inteligence než to tomu u obyčejných smrtelníků, fyzických schopností nebo mentálním vývojem. Dále je toho názoru, že superhrdinou se stává převážně díky svému kostýmu. Ten prý vyjadřuje jeho charakter, vlastnosti a dovednosti i přesto, že se nejedná o mimořádné schopnosti.¹⁰⁴

Dalšího rozdílu lze spatřit u zrození těchto dvou postav. Batman se narodí jako obyčejný chlapec, který žije běžným životem, do té doby než mu zemřou oba rodiče. Na druhé straně stojí Superman, postava, která se zrodí na jiné planetě než na Zemi a získá tak mimořádné schopnosti.

Slabé stránky těchto dvou superhrdinů jsou odlišné. Supermanova největší slabina spočívá v kryptonitu, což je jeho rodná planeta. Existují různé druhy a barvy této

¹⁰³ ZEHR, E. *Becoming Batman: the possibility of a superhero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2008. ISBN 0801890632.

¹⁰⁴ COOGAN, P., O'NEIL, D. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 9781932265187.

horniny a každá z nich má zvláštní účinky, které mají na Supermana nepříznivé účinky. V malém množství tohoto superhrdinu oslabují a určitým způsobem zraňují. Větší množství by mohlo být pro tohoto superhrdinu smrtelné. Za další Supermanovu slabinu je považována magie, proti které není až tak imunní.

Naproti tomu Batman je velmi mnohem více zranitelný, jelikož nemá žádné ojedinělé schopnosti. Na druhou stranu má Batman jednu výhodu a tou je vysoká inteligence a nadmíra strategií. K jeho silným stránkám naopak patří kostým včetně opasku, rychlá auta a vynalézavost. Také jeho majetek a vysoký finanční příjem, díky kterému si může obstarat mnoho vylepšených aut, zbraní, vymožeností, které si například Superman dovolit nemůže. Peníze tedy hrají velkou roli.¹⁰⁵

Odpověď na otázku, zda se tyto postavy dají považovat za superhrdiny či nikoliv, není jednoznačná. Avšak rozdíly jsou poměrně znatelné. Práce se však více přiklání k názoru, že Superman je typický superhrdina, Batman je pouze hrdina, který si své mimořádné schopnosti může finančně snadno obstarat. Jelikož nemá žádné mimořádné schopnosti jako třeba silný dech nebo oči, které mu slouží jako dalekohled, nepovažuje se za superhrdinu.

Zvláštní schopnosti, které má, jsou především díky kostýmu včetně pásku, aut a jiných dopravních prostředků. Nejsou zde nalezeny žádné mimořádné schopnosti, které nasvědčují tomu, že postava je silná sama o sobě. Bez využití doprovodných zdrojů.

5.7 Fantastic four

Marvelovský komiks Fantastická čtyřka, byl poprvé vydán v roce 1961 v časopise Marvel Comics. Stan Lee a Jack Kirby, tvůrci Fantické čtyřky přinesli jiný pohled na komiks. Tito superhrdinové byli úplně jiní, než jejich předchůdci ve stylu Supermana nebo Batmana. Superhrdinové Fantastické čtyřky neměli skrytou totožnost, jak tomu

¹⁰⁵ GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

bylo u ostatních superhrdinů zvykem. Dokonce ve svých počátcích Fantastická čtyřka nebyla charakteristická pro svůj kostým, jelikož žádný neměli.¹⁰⁶

Nápad na tento komiks, vznikl v hlavě Stana Lee, který se stal iniciátorem těchto superhrdinů. Stan Lee, spisovatel, který pracoval v Marvel Comics, dostal příležitost zdokonalit staré superhrdiny a vytvořit zcela nový příběh, který by měl u čtenářů velmi kladnou odezvu v podobě vyprodaných novinových stánků. To se mu však nelíbilo, nechtěl pracovat se starými postavami, ale naopak chtěl vymyslet něco nového, co tu doposud nebylo. Hlavním důvodem nebyla sláva, ale opět zisk.

V šedesátých letech dostává volnější ruku na vytvoření nových superhrdinů. Měl jasnou vizi, jak by měli tito superhrdinové vypadat, lépe řečeno, jak by se měli lišit. Představoval si postavy, ke kterým má čtenář velmi blízký vztah, díky tomu, že se do postav dokáže perfektně vcítit. Také svůj nápad postavil na citech a slabostech superhrdinů, podobně, jak je tomu u lidí. Chtěl vymyslet postavy, které budou mít své vlastní slabiny a ani zdaleka nebudou tak dokonalé, jak je tomu v případě Supermana.

Stan Lee v příbězích Fantastické čtyřky, využil humor, který se doposud v komiksech s touto tematikou, příliš neobjevoval. Stan Lee a Jack Kirby čtenářům nabídli časovou posloupnost děje.

Příběh na sebe tedy jednoduše navazoval a vzniklo tak jedno velké dílo na pokračování. Fantastická čtyřka se pochopitelně skládala ze čtyř superhrdinů, kteří čtenářům předávají svůj příběh a zároveň tak nechali nahlédnout do svého života. Čtenář po celou dobu zná identitu těchto čtyř superhrdinů.

Mezi postavy Fantastické čtyřky řadíme tři muže a jednu ženu- Reed Richards, Ben Grimm, Johnny Storm a Susan Storm. Tyto postavy svou mimořádnou sílu získají ve vesmírné raketě, která je dostatečně neuchráněná před vesmírným zářením. Tato nehoda pozmění DNA těchto postav, které získají neobyčejné schopnosti.

¹⁰⁶ DUNCAN, R., SMITH, M. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum, 2009. ISBN 08-264-2936-X.

Lois Greshová společně se svým kolegou Robertem Weinbergem ve své knize tvrdí, že Fantastická čtyřka sebou přivedla také komunikaci a nové vztahové prvky, které doposud nebyli známé. Komiksové postavy se mezi sebou začali více projevovat, hovořili, smáli se, dávali najevo své emoce.¹⁰⁷ To zatím žádný komiksový superhrdina doposud neukázal.

Marvel Comics přišel s něčím obdivuhodným, komiks začal na čtenáře působit dynamicky. Čtenáře také lákala představa nestálosti, kterou tento komiks v podání Stana Leeho nabízel. Vůbec poprvé jsou vyobrazeny city, které superhrdinové dávají plně najevo. Dokonce se do sebe dva superhrdinové Fantastické čtyřky zamilovali. Susan Storm a Reed Richards tvořili pár, který nakonec svůj vztah upevní prstýnky a v neposlední řadě potomkem, který se v tomto příběhu také velmi často objevuje. Zbytek týmu, tedy Ben Grimm a Johnny Storm, naopak do komiksu přinášejí humoristické prvky.

Neustálé pošťuchování mezi těmito dvěma postavami si čtenáři velmi oblíbili.¹⁰⁸ Zajímavostí pro čtenáře také byla trvající změna jedné z postav, která se nedokázala přeměnit zpět na obyčejného člověka.

Ben Grimm alias Thing se u čtenářů díky svému trvalému vzhledu stal jednou z nejoblíbenějších postav celé Fantastické čtyřky. „*Byl to krok, který vyrval komiks z dětských rukou a vrátil jej do rukou náctiletých a dospělých.*“¹⁰⁹

5.7.1 Charakteristické znaky Fantastic four

Nové, mladší postavy Fantastické čtyřky měly přilákat mladší publikum. Zlatý střed mládeže, která bude s těmito postavami vyrůstat a ztotožňovat se. Další změna oproti jiným superhrdinům je ve jménech. Hlavním postavám, i přesto, že mají zvláštní

¹⁰⁷ GRESHOVÁ, L., WEINBERG, R. *The Science of Superheroes*. Hoboken, N.J.: J. Wiley, 2002. ISBN 04-714-6882-7

¹⁰⁸ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 110. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹⁰⁹ GRESHOVÁ, L., WEINBERG, R. *The Science of Superheroes*. Hoboken, N.J.: J. Wiley, 2002. ISBN 04-714-6882-7

schopnosti, zůstávají jejich lidská jména. Každá postava má sice své hrdinské jméno, avšak nejčastěji používá své pravé jméno, tedy Reed Richard, Ben Grimm, Johnny Storm, Susan Storm. Jedinou postavu, která využívá pseudonym je Johnny Storm alias Human Torch. Tato postava se chtěla od ostatního týmu odlišit. V devátém díle Fantastické čtyřmi, mohou čtenáři postřehnout jeho nápady na superhrdinské jméno, které humorně doplňuje Ben Grimm a čtenářům tak otvírá jeho povahu.¹¹⁰

Zaměřením se na vizuální stránku superhrdinů z hlediska kostýmů, jsou naleznuty stejnobarevné kostýmy. Modrý kostým je doplněn nášivkou s číslem čtyři, která symbolizuje čtyři superhrdiny v jednom týmu. Kostým, který je charakteristický pro všechny čtyři superhrdiny, je v pase doplněn černým páskem. V některých příbězích se však u dvou superhrdinů kostýmů nedočkáme, důvodem je jejich schopnost a síla. Susan Storm a Reed Richards mají svůj kostým v roli superhrdiny neustále.

U mimořádných schopností jednotlivých postav, jsou znatelné rozdíly. Tvůrci tohoto komiku svým superhrdinům, vymysleli mimořádné schopnosti, které budou čerpány z přírodních elementů. Například Ben Grimm, kterému se přezdívá The Think, patří k nejsilnějším postavám celé Fantastické čtyřky. Jeho tělo je pokryto oranžovou hmotou, která na první pohled vypadá jako kámen. Tento hrdina, nemá v každém příběhu kostým, jako ostatní členové.

Důvodem je síla a výška, kterou Grimm oplývá. Tento hrdina má jen čtyři prsty na každé ruce a noze. To mu však nesnižuje manuální zručnost, kterou ovládá skvěle. Tento superhrdina velkých rozměrů má neskutečnou sílu, dokáže zvednout přes osmdesát tun váhy. Jeho tělo, je schopno odolávat obrovským teplotním výkyvům. Z hlediska přírodních elementů je jeho postava považována za Zemi. Jedná se o postavu, které zůstává trvale změněná podoba.

Johnny Storm (Human Torch) je postava, pro kterou je typický oheň. Tento superhrdina má schopnost pokrýt celé své tělo ohněm, který využívá k boji proti

¹¹⁰ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

padouchům. Zároveň se jedná o postavu, která svou mimořádnou schopnost využívá také v letu, ve kterém je velmi rychlý. Tento superhrdina v příbězích ukazuje svou extrovertní povahu a častou unáhlenost, se kterou se čtenáře velmi často setkávají. Přírodní element pro tohoto superhrdinu je tedy oheň.

Reed Richard (Mr. Fantastic) je z hlediska přírodní elementu považován za vodu, která je pro toho superhrdinu příznačná. Jedná se o vůdce Fantastické čtyřky, který má většinou hlavní slovo. Je také považován za jednoho z nejchytřejších postav. Mezi jeho mimořádnou schopnost, patří tělo, které je schopen natáhnout do velké šířky i dálky a využívat ho tak pro obranné útoky. Je elastický, pružný a dokáže se protáhnout opravdu malým otvorem. Tato postava dokáže změnit svůj vzhled a dokonce působit jako neživý objekt. Reed Richard je postava spíše introvertní.

Poslední členem Fantastické čtyřky je Susan Storm (Invisible girl). Jedná se o první ženu, která v komiksech našla své místo. Dosud byli superhrdinové pouze muži a Susan Storm se stala součástí týmu a stejně jako ostatní má své mimořádné schopnosti. Poslední přírodní element, který k tomu komiksu patří, je vzduch.

Tato postava dokáže manipulovat s okolní kosmickou energií, čímž se stává neviditelnou. Další mimořádnou vlastností je vytváření silových polí. Susan Storm nemá žádné jiné specifické schopnosti a patří tak mezi nejslabší postavu Fantastické čtyřky.¹¹¹

Každá z postav má také svou specifickou povahu. Ben Grimm alias The Thing, je v komiksovém příběhu znázorněn jako uvážlivý, poměrně rozumný, ale často výbušný. Velmi rychle se rozzuří a poté začne využívat svou sílu. Naproti tomu Johnny Storm, který znázorňuje postavu Human Torch, je postavou nerozvážnou. Jedná se o mladého chlapce, který vše bere jako hru a chce se bavit, díky tomu však nad mnoha situacemi nepřemýšlí a jde tak do všeho bez rozmyslů. To také dokazuje časté hašteření mezi

¹¹¹ MORRIS, T., V. *Superheroes and philosophy: truth, justice, and the socratic way*. Chicago, Ill.: Open Court, 2005, s. 13.

Bennem Grimmem.¹¹² Tím se však stává u čtenářů oblíbený a vnáší tak do tohoto komiksu nový nádech v podobě humoru. Reed Richards alias Mr. Fantastic, je postavou velmi inteligentní. Vše si dokáže dobře a rozvážně promyslet. Působí introvertně, ale i přesto je považován za vůdce celého týmu. Jediná žena, tedy Susan Storm v podání Invisible girl tvoří nejslabší postavu celé Fantastické čtyřky. Tato postava je znázorněna jako klidná a rozumná, která svým přátelům pomáhá ve složitých situacích. Susan je zobrazena spíše psychicky silnou postavou než fyzicky.

5.8 Avangers

Komiks Avangers vznikl v roce 1963 a jeho tvůrci jsou stejní jako u Fantastické čtyřky, tedy Stan Lee a Jack Kirby.¹¹³ Tento superhrdinský tým je považován za nejmocnější tým, který vznikl, aby bojoval proti nepřátelům. Skupina superhrdinů se skládá z pěti členů. V Avengers jsou nalezeny postavy, které již čtenáři znali z minulosti. Nejedná se tedy o nově vzniklé postavy. Každá postava nejprve vznikla samostatně a poté Stan Lee a Jack Kirby přišli s nápadem vytvořit tým, který budou tvořit silné postavy a budou se navzájem doplňovat, bojovat proti zlu a nepřátelům. Mezi hlavní postavy patří Thora, Ant-Man, Iron Man, Hulka a Wasp.¹¹⁴ Tým Avengers je však poměrně proměnlivý, do tohoto týmu patřilo mnoho superhrdinů včetně Spidermana, který však neobstál.

„V čísle 4 je dokonce znovuobjeven Captain America, zmražený v ledu jako Ri Van Winkle, nemající potuchy o ničem, co se ve světě odehrálo od roku 1944.“¹¹⁵

Tito různorodí členové, kteří příběhu velmi často střídají, vytvořili pro čtenáře atmosféru, která byla jedinečná.

¹¹² GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹¹³ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹¹⁴ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹¹⁵ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

5.8.1 Charakteristické znaky Avangers

Mezi prvního člena tohoto týmu patří Iron- Mana, který je pod svým civilním jménem známý jako Tony Stark. Tento hrdina je poměrně komplikovaný. Postava vyrůstá Tonyho Starka, vyrůstá pod vedením adoptivního otce, který je alkoholik. Jelikož se postava s alkoholem setkává denně, netrvá dlouho a v patnácti letech zkouší svůj první alkohol. Tato zkušenost ho jistým způsobem ovlivní a jako dospělý člověk si Tony Stark rád dopřeje alkohol. V dospělosti se z něj stává bohatý muž, který nemá příliš smysl pro odpovědnost a nejedná pokorně. Téma alkoholismu se v příbězích zaměřených na Iron mana objevuje vcelku často. Například v příběhu zvaném Démon v lahvi, můžeme na titulní straně komiksu spatřit Tonyho Starka, který na sebe hledí do zrcadla. Na první pohled nevypadá příliš upraveně, delší vlasy mu lehce zakrývají oči a jeho vousy jsou víc než dlouhé. Lze si povšimnout zvýrazněných kruhů pod očima, a jednotlivé kapičky potu, které se objevují na jeho tváři. Tony Stark se pozoruje v zrcadle, v jehož odraze spatřuje masku Iron- mana a také láhev alkoholu, která symbolizuje situaci, ve které se Tony Stark nachází. Superhrdina se z postavy Tonyho Starka stává v momentě, kdy je smrtelně zraněn a musí si sám aplikovat injekci, aby přežil. Oplývá nadmírou inteligence.

K jeho silným stránkám patří především kostým, který v sobě ukrývá různé útočné zbraně a je velmi odolný. Neprůstřelná vesta je také součástí kostýmu. Tento superhrdina nemá nové zvláštní schopnosti. Nejdůležitější roli hraje jeho kostým, který se v průběhu let velmi často mění. Základ však zůstává stejný, jedná se o velmi tvrdý a plechový materiál, ze kterého je celý kostým včetně masky vyroben.

Dalším superhrdinou Avangers je Hulk alias Bruce Banner, kterému je přezdíváno Golem, díky svým velkým rozměrům.¹¹⁶ Postava nezažila stejně jako většina superhrdinů, příliš hezké dětství. Postava Bruce Bannera byla od malička psychicky terorizována svým otcem, který měl svou zálibu v pití alkoholu. Postava Hulka je také velmi inteligentní, což dokazuje sestavení bomby v jeho dětství. Vynálezu jaderné

¹¹⁶ DUNCAN, R., SMITH, M. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum, 2009. ISBN 08-264-2936-X.

bomby si povšimla armáda, která tento vynález považovala za mimořádný a pro armádní účely prakticky geniální. Proto se s ním postupem času rozhodne spolupracovat. Při jednom pokusu, se tato postava z důvodu vysoké dávky záření, začne proměňovat v Hulka. Postava se zpočátku začne měnit jen v blízkosti západu slunce, ve velké, silné monstrum. Postupem času se však postava mění s vyšší mírou adrenalinu. Za jeho mimořádnou schopnost je nejčastěji považována síla. Hulk, tedy zvedne velké množství tun, nad jeho hlavu, tím pádem je prakticky nezničitelný. Hulk také využívá tzv. otřesovou sílu, díky ní se stává silným protihráčem. Tento hrdina se nedokáže dostatečně ovládat, to dokazuje rozbitými předměty kolem sebe. Zranění, u tohoto superhrdiny, patří k nejrychleji hojícím, co kdy Marvelovský komiks měl.¹¹⁷ Po vizuální stránce tato postava, nemá žádný kostým, který by pro ni byl typický. Ojedinelost této postavy, může čtenář spatřit v jeho robustní, zelené postavě, která je jeho každodenní součástí.

Třetí postavou Avengers je Thor neboli Thor Odinson. Jedná se, o mocnou postavu, která byla inspirována stejnojmenným bohem. Thor představuje válečníka, který se nesoustřeďuje na kriminalitu a zločince, ale na lidskou společnost. Bojuje tedy proti válkám, kapitalismu, dále pak proti rozdílnosti lidstva, které se snaží seskupit tak, aby nikdo nebyl ve výhodě. Tato postava není považována za superhrdinu, jak je tomu třeba v případě Supermana. Thor nevznikl podobně jako ostatní superhrdinové. Jedná se o postavu, která se v určitých směrech podobá Gladiátorovi. Mezi Thorovi schopnosti patří létání, síla a možnost přesunout se na jakékoliv místo.

Za jeho nejdůležitější nástroj k boji proti zlu je považováno kladivo, které mu přináší obrovskou sílu. V případě ztráty kladiva, ztrácí postava také svou sílu. Thor je postavou silnou, která je typická svými svaly a uměním bojovat. Jelikož se nejedná o superhrdinu, ale o válečníka, je také tak oblečen.

Předposlední postavou týmu je Alt- man (Hank-Pym). Alt- man není jeho jediné jméno. Původem je hrdina ztvárněn jako biochemik, který je ve svém oboru velmi

¹¹⁷ BUSCEMA, J., THOMAS, R. *Conan, the rogue: a Marvel graphic novel: featuring the character created by Robert E. Howard*. New York, NY: Marvel Comics, 1991. ISBN 0871358425

znalý. Začíná u mravenců, na kterých pravidelně zkouší různé pokusy, až se dostane do stádia, kdy je schopen tyto tvory zmenšovat, ale také zvětšovat. Tento pokus zároveň provede na sobě a tím se stává jedinečným.

Jedná se vůbec o první postavu, která má své specifické mimořádné schopnosti, které nejsou zaměřeny jen na sílu, jak je tomu o všech superhrdinů. Alt-man se schopen svou velikost natolik zmenšit, aby se protáhl klíčovou dírkou, v opačném případě je schopen zvětšení až o sedmdesát metrů. Zajímavostí je, že pokud je tato postava spatřena v miniaturní velikosti, svou sílu neztrácí, ta zůstává stejná jako doposud. Pokud však postava roste, tím pádem se zvyšuje také jeho síla, která je nakonec opravdu velká. V neposlední řadě nelze opomenout jeho létající schopnosti, které nejsou ledajaké. Tato postava totiž dokáže létat na mravencích, je zde prokázána velmi bujná fantazie, ze strany tvůrců, kterým se skutečně meze nekladou.¹¹⁸ Alt-man v počátečních příbězích tvoří manželský pár s Janet Pym, která má podobné schopnosti jako on.

První ženou a zároveň poslední postavou celého týmu Avangers je Janet Pym (Wasp). Mezi její schopnosti lze zařadit prakticky to samé, jak je tomu u Alt-mana. S tím rozdílem, že dává přednost zmenšování před zvětšováním. Pokud dojde ke zmenšení její fyzické velikosti, Wasp by se dala přirovnat k vose, která má podobné rozměry a prvky. Nalezeny jsou shody v oblasti tvaru, velikosti, ale také křídel, která jsou pro tuto hrdinku typická a osobitá. Zároveň dokáže využít schopnost elektrických žihadel, které však používá jen zřídka. Janet Pym je vyzdvihována svým citem k módě.

5.9 Komparace Fantastic four a Avangers

U marvelovských komiksy, jsou značné spojitosti, ale také rozdíly. Oba tyto komiksy se nachází, jak v rodinném tak týmovém konceptu. Postavy spolu existují od počátku příběhů a nahrazují si tak rodinu, o kterou většinou, v důsledku nešťastné nehody přišli.

¹¹⁸ Hank Pym [online]. © 2008-2016 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.postavy.cz/hank-pym/>

Lenka Kolajové ve své knize popisuje, jak tým funguje. Podle ní, se jedná, o menší skupinu osob, která má společný cíl jednání. Členové týmu se navzájem obohacují svými dovednostmi.¹¹⁹ V případě Fantastic four (Fantastické čtyřky) lze skutečně hovořit o rodinném poutu. Dokazuje to fakt, že první dva členové jsou v reálném životě skutečně rodinní příslušníci, tedy Johnny Storm a Susan Stormová. Jedná se o sourozenecké rodinné pouto. Pokud je k tomu připojen manželský vztah Susan Storm a Reeda Richardse, jedná se již o tři členy, které jsou skutečnými rodinnými příslušníky. Lze upozorovat nejen týmovou spolupráci, ale návaznost rodiny. Nabízí se otázka, co poslední člen Fantastické čtyřky, tedy Ben Grimm? Ten, pro změnu navštěvoval stejnou vysokou školu jako Reed Richards a od dětství jsou nejlepšími přáteli. Tím pádem mají tito dva mnoho společného.¹²⁰ S tímto názorem se ztotožňuje Chris Ryall a Scot Tipton ve své knize.

V případě Avangers se nejedná o takové pouto jako u Fantastic four, jelikož se tým neustále měnil do té doby, než skutečně zůstalo jen pět ojedinělých postav. V tomto případě se dá hovořit také o jisté rodinné vazbě ve vztahu Janet Pym alias Wasp a Altman ovšem ostatní členové jsou považováni za jednotlivce. Jelikož se nejedná o nové postavy, které byly vymyšleny, z důvodu nového superhrdinského komiksu, tedy Avangers, jde spíše o spojení těchto postav jako týmových spoluhráčů, nikoliv jako rodinné vazby. Důvodem je také fakt, že Fantastic four vznikla od tvůrců jako tým. Jedná se o nové postavy, které se budou v příbězích objevovat pospolu.

Vznikli jako tým nejen u tvůrců, ale také v samotném příběhu. Své mimořádné schopnosti získali všichni společně, v jeden okamžik, díky kosmickému záření, které je zasáhlo a navždy spojilo. Od té doby jsou viděni stále spolu a jedná se o nerozlučný tým.

¹¹⁹ KOLAJOVÁ, L. *Týmová spolupráce: jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. 1. vyd. Praha: Grada, 2006. ISBN 80-247-1764-6.

¹²⁰ RYALL, CH., TIPTON, S. *The Fantastic Four as a Family: The Strongest Bond of All*. In: MORRIS, T., MORRIS, T. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and The Socratic Way*. Chicago, Ill.: Open Court, 2005. ISBN 08-126-9573-9.

V případě Avangers tomu tak nebylo. Většina postav vznikla nejprve samostatně a až poté se čtenáři setkávají s jejich vložím do týmu a nachází vzájemnou existenci postav, které se navzájem doplňují.

V případě Fantastic four se dá tento tým považovat za rodinu, ale je tomu skutečně tak i u posledního členu, Benna Grimma? Zda se dá letité přátelství dvou chlapců považovat za rodinné pouto, na tuto otázku ve své knize odpovídá Ryall a Tipton. Ben Grimm od samého začátku působí velmi osamoceně, je také lehce odstrčen od ostatních členů. Nejenže v jeho případě nelze hovořit, o doslovném rodinném poutě, ale také z hlediska schopností je jako jediný člen týmu, kterému jeho zjev zůstal i poté, co se ostatní v pořádku proměnili do svých lidských podob.

„V tomto případě se ale zdá, že Benova proměna nějakým způsobem zesílila jeho pojítka s Reedem a týmem, a to i přes jeho občasně výbuchy vzteku, a podepírá tak vznikající silnou rodinnou základnu.“¹²¹

U těchto dvou zdánlivě podobných komiksů, které mají stejnou základnu, práce nachází značné rozdíly. Nejenže se Avangers k sobě netáhne jen rodinné pouto, ale také v případě týmu, jsou zjevné odlišnosti. Zda je však v tomto případě důležité rodinné spojení, či nikoliv, by měli především posoudit čtenáři. V tomto případě je však Avangers čtenáři velmi kladně ohodnocen, i přesto, že zde není větší podobnosti a souznění týmu, jak je tomu v případě Fantastic four. Práce došla k závěru, že v tomto případě se jedná o týmového ducha, nikoliv rodinného. To dokazuje fakt, jak spolu postavy fungují a jak vznikl tento tým. Nelze najít žádné důkazy, které by nasvědčovali tomu, že se jedná o skutečný rodinný vztah nebo, že k sobě postavy chovají zvláštní city, které by poukazovaly na rodinnou lásku.

¹²¹ RYALL, CH., TIPTON, S. *The Fantastic Four as a Family: The Strongest Bond of All*. In: MORRIS, T., MORRIS, M. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and The socratic Way*. Chicago, Ill.: Open Court, 2005. ISBN 08-126-9573-9.

5.10 Miss Fury

Dáma komiksové spravedlnosti, která je považována za jednu z prvních ženských superhrdinek. Miss Fury se poprvé v novinách objevila roku 1941 v prvním vydání amerického Bell Syndicate. Za hlavní osobu, díky které vznikl tento komiks je považována, June Tarpé Millsová.¹²² Ta se začala zajímat o tematiku žen v komiksu a je řazena k velmi nadaným kreslířkám a scénáristkám ve zlatém věku. Tvůrkyně příběhu byla s postavou spjata nejen díky nápadu na Miss Fury, ale také proto, že se s postavou ztotožňovala a promítala do příběhů velký kus svého života.¹²³ I přesto, že tento komiks nepatří k příliš oblíbeným, jako třeba Wonder Woman, má své prvenství a stojí za zmínku.

Její alter ego byla velmi vysoce postavená a bohatá Marla Drakeová. Příběh této ženy začíná na maškarním plese, kde hlavní hrdinka zjistí, že stejný kostým se vyjímá také na jiné ženě. Jelikož nesnese pohled na ženu ve stejném kostýmu, odchází z místnosti a převlékne se do jiného kostýmu. Marla Drakeová na tuto situaci nebyla připravena a nemá jiný kostým, než tmavou kombinézu, kterou ji daroval její zesnulý strýc. Neváhá a obléká si tento kostým, který na první pohled vypadá zcela obyčejně. Poté, co si ho obleče, zjišťuje, že kostým má mimořádné schopnosti a je tak nucena postavit se na stranu dobra a bojovat proti kriminalitě a zločinům, které se ve světě objevují. A na maškarní ples se již nevrátí. Poté, co se užila svůj první vyřešený případ, kterým se hlavní postava doslova změnila, pokračuje v dalším boji proti nepřítelům, který vede převážně v noci a role Merly Drakeové je odsunuta na druhou kolej.

Miss Fury nemá vsutku žádné mimořádné schopnosti. Kromě toho, že se jedná o velmi dobrou akrobatku, horolezkyni a bojovnici, nelze najít jiné schopnosti, které by byly považovány za ojedinělé.

¹²² HORN, M. *Women in the comics*. New York: Chelsea House Publishers, 1977. ISBN 087754056X.

¹²³ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

Nejen, že je velmi agilní, ale také ohebná a pružná, což z ní vytváří skvělou bojovnici. Jelikož se jedná o vůbec první ženu, která byla považována za superhrdinku, je patrné nedokonalé promyšlení postavy.¹²⁴ Také u čtenářů se tato postava netěší příliš velké oblibě. I přesto, že se tato postava nechlubí žádnými mimořádnými schopnostmi, má jisté přednosti, díky kterým byla pro další ženské komiksy vzorem.

Jednou z nich je její krása, která je nevídaná. Miss Fury, má tmavě černé, lehce vlnité vlasy, které perfektně doplňují velké, tmavé oči. Postava působí velmi sexistickým dojmem, což dokazuje, bujně poprsí a zároveň drobná postava. Na její křivky a linii těma poukazuje černá, leopardí, latexová kombinéza, která celé postavě dodává sexuální nádech. Miss Fury je symbolem erotické provokace. Dokazuje to její rozepnutá kombinéza, ze které jí vykukují přednosti v podobě bujného poprsí. S odvážným kostým, který doplňoval její křivky, také se našla řada kritiků, kterým se její vizuální stránka příliš nelíbila. Tato postava tedy spíše působí jako sex symbol, nikoliv jako superhrdinka, která má mimořádné schopnosti.

5.11 Wonder woman

I přesto, že role superhrdinky v komiksu bývá opomíjena, a lze se s ní setkat v daleko menším množství než u mužů, je pár žen, které mají své věrné čtenáře. Postava vznikla tvůrcem Williamem Moultonem Marstonem ve čtyřicátých letech dvacátého století. První vydání vzniklo v americkém časopise *Sensation Comics*.¹²⁵ Kreslířem se stal Harry Peter, který vyobrazoval hlavní hrdinku až do šedesátých let.¹²⁶ Wonder Woman jako superhrdinka, našla ve světě komiksů své věrné místo, a stala se vzorem pro mnoha dalších ženských rolí.

¹²⁴ ROBBINS, T., YRONWODE, C. *Women and the Comics*. Eclipse Books. 1985. s. 118. ISBN 0913035025

¹²⁵ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 117. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹²⁶ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 117. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

Wonder Woman je v komiksu znázorněna jako velmi silná postava nejen fyzicky, ale také psychicky. Navíc ji tvůrce ztvárnil jako překrásnou, inteligentní tmavovlásku, která si své čtenáře uměla přilákat. Důvodem, proč vytvořil zrovna ženskou superhrdinku na místo superhrdiny je jeho pracovní zaměření a jistá tíha k ženám.

William Moulton Marston nebyl typický tvůrce komiksových postav. Byl především psycholog a také talentovaný student Harvardu, který byl přesvědčen o problémech lidstva, které v největší míře vyvolávají muži. Kritizoval dosavadní komiksy, ve kterých hráli hlavní roli muži, především za to, že nevyužívají dostatečný potenciál. Kritizovaný DC Comics se na Williama Moultona Marstona obrátil s nabídkou spolupráce, kterou přijal.¹²⁷ Rozhodl se proto o zrození superhrdinky, která bude oplývat nejen silou, ale také moudrostí, krásou a především inteligencí. Snažil se vymyslet novou postavu, která nebude považována za symbol vyvolání sporů a hádek, jak je tomu v případě mužského superhrdiny.¹²⁸ Právě tak vznikla, Wonder Woman. Hlavním důvodem bylo především, aby se také ženské čtenářky mohli ztotožnit s hlavní postavou a dále pak poukázat na ženské schopnosti, které jsou stejné, mnohdy větší než ty mužské.

V komiksech se začíná objevovat vlna feminismu, která sebou přináší superhrdinky. Zajímavostí je, že byla vytvořena především pro čtenářky, ale větší čtivost u tohoto komiksu nacházíme u mužů, čtenářů.

Na počátku příběhu se Wonder Woman zvaná jako Princezna Diana, objevuje na planetě Atomie, která je osobitá díky svému totalitnímu režimu. Příběh, poukazuje na královnu, která má planetu pouze ve svých rukách a rozděluje ji na krásné, mladé ženy, které jsou vyobrazeny jako bohyně, zatímco muži představují zajatce. Samotný příběh Wonder Woman začíná ve chvíli, kdy spadne letadlo Steva Trevor na místo, kde se vyskytují Amazonky.

¹²⁷ CARTER, M. *Secret Origin: The Story of DC Comics* [dokumentární/historický film]. USA, 2010, [00:15:26,295 --> 00:020:12].

¹²⁸ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

Diana (pozdější Wonder Woman) se o trosečníka stará, až do té doby, než mu je lépe a je schopen se uzdravit. Jelikož Diana poprvé ve svém životě spatřila muže, její city se velmi rychle změni v lásku. Zamilovanost ji ovlivní natolik, že je schopna vzdát se svého dosavadního života a pomoc Travorovi najít svůj domov, který se nachází ve Spojených státech a vrátit ho tak zpět armádě, ve které sloužil. V momentě, když se vše podaří, se Wonder Woman vydává za Dianu Princeovou, od které si propůjčila totožnost.¹²⁹ Tímto okamžikem se stává ve zdravotnictví velmi důležitou postavou, jelikož má své mimořádné schopnosti, které kladně využívá, napomáhá tak zraněným lidem.

Wonder Woman má svůj svérázný styl. Jedná se o superhrdinku, která na první pohled vykazuje známky ženskosti. Mezi které patří bujné poprsí, útlý pas, dlouhé nohy nebo něžný obličej. Ačkoliv se může zdát, že postava se soustředí jen na čtenářovu sexualitu, což dokazuje také její oblečení, které je v jisté míře vyzývavé, ale na druhé straně, poukazuje na americkou postavu, pro niž jsou typické národní barvy a znaky. Její oblečení vykazuje známky erotiky a sexuality, díky krátkým šortkám a vrchnímu dílu, který nezakrývá ramena.

Také Wonder Woman má své mimořádné schopnosti, díky kterým se stává silnou komiksovou postavou. Mezi její hlavní zbraně jsou považovány nepřemožitelné náramky, ozdoba ve vlasech, která funguje na principu bumerangu nebo laso pravdy.¹³⁰ To naopak funguje jako detektor lži, který nutí protivníka říkat jen pravdu. S lasem se v komiksových příbězích čtenáři setkávají často, ať se jedná o svazování hlavní hrdinky nebo jiné postavy. Naopak mezi její nehmotné zbraně je považována její dominance, kterou lze spatřit v mnoho komiksových dílech.

¹²⁹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 117. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹³⁰ HORN, M. *Women in the comics*. New York: Chelsea House Publishers, 1977. ISBN 087754056x.

5.12 Komparace Miss Fury a Wonder Woman

I přesto, že Wonder Woman vznikla o půl roku později, těší se daleko větší oblibě než Miss Fury.¹³¹ Na první pohled tyto dvě postavy, které jsou považovány za superhrdinky, jsou si velmi podobné. U obou postav se čtenáři potýkají s jemným, ženským obličejem a zároveň štíhlou postavou, které doplňuje velké, bujné poprsí. Jedná se o ženy, které jsou pro čtenáře velmi přitažlivé, u některých dokonce mohou být vyvolány pocity vzrušení. Jelikož obě postavy jsou znázorněny ve velmi odvážných kostýmech, nelze se divit, že byly kritizovány, za své znázornění, které do komiksu nepatří.¹³² Wonder Woman se v příbězích objevuje ve velmi krátkých křásech, které je doplněno topem bez ramen, na straně druhé stojí Miss Fury, která sice nemá žádná odhalená místa, ale přiléhavou kombinézu, která je někdy porozepnutá tak, aby jí vykukly přednosti.

Mimořádnými schopnostmi by měl oplývat každý superhrdina, ale co když tomu tak není? V případě Miss Fury nelze najít žádnými zvláštními schopnostmi, které by byli pro superhrdinku vhodné. Ovšem u Wonder Woman lze zpozorovat schopnosti, které jsou oproti Miss Fury ojedinělé. Například laso pravdy, kouzelná spona ve vlasech nebo pružnost této postavy. Tyto prvky se již dají považovat za mimořádné.

Byla položena otázka, zda se tyto dvě postavy skutečně dají považovat za superhrdinky. Wonder Woman je oproti Miss Fury bohatší, o velké množství mimořádných schopností, jedná se však o hmotné prvky, které by ne z jedné postavy vytvořili superhrdinu. V případě Miss Fury nejsou nalezeny žádné prvky, nadání nebo schopnosti, které by dokazovali na fakt, že se jedná o superhrdinku. U těchto dvou žen se spíše jedná o sílu krásy, inteligence, sexuality, přitažlivosti a nadání, ale to se ovšem neslučuje s mimořádnými schopnostmi, které by měl každý superhrdina mít.

¹³¹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 115. ISBN 978-80-259-0160-1.1.

¹³² HORN, Maurice. *Women in Comics*. Chelsea House Publishers, 1977. 157 s. ISBN 087754056X

ZÁVĚR

Diplomová práce se zabývá historií komiksu v odlišných zemích a zrodem superhrdinů, kteří jsou důležitou součástí tohoto média. Cílem práce bylo vystihnout důležité momenty a zaměřit se na významná komiksová díla. Dále nalézt podobnost superhrdinů a na základě odborné literatury, odpovědět na otázku, zda jsou skutečnými superhrdiny či nikoliv.

V teoretické části práce je definován pojem komiks a s ním spojené prvky, které zastávají jeho funkčnost. Byly objasněny prvopočátky komiksu ve světě, následně byly vybrány, doposud neobjasněné země, které jsou z hlediska komiksu zajímavé. Dále jsou vyzdvihnuta největší americká nakladatelství, která jsou považována za kolébku superhrdinů. Konkurenční vydavatelství DC Comics a Marvel Comics přišla s něčím revolučním, v podobě populárních superhrdinů, které se i nadále odrážejí v dnešní době.

Teoreticko-empirická část se soustředí na superhrdiny v celé její podobě. Zaměřuje se nad vymezením pojmu, který je pro tuto práci klíčový, vychází z několika knižních zdrojů a srovnává jejich úsudky a smýšlení. Jelikož je práce zaměřena na téma superhrdinů, kteří v komiksech představují dobro, nelze opomenout kontrastní postavy v podobě superpadouchů, kteří jsou v některých příbězích nadřazeni hlavním postavám. Cílem teoreticko-empirické části je analyzovat dvojici postav, provést charakteristiku, zaměřit se na jejich diferencovanost a následně odpovědět na otázku, zda se jedná o superhrdiny či nikoliv. V práci jsou záměrně zvoleny dvojice, které jsou si v základu podobné. Superman a Batman, opravdoví komiksoví superhrdinové, kteří jsou u čtenářů i nadále velmi oblíbeni. U těchto dvou postav bylo zjištěno, že v případě Supermana je označení superhrdiny adekvátní, u postavy Batmana nikoliv. Vzhledem k jeho neomezeným, finančním možnostem a absenci jakýchkoliv nadlidských dovedností, lze v tomto případě hovořit pouze o termínu hrdina.

V druhé části proti sobě stojí dva týmy- Fantastic four a Avangers, kde se práce zabývala především otázkou týmového a rodinného ducha. Lze spatřit odlišný vznik u obou týmů z čehož je patrné, že nepůjde o shodu.

V případě Fantastic four je možno poukázat na obě možnosti. Fantastic four se skládá ze čtyř členů, tři členové jsou svázáni pevným rodinným poutem. Ať se jedná o sourozenecké či manželské vztahy. Zároveň vznikají jako tým, který se ve stejný okamžik promění v superhrdiny. V případě Avangers se nejedná o rodinnou vazbu, ale o týmovou spolupráci. Je důležité zmínit, že postavy vznikly ve většině případu samostatně a pouze se spojili v jeden celek. Na základě publikací, práce nezaznamenala jinou možnost, která by dostatečně vystihovala jejich vztah.

V poslední části je práce soustředěna na ženské, komiksové postavy, které jsou často opomíjeny. Miss Fury a Wonder Woman jsou v komiksech vyobrazeny stereotypně. Především je kladen důraz na ženské křivky a jejich přednosti, kvůli kterým dochází k nadměrné sexualitě. Ta je u ženských postav nadřazena celkovému projevu a mimořádným schopnostem. Tato část dostatečně popisuje obě superhrdinky, zaměřila se na jejich charakteristické znaky a především na rysy, které jsou u ženských postav elementární.

Stanovený cíl diplomové práce, lze na základě podrobné analýzy považovat za splněný.

K vytvoření hlubšího poznání tématu této diplomové práce, by bylo vhodné detailněji charakterizovat jednotlivé superhrdiny a způsob jejich prezentace od počátku až po současné pojetí. Dále podrobně zpracovat vyobrazení jejich sexuální orientace a přijetí tohoto faktu čtenáři.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých českých zdrojů

ČESKÝ KOMIKS (?) A VÝTVARNÉ UMĚNÍ: *České muzeum výtvarných umění, Praha od 18.12.2002 do 2.2.2003 : [katalog výstavy]*. Praha: České muzeum výtvarných umění, © 2002. ISBN 80-7056-111-4.

ČLÁNEK UAAAAA!!! *MANGA*, Estetika pokleslé kultury in *Grapheion: evropská revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*, 2005.

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

ECO, U. *Skeptikové a těšitelé*. 1. vyd. Praha: Svoboda, 1995, ISBN 80-205-0472-9.

GRAVETT, P. (ed.). *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. V Praze: Plus, 2013, ISBN 978-80-259-0160-1.

GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Vyd. 1. Brno: Host, 2005, Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

KOLAJOVÁ, L. *Týmová spolupráce: jak efektivně vést tým pro dosažení nejlepších výsledků*. 1. vyd. Praha: Grada, 2006. Poradce pro praxi. ISBN 80-247-1764-6.

KRUMML, M. *Comics: stručné dějiny*. 1. české vyd. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, 2007, ISBN 978-80-86839-12-7.

MCCLLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, ISBN 978-80-7381-419-9.

MOCNÁ, D., PETERKA, J. *Encyklopedie literárních žánrů*. 1. vyd. Praha: Paseka, 2004, ISBN 80-7185-669 -x.

ONDRISOVÁ, S. *Neviditeľná menšina*. 1. vyd. Bratislava: Nadace občan a demokracia, 2002. ISBN 80-968528-5-X.

RUPP, L. *Vytoužená minulosť: Dejiny lásky a sexuality medzi osobami stejného pohlaví v Americe od príchodu Evropanů po súčasnosť*. Praha: ONE OMAN PRESS, 2002. ISBN: 80-86356-11-6

ŠTĚPÁN, P. *Český komiks a výtvarné umění*. Praha: České muzeum výtvarných umění, 2002, ISBN 80-7056-111-4.

Seznam použitých internetových zdrojů

Kdo dělá komiks. *25fps* [online]. [cit. 2016-02-15]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/kdo-dela-komiks/>

Komiks.cz. *Komiks.cz* [online]. 2000 [cit. 2016-02-26]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1062>

Reflex. *Reflex.cz* [online]. 2001 [cit. 2016-02-27]. Dostupné z: <http://www.reflex.cz/clanek/kultura-archiv-literatura/33824/top-tema-jaroslav-nemecek-ctyrlistku-hrozil-konec-nekolikrat.html>

Asian style. *Asian style.cz* [online]. 2002 [cit. 2016-02-28]. Dostupné z: <http://www.asianstyle.cz/ostatni/9587-historie-mangy-aneb-po-stopach-japonskeho-komiksu>

Postavy.cz [online]. 2008 [cit. 2016-02-21]. Dostupné z: <http://www.postavy.cz/hank-pym/>

Seznam zahraničních zdrojů

BUSCEMA, John a Roy THOMAS. *Conan, the rogue: a Marvel graphic novel: featuring the character created by Robert E. Howard*. New York, NY: Marvel Comics, 1991, 1 v. (unpaged). ISBN 0871358425

BY BOB KANE WITH TOM ANDRAE. *Batman & me: an autobiography*. 1. printing. Forestville, CA: Eclipse Books, 1989. ISBN 1560600179

BY FREDRIK STRÖMBERG. *Swedish comics history*. [Ny utg.]. Malmö: Swedish Comics Association, 2010. ISBN 9789185161775.

BY PETER COOGAN a INTRODUCTION BY DENNY O'NEIL. *Superhero the secret origin of a genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006. ISBN 9781932265187.

- COOGAN, Peter (2006) *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books. ISBN 19-322-6518-X
- DUNCAN, Randy a Matthew J SMITH. *The power of comics: history, form, and culture*. Repr. New York: Bloomsbury, 2013, x, ISBN 978-0-8264-2936-0.
- GRAVETT, Paul. *Manga: sixty years of Japanese comics*. New York: Collins Design, 2004, ISBN 9781856693912.
- GRESHOVÁ, Lois a WEINBERG, Robert (2002) *The Science of Superheroes*. Hoboken, N. J.: J. Wiley. ISBN 04-714-6882-7
- HORN, Maurice. *Women in Comics*. Chelsea House Publishers, 1977. ISBN 087754056X
- KAVENEY, Roz. *Superheroes!: capes and crusaders in comics and films*. New York: I. B. Tauris, 2008, x.
- LEVITZ, Paul, Josh BAKER a Joe KUBERT. *The golden age of DC Comics 1935-1956*. Los Angeles, Calif.: Taschen, 2013, 415, [2] p. ISBN 3836535734.
- MCCLOUD, Scott. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: William Morrow, 2006. Str. 38. ISBN 0-06-078094-0.
- MORRIS J., MORRIS T. (2005) *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and The socratic Way*. Chicago, Ill.: Open Court. ISBN 08-126-9573-9.
- ROBBINS, Trina. YRONWODE, Catherine. *Women and the Comics*. Eclipse Books. 1985. ISBN 0913035025
- SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*. 1st ed. New York, N. Y.: Distributed in the U. S. by Kodansha International/USA through Harper & Row, 1983, ISBN 0870115499.
- ZEHR, E. *Becoming Batman: the possibility of a superhero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2008. ISBN 0801890632.

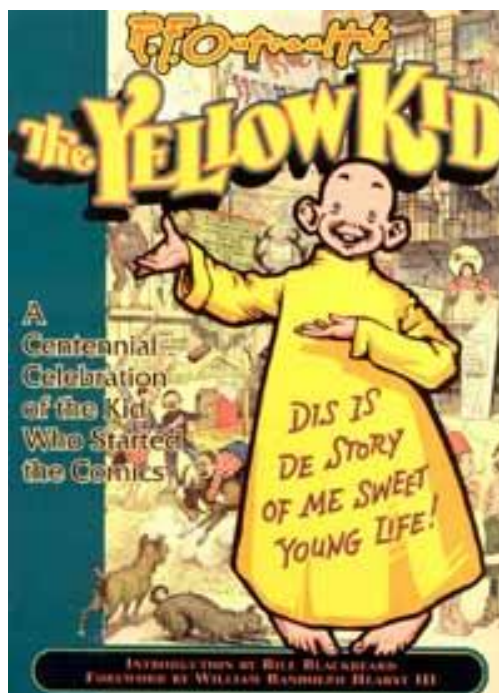
Seznam ostatních zdrojů:

SECRET ORIGIN: THE STORY, DC COMICS [dokumentární/historický film]. Režie Mac CARTER. USA, 2010.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A – Richarda Feltona Outcaulta – Yellow Kid	I
Příloha B – Art Spiegelman – Maus	I
Příloha C – Oskar Andersson – Muž, který si dělá přesně to, co ho napadne	II
Příloha D – Jaroslav Němeček - Čtyřlístek.....	II
Příloha E – Osam Tezuka – Astro boy	III
Příloha F –Jerry Siegel a Joe Shuster – Superman	III
Příloha G - Bill Finger a Bob Kane - Batman.....	IV
Příloha H - Stan Lee a Jack Kirby- Fantastic four	IV
Příloha I - Stane Lee a Jack Kirby- Avangers.....	I
Příloha J - June Tarpé Millsová- Miss Furry	I
Příloha K - William Mouton Marston - Wonder Woman.....	II

Příloha A – Richarda Feltona Outcaulta – Yellow Kid



Zdroj:¹³³

Příloha B – Art Spiegelman – Maus



Zdroj:¹³⁴

¹³³ *TIMELINE OF THE AMERICAN COMIC BOOK* [online]. 2016 [cit. 2016-03-01]. Dostupné z: <https://jeloj.wordpress.com/>

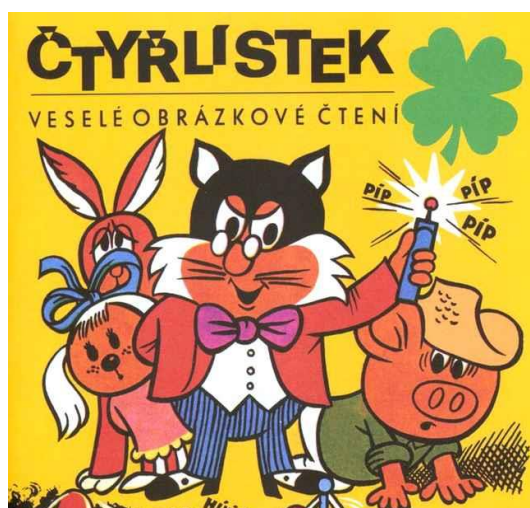
¹³⁴ *Maus - Art Spiegelman* [online]. 2016 [cit. 2016-03-01]. Dostupné z: <http://zuzapest.blog.cz/1506/maus-art-spiegelman>

Příloha C – Oskar Andersson – Muž, který si dělá přesně to, co ho napadne



Zdroj:¹³⁵

Příloha D – Jaroslav Němeček - Čtyřlístek



Zdroj:¹³⁶

¹³⁵ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

¹³⁶ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 960 ISBN 978-80-259-0160-1.

Příloha E – Osam Tezuka – Astro boy



Zdroj:¹³⁷

Příloha F – Jerry Siegel a Joe Shuster – Superman

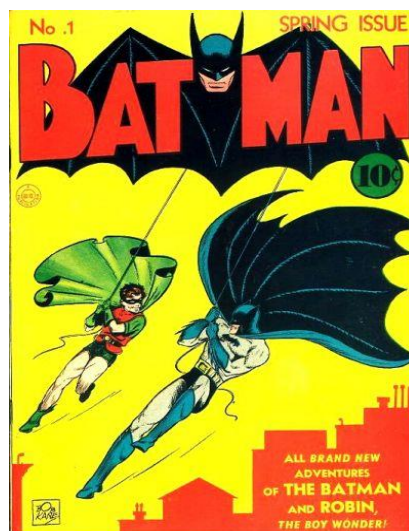


Zdroj:¹³⁸

¹³⁷ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

¹³⁸ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

Příloha G - Bill Finger a Bob Kane - Batman



Zdroj:¹³⁹

Příloha H - Stan Lee a Jack Kirby- Fantastic four



Zdroj:¹⁴⁰

¹³⁹ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

¹⁴⁰ GRAVETT, P. *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]*. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

Příloha I - Stane Lee a Jack Kirby- Avengers



Zdroj: ¹⁴¹

Příloha J - June Tarpé Millsová- Miss Fury



Zdroj: ¹⁴²

¹⁴¹ GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

¹⁴² GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

Příloha K - William Mouton Marston - Wonder Woman



Zdroj: ¹⁴³

¹⁴³ GRAVETT, P. 1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: [velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy]. 1. vyd. Praha: Plus, 2013, s. 9 ISBN 978-80-259-0160-1.

BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE

Jméno autora: Kateřina Březinová

Obor: Sociální a mediální komunikace

Forma studia: prezenční

Název práce: Vývoj komiksu ve vybraných zemích a zrod superhrdinů

Rok: 2016

Počet stran textu bez příloh: 70

Celkový počet stran příloh: 6

Počet titulů českých použitých zdrojů: 13

Počet titulů zahraničních použitých zdrojů: 16

Počet internetových zdrojů: 5

Počet ostatních zdrojů: 1

Vedoucí práce: Mgr. Petr Mokrý