

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci  
Katedra žurnalistiky**

# **KOMIKSOVÝ HRDINA JAKO KULTURNÍ KONSTRUKT**

*Magisterská diplomová práce*

**Bc. Boris MÚDRY**

**Vedoucí práce:** Mgr. Martin Foret

Olomouc 2012

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Martina Foreta, uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a prameny a dodržoval zásady vědecké etiky. Celkový počet znaků je 179 088.

V Olomouci dne

Boris Múdry

.....

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Martinu Foretovi za metodické vedení diplomové práce a připomínky při jejím vypracování, za trpělivost a cenné odborné rady. Dále bych rád poděkoval Mgr. Jiřímu Hrabalovi, Ph. D. za konzultace a rady při vypracování teoretické části a také Mgr. Zuzaně Skřepské za korekturu a podnětné rady při finalizování celé práce.

## **ABSTRAKT**

### **Komiksová postava jako kulturní konstrukt**

Tato magisterská diplomová práce se věnuje konstrukci komiksové postavy v rámci odlišných kulturních prostředí. Zaměřuje se na pojem superhrdina, jeho historii, přerod v rámci moderní komiksové postavy, jeho definici, typologii a uvažuje o něm jako o moderním mýtu. Srovnává mezi sebou nejvýraznější postavy, které reprezentují český a americký komiks, a akcentuje odlišné kulturní a sociální prostředí, v němž postavy vznikly. Současně se zaměřuje také na charakterové nebo narativní podobnosti mezi postavami pocházejícími z jiného kulturního prostředí.

**KLÍČOVÁ SLOVA:** **naratologie, filmové teorie, komiks, superhrdina, městská legenda, batman, pérák, fantastická čtyřka, čtyřlístek**

## **ABSTRACT**

### **Comics hero as a construct of culture**

The diploma thesis elaborates on a construction of a comics character in different culture areas. It focuses on a concept of superhero, its history, rebirth into modern comics character, its definition, typology and takes it as a modern myth. It compares the most prominent characters representing the Czech and the American comics and accents the different social and cultural environment in which the characters were created. It also focuses on character and narrative similarities between characters coming out of a different cultural environment.

**KEY WORDS:** **narratology, film theory, comics, superhero, urban myth, batman, perak, spring-heeled jack, fantastic four, ctyrlístek, four leaf clover**

## **OBSAH:**

<b>1</b>	<b>Úvod.....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Problematika literární a komiksové postavy .....</b>	<b>9</b>
2.1	Postava v literatuře – člověk nebo konstrukt? .....	9
2.1.1	Konstituce postavy v narativní fikci .....	10
2.1.2	Čtenářův přístup k postavám – konstrukce postav v literárním díle .....	12
2.1.3	Postava ve filmové teorii .....	15
2.1.4	Typy postav .....	19
2.2	Konstituce komiksové postavy .....	23
<b>3</b>	<b>Koncept superhrdiny .....</b>	<b>26</b>
3.1	Původ superhrdinského konceptu .....	26
3.2	Sociální a kulturní pozadí vzniku moderních superhrdinů .....	28
3.3	Kdo je superhrdina? .....	30
3.4	Typy superhrdinů .....	33
3.5	Superhrdinův pomocník .....	36
3.6	Role superpadouchů v komiksových příbězích .....	37
3.7	Superhrdina jako moderní mýtus .....	40
<b>4</b>	<b>Analýza komiksových postav .....</b>	<b>45</b>
4.1	Batman a Pérák .....	45
4.2	Batman .....	45
4.2.1	Batman a jeho původ .....	45
4.2.2	Pérák .....	51
4.2.3	Batman versus Pérák .....	59
4.3	Čtyřlístek a Fantastická čtyřka .....	66
4.3.1	Fantastická čtyřka .....	66
4.3.2	Čtyřlístek .....	73
4.3.3	Koncept rodiny a týmu .....	78
<b>5</b>	<b>Závěr.....</b>	<b>84</b>
<b>6</b>	<b>Seznam literatury .....</b>	<b>86</b>
<b>7</b>	<b>Seznam článků .....</b>	<b>87</b>
<b>8</b>	<b>Seznam pramenů .....</b>	<b>88</b>

<b>9</b>	<b>Seznam tabulek a obrázků .....</b>	<b>90</b>
----------	---------------------------------------	-----------

# 1 Úvod

Hlavním tématem této diplomové práce je střet dvou odlišných kulturních, nebo přesněji řečeno komiksových prostředí – českého a amerického. Zaměřuje se na hrdiny, kteří jsou pro daná prostředí příznační, a pokouší se je analyzovat na základě věty, kterou vyslovil známý český komiksový historik, publicista a scénárista Tomáš Prokůpek: „*Každá kultura má takového hrdinu, jakého si zaslouží.*“<sup>1</sup>

Aby se však práce mohla věnovat komiksovým hrdinům, musí nejdříve objasnit význam pojmu postava a kořeny, ze kterých vychází. Zaměří se tak na literární postavu obecně z pohledu naratologie - tedy od počátečních aktantů, jakým způsobem se z nich v ději konstituují postavy, jak je z textu konstruují čtenáři a jak lze postavy dělit. Na rozdíl od psané literatury je však v komiksu důležitým prvkem také vizuální složka, která je obecně důležitá také v kinematografii, o postavě a její konstrukci se proto zmíním také v souvislosti s filmovou teorií. Z popsaných postupů se pak práce pokusí sestavit aparát, který bude moci přenést na hrdinu komiksového, a určit tak, jak se taková postava konstituuje v komiksu. Tento aparát poté použije pro detailnější analýzu vybraných komiksových hrdinů, kteří jsou nejvýraznějšími zástupci českého i amerického komiksu a dnes už neoddělitelnou součástí popkultury obou zemí.

V prvním případě proti sobě práce postaví zástupce ze čtyřicátých let – jednoho z prvních komiksových superhrdinů - Batmana, který na jednu stranu zapadá do koncepce českých hrdinů s nadlidskými schopnostmi, na druhou stranu je však sám o sobě na tomto poli unikátem. O několik let později se v tehdejší Protektorátu Čechy a Morava začala šířit legenda o tajemném bojovníkovi proti Nacistům, kterému se podle typického stylu pohybu říkalo Pérák. Na základě této legendy dosud vzniklo několik děl popisujících Pérákova dobrodružství, nikdy se z něj však nestal tak obrovský fenomén jako v případě Batmana. V rámci této analýzy se práce zaměří na městský mýtus, který obě postavy provází, ať už v Praze nebo Gotham, a také na to, zdali lze postavy Batmana a Péráka označit za superhrdiny, nebo naopak jen hrdiny.

Ve druhém případě se práce soustředí na Fantastickou čtyřku a Čtyřlístek, tedy dva komiksy, které vznikly v šedesátých letech a jejichž hlavní představitelé mají hned

---

<sup>1</sup> Vysloveno na hostovské přednášce v rámci předmětu Teorie komiksu na KZU UPOL v květnu 2011.

několik společných znaků, ať už v případě počtu postav, rozdělení funkcí nebo genderové vyváženosti. Specifikem obou skupin komiksových charakterů je to, že ač každá vychází z jiného kulturního prostředí, jsou si, jak již bylo zmíněno, určitým způsobem velice podobné, čehož si všimli také čeští komiksoví tvůrci, na jejichž díla budu v průběhu práce také odkazovat. Tématem této analýzy bude samotná funkce a postavení hrdinů. Práce se pokusí zjistit, zda tvoří dohromady tým, nebo jsou už naopak spíše rodinou.

V závěru se pak práce pokusí odpovědět na otázku, proč je kulturní prostředí a historický kontext tak důležitý zrovna v případě komiksů a jejich hrdinů.



## 2 Problematika literární a komiksově postavy

### 2.1 Postava v literatuře – člověk nebo konstrukt?

Postava je slovy Karla Hausenblause (1971, s. 116) v literatuře jednou z hlavních složek tematické konstrukce. V té bývají rozlišovány tři oblasti: děj, postavy a prostředí, a všechny spolu vzájemně souvisí. Proto například postavy vycházejí na jedné straně z prostředí, na straně druhé je pak děj tvořen řetězcem vzájemně vázaných událostí vznikajících změnami mezi vztahy postav, změnami v prostředí. Děj serozvíjí jednáním postav, ale také konstrukce postav probíhá velkou měrou za děje.

Uri Margolin postavu definuje jako jakoukoliv entitu, individualitu nebo kolektiv, lidskou nebo lidem se podobající, která je představena v rámci díla řazeného do narativní fikce (Herman, 2007, s. 66). Postava je tak nejen nedílnou součástí každého literárního díla založeného na narativu, hlavní postava je v próze vedle děje také nejvýraznějším prvkem a často jeho hybatelem. Díky němu se čtenář může v knize identifikovat a do příběhu se vžít. Podle Seymoura Chatmana (2008, s. 112) je už jen proto zvláštní, jak málo bylo dosud v literární historii a kritice řečeno k teorii postavy. Moderní kritika odsunula problematiku postavy na vedlejší kolej a považovala ji spíše za nemístnou a matoucí atrakci.

Jedním z důvodů takového kroku může být souvislost a podobnost postavy s člověkem. Podle Mieke Balové (1999, s. 115) je problém nakreslit tlustou čáru mezi člověkem a literární postavou. Podoba je mezi nimi totiž tak významná, že se často s postavou identifikujeme, pláčeme s ní nebo se s ní smějeme. To před teoretiky staví dva diametrálně odlišné názory. Ty přibližuje Shlomith Rimmon – Kenanová slovy Marvinu Mudricka, který mluví o „puritánském“ názoru, jenž postavě přisuzuje existenci pouze v rámci děje, protože ona sama je součástí obrazů a událostí, jejichž je původcem a současně hybatelem, a každý pokus o vyjmutí postavy z děje je pouze neporozuměním podstatě literatury. Dále zmiňuje „realistický“ názor, jenž charakteru v rámci akce přisuzuje určitou nezávislost vůči událostem, ve kterých existují. Jsou tedy určitou imitací člověka a čtenář má tendenci se k nim chovat jako k přátelům nebo sousedům a abstrahovat je z děje (Rimmon – Kenanová, 2002, s. 34).

K prvnímu názoru se kloní například Margolin, postavy podle něj fungují jenom uvnitř fikčního světa, kde hrají jednu nebo více rolí a podílí se na ději. Tvrzení dokládá na příkladu Dona Quijota, který dle něj také neexistoval předtím, než jej Miguel Cervantes vymyslel a zasadil do svého slavného románu (Herman, 2007 s. 66).

Vzhledem k tomu, že se tato práce bude věnovat notoricky známým postavám, jejichž věhlas dalece přesáhl strany komiksových publikací, se však přikloní spíše ke druhému, realistickému názoru. Jak píše Chatman: „*To, že postavy jsou vsutku prostě a jednoduše 'lidé' uvěznění nějakým způsobem mezi deskami knihy (...) se zdá být nevyřčeným axiomem, mlčky míněným prvkem.*“ (2008, s. 113) Podobně se o postavě obecně zmiňuje také Karel Hausenblaus: „*Postavy bývají nezřídka brány prostě jakožto obrazy živých osob, životních typů a také tak vykládány*“ (1971, s. 116), který tak popisuje jednu ze zásadních vlastností českých komiksových hrdinů. O tom však až později.

### **2.1.1 Konstituce postavy v narativní fikci**

Základní prací, v níž autor začal dávat důraz na funkce jednotlivých postav, je Morfologie pohádky od Vladimira Proppa. Propp se při morfologickém zkoumání ruských pohádek zaměřil na funkce jednotlivých postav. Přišel na to, že postavy často mění svá jména a atributy, ale nemění se jejich činnosti, tedy zmíněné funkce. „*Z toho vyplývá, že pohádka často připisuje stejné činnosti různým postavám. To nám umožňuje zkoumat pohádku podle funkcí jednajících osob. (...) Mrazík, medvěd, lesní muž i kobyli hlava podrobují zkoušce a odměňují nevlastní dceru. Při dalším zkoumání zjišťujeme, že pohádkové postavy, ať jsou jakkoliv rozmanité, často dělají jedno a totéž.*“ (Propp, 1999, s. 26 - 27) Propp tak přišel se základní typologií literárních charakterů, když určil celkem třicet jedna funkcí jednajících osob, které tvoří základní součásti pohádek a rozvíjejí jejich děj, a také sedm okruhů jednání postav. Pravidlem je pak podle něj to, že určitou roli může plnit i více postav, jedna postava však může mít současně více rolí (Propp, 1999, s. 31 - 60).

Pojem, který na Proppa navazuje akterýse pojí se vznikem postavy v literatuře, je aktant. Pomocí něj je možno rozlišit charaktery do několika tříd podle funkcí (Balová, 1997, s. 118). Aktantem a aktantovým modelem se zabývalo několik autorů, s dnes



(2005, s. 55) podobně tvrdí, že pokud propojíme aktant s jeho konáním a současně hloubkou, potom se přesuneme od abstraktní role ke konkrétnímu charakteru. Je ale nutné nezaměňovat jednotlivé aktanty automaticky za postavy, protože jedna postava či její motivace mohou v určitém případě postavit do rolí všech aktantů.<sup>4</sup>

Výhodou i nevýhodou tohoto postupu je jeho jednoduchost – lze jej aplikovat na každý narativní text, ale nelze jej zařadit do komplexnějších a hlubších analýz, protože rozděluje veškeré charaktery a motivace do šesti rolí. Pro základní potřebu této práce však zcela dostačuje.

### **2.1.2 Čtenářův přístup k postavám – konstrukce postav v literárním díle**

Předchozí kapitola naznačila, jak postava v literatuře vzniká, náplň té další pak bude to, jak si čtenář obraz postavy konstruuje. Ten tak činí podle čtyř základních principů. Prvním z nich je opakování – díky tomu, že postava opakovaně projevuje své charakterové vlastnosti, je pak může čtenář snáze identifikovat. Druhým principem, který s opakováním souvisí, je hromadění dat, díky němuž si může čtenář zkonstruovat co nejpřesnější a nejkompletnější obraz postavy. Třetím důležitým principem je vztah s jinými postavami a také vztah samotné postavy k sobě sama, čtvrtým principem je pak možnost vývoje charakteru. Postavy nezůstávají po celou dobu konstantní, ale mění se. Vzhledem k tomu, že díky prvním třem principům si čtenář dokáže zkonstruovat komplexní charakteristiku postavy, pak takové změny odhalí mnohem rychleji a efektivněji (Balová, 1997, s. 125 - 126).

Důležitou součástí konstrukce literární postavy je také způsob, jakým čtenář informace o charakteristice postavy získá. To lze provést buď explicitně, kdy je určitá informace o postavě vyřčena jí samotnou, jinou postavou nebo vypravěčem, či implicitně, kdy se postava reprezentuje vlastními činy a čtenář ji identifikuje skrze ně (Balová, 1997, s. 129 - 131).

V explicitním případě mluví postava o sobě nebo přímo se sebou, praktikuje tedy sebeanalýzu (Balová, 1997, s. 130). Postava však nemusí říkat pravdu, může lhát,

---

<sup>4</sup> „Jestliže chce někdo skončit s kouřením, někdo může jako subjekt pojmenovat kuřáka a jako objekt konec s kouřením. Původcem a příjemcem je také kuřák, protože chce skončit sám a později z toho bude těžit. Kuřáková vůle je pak pomocníkem a jeho návyk je oponentem.“ (Herman a Vervaeck, 2005, s. 53)

překrucovat fakta a měnit svůj obraz. Žánrově se tento způsob uplatňuje v biografích a autobiografiích. Pokud jedna postava sdělí informaci o druhé postavě, pak se jedná o konfrontaci, přičemž druhá postava může, ale také nemusí být přítomna. Pokud je, může na sdělenou informaci reagovat (tedy ji vyvrátit nebo potvrdit), pokud není, pak už může nebo nemusí znát názor dalších postav. Ve třetím případě sděluje informace o postavě sám vypravěč. Ten také může být důvěryhodný nebo nedůvěryhodný (Balová, 1997, s. 130).

V implicitním případě dedukuje čtenář informace o postavě skrze její konání. Zde je rozhodující čtenářův inventář referencí. Tedy například zdali postavu, která je označena za dezertéra, posoudí jako zbabělce nebo jako pacifistu. Jedna postava však může té druhé provést něco, co později jmenovanou nějakým způsobem definuje, případně donutí druhou postavu definovat sama sebe. Proto detektiv, který odhalí vraha, definuje tu určitou postavu jako vraha – v tomto případě se jedná o explicitní způsob definice postavy. Detektiv však ještě před tímto soudem může postavu podezřelou z vraždy nalákat do pasti, díky níž se podezřelý sám identifikuje, či ji prozradí i beze slov – namíří na ní zbraň nebo najde usvědčující důkaz (Balová, 1997, s. 130 - 131).

Ve výsledku tak explicitní kvalifikace odhalují oproti implicitní více informací, ty však nemusí být důvěryhodné. Nepřímé implicitní kvalifikace mohou být na druhou stranu interpretovány jinak, než bylo původně zamýšleno, a to i v případě jednotlivých čtenářů (Balová, 1997, s. 130 - 131).

Rimmon – Kenanová (2002, s. 61) tvrdí, že v podstatě každý prvek textu může sloužit k popisu postavy. Výběr ale zužuje na dva základní indikátory postav v textu – přímou a nepřímou prezentaci. Přímá prezentace, která se v podstatě shoduje s případem explicitní charakteristiky postavy Mieke Balové, odhaluje rysy postav, soustřeďuje se na jejich psychologický stav. Používá hodnotící výroky ve formě přídavných jmen („byl srdečný“), nepočitatelných přídavných jmen<sup>5</sup> („jeho dobrota neznala hranic“) nebo další druhů podstatných jmen („byla to pěkná mrcha“) či prvky promluvy („má rád jen sám sebe“). Základní otázkou proto zůstává původ takových výroků – pronáší je autor díla nebo jiná postava? Není jejich původcem dokonce sama postava? Odpověď na tuto otázku má pak hluboký dopad na důvěryhodnost popisu. Jde o jednu z nejpřímějších

---

<sup>5</sup> orig. „abstract nouns“

strategií, jak čtenáři popsat určitou postavu, ale současně jej tak od začátku může přivést na špatnou cestu (Rimmon – Kenanová, 2002, s. 63).

Nepřímá prezentace podle Rimmon - Kenanové je stejně tak velmi podobná případu implicitní charakteristiky Mieke Balové. Je založena na metonymii, o charakterovém rysu se přímo nezmiňuje, ale odhaluje jej různými způsoby v textu a posouzení nechává na čtenáři, oproti Balové ale Rimmon – Kenanová nepřisuzuje takovou váhu rozdílnosti pohledů jednotlivých čtenářů. Z přirozenosti dané postavy vychází její činy a promluva; pozice ve společnosti, ideologie a psychologie postavy zase ovlivňují volbu slov a formu promluvy. Důležité jsou také vnější vlastnosti postavy, jako je její fyzický vzhled nebo okolí, ve kterém žije nebo se pohybuje.

Třetí, speciální způsob, který však Rimmon – Kenanová na začátku nezmiňuje a který vychází z nepřímé prezentace, je popis postav pomocí analogie, od metonymie se tedy dostáváme k metafoře. Prvním případem takového popisu jsou jména postav. Pokud se někdo jmenuje Dobrák nebo Prcek, pak se jedná o metonymický, a tudíž nepřímý popis související s charakterovým rysem dané postavy, Barák nebo Šváb však už souvisí se vzájemnou podobností postavy a jejího jména, proto jde o metaforický, analogický popis. Podobně se v postavách odráží například místa, ve kterém se většinou pohybují, avšak opět pomocí nápodoby – Mauglí vyrostl v džungli, proto získal jí přisuzované fyzické rysy (např. divokost, necivilizovanost), ve světě komiksu je pak takovou postavou kupříkladu Batman, který si nejenže zakládá na vlastnostech typických pro netopýry, ale snaží se jim podobat také fyzicky (Rimmon – Kenanová, 2002, s. 69 - 71).

Oba způsoby popisu spojuje Karel Hausenblaus (1971, s. 122). Ten ve své charakteristice věnované postavě Josefa Švejka ze slavného Haškova románu nepostupuje systémem přímých a nepřímých definic, ale vytváří jeden obecný postup, jakým postavu charakterizovat. Skládá se ze sedmy skupin, do kterých Hausenblaus zařazuje jednotlivé prvky tvořící tuto svéráznou postavu. Jsou jimi:

- Chování a jednání postavy v jednotlivých situacích v průběhu děje a ve vztahu k jiným postavám
- Povaha přímých výpovědí postavy
- Přímá charakteristika postavy v autorské řeči vlastního textu
- Charakteristika postavy jinými postavami
- Vlastní výroky postavy o sobě

- Autorova charakteristika mimo rámec vlastního epického textu (tedy ta, která se objevuje například v úvodu nebo doslovu)
- Srovnání s jinými postavami v jiných dílech (a to nejen textových, ale i audiovizuálních)

Oprotipředtím zmíněným autorkám ale Hausenblaus přidává pouze charakteristiku postavy autorem mimo vlastní text, všechny ostatní body ve svých výčtech autorky zahrnuje obě předkládají obecně komplexnější příspěvky.

### **2.1.2.1 Kdo je hrdinou díla?**

Další problém v zařazení literární postav je nejlépe definovatelný otázkou: „Kdo je hrdinou díla?“ V devatenáctém století byl hrdinou ten, jenž dokázal přežít v tehdejší nemilosrdné společnosti nebo se o to alespoň pokusil, ale zklamal; existenciální hrdina je antiburžoazní a politicky odpovědný. Pokud je však hlavní hrdina určitého díla nejasný, zmiňuje se Balová o pěti kritériích, díky nimž by měl být mezi ostatními postavami identifikován (Balová, 1997, s. 131 - ). Jsou jimi:

- Kvalifikace – tedy souhrnná informace o vzhledu, psychologii, motivaci a minulosti
- Distribuce – tedy jak často se hrdina v příběhu objevuje a zdali je jeho přítomnost v rámci příběhu vnímána jako důležitá
- Nezávislost – tedy zdali se hrdina objevuje v příběhu sám a zdali vede monolog
- Funkce – některé akce hrdinu identifikují, například odhalování zrádců nebo porážení protivníků
- Vztahy – hrdina udržuje vztahy s největším počtem ostatních postav

Titul „hrdina“ však sám o sobě vyjadřuje spíše pozitivní sémantickou hodnotu. Proto se ten dále člení na úspěšného hrdinu, hrdinu – oběť (utká se s protivníky, ale prohraje) a pasivního antihrdinu (ten nenaplnuje kritérium funkce, protože je pasivní, ale čtyři ostatní kritéria splňuje) (Balová, 1997, s. 132).

### **2.1.3 Postava ve filmové teorii**

Komiksový hrdina však na rozdíl od literárního přichází s jednou vlastností navíc – s vizuální podobou. Zatímco literární postavy jsou svými autory popisovány tak, aby si

je mohl recipient co nejvěrněji vybavit, nebo naopak vystavět podle vlastní fantazie, kreslíři dávají komiksovým postavám jasnou podobu, která je jedním z jejich nejdůležitějších atributů. U superhrdinských charakterů jsou navíc kostýmy vedle zvláštních schopností jejich nejvýraznější součástí. Proto je v souvislosti s charakteristikou postavy v komiksu třeba přidat ještě jednu disciplínu, a to filmovou teorii.

O konstrukci postavy píše Richard Dyer (1998, s. 99), který vyjmenovává devět kritérií zrománové koncepce charakteru, která se podle něj charakterizaci ve filmu alespoň blíží:

- Unikátnost, jedinečnost charakteru
- Šíře jeho charakterových vlastností
- Autonomie, samostatnost charakteru
- Plastičnost charakteru<sup>6</sup>
- Vývoj charakteru
- Podřízenost charakteru románu
- Motivace, za kterou charakter postupuje
- Nezávislost charakteru na vlastních činech nebo promluvě, tedy na díle, v němž figuruje
- Konzistence charakteru
- Identifikace čtenáře s charakterem

Do těchto specifík pak zasazuje filmovou postavu. Ta se podle Dyera (1998, s. 100) ve filmu objevuje jako charakter se zvláštními rysy a problémy ve zvláštní situaci. Nejsme schopni vidět jejich konstrukci a vypadá to, že mají vlastní život. Jen těžko lze určit, zdali jsou předvídatelní, v určité části děje ale změni svůj postoj nebo pohled na určitou věc – odhalí vlastní, dosud skrytou kvalitu. Kritéria podřízenosti předloze a identifikace diváka s charakterem se pak uplatňují hůře, protože nemusí být ve vztahu s filmovou postavou vždy platná. Konzistence charakteru je podobný příklad – pokud je film postaven hlavně na ději, pak jsou mu podřízeny také postavy a snáze mu pak podléhají.

---

<sup>6</sup> Podle Forsterovy teorie plochých a plastických postav, viz kapitolu Typy postav.



### 2.1.3.1 Konstrukce filmové postavy

Dyer pak po vlastních připomínkách opouští novelistickou koncepci charakteru ve vztahu k filmu jako stále nedostatečnou a vytváří koncepci vlastní. Stejně jako dříve jmenovaní autoři mluví o postavě jako o konstrukt, současně také tvrdí, že autoři dnes už nepracují s konceptem „obecných lidských postav“, ale spíše „určitými lidmi v určitých situacích“ (1998, s. 90). Zároveň ale tvrdí, že pozice postavy ve filmu se oproti literatuře v historii změnila. Herci hrající filmové postavy si totiž od začátku dvacátého století postupně vybuodovali status hvězd, filmy se také od šedesátých let zaměřily na samotné charaktery. Zatímco knihu tedy čtenář vybírá podle autora, filmový divák jde do kina často kvůli oblíbenému herci (1998, s. 92). Zajímavostí je, že princip podobný statusu filmové hvězdy funguje také v komiksu. Hlavně v případě superhrdinského komiksu kupují fanoušci nové sešity hlavně díky vazbě na určitou postavu, a ne na příběh, který každé vydání obsahuje. Ti nejznámější superhrdinové pak překročili práh komiksového sešitu a objevují se tak nejen v nich, ale také na nejrozličnějších druhích dalšího zboží určeného k propagaci dané postavy.

Filmová postava je pak konstruktem, který vytváří nejen filmaři, ale také publikum. Skládá se z určitých znaků, mezi něž Dyer (1998, s. 107 - 117) řadí:

- **Předchozí znalost publika** – Publikum může jít na film s určitou předchozí znalostí příběhu (například pokud snímek vychází z knižní nebo divadelní předlohy), postav (z jiných filmů nebo předloh), herců (např. John Wayne hrál ve westernech často stále stejný typ postavy) nebo žánru. O filmu se mohli také současně dozvědět díky propagaci, která uvedení do kin předcházela, díky recenzím a dalším příspěvkům od filmových novinářů týkajících se daného filmu nebo díky doporučení okolí.
- **Jméno postavy** – Jméno často dopředu prozrazuje charakterové rysy postavy. A to nejen u postav filmových, ale také u komiksových superhrdinů. Pokud totiž zmiňujeme Spider-Mana, pak je se základní znalostí angličtiny jasné, že se jedná o pavoučího muže, podobně lze jmenovat například Supermana (supermuž, nadčlověk), Batmana (netopýří muž) nebo Iron Mana (železný muž).
- **Vzhled postavy** – Osobnost postavy definuje také její vzezření, ač s různou přesností. Vzhled se pak podle Dyera dělí ještě do tří podkategorií – fyziognomie (alias výraz obličeje a těla), šaty a image hvězdy. Jeden z nejznámějších Batmanových protivníků Joker je tak dle vzhledu poměrně

dobře charakterizovatelný. Jeho fyziognomie (široký až maniakální úsměv umocněný klaunským líčením) jej staví do pozice tajemné, ale nejspíš šílené postavy, což Joker podtrhuje zelenými vlasy a také oblečením – fialovým oblekem v kombinaci se zelenou nebo oranžovou košilí a také motýlkem nebo kravatou v podobné barvě. Image hvězdy je v komiksovém případě vlastně nepoužitelný, protože v takovém případě jsou častěji důležitější samotní hrdinové než postavy, které je představují. Zajímavostí je, že podobně jako hrdinové na obálkách beletrie, i komiksovým postavám jsou často předlohou různé celebrity, jimiž se pak kreslíři inspiroují při zhmotňování představ komiksových autorů.

- **Objektový korelát** – Objektovým korelátem se rozumí taková věc nebo zvíře, které postavu dále definuje. V případě superhrdinů-milionářů jde o všechny vynálezy, díky kterým mají nadlidské schopnosti. Iron Man má tedy své brnění se schopností létat, Green Lantern má svůj prsten a lucernu. Batmanův protivník Two-Face se pak rozhoduje pouze na základě zvláštní mince, jejíž jedna strana je poškrábaná a značí zlo, druhá, nepoškozená část pak značí dobro. Jeden z protivníků Fantastické čtyřky Silver Surfer se zase všude pohybuje a svou sílu čerpá ze zvláštního surfového prkna.
- **Promluva postavy** – Postava ke čtenářům promlouvá nejen přímo (tedy co řekne sama o sobě), ale také nepřímou (co o sobě nezamyšleně prozradí). Čtenář/divák by pak měl důvěřovat spíše nepřímé promluvě, přímá promluva je totiž plně v rukou dané postavy a ta jí může ovlivňovat podle vlastního úsudku.
- **Promluva ostatních** – Co a jak řeknou jiné postavy o dané postavě: může naznačovat charakterové rysy nejen dané postavy, ale také postav, které domněnku vyslovily. Opět pak jde o jednoduše ovlivnitelná stanoviska a čtenář/divák jim může, ale nemusí uvěřit. Padouši tak budou logicky o superhrdinech hovořit jako „o těch zlých“ charakterech, zatímco sami o sobě a svých činech budou mít pozitivní mínění.
- **Gestika** – Gesta lze definovat z pohledu formálního kódu (tedy společenských pravidel – podání ruky, pozdrav, ...) a neformálního (tedy nedobrovolného) kódu. Postava díky nim odhaluje nejen svou osobnost, ale také temperament. Zatímco formální kódy tak přibližují pouze společenský charakter postavy, neformální přibližují pravé „já“ postavy, protože fungují podvědomě (tíky,

poklepávání nohou, ...). Kupříkladu Joker je většinou zobrazován s velmi rozmáchlými a teatrálními gesty, které dokreslují jeho šílený a pokřivený charakter.

- **Činy** – Činy definují to, co postava v příběhu koná. Dyer rozlišuje pojmy gestika a činy. Zatímco činy prohlubují narativ a ukazují na děj, gesta narativ neprohlubují a ukazují na postavu. Pozvednuté obočí tak nemusí být pouze gestem, ale také akcí, pokud posouvá například vztah dvojice postav.
- **Konstrukce** – Týká se toho, jakou funkci má postava v narativu: zdali stojí postava nad strukturou narativu, nebo naopak struktura narativu nad postavou, zdali si postava žije vlastním životem, nebo je naopak plně podřízena narativu. Komiksový superhrdinové většinou žijí vlastním životem a stojí nad strukturou narativu. Ten se často odvíjí právě od jejich činů.
- **Mizanscéna** – Tedy světla, barva, rámování, kompozice a umístění herců mohou také definovat postavy. V německých expresionistických filmech se například pracovalo s líčením herců, divokými kulisami a svícením zesponu, což prohlubovalo děsivé vzezření postav. Takové scény také často znázorňovaly jejich rozpolcenou duši. Podobný postup byl uplatňován také v hollywoodských filmech noir.

## 2.1.4 Typy postav

Po konstrukci charakteru v literatuře a filmu je potřeba se zmínit také o typologii postav. Ta opět není jednotná, každý z autorů pojal obecnou kategorizaci postav jiným způsobem, práce zmíní alespoň tři z nich.

### 2.1.4.1 Typologie podle Edwarda M. Forstera

Edward M. Forster (Chatman, 2008, s. 137) přišel v roce 1927 s rozřazením postav podle psychologických kritérií na ploché („flat“) a plastické („round“):

- **Plochá postava** je obdařena jediným rysem nebo jen velmi málo rysy. Chování takové postavy je pak vysoce předvídatelné. Díky velmi jasné struktuře je podle Forstera pro publikum velmi dobře zapamatovatelná, v průběhu akce se nevyvíjí. Jsou to nejčastěji humorné postavy a karikatury.

- **Plastická postava** je obdařena velkým množstvím rysů, některé z nich dokonce bývají konfliktní či protikladné. Chování takové postavy je jen málo předvídatelné nebo dokonce vůbec. Navzdory tomu, že často nedává smysl, vzbuzuje hlubší pocit důvěrnosti, publikum si ji pamatuje jako „skutečného člověka“, neustále se vyvíjí. Taková postava se dá jen velmi těžko popsat. Funguje totiž jako otevřený konstrukt, je neukončená a lze ji dále zkoumat, poznávat. Její působení není omezeno jen na text, ale může se přenést i do reálného života.

Rimmon – Kenanová dodává, že tato dichotomie nefunguje pokaždé, existují totiž jednoduché postavy, které se dále vyvíjí, ale také komplexní postavy, jež se už dále nevyvíjí (Rimmon – Kenanová, 2002, s. 43). Balová dokonce namítá, že podobná dichotomie nejde k rozřazení postav použít vůbec a k takovému úkonu navrhuje spíše využití aktantové modelu<sup>7</sup>.

#### 2.1.4.2 Typologie podle Josepha Ewena

Joseph Ewen se v případě typologie postav nechtěl uchýlit k „vyčerpávajícím kategoriím“ (Rimmon – Kennanová, 2002, s. 43), ale chtěl je spíše zasadit jako body do určitého prostoru. Svou typologii Ewen postavil na základě trojice os:

- **Komplexnost** – Na jeden pól této osy Ewen zařadil postavy konstruované okolo jediného charakterového rysu (jména, vyzdvižení jediné vlastnosti nebo naopak s množstvím méně výrazných rysů), na druhý naopak postavy složité.
- **Vývoj** – Na jednom pólu této osy jsou zařazeny opět postavy jednoduché, ale také statické (karikatury, alegorické postavy), na druhém postavy plně vyvinuté.
- **Průnik do vnitřního života** – Na jednom pólu se nachází postavy, jejichž vědomí je prezentováno jako čitelné, na druhém pólu naopak ty postavy, jejichž vědomí zůstává po celou dobu před publikem skryté.

#### 2.1.4.3 Typologie podle Northropa Frye

Northrop Frye (Newcomb, 1987, s. 21) se zaměřuje na hlavní postavy v beletrii, které podle dvou kritérií (patrná inteligence postavy oproti publiku, tedy jak je daná postava seznámena s okolnostmi a dalšími událostmi v ději oproti publiku, a schopnost postavy

---

<sup>7</sup>Viz strana 10 této práce.

ovládat okolnosti oproti publiku, tedy jak moc může postava oproti možnostem publika zasáhnout do děje a ovlivňovat události) rozděluje do pěti druhů komunikačních systémů:

- **Ironický komunikační systém** – Hlavní postava je inteligenčně i schopností ovládat okolnosti horší než publikum. Taková postava může nabýt dvou forem: Buď může úmyslně předstírat nevědomost, nebo předstírat, že ostatní postavy poslouchá, aby pak poukázala na jejich nevědomost. Úmyslně proto používá slova v jiných významech, než jaký doslova mají, následkem čehož způsobují rozpor mezi očekávanými a skutečnými výsledky sledu událostí. Postava tedy předstírá hloupost, aby přinutila jinou postavu k vyřčení nesprávných závěrů.

Tato postava však na druhou stranu může nevědomky hájit postoje, jež se ale neslučují se známými skutečnostmi. V takovém případě je postava ironická nevědomky, rozporu si tak všímá pouze publikum a do interakce se tak dostává komický rozměr. Jako příklad se přímo nabízí jeden z chlapeckých spolků z Foglarových Rychlých šípů – Bratrstvo kočičí pracky. Ti se často snaží přelstít ústřední pěťici, která je však pokaždé doběhne, nebo dokonce musí zachraňovat z nebezpečné situace, do níž se Bratrstvo svým zákeřným konáním dostalo.

- **Mimetický komunikační systém** – Hlavní postava je v obou kritériích na stejné úrovni s publikem. Všichni jsou proto v mimetickém systému považováni za sobě rovné, mají společné vnímání, popis a interpretace reality, potýkají se s podobnými problémy a situacemi. Tyto postavy narážejí dennodenně na úskalí, s nimiž se diváci bez problémů identifikují.

Stejně tak ale mohou odkazovat na jiné postavy nebo předměty, které jsou všední součástí našich životů. Tuto rétoriku často používají například politici, když se v předvolebních kampaních snaží přiblížit svým voličům. Mimetická forma současně může charakterizovat celé vzorce lidského chování a zbavit je neobvyklosti a unikátnosti. Příkladem mohou být Rychlé šípy, které vedle úžasných dobrodružství také musí sedět ve škole a psát domácí úkoly stejně jako děti, které tvoří jejich publikum.

- **Komunikační systém zaměřený na vůdce** – Hlavní postava je nadřazena, ale pouze díky speciálnímu tréninku, osobnímu předurčení apod. Na druhou stranu

se ale taková postava potýká se stejnými poměry jako publikum. Vůdce vede jiné postavy, je zodpovědný za celou skupinu a oplývá některými hrdinskými charakteristikami. Obecně ovládá ostatní ve smyslu symbolů, na které ostatní reagují: formuluje cíle a úkoly, řídí jejich průběh, spolu s ostatními táhne za jeden provaz, je pojítkem mezi událostmi a věří ve vlastní hodnoty, které mohou ostatní přijímat jako faktické výroky.

Příkladem jsou opět Rychlé šípy, tedy jejich vůdce Mírek Dušín. Ten je vzorem nejen pro chlapce v klubu, ale také pro děti široko daleko. Je statečný, čestný, kamarádský, a pokud už udělá chybu, pak jí skoro bez výjimky napraví. Současně se ale podílí na veškerém chodu klubu, vymýšlí různé hry a soutěže a s ostatními Rychlými šípy se do nich také zapojuje. Má také stejné starosti a problémy jako čtenáři příběhů Foglarovské pětice.

- **Romantický komunikační systém** – Hlavní postava je publiku nadřazena v obou kritériích, nese však znaky romantického hrdiny. Má úžasnou odvalu a vytrvalost, je dobrodružná, idealizovaná a často záhadná. Její příběhy jsou legendární, troufalé a rytířské. Zatímco je však takový hrdina nad ostatní povýšen pouze svou pověstí, prostředím a nástrahy, které ho v příběhu čekají, nesou znaky nadlidského úsilí, jenž musí být pro porážku zla vynaloženo. Ten tak nese určitý znakový systém, jenž ho předurčuje pro vykonávání takovýchto úkolů, s nimiž si nikdo jiný efektivněji neporadí. Publikum očekává, že pro vyřešení takových úkolů je potřeba skoro popřít přírodní zákony. Romantický hrdina tak musí být inteligentnější než všichni ostatní a musí být schopen nadlidského výkonu pro kontrolu okolního prostředí.

Rychlé šípy v tomto případě nabízejí hrdinu jménem Širokko. Ten je posledním majitelem záhadného hlavolamu ježek v kleci a nikdo jej vlastně osobně nezná. Jeho jedinou výhodou oproti ostatním je jeho romantický status hrdiny, jenž u sebe nosí největší poklad, po kterém baží všechny chlapecké kluby ve Stínadlech, ale i na Druhé straně. Zprvu je mu přisuzován mytický status, později ale vyjde najevo, že je „pouze“ romantickým hrdinou.

- **Mytický komunikační systém** - Hlavní postava je publiku opět nadřazena v obou kritériích, ovšem v mnohem větší míře, než bylo naznačeno v předešlých systémech. Takový hrdina má zvláštní schopnosti a možnost ovlivňovat

okolitakovým způsobem, jakého nikdy nebude žádný smrtelník schopný. Často se vydává za vidinou drahocenného cíle nebo předmětu a musí kvůli tomu překonávat neobvykle silné protivníky. Díky svým nadlidským schopnostem ze sebe vytváří mýtus. Čelí problémům, které jsou daleko za hranicí lidských schopností.

Jedinečným příkladem posledního zmíněného systému je Superman, prototyp superhrdiny. Ten se po zničení své domovské planety dostává na Zemi, kde se svou nadlidskou silou, rychlostí a dalšími schopnostmi zastavuje nejprve lidské protivníky, později se ale proti němu například postaví asi nejinteligentnější člověk na planetě Lex Luthor, případně další protivníci s podobně nadlidskými schopnostmi.

Nejvhodnější typologií, podle níž lze stanovit funkci postavy v příběhu, je pak od Northropa Frye.<sup>8</sup> Systém Fryeovy typologie je nejbližší tomu komiksovému, protože se explicitně týká hlavní postavy daného díla a dokáže ji podle jednoduché dvojice aspektů rozdělit hned do pěti skupin. Forsterova a Ewenova typologie je v tomto specifickém případě pro další analýzu postav příliš vágní.

## 2.2 Konstituce komiksově postavy

Jak už bylo na začátku práce řečeno, aparát pro konstituci komiksově postavy neexistuje. V případě uvažování o takovém aparátu je proto potřeba vycházet z literární a filmové teorie, tedy dvou disciplín, jejichž určité aspekty se projevují také v komiksu. Protože principy konstituce literární a filmové postavy byly naznačeny již v předchozích kapitolách, je možno teď přejít k postavě komiksově.

Komiksová postava se často začíná konstituovat už mimo samotný příběh – na obálce komiksověho časopisu. Zvláště v případě superhrdinského žánru jde o první místo, kde lze takovou postavu spatřit, a obálka často shrnuje nebo uvádí do děje daného čísla. Kupříkladu na obálce prvního čísla komiksu Kapitán Amerika<sup>9</sup> je vyobrazen sám hrdina ve svém typickém kostýmu se štítem v ruce. U charakteristiky komiksově postavy je tak

---

<sup>8</sup>Viz str. 20 - 22 této práce.

<sup>9</sup> Pův. název: „Captain America“. Kvůli stylistice použiji českou verzi překladu.

potřeba začít znaky, které lze vyčíst hned ze zmíněné obálky<sup>10</sup> a které Rimmon – Kenanová a Balová označují jako nepřímé, respektive implicitní:<sup>11</sup>

- **předchozí znalost publika**
- **jméno postavy**
- **vzhled postavy**
- **objektový korelát**
- **gesta**
- **zvláštní schopnosti**
- **činy**

U prvního dílu komiksového příběhu sice nelze o *předchozí znalosti publika* příliš hovořit, pokud by však vydavatelství ještě před vydáním komiks propagovalo, pak by se situace změnila. Už z názvu komiksu je patrné, že *jméno hlavního hrdiny* je Kapitán Amerika, což dokresluje i jeho *vzhled* – kostým se vzorem a barvami americké vlajky. V případě superhrdinů lze také v rámci znaku *vzhled* postavy přenést i podznak hvězdný status, který však oproti filmu nevyzdvihuje herce, ale samotné postavy, tedy superhrdiny. *Objektovým korelátem* Kapitána Ameriky je jeho štít ze vzácné slitiny, který odráží projektily a je také vyveden v barvách americké vlajky. *Gestem* je pak, jak už obálka napovídá, rána pěstí Adolfovi Hitlerovi, symbolu nacistického Německa, která vlastně předurčuje jak *Kapitánovy zvláštní schopnosti*, tedy znásobené možnosti normálního člověka jako obrovská síla, rychlost a odolnost, tak jeho činy nejen v tom prvním, ale i v dalších číslech komiksu.

Všechny tyto znaky se však samozřejmě objevují také uvnitř komiksu. Zde je nutno přidat kategorie, které se v rámci konstrukce literární postavy označují jako přímé, respektive explicitní, a které se také často objevují již na obálce sešitu:

- **promluva hlavní postavy**
- **promluva vedlejších postav**
- **popis vypravěče**

---

<sup>10</sup>K nepřímým vlastnostem je pak potřeba přidat ještě jednu kategorii, a to zvláštní schopnosti, které komiksově superhrdiny na rozdíl od filmových postav také z velké části definují. Zařadit je lze mezi kategorie gesta a činy.

<sup>11</sup>Jedinou výjimku představuje jméno postavy, pro které Rimmon – Kenanová stanovila vlastní analytickou kategorii. Viz str. 13 této práce.



- **prostředí**

V případě Kapitána Ameriky je tak nutno brát v potaz nejen jeho samotnou, často patriotickou *promluvu*, ale také *promluvu* jeho spojenců (vynálezce, vlády) a nepřátel (většinou nacistických špiónů a vojáků) a v neposlední řadě i *popis* samotného *vypravěče*, který Kapitánovu postavu charakterizuje hned na začátku palcovými titulky v novinách. Zvláštním znakem je mizanscéna, která se v případě komiksové postavy transformuje do pojmu *prostředí*. Pojem mizanscéna v chápání filmové teorie totiž označuje pouze kompozici uvnitř filmového políčka, v komiksu nelze s mizanscénou tolik pracovat, protože není tak pevně ohraničena a je potřeba její působení rozšířit na celé okolní prostředí. V případě Kapitána Ameriky nejde o zásadní znak, je však jednou z důležitých součástí postav analyzovaných v další části práce.

Poslední navržený znak – konstrukce - pozbývá v případě superhrdinského žánru smyslu, protože superhrdinská postava stojí neustále nad příběhem, který se točí právě a jen kolem ní a jejích činů.

## 3 Koncept superhrdiny

Ještě před samotnou komparací vybraných komiksových postav je třeba představit koncept superhrdinské postavy, připomenout si jehoí zrod, jak je definován, jeho typologii, vývoj v čase, objasnit úlohu superhrdiny jako mýtu a také se seznámit s „produktem“, který nástup těchto hrdinů vytvořil, tedy postavou superpadoucha.

### 3.1 Původ superhrdinského konceptu

Prvním notoricky známým superhrdinou a současně vzorem pro další imitace byla postava Supermana tvůrců Jerryho Siegela a Joe Shustera, která poprvé vyšla v prvním čísle komiksového sešitu Action Comics v červnu 1938. Kořeny superhrdinského konceptu však sahají ještě několik desítek let před Supermana. Podle autorské dvojice Duncan a Smith *„existovaly všechny známé superhrdinské vlastnosti – nadlidské schopnosti, kostýmy a dvojitá identita – ještě před Supermanem, avšak ne právě v takové kombinaci“* (2009, s. 222).

Duncan a Smith (2009, s. 222) citují práci Petera Coogana, který v souvislosti s vytvořením konceptu superhrdinské postavy jmenuje tři předcházející typy literárních charakterů – nadčlověka z vědeckofantastických příběhů, Übermensch ze zábavných brakových časopisů a postavy s dvojitou identitou.<sup>12</sup> Coogan z těchto nejznámějších příkladů z americké a britské literatury sestavil následující tabulku:

---

<sup>12</sup> Pův. „Science Fiction Supermen, Pulp Übermensch and Dual Identity Vigilantes“ (viz tabulku 1).

Science Fiction Supermen	Pulp Übermensch	Dual Identity Vigilantes
Frankenstein 1818		Robin Hood 1377
	Nick Carter 1886	Nick of the Woods 1837
John Carter 1912	Tarzan 1912	Scarlet Pimpernel 1905
Hugo Danner 1930		The Gray Seal 1914
		Zorro 1919
		The Shadow 1931
	Doc Savage 1933	The Lone Ranger 1933
		The Spider 1933
		The Bat 1934
		Dr. Occult 1935
		Green Hornet 1936
		The Phantom 1936
		The Clock 1936
Superman 1938		The Batman 1939

**Tabulka 1:** Tři typy literárních charakterů podílejících se na vzniku superhrdinů podle Petera Coogana (Duncan – Smith, 2009, s. 233)

Pokud se budeme pohybovat v ranku postav, které jsou známé také mimo hranice americké a britské literatury, pak musíme v první skupině postav s původem ve vědeckofantastických příbězích vyzdvihnout Frankensteinovo monstrum. Mnohem blíže dnešním superhrdinům je však postava Huga Dannerera z románu *Gladiator* spisovatele Phillipa Wylieho. Ten je v podstatě jejich přímým předchůdcem – díky chemickým pokusům, které na něm provedli vědci ještě před jeho narozením, získal nadlidskou rychlost, sílu a také urychlenou schopnost regenerace. Danner byl současně jednou z inspirací, díky nimž Jerry Siegel postavu Superman vytvořil.

Druhou skupinu zastupují postavy ze zábavných brakových časopisů, které vycházely také v Československu, a to například pod názvem *Romány do kapsy* (známé pod zkratkou *Rodokapsy*), *Večery pod lampou* nebo *Rozruchy*. O jejich kvalitě mimo jiné svědčilo také to, že se u nás podobným brakovým časopisům začalo přezdívat pojmem *morzakor alias mor(d) za korunu*. Jedním z nejznámějších hrdinů této literární éry byl Tarzan spisovatele Edgara Rice Burroughse, který je stejně jako Superman silnější a hbitější než normální muži (i když oproti hrdinovi v červenomodrém kostýmu

samozřejmě neporovnatelně) a současně také vyrůstal bez vlastních rodičů ve zpočátku cizím prostředí, do kterého později zapadl. Znamějším hrdinou v americkém prostředí je Doc Savage autorské dvojice Henry Ralston a John Nanovic, z jehož příběhu si Siegel a Shuster vypůjčili několik nápadů (například křestní jméno Clark nebo Pevnost samoty v arktickém prostředí). Doc Savage je však původem mnohem podobnější postavě Batmana (Duncan a Smith, 2009, s. 224). Ke svým schopnostem totiž nepřišel bez vlastního přičinění nebo díky nehodě, ale byl již od útlého věku trénován týmem vědců vedeným jeho otcem, díky čemuž se normálnímu člověku vymyká v podstatě v každé možné kategorii.

Důležitým a nezbytným aspektem ve vývoji superhrdinů je také třetí zmíněná skupina, tedy hrdinové s dvojitou identitou. Mezi ty nejznámější patří Zorro, v noci hrdina, ve dne aristokrat jménem Don Diego de la Vega, který byl mimo jiné jedním z hlavních inspiračních zdrojů pro tvůrce Batmana Boba Kanea (Brooker, 2001, s. 43). Znamou postavou v britské literatuře je také Červený bedrník doplňující své zprávy nákresem červeného kvítku, který se v normálním životě mění na aristokrata jménem Percy Blakeney (Duncan a Smith, 2009, s. 224). Dvojitá identita byla ostatně až do vzniku Fantastické čtyřky<sup>13</sup> povinnou součástí každého nově se rodícího komiksového superhrdiny.

### **3.2 Sociální a kulturní pozadí vzniku moderních superhrdinů**

Historie moderních superhrdinských postav začala ve třicátých letech vznikem společnosti DC Comics, tehdy ještě pod názvem National Allied Publications. Její základ tvořili Malcom Wheeler-Nicholson a později také dvojice vydavatelů pulp-fiction<sup>14</sup> Harry Donenfeld a Jack Liebowitz. Wheeler-Nicholson vydal na začátku roku 1935 první komiks pozdějšího velkého vydavatelství - New Fun: The Big Comic Magazine. Podle dokumentárního filmu Secret Origin: The Story of DC Comics (2010) společnosti DC Entertainment Wheeler-Nicholson reagoval v době hospodářské krize USA na vzrůstající zájem o jednoduché a hlavně levné komiksové stripky uveřejňované na zadních stránkách novin. Věřil, že si komiksový časopis najde své

---

<sup>13</sup> Fantastická čtyřka byla jako tým sestavena z prvních komiksových postav, které vedle přezdivek používaly také svá reálná jména a byly důvěrně známé svému okolí. (viz str. 64 této práce)

<sup>14</sup> Viz Seznam pojmů.

publikum, ale potřeboval také obchodní partnery, proto se spojil s Donenfeldem a Liebowitzem. Jejich první spoluprací byl v pořadí třetí časopis nového vydavatelství s názvem Detective Comics, po němž dostal později jejich společný podnik jméno. Jméno Detective Comics bylo reakcí na nově se rodící městskou kulturu. „*Realita městského zločinu před padesáti lety ani neexistovala, najednou se lidé báli zlodějů, kapsářů a pouliční kriminality,*“ říká jeden ze současných komiksových tvůrců Mark Waid (Secret Origin: The Story of DC Comics, 2010).

Jak už bylo předtím řečeno, prvním novodobým superhrdinou, který se objevil na stránkách komiksových časopisů a který byl neoddelitelně spojen s historií DC Comics, byl Superman autorské dvojice Jerry Siegel – Joe Shuster. Siegel postavu Supermana vymyslel jako teenager, až v roce 1934 však přišel na jeho definitivní verzi<sup>15</sup>: „*Ležím v posteli a počítám ovečky a najednou mě to trkne. Vymyslel jsem postavu jako Samson, Hercules a všechny silné muže, o kterých jsem kdy slyšel, jsem spojil do jediné postavy. Ještě silnější. Vyskočil jsem z postele a všechno si zapsal, pak jsem se vrátil, za dvě hodiny vymyslel něco dalšího a znovu si to zapsal. Takhle jsem ve dvouhodinových intervalech do rána dokončil celý scénář,*“ vzpomínal později Siegel (Reynolds, 1994, s. 9 - 10).

Podle pozdějšího ředitele DC Comics Paula Levitze vycházel Superman z hektické doby třicátých let, kdy se lidstvo posouvalo dopředu a bylo jen otázkou, kam až je ochotno zajít, současně ale poznávalo již zmíněnou ideu pouličního zločinu a také chudoby. Dvojice budoucích komiksových tvůrců se však díky své příslušnosti k židovské obci vypořádávala s okolím. „*Siegel a Shuster se museli současně potýkat s tehdejší vlnou antisemitismu. Taková předpojatost musela těmto mladým mužům zhoršovat těžkosti, se kterými se oni a jejich rodiny během Velké hospodářské krize potýkali. Siegel přiznává, že ‘věděl, co je to žít v chudobě,’ a ‘věděl také, co to znamená být na dně a potřebovat pomoc.’ Superman vycházel z jeho osobního vnímání života a také z potřeby nebo touhy představit si někoho, kdo by pomohl těm dole. ‘Superman vznikl v srdci, ne v zápisníku,’*“ parafrázoval řeč Jerryho Siegela na Comic Conu v San Diegu Jeff McLaughlin (2010, s. 90). Siegelův otec přišel ve stejné době násilně o život v loupežném přepadení, a to byl nejspíš další důvod, proč mladý tvůrce v Supermanovi spojoval ochránářskou, otcovskou postavu a stejně tak i to, čím se sám chtěl stát: „*Byl*

---

<sup>15</sup> Původní Superman byl zločinec, který chtěl ovládnout celý svět.

*jsem celkem mírný a vlídný. Říkal jsem si, 'Páni, nebylo by skvělé, kdybych byl mocný člověk a děvčata by to nevěděla, že tahle hrouda je ve skutečnosti někdo mimořádný'.*“

Podobné pocity zažíval také kreslíř Joe Shuster: *„Byl jsem velmi malý a rváči si na mě vždy dovolovali. Byl to tedy jeden z mých snů. Chodil jsem posilovat a vzpírat. Nevím sice, jestli to pomohlo, ale snažil jsem se.“* Superman byl prostředkem, jak alespoň na stránkách komiksu dosáhnout společenské spravedlnosti. V případě autorů, kteří byli židovskými imigranty, však také určitým pojátkem mezi starou společností, kterou díky válečné hrozbě opustili, a novou společností, do níž se přistěhovali. Superman přezval hodnoty svého starého světa (tedy planety Krypton) a aplikoval je v Americe, aby současně přijal také to nejlepší ze svého nového světa (Secret Origin: The Story of DC Comics, 2010).

Ještě další čtyři roky trvalo, než některý z vydavatelů rozeznal potenciál superhrdinské postavy respektive celého superhrdinského žánru. Na konci třicátých let ovládaly komiksové příběhy postavy kovbojů, detektivů nebo příšer s původem ve sci-fi. Příběh nesmrtelného sirotka z daleké planety Krypton se však hned po svém zveřejnění ve zmíněném prvním čísle časopisu Action Comics stal okamžitě populární. To také znamenalo zrod pro desítky dalších následovníků – mimo jiné nové superhrdiny od DC Comics Batmana a Wonder Woman nebo Sub Marinera od Atlas Comics, později Marvel Comics.

### **3.3 Kdo je superhrdina?**

Pokud se chceme dostat k definici pojmu superhrdina, je potřeba si tento pojem nejprve rozložit. Základem pojmu superhrdina je slovo „hrdina“<sup>16</sup>, tedy typ postavy, který Danny Fingeroth definuje takto: *„Hrdina ztělesňuje to nejlepší v nás, tedy to, o čem si myslíme, že je nejlepší. Hrdina je standardem hodným k následování, stejně jako jednotlivcem hodným obdivu. Tohle sedí na ty, které za hrdiny považujeme v našem světě... a sedí to také na fikční hrdiny, se kterými se setkáváme v próze, divadle nebo na obrazovkách různých druhů a velikostí, jen odlišným způsobem.“* (2004, s. 14) Fingeroth má bezpochyby pravdu, jeho definice je dost obecná na to, aby zahrnovala nejen takové

---

<sup>16</sup> Práce používá slovo hrdina v obecném slova smyslu jako alternativu ke slovu postava, v této kapitole je slovo hrdina použito v souvislosti s jeho hrdinskými činy.

hrdiny jako rodiče nebo policisty, ale také sportovní nebo hudební hrdiny. Co však tyto hrdiny odlišuje od hrdinů typu Supermana nebo The Avengers, je přípona super, která komiksové hrdiny posouvá na vyšší společenskou, ale i funkční úroveň.

Tu nejobecnější možnou definici pojmu superhrdina nabízí Jeph Loeb a Tom Morris. „Vypadají trochu jinak. Někteří nosí kápě a od časů hraběte Dráky se tak už zrovna moc lidí neobléká. Někteří z nich mají skvělá udělátka, která nosí ve speciálním opasku. Jeden z nich má kovové drápy, které se mu vysouvají z rukou. Další je zelený a rozhodně vedle něj nebudete chtít stát, jakmile se naštve. Důležitým poznávacím znamením je spandex a pohyb vysoko nad zemí je běžná záležitost. Poznáte je také podle jmen obsahujících man nebo woman, boy nebo girl. Pravidlem je, že superhrdinové mají síly a schopnosti, které jsou mimo lidské možnosti. Honí se za spravedlností, chrání bezbranné, brání ty, kteří si nemohou sami pomoci a porážejí zlo silami dobra.“ (Loeb – Morris, 2005, s. 11) Konkrétnější je Roz Kaveney: „Superhrdina je muž nebo žena se silami, které jsou buď obrovsky znásobenými lidskými schopnostmi a možnostmi, nebo se od těch lidských již v základu liší, a které on nebo ona používá v boji za pravdu, spravedlnost a ochranu nevinných.“ (2008, s. 4)

Přesnější a obsáhlejší definici stejného pojmu nabízí také Peter Coogan: „Superhrdina je hrdinská postava s nesobeckým prospolečenským úkolem; má supermoc – zvláštní schopnosti, pokročilou technologii nebo vysoce vyvinuté fyzické, mentální nebo mystické dovednosti; jeho superhrdinská identita je uložena v jeho jméně a ikonickém kostýmu, které vyjadřují jeho život, charakter, schopnosti nebo původ (tedy změnu z člověka bez superschopností na superhrdinu); je také druhově oddělitelný, tedy lze jej odlišit od postav z příbuzných žánrů (fantasy, sci-fi, detektivka atd.) převahou žánrových konvencí. Superhrdinové mají často dvojitou identitu, přičemž ta vřední je pečlivě hlídaným tajemstvím.“ (2006, s. 43) Cooganova definice však pojem superhrdina vymezuje hlavně navenek a nezohledňuje vnitřní hodnoty takové postavy. Proto je potřeba přidat také Fingerothovu definici: „Co dělá postavu superhrdinskou? Co má hromový bůh Thor společné s nočním mstitelem Batmanem? Nejvíce zřejmé jsou tyto vlastnosti: určitá síla osobnosti (i když může být skrytá), určitý systém (obecně přijímaných) pozitivních hodnot a odhodlaní k ochraně těchto hodnot, ať se děje cokoli.“ (2004, s. 17)

Jak už název diplomové práce napovídá, jedním z velmi důležitých aspektů každého superhrdiny je také společenské pozadí, na kterém taková postava vzniká. Stejně jako ho totiž charakterizuje jeho unikátní moc, musí současně dodržovat a také reprezentovat hodnoty společnosti, která ho vytváří. „*Superman proto symbolizuje společenské změny v průběhu času. V padesátých letech chytal komunisty, v sedmdesátých letech zase bránil mírové aktivisty proti zkorumpovaným soudům.*“ (Fingeroth, 2004, s. 18)

Liam Burke vysvětluje superhrdinský archetyp v následujícím schématu. Superhrdina je tak definován nejen svým původem (Origin), z něhož si nese také své schopnosti (Power) a zodpovědnost (Responsibility), ale také svou tajnou identitou (Secret Identity), která je často spojena s jeho milostným zájmem (Love Interest), a konečně svým protivníkem (Villain), který je hrdinovým zrcadlem (Mirror) a současně také protikladem (Antithetical) a může souviset s jeho původem. Superhrdina je pak spojen také se svými spojenci, kterými mohou být jeho pomocník a/nebo jeho učitel či rádce (2008, s. 14).

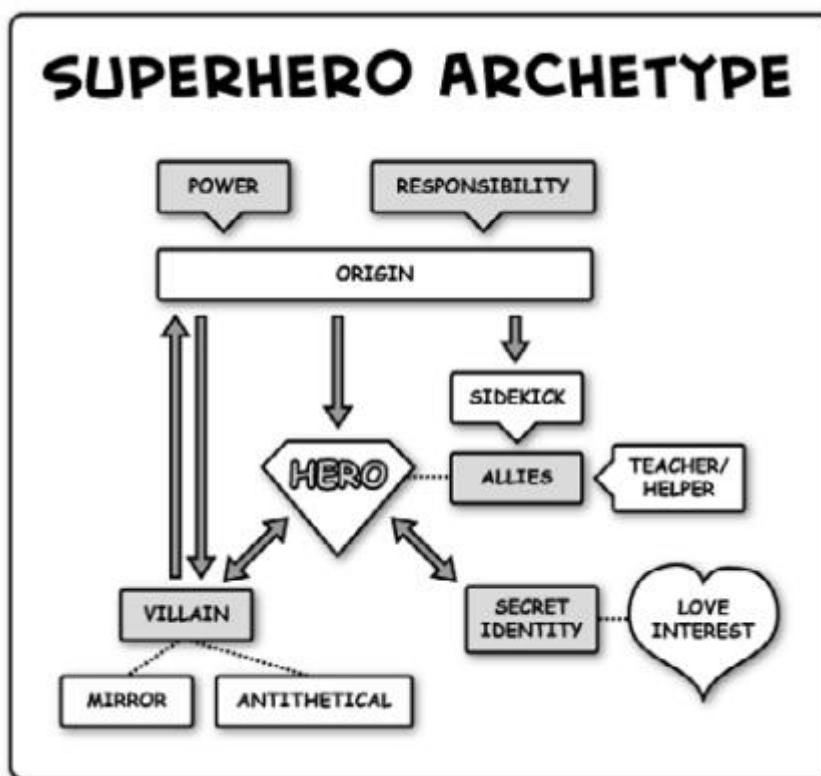


Schéma 2: Schéma popisující superhrdinský archetyp podle Liama Burkea (2008, s. 14)



### 3.4 Typy superhrdinů

Jednotná superhrdinská typologie neexistuje, někteří autoři se však o její vytvoření pokusili. Peter Coogan, kterého citují také Duncan a Smith (2009, s. 226) například tyto postavy dělí podle třech kritérií – nejprve podle *mise*, tedy základního cíle každého superhrdiny. „*Superhrdinská mise je prospolečenská a nesobecká, tedy že hrdinův boj proti zlu se musí hodit do existujících samozvaných zvyků dané společnosti a nesmí podporovat hrdinovy vlastní zájmy. Bez mise by byl superhrdina pouze mimořádně nápomocnou postavou v době krize, někdo, kdo má ze svých schopností osobní přínos, nebo superpadouch.*“ (2006, s. 31) Superman tak chce být „*zastáncem utlačovaných (...) přísahající k zasvěcení svého života pomoci těm, kteří ji potřebují.*“ (2006, s. 31) Druhým kritériem jsou *schopnosti*, které „*jsou jednou z nejlépe rozpoznatelných součástí superhrdinského žánru.*“ (2006, s. 32) Posledním kritériem je pak *identita* složená ze zvoleného jména a kostýmu, které jdou však proti opravdové identitě superhrdiny. „*Postavy Červený bedrník a Zorro stanovili jak hrdinskou, tak tajnou identitu jako charakteristické znaky superhrdinů. Hrdinské identity obou postav však pevně neztělesňují vnitřní charakter nebo životopis jejich alter eg. Červený bedrník nepřipomíná malou květinu u cesty, jejíž jméno si zvolil.(...) Zorro zase nepřipomíná lišku, jejíž jméno ve španělštině si hrdina zvolil, možná jen ve schopnosti uniknout svým pronásledovatelům.*“ (Coogan, 2006, s. 32) Coogan však sám přiznává nedokonalost této typologie, ač tvrdí, že „*pokud postava v zásadě pasuje do definice mise-schopnosti-identita a nemůže být současně zařazena do jiného žánru díky převaze superhrdinských konvencí, pak je to postava superhrdinská.*“<sup>17</sup> (2006, s. 40) Coogan současně jako vhodnou typologii uvádí již mnou dříve zmíněnou typologii komunikačních systémů od kanadského literárního teoretika Northropa Frye<sup>18</sup> (2006, s. 49), která se však přímo netýká superhrdinů, proto do této podkapitoly nepatří. Další typologie jsou tvořené hlavně komiksovými fanoušky, ale jsou často nepřehledné a složité (dělení superhrdinů podle typů vlastností).

Sám se přikloním k typologii, kterou částečně naznačuje také Daniel Kummermann ve dvojici článku na webu Komiks.cz, v nichž popisuje zrod a vývoj superhrdinského žánru. Nejprve popisuje dva první známé superhrdiny, tedy mimo Zemi narozeného

---

<sup>17</sup> Dalo by se najít hned několik příkladu – například monstrum Hulk nemá žádnou misi, Batman superschopnosti a Fantastická čtyřka zase tajnou identitu.

<sup>18</sup>Viz str. 20 - 22 této práce.

Supermana a Batmana charakteristického absencí superschopností, které si vynahrazuje technologickým vývojem (Kumermann, 2005a). V dalším textu poté přibližuje i další superhrdiny a také obtíže spojené s vývojem těchto následovníků: „*Po nadšeném přijetí publikem se ihned každá společnost snažila uvést na scénu co nejvíce superhrdinů. Problém však byl, čím by měl ten který hrdina vynikat, neboť všestranný hrdina jako Superman už byl více méně předmětem autorských práv, jak ukázal případ Cpt. Marvela.*<sup>19</sup> *Druhá potíž byla se vznikem superhrdinů. Narození na cizí planetě, které bylo prakticky nejlehčím vysvětlením původu, už bylo také zadáno, a tak přišla nejčastěji ke slovu věda.*“ (Kumermann, 2005b) Autor tak zmiňuje postavy dobrovolně nebo nedobrovolně zasažené chemickou látkou nebo živočichem jako Kapitán Amerika, Flash nebo Spiderman; postavy umělé vytvořené vědcem jako Human Torch nebo Metal Men či postavy vycházející z mytologie jako Thor, Hawkman nebo Wonder Woman. Kumermann zmiňuje také postavy zasažené atomovým vĕkem jako Spidermana, který získal své schopnosti po kousnutí ozářeného pavouka, nebo Fantastickou čtyřku, která byla zase zasažena kosmickým zářením (Kumermann, 2005b), úplně však vynechává například postavy zmutované už od svého příchodu na svět. Tento náznak typologie jsem proto přepracoval do následující podoby založené na původu superhrdinů, respektive počátečnímu bodu výskytu zvláštních schopností v tělech hrdinů. Typologie je složena ze šesti druhů:

- **mimozemšťané** – Základním typem superhrdiny je ten, který se nenarodil na Zemi, ale dostal se na ni z nějakého místa ve vesmíru. Archetyp superhrdiny Superman se narodil na planetě Krypton, na níž však došlo k tragédii a hrdinovi rodiče se rozhodli jej zachránit tak, že jej raketou poslali na Zem. Dalším příkladem může být Silver Surfer z planety Zenn-La, který se na Zem dostal díky dohodě se superpadouchem Galactusem a stříbrnému surfovému prknou, nebo Martian Manhunter, jehož na Zem dopravil teleportační paprsek z Marsu.
- **technokrati** – Druhým typem superhrdiny je technokrat, který využívá vynálezy a technické vymoženosti před vlastními silami. Často ani nemá zvláštní

---

<sup>19</sup> Captain Marvel byl superhrdina, jehož příběhy vycházely v rámci vydavatelství Fawcett Publications. Díky kouzelnému slovu se mladý reportér Billy Batson dokázal proměnit v postavu schopnosti velmi podobnou Supermanovi. Společnost DC Comics proto zažalovala Fawcett Publications za plagiarismus, druhá jmenovaná společnost se pak díky průtahům v celém procesu vzdala a postavu zrušila (Kumermann, 2005a).

superschopnosti, jako je tomu u dvou nejznámějších technokratů Batmana<sup>20</sup> s opaskem plným vynálezů nebo Iron Mana, který s protivníky bojuje díky svému ocelovému celotělovému brnění s možností létání. Dalším technokratem je pak například jeden ze Strážců od Alana Moorea Nite Owl připodobňující se k sově. Na druhou stranu však také existují superhrdinové, kteří se s technologií nespojili dobrovolně, příkladem by mohl být například Cyborg, který byl znetvořen díky nehodě, přišel o končetiny, jež mu byly později nahrazeny mechanickými náhradami. Díky tomu v sobě Cyborg spojuje výhody mechanického těla a lidské mysli.

- **mágové** – Magičtí superhrdinové dodávají do komiksu určitý nádech fantasy. Mají totiž, jak název napovídá, magické schopnosti. Nejznámějším příkladem mága by mohl být Green Lantern, který sice sám o sobě magií nevládne, tuto schopnost mu však propůjčuje magický prsten na jeho ruce. Mezi další podobné postavy patří Doctor Fate, původně dvanáctiletý sirotek, kterého se ujal egyptský kouzelník Nabu, dále Zatanna, jež v sobě spojuje schopnosti pódiové i reálné kouzelnice, nebo Doctor Strange, který je označován za nejmocnější mága v celém vesmíru.
- **mutanti** – Další skupinou superhrdinů jsou mutanti, kteří se zvláštními schopnostmi, respektive jejich postupně zesilující se variantou, již narodili. Jejich mutace nemusí být jen psychická, ale také fyziologická. Nejtypičtějším příkladem mutantů jsou členové superhrdinského týmu X-Men. Do něj se dostávají jedinci s X-genem ve svém těle, díky němuž se u nich dříve či později vyvine určitá zvláštní schopnost. Takoví mutanti jsou považováni za Homo sapiens superior, tedy vyšší evoluční stupeň člověka. Professor Xavier je sdružuje ve své škole, učí je schopnosti využívat v boji se zlem, proti svému protivníkovi Magnetovi a jeho skupině mutantů.
- **mutáti** – Mutáti<sup>21</sup> se od mutantů liší tím, že se narodili jako normální lidé a své schopnosti získali cíleně nebo díky nehodě až v průběhu života. Jde o asi nejrozšířenější skupinu superhrdinů, kterou ve Stříbrné době komiksové rozšířili hlavně autoři v Marvel Comics. Asi nejznámějším mutátem je Spiderman, kterého jakožto odstrkovaného teenagera Petera Parkera kousnul

---

<sup>20</sup> Viz samostatnou kapitolu dále.

<sup>21</sup> Z angl. pojmu „mutate“.

ozářený pavouk v přírodovědném muzeu. Kapitán Amerika se zase jako malý a hubený Steve Rogers dobrovolně přihlásil do pokusu, který ho měl díky vstříknuté látce změnit na fyziologicky perfektního člověka. Měl být jedním z mnoha, ale nacistický špion další podobné pokusy zmařil. Řady mutátů rozšířil také atomový věk. Vedle Petera Parkera se tak do kontaktu s kosmickým zářením dostala čtveřice hrdinů později známých jako Fantastická čtyřka. Svě mutáty má ale i DC Comics – díky kontaktu s tvrdou vodou, později ve Stříbrném věku díky kontaktu s chemickými látkami se zrodil Flash nebo Plastic Man.<sup>22</sup>

- **mytologické postavy** – Poslední skupinou superhrdinů jsou postavy, které si jejich tvůrci vypůjčili ze známé mytologie nebo se jí inspirovali. První takovou postavou a vůbec první ženskou superhrdinkou byla Wonder Woman od DC Comics, amazonská princezna z ostrova Themyscira, která na začátku bojovala proti silám Osy, ale nakonec si našla také další protivníky. Mytologickou postavu na superhrdinu povýšili také v Marvel Comics, když vytvořili Thora, který byl na Zemi seslán z mýtického Asgardu k ochraně pozemšťanů. Namor the Sub-Mariner je potomkem princezny z Atlantidy, Hawkman je zase reinkarnací egyptského prince Khufu.

### 3.5 Superhrdinův pomocník

Postava sidekicka je pro analýzu nedůležitá, je však výraznou součástí vývoje superhrdinského žánru, proto je potřeba ji alespoň krátce zmínit. Sidekick je obecně řečeno superhrdinův pomocník<sup>23</sup>, který oplývá v menším měřítku podobnou mocí, jako má hlavní postava, ale často také nemá vůbec žádné schopnosti. Prvním pomocníkem se stal v roce 1940 Robin<sup>24</sup>, který „*byl prostředkem pro zjemnění Batmanových příběhů, o nichž se vydavatelé domnívali, že jsou pro děti moc intenzivní. Pomocník byl také vhodným prostředkem, díky němuž mohli autoři vyjádřit hrdinovy myšlenky nejen ve vnitřním monologu, ale také v rozhovorech. Vydavatelé a autoři současně doufali, že*

---

<sup>22</sup> Plastic Man byl původně majetkem Quality Comics, ale v roce 1956 přešel pod DC.

<sup>23</sup> Pomocník je asi nejvýstižnějším překladem původního pojmu „sidekick“, proto jej budu dále používat.

<sup>24</sup> celým označením Robin the Boy Wonder

*postava pomocníka bude splněným přáním všech mladých čtenářů, kteří se skrze takovou postavu mohli do příběhu lépe projektovat.“ (Duncan a Smith, 2009, s. 228)*

Většina těchto hrdinů však buď dospěla a přijala jinou identitu, nebo se z příběhu úplně ztratila. Kupříkladu vydavatelství Marvel začalo v šedesátých letech publikovat příběhy nových superhrdinů ve věku teenagerů (Spiderman, později Fantastická čtyřka), a tak mohlo automaticky zaujmout také mladší čtenáře, než tomu bylo do té doby.

### **3.6 Role superpadouchů v komiksových příbězích**

Vstup superhrdinů do komiksů automaticky neznamenal vstup také pro podobně silné protivníky. Superman původně bojoval proti zlodějům, gangsterům nebo zkorumpovaným politikům, kteří byli na konci třicátých let ještě před vypuknutím druhé světové války tou největší hrozbou pro americkou demokracii. Až o dva roky později se vedle něj v časopise Action Comics objevil také jeho největší nepřítel, Lex Luthor (Duncan a Smith, 2009, s. 229).

Protože superhrdinové své protivníky vždy hravě porazili, bylo potřeba jim najít stejně nadané nepřátele, tedy supervillains alias superpadouchy. Čím se tedy takový superpadouch liší od superhrdiny? Způsobem vnímání sama sebe to nebude - Fingeroth trefně míní, že v měřítku podobném tomu superhrdinskému o sobě přemýšlí také všichni superpadouši. *„Hitler si také bezpochyby myslel, že je dobrý člověk.“ (2004, s. 17)*

Podle Giny Misiroglu je hlavním rozdílem mezi obyčejnými zločinci a superpadouchy schopnost později jmenovaných vymýšlet intriky v obrovském rozsahu nebo množství. *„Originální Braniac měl zmenšit celé město Metropolis, Dr. Doom chtěl vytlačit všechny světové vládcy a dosadit se na jejich místo a Galactus plánoval pozřít celé planety.“ (Misiroglu, 2004, s. 573)*

Superpadouši jsou tedy mocnými a zlými protivníky s fantastickou silou a mnohem vyšší efektivitou v soupeření se superhrdinou. Často jsou mnohem větší součástí příběhu než samotní superhrdinové: *„Ti jsou totiž mnohem konzervativnější a zachovávají status quo. Nechtějí přerozdělovat majetek, měnit vlády nebo jinak modifikovat existující společenský řád. Superpadouši na druhou stranu svět změnit chtějí. Mohou brát*

*bohatým a dávat chudým (tedy jim samotným), zbavovat prezidenty jejich křesel proto, aby ustanovili novou formu vlády (znovu ve svůj vlastních prospěch, často se stávají diktátory). Tak provokativní činy pak volají po činech většinou jinak pasivních hrdinů, a tak se příběh posouvá dopředu. Superpadouši jsou aktivní, superhrdinové pasivní.“* (Duncan a Smith, 2009, s. 230) Coogan tvrdí, že stejně jako hrdina představuje ctnost a hodnoty společnosti nebo kultury, padouch představuje protiklady takových hodnot. Padouch však dokáže takovou inverzi prosadit, upozadit hodnoty uznávané za normálních okolností a donutit tak hrdinu k jejich obraně (2006, s. 61). A jak Duncan a Smith dodávají, takový souboj o stávající status quo superhrdinové často donutí překročit překážky, které byly předtím nedosažitelné, a tak kultivovat své hrdinské kvality (2009, s. 230).

Peter Coogan sestavil typologii superpadouchů, které dělí do pěti skupin:

- **Monstrum** (pův. Monster) je nejstarším typem superpadoucha. *„Monstrum je nestvůrné, protože představuje opak lidskosti a často se objevuje v nějaké zvířecí podobě – jako vlkodlak nebo obří ještěr. Pokud má monstrum lidskou podobu, pak je nestvůrné morálně – nemá žádný morální smysl pro to, co je špatné a co dobré, což je symbolicky vyjádřeno tím, že monstrum nemá duši.“* (Coogan 2006, s. 62) Nejznámějšími příklady komiksových monster jsou například Curtis Connor, součást Spidermanových příběhů s podobou obřího ještěra, Sabretooth z X-men nebo nepřítel Batmana Killer Croc.
- Druhým typem superpadoucha je **nepřátelský velitel** (pův. Enemy Commander). *„Nepřátelský velitel je podporován státními prostředky a ve společnosti takového státu je považován za zákonný orgán. Může být králem, tyranem, diktátorem, absolutním vládcem či skutečnou silou stojící za trůnem nebo vojenským velitelem.“* (Coogan 2006, s. 63) Nepřátelský velitel je za nepřátelského považován jen na úrovni jiné země, ve vlastních státech je jejich vnímání opačné.<sup>25</sup> Pokud upustíme od zobrazování skutečných světových vůdců, proti kterým superhrdinové nejčastěji bojovali ve druhé světové válce jako součást propagandy, pak jsou nejznámějšími nepřátelskými veliteli Red

---

<sup>25</sup> Viz zobrazování Adolfa Hitlera jako nepřítele na obálkách komiksových časopisů v době druhé světové války, i když byl v Německu považován původně za hrdinu.

Skull, protivník Kapitána Ameriky, nebo Dr. Doom stojící proti Fantastické čtyřce.

- Třetím typem superpadoucha je **šilený vědec** (pův. Mad Scientist). „*Typickým charakterovým rysem šilených vědců je posedlé chování a používání extrémně nebezpečných nebo netradičních metod. Jejich nejčastější motivací je odplata, chtějí se pomstít za opravdové nebo imaginární ústrky vůči jim samým, které jsou spojeny právě s jejich neortodoxními postupy.*“ (Coogan, 2006, s. 67) Nejznámějším spojením šileného vědce a monstra v klasické literatuře je samozřejmě Dr. Victor Frankenstein a Frankensteinovo monstrum, v komiksu existuje podobně známý případ – Supermanův nejstarší nepřítel Lex Luthor ve Zlaté komiksové době<sup>26</sup>. V Batmanových příbězích se objevuje Dr. Hugo Strange, Spiderman zase bojuje proti Doktoru Octopusovi, Fantastická čtyřka má svého Dr. Dooma, ve Čtyřlístku je takovým zločincem Dr. Kazimír Zádrhel.
- **Zločinecký génius** (pův. Criminal Mastermind) je čtvrtým typem superpadoucha. Je nesmírně inteligentní a vzdělaný. Vlastnosti jako morálka, soucit a svědomí však pro něj nic neznamenají, uznává jen zákony moci, síly, dosažení cíle a úspěchu, a to ve všem, co se rozhodne udělat. Vyznačuje se určitým kodexem pravidel, který v boji proti hrdinovi dodržuje, avšak často si pravidla určuje sám. Často si váží života svého protivníka, protože je pro něj potěšením bojovat s někým sobě rovným (Coogan, 2006, s. 68 - 69). Komiksovým archetypem zločineckého génia je pozdější Lex Luthor, Batmanův protivník Carmine Falcone nebo Kingpin, zločinec z několika komiksů vydavatelství Marvel.
- Posledním typem superpadoucha je **obrácený superhrdina/superpadouch**. Hlavním rozdílem takové postavy oproti čtyřem předchozím druhům je její přímá návaznost na komiks, nemá kořeny v žádném předcházejícím literárním žánru. „*Nejlepšími příklady takových superpadouchů jsou Joker a Catwoman (...) oba jsou inovačními prvky, co se postav padouchů týče, jsou totiž přímou odpovědí na zrod superhrdinů od jejich tvůrců, kteří se snaží rozšířit superhrdinský žánr.*“ (Coogan, 2006, s. 72) Dalším zásadním rozdílem mezi touto čistě komiksovou skupinou superpadouchů a čtveřicí předchozích druhů je schopnost dříve jmenovaných zločinců změnit se na superhrdinu.

---

<sup>26</sup> Viz Seznam pojmů.

Netypičtějším případem takové transformace je přechod marvelovských padouchů Hawkeye a Black Widow do superhrdinského týmu Avengers nebo postava Namora the Sub-Marinera, který stál chvíli na straně dobra a chvíli zase na straně zla.

### 3.7 Superhrdina jako moderní mýtus

*„Již od antických časů lidstvo používalo příběhy pro vysvětlení světa, v němž žilo. Stejně jako antický člověk používal příběhy o bozích a monstrech k popisu vlastního světa, tak i moderní člověk používá příběhy o božských hrdinech a mocných zloduších k popisu toho svého. Komiks je moderní mytologií, je způsobem, jakým moderní člověk popisuje svět okolo sebe skrze fantastičnost.“* (Witnessing, 2012, s. 101) Mytická úloha superhrdinské postavy v dnešním světě je velmi široké téma, současně je však také důležitou součástí obrazu superhrdiny, proto je potřeba se o něm v této práci alespoň krátce zmínit.

*„Superhrdinské příběhy jsou optimistickým stanoviskem o budoucnosti a aktem vzdoru proti nepřízni osudu.“* (Duncan a Smith, 2009, s. 243) S tímto výrokem souvisí dříve zmíněný fakt, že tyto postavy vznikly v době Velké hospodářské krize. Základní východiska byla dvě – superhrdinové byli předně levným únikem krizí postižených lidí před reálným světem, současně byly tyto postavy často charakterizovány vizemi a sny jejich autorů, které byly v ekonomicky složité době třicátých let jen velmi těžko naplnitelné. Podobně na ně pak reagovali také čtenáři a do postav promítali vlastní osudy a představy. *„Komiksoví superhrdinové jsou novou formou mytologie. Vycházejí z předchozích mytických inkarnací, přenášejí je do vlastních příběhů a vytváří tak moderní mýty. Tato mytická témata se v historii opakují v nekončících variacích.“* (Kaw, 2005) Superhrdinské příběhy podle Kawa vycházejí z řecké, římské i nordické mytologie. *„Hrdinové a hrdinky řeckých a římských mýtů měli superhrdinské vlastnosti, které uspokojovaly potřebu tehdejšího lidu po nezranitelném strážci nebo ochránci. Hlavním cílem byl vzdor proti zlu. Komiksový superhrdina je modifikací tohoto monomytického tématu, který vyjadřuje lidskou potřebu kontrolovat vlastní život i přes jeho vlastní zranitelnost a smrtelnost.“* (Kaw, 2005) Pojítek mezi mytickými bohy a superhrdiny je mnoho – jeden z nejznámějších marvelovských superhrdinů Thor je původně bohem ze severské mytologie, první komiksová superhrdinka Wonder Woman



vychází z řecké mytologie, Namor the Sub-Mariner zase odkazuje k příběhu o bájném kontinentu Atlantida. Flash je pak přímým derivátem z četných schopností řeckého boha Hermese, respektive římského boha Merkura, Hawkmana pak lze spojit s egyptskými bohy Horem a Ra, stejně jako s řeckým příběhem o Ikarovi (Kaw. 2005).

Většina moderních příběhů o superhrdinech však takto explicitně nevychází z již známých příběhů, ale jak již bylo řečeno dříve, pouze modifikuje mytické příběhové linie. Vůbec nejvýraznějším příkladem je Superman, který kopíruje příběh o spasiteli. Narodil se na planetě Krypton jako Kal-El a když hrozilo Kryptonu zničení, tak ho jeho otec Jor-El poslal raketou na zem, aby jej zachránil. Zde se jej ujali Jonathan a Martha Kentovi, kteří jej našli, pojmenovali jménem Clark a vychovali jako vlastního syna. Postupem času Kal-El/Clark zjistil, že se svými schopnostmi liší od svých vrstevníků – má obrovskou sílu, dokáže běhat obrovskou rychlostí, skákat přes budovy, má supercitlivý sluch nebo rentgenové vidění. Později přijme identitu Supermana, jinak však pracuje jako reportér v novinách Daily Planet. *„Jeho původ leží mimo komunitu, kterou by měl chránit, jeho identita je tajná, buď na základě jeho nejasného původu, nebo alterega, jeho motivací je nesobecký chtíč po spravedlnosti.“* (Kaw, 2005) Supermanův příběh pak připomíná Mojžíšovo zrození, který byl také kvůli hrozbě vlastní smrti poslán rodiči v košíku po Nilu do bezpečí náhradních rodičů. Stejně jako Ježíš v křesťanství je pak označen jako spasitel lidstva, v legendě o egyptském bohu Osirisovi pak rezonuje jim společné téma nesmrtelnosti. Zvláštní význam nese i samotné Supermanovo kryptonské jméno, tedy Kal-El. To má v jazyku planety Krypton význam „dítě z hvězd“ nebo „hvězdné dítě“, ale v hebrejštině by se dalo přeložit jako „hlas boží“. Samotné El pak v hebrejštině znamená Bůh a je často používáno ve významu slova síla. *„Paralely mezi Supermanem, spasitelem z jiného světa, a židovskou vírou o příchodu spasitele z nebes jsou v tomto případě poměrně jasné.“* (Kaw, 2005)

Zásadním mytickým archetypem, který se odráží také v superhrdinských komiksech, je pak dualita světla a temnoty, přičemž nelze mluvit pouze o souboji superhrdiny se superpadouchem. *„Toto můžeme obzvlášť vidět ve formě Supermana a Batmana. Superman, zářivý, otevřený a přístupný hrdina reprezentující ctnost nastoleného řádu a autority. Jeden by mohl říct, že představuje americký ideál. Batman, jehož jméno probouzí v jeho protivnících strach, zosobňuje temnější stranu amerického národa, která se sama snaží dosadit do role strážce morálky a společenského ideálu bez toho, aniž by úplně pokořila vlastní demony a nedostatky. (...) Superman je mimozemský*

*návštěvník, perfektní bytost, která se snaží o to, aby zapadla do nedokonalé lidské společnosti. Batman, lidská bytost, reprezentuje v hledisku fyzickém i mentálním vrchol lidských možností. Oba zosobňují odlišné, avšak vzájemně se doplňující superhrdinské koncepty.*“ (Kaw, 2005).

Umberto Eco přistupuje k superhrdinskému mýtu po svém a zavádí do souvislosti s komiksovými postavami pojem mytizace, „*coby podvědomé symbolizace, identifikace objektu se souhrnem finalit, které se nedají pokaždé racionalizovat, projekce tendencí, aspirací a obav, jež se objevují, ať už v jednotlivci či v pospolitosti, během jedné historické epochy, do obrazu.*“ (Eco, 2006, s. 239) Eco mluví o demytizaci dnešní doby, která souvisí s ubýváním symbolů ve výjevech spojených se sakrálními významy, tedy s rozpadem institucionalizovaného symbolického významu repertoáru typického pro křesťanství až do konce středověku. „*Tento repertoár umožňoval přemístit v podstatě v jednoznačné míře pojmy zjevného náboženství do série obrazů a těchto obrazů pak použít (...) k šíření původních pojmových údajů tak, aby je mohli vnímat a chápat i prostí lidé, neznalí teologických rafinovaností, jak to dokládají starosti, které s problémem zobrazení měly různé koncily. Mytizace obrazu byla tudíž institucionální fakt, který vycházel shora a byl kodifikován a řízen církevními činiteli (...).*“ (Eco, 2006, s. 239)

Pojem mytizace se pak podle Eca vrací hlavně v době masové společnosti a průmyslové revoluce v souvislosti s ekonomickým statutem člověka. „*Jestliže bizon namalovaný na stěně prehistorické jeskyně byl totožný s bizonem skutečným a zaručoval tak malíři jeho vlastnictví s pomocí vlastního vyobrazení, které tím oděl sakrálností, pak se totéž děje i dnes, když nový automobil, zkonstruovaný pokud možno podle formálních modelů, působících na archetypální senzibilitu, se v určitém okamžiku do té míry promění ve znak ekonomického statusu, že se s ním prostě ztotožní.*“ (Eco, 2006, s. 242) Ekonomický status se v moderní společnosti spojuje se společenským statutem, ten je totiž přímo propojen s ekonomickou či finanční situací jedince. Pro přechod do vyššího společenského statusu je tak potřeba koupě nového televizoru, automobilu nebo domu, kteréžto předměty se stávají symbolem celé situace. Takový předmět však nejenže značí ekonomický status svého majitele, ale je mu přisouzena i další, hlubší role. Jeho status je tvořen jak shora, tak zdola. „*Předmět je společenskou situací a zároveň jejím znakem, nezakládá jen její konkrétní, sledovatelný cíl, ale i rituální symbol, mytické vyobrazení, v němž se kondenzují aspirace a touhy. Je to prostě projekce toho, čím bychom chtěli*

*být. (...) Takováto mýtopoetika vlastní rysy univerzálnosti, protože je de facto společná celé společnosti, a má rovněž charakteristické rysy tvorby vznikající zdola. Zároveň je však vytvářena i shora, protože automobil se nestává symbolem statusu, status symbolem, jen díky své mytizační tendenci, vycházející nevědomky z mas, ale také proto, že senzibilita mas je náležitě poučena, řízena a produkována průmyslovou společností, založenou na nucené a zrychlené produkci a konzumu.“ (Eco, 2006, s. 243)*

Zcela zřejmý případ mytizace v moderní společnosti pak podle Eca nastává v produkci masmédií a hlavně komiksů, „protože právě v něm jsme svědky lidové spoluúčasti na mytologickém repertoáru zcela jasně přicházejícím shora, vyrobeném žurnalistickým průmyslem, který je ovšem přitom velice citlivý na nálady svého publika, s jehož požadavky musí počítat.“ (Eco, 2006, s. 244) Autor svá slova podkládá několika příklady méně známých hrdinů, pro tuto práci jsou však důležitější jeho teze ohledně superhrdinů, k nimž si vypůjčuje postavu Supermana zajímavou hlavně svojí dvojakostí, kdy je na jednu stranu hrdinou se skoro neomezenou mocí a množstvím dalších zvláštních schopností, které jiný člověk nemá, na druhou stranu se však Superman v normálním životě skrývá v identitě Clarka Kenta, což je podle Eca „člověk zdánlivě plachý a bázlivý, stydlivý a nijak zvlášť inteligentní, nešikovný a krátkozraký, snadná oběť své matriarchální a nenasyté kolegyně Lois Laneové, která jím pohrdá, protože je šíleně zamilovaná do Supermana. (...) Clark Kent ztělesňuje velice věrně a přesvědčivě průměrného, obyčejného čtenáře, zakomplexovaného a obklopeného neúctou bližních, díky čemuž účetní jakéhokoliv amerického města může potají chovat naději, že se jednou taky promění v Supermana a vynahradí si ztracená léta, kdy žil jako průměrný člověk.“ (Eco, 2006, s. 248 - 249)

Podle Eca je pak mezi postavou typu Supermana a postavou vycházející z náboženství nebo mytologie zásadní rozdíl. „Náboženský obraz se tradičně zakládal na postavě původu božského či lidského s neměnnými, jednou provždy danými charakteristickými rysy nebo nevratným příběhem. Nedalo se vyloučit, že za postavou se mimo její charakteristické rysy nachází i příběh, ten se však už sám vymezil do předem dané podoby a přispěl k vytvoření definitivní fyziognomie postavy.“ (Eco, 2006, s. 249) Komiksová postava za sebou naopak příběh pokaždé má, protože „vzniká v rámci civilizace románu. (...) Romantická tradice nám naopak nabídne vyprávění, v němž se hlavní zájem čtenáře přesune a upře k nepředvídatelnosti toho, co se stane, a tudíž k invenci zápletky, která se tím pádem vysune do popředí. To, co se děje, se nestalo před

vyprávěním, ale děje se to při vyprávění a konvenčně autor vlastně neví, co se stane.“ (Eco, 2006, s. 250) Díky tomu se také liší obě hlavní postavy mytických a romantických příběhů. „Postava mýtu ztělesňuje zákon, univerzální požadavek, a musí tedy být do určité míry předvídatelná, nesmí nás zaskočit a překvapit; postava románu chce naopak být jedním z nás, a to, co se jí může přihodit, je stejně tak předvídatelné jako to, co se může přihodit nám. Postava tak nabude toho, čemu budeme říkat ‘estetická univerzálnost’, což je jakési spoluúčastenství, schopnost stát se kritériem chování a pocitů, které jsou společné také nám všem, nenabude však univerzálnosti, která je vlastní mýtu, nestane se hieroglyfem, emblémem nadpřirozené reality, protože už je emblémem univerzálního výsledku jedné partikulární záležitosti.“ (Eco, 2006, s. 251)

Mytologická postava tak podle Eca uvízla v podivné situaci: „Musí být archetypem, sumou určitých kolektivních aspirací, a musí se tudíž nutně znehynět v emblematické utkvělosti, díky níž je také okamžitě k poznání, jelikož je však komercializovaná v rámci produkce románové, pro publikum, které čte romány, musí se podrobit vývoji, který je, jak jsme viděli, charakteristický pro vývoj postavy románové.“ (Eco, 2006, s. 252)

Eco dále zmiňuje zvláštnosti v narativním stylu a poselství, které Superman a jemu podobné postavou nesou, zajímavější je kapitola o charakteristikách superhrdinských postav a jejich pedagogickém významu. „Každý z těchto hrdinů je vybaven schopnostmi, s jejichž pomocí by se mohl zmocnit vlády v zemi, porazit celou armádu nebo narušit rovnováhu v kosmickém prostoru. (...) Na druhé straně je jasné, že každá z těchto postav má dobrou povahu, je morálně založená a poslušná zákonů přírodních i lidských, a je tudíž zcela jasné (a taky od nich hezké), že těchto schopností využívají výlučně ke konání dobra. V tomto ohledu by pedagogické poselství těchto příběhů, aspoň na úrovni dětské četby, bylo naprosto přijatelné, neboť i jednotlivé epizody, vložené do vyprávění, v nichž se násilí objevuje, se zdají být rovněž zaměřeny k závěrečnému odvržení zla a triumfu poctivosti.“ (Eco, 2006, s. 279)

## 4 Analýza komiksových postav

### 4.1 Batman a Pérák

Jako první komiksové postavy pro analýzu jsem zvolil dvojici Batman a Pérák. Batman je druhým opravdu známým superhrdinou a i po více jak sedmdesáti letech od svého prvního uvedení si stále drží vysokou příčku na superhrdinském žebříčku popularity. Pérák je naopak legenda čistě česká, která přežila druhou světovou válku a okupaci jako dobu svého největšího rozmachu a díky několika příspěvkům hrstky domácích autorů se stále drží v povědomí českého obyvatelstva.

### 4.2 Batman

Batman na rozdíl od Péráka nevychází z žádné městské legendy, ač je s pojmem město pevně spjatý. Vznikl v hlavě kreslíře Boba Kanea a spisovatele Billa Fingera, kteří jej vytvořili těsně po Supermanově úspěchu na konci čtyřicátých let dvacátého století. Batman se od té doby prezentoval v obrovském množství komiksů a jeho popularita trvá i díky proniknutí do dalších médií jako film nebo televize dodnes. Je nad možností této práce vycházet ze všech komiksů, v nichž se Batman objevil, a protože je současně jedním z úkolů této práce analyzovat postavu Batmana v souvislosti s Pérákem, je tedy záhodno zvolit takové komiksy, které by byly charakterem podobné těm Pérákovým. Práce proto bude vycházet až z pozdějších batmanovských děl, která vycházela přibližně od osmdesátých let a jejichž nejvýraznějším motivem je návrat k temnosti a bezútěšnosti Batmanových dobrodružství, tedy prvku, který se v padesátých a šedesátých letech hlavně díky infantilnímu televiznímu seriálu o netopýřím muži úspěšně ztrácel.

#### 4.2.1 Batman a jeho původ

Počáteční myšlenka za postavou, z níž se později vyvinul Batman, byl finanční kalkul. Po Supermanově úspěchu chtělo vydavatelství National Allied Publications, tedy předchůdce DC Comics, vytvořit dalšího vydávajícího superhrdinu. Oslovilo proto začínajícího kreslíře Boba Kanea. „*V té době mě oslovil editor DC Comics Vin Sullivan*

a řekl mi: 'Chtěl bys vytvořit dalšího superhrdinu, někoho jako Supermana?' A já vydělával asi 25 dolarů týdně, proto jsem se ho zeptal: 'Kolik vydělávají Shuster a Siegel, tvůrci Supermana?' 'Asi osm set dolarů týdně každý.' Řekl jsem mu: 'Za tolik peněz budete mít nového superhrdinu už v pondělí.'“ (Secret Origin: The Story of DC Comics, 2010)

Kane začal s nhrubo nakreslenou postavou, pro kterou chtěl vymyslet kostým. Jako první si vybavil nákreš jednoho z vynálezů Leonarda da Vinciho, křídla, jež měla umožnit člověku létat a která svým typickým žebrovaním připomínala netopýří křídla. Právě díky této podobnosti změnil původně vymyšlené jméno postavy Bird-man na Batman. Dalším vzorem pro nově vznikajícího hrdinu byl film Zorro mstitel v hlavní roli s Douglasem Fairbanksem. Kane byl v dětství fanouškem Zorra a spolu s partou svých kamarádů se snažil napodobit Fairbanksovu akrobacii. „Zorro používal masku, aby zakryl svou pravou identitu Dona Diega, a to mi vnuknulo nápad dát Batmanovi také skrytou identitu. Stejně jako bohatý španělský hrabě, Bruce Wayne by byl muž vybraných mravů, který by se tvářil jako slaboch. Zorro jezdil na černém koni jménem Toronado a vstupoval do tajné jeskyně skrze dědečkovy hodiny. Zorrova jeskyně byla také inspirací pro Batmanovu jeskyni.“ (Kane a Andrae, 1989, s. 38) Mladý kreslíř současně nechtěl, aby měl Batman superschopnosti, ale aby byl jedinečný. Chtěl, aby pro boj se zločinem využíval hlavně své fyzické a akrobatické schopnosti. Stejně jako Zorro.

Třetí inspirací byl pro Boba Kanea film, jehož hlavní postava, detektiv, se snažila vypátrat tajemného vraha s pseudonymem The Bat. „Nosil kostým vypadající trochu jako ten, který jsem nakreslil prvnímu Batmanovi. Měl černou róbu a hlavu jako netopýr.“ Ve filmu se objevil také bat-signál, tedy světlo, kterým The Bat oznamoval další vraždu (Kane a Andrae, 1989, s. 38).

Pak se spojil se svým kamarádem Billem Fingerem, který se chtěl stát spisovatelem a se kterým již dříve spolupracoval na jednom menším projektu, a ukázal mu první skicu netopýřího muže, již mu Finger pomohl dotvořit. „Proč z něj neudělat ještě většího netopýra a dát mu kápi, vymazat mu oči a nechat jen bílé škvíry, aby vypadal víc tajemně?' V té chvíli měl Batman na sobě červený kostým, maska a křídla byly černé. Myslel jsem, že červeno-černá bude dobrá barevná kombinace. Bill řekl, že kostým je moc zářivý. 'Vybarvi ho tmavě šedou, aby vypadal víc zlověstně.' Kápě vypadala jako

*dvě tuhá křídla připevněna k jeho rukám. Bill a já jsme si uvědomili, že při boji by byla těžkopádná, proto jsme je nahradili onou kápí, při boji nebo spouštění se po laně vytvarovanou do netopýřích křídel. Neměl také žádné rukavice, ty jsme přidali, aby nezanechával otisky prstů.“ (Kane a Andrae, 1989, s. 41)*

Bill Finger se při tvorbě témat, podobně jako Kane, inspiroval v tehdejší popkultuře. *„Batman měl být kombinací Douglase Fairbankse a postav jako Sherlock Holmes, Shadow, Doc Savage a dalších.“ (Kane a Andrae, 1989, s. 46)* Vedle dvou naposledy zmíněných postav Finger vycházel ještě z příběhů Nicka Cartera z každé postavy převzal určitý motiv. Prvním případem Nicka Cartera tak byla vražda vlastního otce, kterýžto námět se poté stal nejdůležitějším hybatelem Batmanova vzniku. Nestalo se tak však na začátku jeho dobrodružství, ale až zpětně po několika číslech komiksu. Carter i Doc Savage pak byli fyzicky vytrénováni na hranici svých možností, tedy stejně jako Batman a díky čemuž je i není považován za superhrdinu.<sup>27</sup> Postava Shadowa pak stejně jako Batman proti svým nepřátelům bojovala hlavně v noci a stala se jakýmsi symbolem spravedlnosti, ve dne se pak pohybovala ve vyšší společnosti jako milionář a playboy Lamont Cranston (Duncan a Smith, 2009, s. 225). Důležitou součástí Batmanova původu je také Gotham City, město, které je jeho domovem a na které dohlíží. *„Původně jsem chtěl Gotham City pojmenovat Civic City. Pak jsem zkusil Capital City, poté Coast City. Nakonec jsem prošel telefonní seznam, uviděl jsem název Gotham Jewelers a řekl jsem si ‘To je ono.’ Gotham City. Neříkali jsme mu New York, protože jsme chtěli, aby se s městem mohl ztotožnit kdokoliv z jakéhokoliv města. Gotham je samozřejmě jiné jméno pro New York.“ (Kane a Andrae, 1989, s. 44)*

Podobně jako Siegel a Shuster, i Kane se ve vlastní postavě viděl. A stejně jako oni i on v dětství trpěl osudem chudého židovského dítěte. Narodil se jako Robert Kahn, ale hned, jak mohl, si změnil jméno a nechat si udělat plastiku nosu, aby se co nejvíce oddělil od svého původu. Snil o tom, že bude známý a bohatý. *„Chtěl jsem být Bruceem Waynem, místo chudého kluka jsem chtěl být bohatým playboyem ve dne a v noci bojovat se zločinem.“<sup>28</sup> (Secret Origin: The Story of DC Comics, 2010)*

---

<sup>27</sup> Viz stranu 58 této práce.

<sup>28</sup> Takové smýšlení bylo ostatně mezi mladými autory s židovskými kořeny v té době běžné. Jak ve filmu *Secret Origin: The Story of DC Comics* poznamenal kreslíř Irwin Hasen: *„Byli jsme děti z Bronxu., nevinní a talentovaní chlapci. Nikdy jsme nekreslili sami sebe. Proč? Proč bychom to dělali? Co by nás*

#### 4.2.1.1 Konstituce postavy Batmana v komiksu<sup>29</sup>

První výrazným rysem je již samotný Batman, tedy jméno superhrdiny, kterého Bruce Wayne představuje. Odkazuje k netopýrovi, do jehož podoby se Wayne ve svém detektivním pátrání uchyluje. Zajímavostí je, že jméno Bruce Waynea také není náhodné, Bill Finger jej složil ze jmen dvou reálných postav americké a anglosaské historie. „*Křestní jméno Bruce Waynea pochází od Roberta Bruce, skotského patriota. Bruce měl pověst playboye a pocházel z venkovské šlechty. Poté jsem hledal jméno, které by bylo spojeno s kolonialismem. Zkusil jsem Adams, Hancock... a pak jsem přišel na Mad Anthonyho Waynea*<sup>30</sup>.“ (Kane a Andrae, 1989, s. 44)

Jak už bylo řečeno, Batman se stylizuje do role netopýra. Prvotním zážitkem, který ovlivnil toto rozhodnutí, byl pád malého Bruce Waynea do jeskyně pod rodinným sídlem, kde ho vyděsilo hejno netopýrů (O’Neil, 1989, s. 2 - 3). Podruhé se s netopýrem setkal na úplném počátku své role ochránce, když netopýr rozbil okno v jeho pracovně a vlétl dovnitř (Miller, 2002, s. 28). Netopýrům se tedy Wayne přiblížil kostýmem. Nosí černou masku se špičatýma ušima, v níž mu nejsou vidět oči, ale pouze dva bílé trojúhelníky ve tvaru očí, které mohou vyvolávat pocit slepoty podobně jako u netopýra, přiléhavý, tmavě šedý trikot, černé rukavice a vysoké boty ve stejné barvě. Na zádech mu pak vlaje černá kápě, která svým zakončením připomíná netopýří křídla. Na hrudi má svůj znak, obrys netopýra v letu ve žlutém poli, a kolem pasu nosí speciální opasek. Celý kostým má Batmanovi dodávat co nejtajemnější a nejohroživější podobu, kterou děsí nejen drobné zloděje v ulicích města Gotham, ale také své úhlavní nepřátele. Výraznou součástí Batmanova vzhledu je také jeho mimika, které je velmi statická. Batman se v každé situaci tváří vážně a nikdy se nesměje, čímž si sám dodává vážnosti.

---

*k tomu mělo inspirovat?*“ Chtěli se zařadit do tehdejší společnosti, velká většina tehdejších superhrdinů proto vznikla na základech stejné společenské situace (2010).

<sup>29</sup>V rámci této kapitoly bude práce vycházet ze dvou hlavních zdrojů – v případě základní charakteristiky postavy z obecného povědomí o Batmanovi, v případech, kdy budou potřeba konkrétnější údaje, pak ze zmíněných batmanovských ság od začátku osmdesátých let – například z jednoho z nejslavnějších batmanovských grafických románů z konce osmdesátých let: *Batman: Year One* od autora Franka Millera, kde se autor zaměřuje na počátek Batmanovské legendy v Gotham. Dále z krátkého komiksu *The Man Who Falls*, který se konkrétněji zaměřuje na Waynovo dětství a pozdější výcvik, a konečně z grafického románu *The Long Halloween* od Jepha Loeba, který je čistou detektivkou, či *No Man’s Land*, kde hraje vedle Batmana hlavní roli samotné město Gotham.

<sup>30</sup> Mad Anthony Wayne byl americký generál, který se účastnil několika bitev v americké válce za nezávislost.





**Obrázek 1:** Batmanova podoba v sérii Cataclysm (Batman: Detective Comics #719)

Batman se prezentuje jako velmi inteligentní detektiv, který si však dokáže také sestrojít vlastní prostředky k boji. Jeho objektovým korelátorem by tak mohl být skoro jakýkoliv jeho vynález, od batarangu až po batmobil. Nejtypičtějším příslušenstvím, které má Batman u sebe neustále, bez něhož se neobejde a které je první variantou objektového korelátu, je však jeho pásek. V něm má ukryto několik rozličných nástrojů a každý autor mu přisoudil trochu odlišnou výbavu, Frank Miller v komiksu *The Dark Knight Returns* do Batmanova opasku umístil ampulky s nervovým plynem, protijed, kabel, kotvící háky, stetoskop a léky proti bolesti (2005, s. 48). Obecně se však místo v Batmanově opasku nedá omezit na několik přístrojů a často se zdá, že je bezedný. Druhou variantou objektového korelátu by pak mohl symbol netopýra na jeho hrudi. Ten je totiž nejenže jakýmsi Batmanovým popisem, ale využívá jej pro své přístroje (batarangy, vysílačky, letoun) a je také způsobem, jakým lze Batmana v době krize do Gotham City přivolat – je součástí silného reflektoru na vrcholu policejní budovy, který komisař James Gordon spouští pokaždé, když je Batmana později ve městě třeba. Pro něj nejtypičtějším prostředím je pak Batcave, tedy jeskyně pod rodinným sídlem, v níž se z Bruce Waynea stává Batman. Má zde kostým, stejně jako veškeré příslušenství, díky němuž bojuje se zločinem – zbraně, vozidla nebo sledovací přístroje.

Batman je pro celý Gotham svým způsobem otcovská figura. Pohybuje se vždy rozvážně, při boji se nehýbe víc, než je nutné, vypadá, že všechno vykonává s jistotou. Zaujímá rozhodný postoj, často si tělo mimo hlavy zahaluje do kápě nebo má ruce založené na hrudi, čímž vyjadřuje odstup. Gestem je i samotná Batmanova osobnost, jako ochránce města Gotham. Charakter jeho postavy také zásadně definuje to, že oproti svým kolegům nemá žádnou zvláštní schopnost, kterou by byl proti zločincům a superpadouchům ve výhodě. Batman stojí někde na pomezí detektiva a superhrdiny, mezi jeho hlavní činnosti proto patří vyšetřování zločinů, se kterými většinou zásadně vypomůže komisaři Gordonovi, boj se zločinci a vlastními úhlavními nepříteli alias superpadouchy<sup>31</sup> a obecně dohled nad celým městem. Že však na záchranu života nepotřebuje svou masku, dokazuje Wayne bezhlavým skokem za padajícím dítětem manželů Gordonových. Poručík ho pak neodhalí jen díky tomu, že si při vlastním pádu zničil brýle, bez nichž je podle vlastních slov prakticky slepý (Miller, 2002, s. 96 - 98).

Batman není nejsilnější řečník a větami většinou spíše šetří. Mluví opět s rozvahou a pouze vážným tónem. Sám se charakterizuje jako ochránce Gotham, kterého město pro svou bezútešnou situaci potřebuje. Důležitou součástí jeho sebecharakterizace je vnitřní monolog, díky němuž například na začátku grafického románu *Batman: Year One* od Franka Millera vede imaginární rozhovor se svým otcem poté, co se vrátí z několikaletého exilu zpět do Gotham a jeho první mise se nevyvede: „*Otče... bojím se, že bych dnes večer mohl zemřít. Snažil jsem se být trpělivý. Snažil jsem se počkat. Ale musím to vědět. Jak, otče? Jak to mám udělat? Co mám použít, aby se mě báli? Pokud zazvoním na tenhle zvonek, přijde Alfred. Ten může včas zastavit krvácení. To je další dar od tebe, otče. Jsem bohatý. Rodinné sídlo stojí nad obrovskou jeskyní, která bude skvělou základnou... dokonce mám sluhu s výcvikem polního zdravotníka. Ano, otče, mám všechno až na trpělivost. Raději bych zemřel, než čekal další hodinu. Čekal jsem už osmnáct let. Osmnáct let od Zorra... Zorra mstitele. Od té noční procházky. Od toho muže s vystrašenýma, prázdnýma očima a hlasem jako když se tříští sklo. (panel s vraždou Waynových rodičů) Od té doby, co můj život ztratil veškerý smysl. (panel s netopýrem vlétnuvším do místnosti) Přiletěl bez varování, rozbil okno ve tvé... mé pracovně. Někde jsem ho už viděl... vyděsil mě jako dítě. Vyděsil... ano, otče... stanu se netopýrem.*“ (2002, s. 26 - 29)

---

<sup>31</sup>Viz str. 35 této práce.

Batman v Millerově románu obecně komunikuje hlavně pomocí vnitřního monologu, kdy čtenáře přenáší do své hlavy a umožňuje mu sledovat situaci jeho pohledem. Při boji například rozebírá každý svůj krok, reaguje na tahy protivníků a komentuje aktuální situaci. Přímé řeči užívá zřídka, ale když už se tak stane, pak většinou předává zásadní zprávu, jako ve chvíli, kdy ještě není jasné, na jaké straně stojí, pronikne na luxusní večírek v domě starosty Gothamů a návštěvníkům sdělí následující poselství: „*Dámy a pánové, dobře jste se najedli. Spořádali jste bohatství Gothamů. Jeho duši. Vaše hostina je skoro u konce. Od této chvíle není nikdo z vás v bezpečí.*“ (Miller, 2002, s. 43)

Batman od počátku působí jako zjevení a názory vedlejších postav na jeho původ se velmi liší. Detektiv Flass, podřízený komisaře (tehdy ještě poručíka) Jima Gordona, tvrdí, že Batman není ani člověk. „*(...) pak jsem uslyšel mávnutí obrovských křídel. Letělo to po obloze dolů... křídla měla rozpětí asi třicet stop a řvalo to jako... no, ještě nic takového jsem nikdy neslyšel... jeden ze zločinců, kterého jsem ještě neodzbrojil, vytáhl magnum ráže. 357... vystřelil přímo na to stvoření... a kulka tím prošla, jakoby tam ani nic nebylo... začalo se to smát. Ostatní členové gangu sáhli pro své zbraně... něco ale vyletělo té stvůře z rukou... všiml jsem, si že to mělo drápy.*“ (Miller, 2002, s. 39 - 40) Jako první rozpozná v Millerově románu Batmanův potenciál okresní prokurátor Harvey Dent a později také poručík Gordon, když se stane účastníkem jedné z Batmanových záchranných akcí, což shrne v krátkém vnitřním monologu. „*Batman. Udělal si nepřítele z každého zločince v Gothamů – a skoro ze všech volených zástupců. Teď ho obklíčili jen proto, že zachránil život jedné staré ženě.*“ (Miller, 2002, s. 56) Dalším vnitřním monologem o několik stran později pak Gordon polemizuje o dobru a zlu v Gotham City. „*(Batman) je zločinec. Já jsem policista. Tak jednoduché to je. Ale... ale jsem policista ve městě, kde jsou starosta a policejní komisař využíváni jako nájemní zabijáci.(Batman) zachránil tu starou ženu, zachránil kočku, dokonce zaplatil za oblek.*“ (Miller, 2002, s. 74) Na konci románu se Gordon vedle Denta stává dalším Batmanovým spojencem.

#### **4.2.2 Pérák**

Postava Péráka se od Batmana liší hlavně soudržností informací, které jsou okolo obou charakterů soustředěny. Na příhodách obou postav pracovalo v průběhu 20. století hned několik autorů, příběh o zrození Batmana je však jedním ze základních narativních

vzorcův rámci celého superhrdinského žánru a zůstává neměnný, Batmanovy příběhy jsou tak variovány až skrze jeho činy. Pérák je naopak původně městská legenda, která se do literatury dostala až později. Jeho příběh tedy není od začátku přesně daný a každý z autorů se k jeho ztvárnění postavil po svém. Protože literárních výstupů s Pérákem v hlavní roli není mnoho, vezme tato práce v potaz ty nejznámější a při analýze z nich bude vycházet.

#### 4.2.2.1 Pérák jako městská legenda

*„V obecných představách Pérák obvykle figuruje jako tajemný protektorátní fantom, skákající po střechách pomocí ocelových per připevněných na nohou a bojující proti nacistům a jejich přísluhovačům,“* píše etnolog a folklorista Petr Janeček v článku Skokem z Baby do Bohnic aneb Mýtus o Pérákovi (2008) a jak dále dodává, tato romantická představa o Pérákovi se přenesla také do literární, filmové a komiksové tvorby. Původ legendy o této tajemné postavě však leží mnohem dál než jen v Praze čtyřicátých let dvacátého století.

Janeček, publicista Ivan Mackerle i komiksový historik Tomáš Prokůpek se ve svých článcích shodují v počátečním bodu mýtu o skákajícím přízraku. *„Podobné strašidlo se objevovalo v Londýně už v roce 1837<sup>32</sup>. Mělo špičaté uši, ostré pařáty a planoucí oči. Nosilo černý plášť a skákalo vzduchem jako na pérách. Angličané ho pojmenovali Spring-heeled Jack (Skákající Jack).“* (Mackerle, 2009) Podle Prokůpka se v Londýně v té době odehrálo několik útoků na noční chodce, které vykazovaly řadu podobností. Útočník prý čekal za zdí nebo dřevěným plotem, které mohl jedním velkým skokem zdolat, většinou jeho oběti byly mladé ženy, které však nebyly zabity. Místo toho jim roztrhal šaty a vyděsil je k smrti. Podle svědků byl útočník vysoký a štíhlý, měl dlouhý kabát, který připomínal upířskou kápi, ledové ruce s obrovskými drápy, velké žhnoucí oči a z pusy šlehající modré plameny. Skákal prý šest až deset metrů vysoko a pohybovat se po střechách pro něj nebyl žádný problém (Prokůpek, 2009, s. 36). Legenda o Skákajícím Jackovi se pak rozšířila po celých ostrovech a následně ještě dál. Zajímavostí je, že se od té doby začal výrazněji objevovat v ulicích britských měst až v době druhé světové války, tedy ve stejné době, kdy se v Praze začaly šířit příběhy o Pérákovi. Podobná postava pak byla spatřena skoro po celém světě – hlavně v polovině

---

<sup>32</sup> Podle Tomáše Prokůpka se o něm londýnský tisk zmínil dokonce již o dvacet let dřív; Mackerle opouje, že za rozšířením legendy o Skákajícím Jackovi může právě vznik moderní senzační žurnalistiky, která podle něj legendární postavu vytvořila.

dvacátého století ve Spojených státech amerických, Mackerle zmiňuje také Indii, Zair nebo Kamerun (2009).

Zajímavou skutečností jsou také dohady o pravé identitě Skákajícího Jacka. Vedle zmínek o cirkusácích, polykačích ohně, nebo dokonce klokanovi v lidském oblečení je nejvýraznější tvrzení, že za skákající postavou stál třetí markýz z Waterfordu Henry Beresford, irských šlechtic se zvláštním smyslem pro humor, který se rád sázel. Měl prý zálibu v alkoholu, krutých vtipcích a pohrdal ženami, což mu vyneslo přívlastek „Šílený markýz“. Beresford se objevil v Londýně vždy, když v něm zrovna řádil Skákající Jack, podle dobových domněnek se rád schovával a lekal nic netušící chodce procházející okolo něj, útočením převážně na ženy si pak mohl kompenzovat negativní životní zkušenost s opačným pohlavím. Nakonec se tato verze podobně jako ostatní ukázala jako lichá, když se Skákající Jack objevoval i po Beresfordově smrti v roce 1859 (Prokúpek, 2009, s. 37).

První zmínky o postavě s péry na nohou se pak u nás začaly prokazatelně objevovat po první světové válce. *„Fámy a zvěsti o Pérákovi se poprvé objevují v ryze urbánním prostředí - mezi horníky a továrními dělníky v severozápadních Čechách na Mostecku a Ústecku. Prvotním českým Pérákem byla přízračná skákající postava, promítaná laternou magikou nebo filmovým projektorem na cestu, po které se vraceli dělníci po noční směně, popřípadě temný přízrak se svítícíma očima ozdobený koňskou hlavou nebo zářícím křížem. Podle dobového ústního podání byli tito „péráci“ reálnými osobami - agenty katolické církve, nejčastěji kostelníky, řeholníky nebo dokonce faráři, kteří tímto svérázným způsobem údajně reagovali na výstupové hnutí po první světové válce a snažili se zastrašit dělnické masy, a přinutit je tak k návratu do lůna církve.“* (Janeček, 2008)

Od té doby se však legenda o Pérákovi zbavuje spojitosti s církví a jsou mu postupně přisuzovány různé vlastnosti, např. přeskokování jedoucích vlaků, někdo jej označuje za *„šmíráka a zloděje na pérech“*. (Janeček, 2008) Zlom podle Janečka přichází až v době druhé světové války, díky nedůvěře obyvatelstva v oficiální média se legenda o Pérákovi rozšiřuje díky „Agentuře JPP“ tedy „Jedna paní povídala“, skutečný rozmach příběhů o Pérovém muži pak nastává v letech 1943 – 44 *„a to v souvislosti s postupující únavou z válečného konfliktu a stoupající hrozbou spojeneckého bombardování.“* (2008) Epicentrem jeho výskytu byla podle všeho Praha. *„K jeho zamilovaným místům*

patřily vedle Vyšehradu i Olšanské hřbitovy, Židovské pece, Bránický lom, ale také Košíře a Šárka. Ve vnitřní Praze si pérák oblíbil Karlovo náměstí. Ale nebylo čtvrti, kde by se byl neukázal.“ (Mackerle, 2009) Objevoval se ale také jinde, lidé na něj prý čekali ve Francouzské ulici v Brně, Janeček dále zmiňuje oblast středních, východních a západních Čech či Vysočiny a Slezska, nebo města jako Kladno, Hradec Králové, Pardubice, Litomyšl, Polička, Plzeň a Jihlava, nejméně často se naopak Pérák vyskytoval v jižních a jihozápadních Čechách (Janeček, 2007b).

Pérák navazoval na pověst o Skákajícím Jackovi a ze začátku nebyl vůbec vnímán jako kladná postava. „*Tajemný fantom bývá střídavě popisován jako zloděj, lupič, voyeur, sexuální deviant, uprchlý šílenec, či dokonce vrah; nechybí ani kuriózní teorie o tom, že jde ve skutečnosti o cirkusového umělce či geniálního vynálezce.*“ (Janeček, 2008) Že se už původní negativní představa o Pérákově vryla hluboko do českého folkloru, svědčí i vznik několika „pérákovských“ anekdot<sup>33</sup>. O Pérákově si původně vyprávěly hlavně děti, což souviselo s jeho praktickou, výchovnou funkcí – nejdříve ke strašení dětí, ale také „*k zastrašování nepovolaných osob, aby se nedostaly do kontaktu s partyzány, nebo ke krytí sabotáží a krádeží.*“ (Janeček, 2007b)

Na začátku války nastal obrat a Pérák začal být vnímán v pozitivním slova smyslu – jako bojovník proti německým okupantům, rostou také jeho fyzické schopnosti. „*Pérákovy skoky byly zprvu relativně malé. V ústním podání se ale postupně zvětšovaly, až byl Pérák nakonec schopen přeskocit i fyzicky zcela nemožné překážky – autobus, vyšehradské hradby či dokonce celé údolí Vltavy z Baby do Bohnic. Postupně se začaly objevovat i informace, že nějakým způsobem děsí Němce. Dle dobového podání prý Pérák na pražské Ohradě na Žižkově přepadl příslušníky SS, na jiném místě zase prý vyděsil pochodující oddíl Wehrmachtu.*“ (Janeček, 2009, s. 64).

Jeho aktivita rostla do stále větších rozměrů. Čím výš skákal, tím vyšší byla i jeho údajná odvaha vůči protektorátní policii a Němcům. „*Tento boj nabývá různých podob - od asi nejčastějšího psaní protinacistických nápisů na nepřístupná místa a jiných*

---

<sup>33</sup> Jeden heydrichovský - „*Hrál si takhle lumpenproletář na smetišti a najednou se mu na boty po dědečkovi chytly dvě péra z divanu. Teda, kdyby ho tak viděli doma, to by byla mela! Tak vyběhl na ulici, třeba mu to někdo pomůže sundat. No, a co nevidí! Dva podezřelí pány, jednoho na dámském a druhého na pánském kole, a za nimi se žene auto a z toho mává chlap v uniformě a placaté čepici pistolí. I usoudil chlapec, že asi ukradli tu pěknou stříbrnou věc, co měl jeden z nich na nosiči, a jak tak jedou kolem, přiskočil, tu věc šikovně sebral a hodil tomu pánovi v autě,*“ a jeden modernější: „*Skočí tak Pérák na jednu velkánskou střechu, a když se vyhrabe z trosek a rozhlídne se, povídá: ‘Ty krávo, hypermarket Carrefour, to se hned poznají zlaté ukrajinské ručičky’.*“ (Janeček, 2007b)

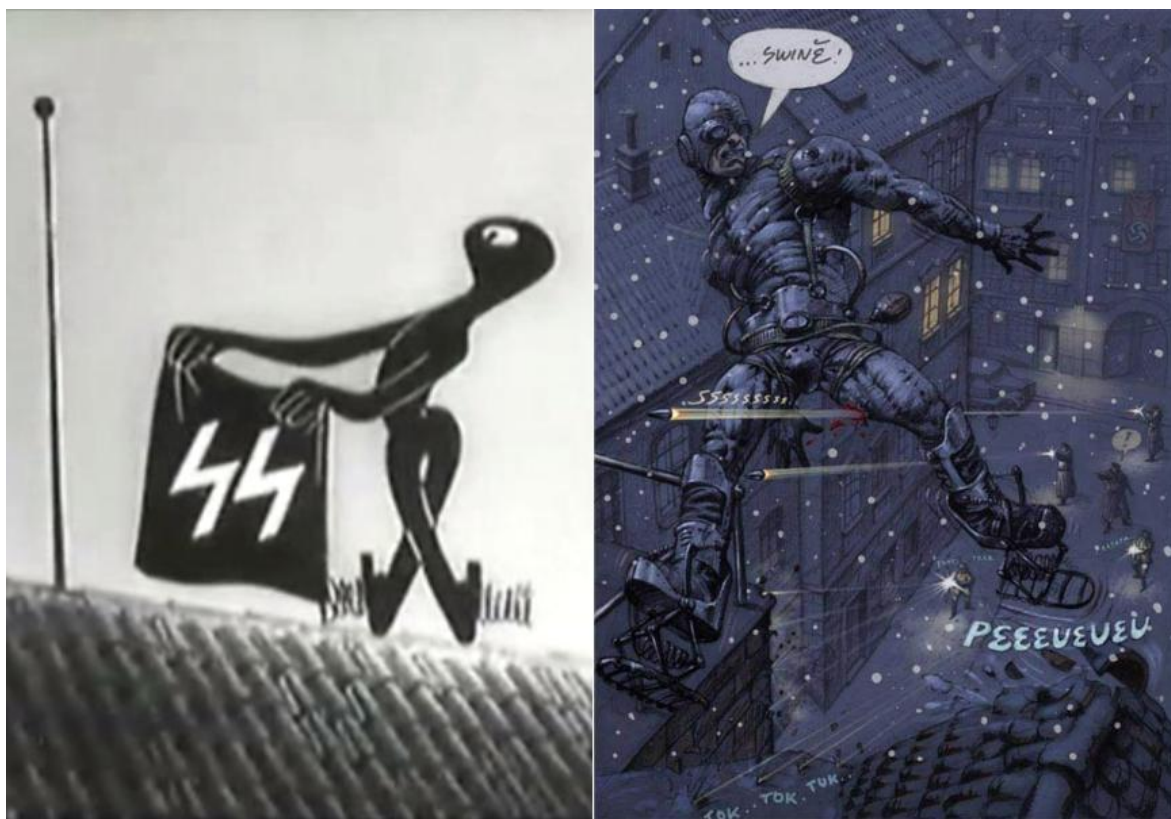
*provokací až ke krádežím (vojenského) materiálu a sabotážím. Díky velkému rozšíření tradice se ale začínají objevovat i značně fantastická vyprávění o tom, kde všude Pérák postrašil, či dokonce přepadl vojenské policejní nebo četnické oddíly; do honby za ním se údajně pouští gestapo, speciální oddíly Wehrmachtu či dokonce nacistická tajná služba SD.“ (Janeček, 2008). Zvěsti o Pérákově se však stále šířily hlavně ústní formou typu „známému-znamého se stalo,“ taková historka pak vypadala například takto: „Velký záťah na Péráka se odehrál i na Žižkově,“ vzpomíná dodnes zase Jiří Klínger z Kobylis. „Můj známý, již zesnulý Josef Špiling, který tehdy pracoval na dráze, ho zahlédl na vlastní oči.“ Pozdě večer se vracel z práce domů Husitskou ulicí, ale zastavili ho po zuby ozbrojení němečtí vojáci. Celá oblast kolem dnešního Tachovského náměstí byla vojensky uzavřena, objevil se tam prý pérák. Panu Špilingovi se nechtělo zdoluhavě obcházet uzavřený úsek a tak se pokusil projít jednou zkratkou. Na konci ulice nedaleko železniční zástavby ale narazil na vojáky znovu. Byl na ně divný pohled. Stáli u zdi jako kamenné sochy a u nohou jim nehybně seděli psi, jakoby se něčeho báli. V absolutním zlověstném tichu se najednou ozval zvuk blížícího se vlaku, a když kolem zástavby začaly projíždět první vagóny, odněkud se vynořil černý stín. V ten okamžik začali vojáci zuřivě střílet ze samopalů. Černá postava se odrazila od země, přeskočila přes projíždějící vlak a pak řadou velkých skoků zmizela mezi stromy ve tmě žižkovského kopce. Pomalu jedoucí vlak bránil vojákům, aby se za ním mohli rozběhnout. To černé skákající "něco" na pana Špilinga tehdy silně zapůsobilo a celá příhoda s ním otřásla.“ (Mackerle, 2009).*

Jak zjistil Janeček, v letech 1940 až 1942 nezaznamenal žádný z pražských policejních okrsků hlášení o existenci Péráka, což neznamená, že by podobné fámy nemohly kolovat, ale pouze to, že na něčem podobném nelze policejní hlášení postavit (2007a, s. 126). Pověsti o Pérákově jako mytickém bojovníkovi proti fašistům pak dosahují svého vrcholu ke konci války, kdy roste aktivita odbojových skupin, k protektorátu se blíží fronta i spojenecké bombardování. Pérákovu roli v hlavách protektorátního obyvatelstva v KomiksFest! Revue trefně shrnul teoretik Tomáš Pospiszyl: „Je pozoruhodné a dobově příznačné, že se českým lidovým hrdinou stala postava, která kromě efektivních úniků v podstatě žádné hrdinské činy nevykonávala. Pérákovou hlavní zbraní byla schopnost útěku. Můžeme ji považovat za transformaci pasivního postoje většiny Čechů během německé okupace do polohy heroické taktiky.“ (2009, s. 45) Po konci války pak Pérák slouží hlavně ke svému původnímu účelu, tedy strašení malých dětí, v padesátých

letech ústně předávané historiky mizí a pérákovské téma se začíná objevovat v popkultuře, tedy v literatuře, filmu a komiksu, kde přežívá až do současnosti (Janeček, 2007b).

#### 4.2.2.2 Konstituce postavy Péráka v literatuře a komiksu

Stejně jako v případě Batmana je prvním Pérákovým distinktivním rysem již jeho jméno, které na první pohled značí, že má něco společného s péry. Podle Janečka se tajemné postavě s péry na nohou říkali nejprve „pérový muž“, přičemž na konci války jej už každý znal jako Péráka nebo Frantu Péráka (2007a, s. 133). Zajímavostí a současně důkazem o variabilitě pérákovského námětu v rukách domácích autorů je také zatím poslední literární dílo<sup>34</sup> věnované této městské legendě od Petra Stančíka. Jméno hlavního hrdiny ve Stančíkově románu je stejně jako v protektorátní legendě Franta Pérák, příjmení je alesoučasně zkratkou jeho pravého jména, Pavel Rosengold, které nejznámější součást hrdinova těla nijak nepřipomíná (2008, s. 56).



Obrázek 2: Podoba Péráka v Trnkově filmu Pěrák a SS (vlevo) a ilustrace Adolfa Lachmanna

<sup>34</sup> Stančík se však k pérákovské legendě postavil vážně jen naoko, z jeho textu je skoro na každé straně cítit ironický podtón. Obecně se však jeho představa o Pérákově zase tolik nevymyká představám ostatních autorů, proto lze s jeho textem pracovat i v případě této práce.



Podobně variabilní je také popis Pérákova zevnějšku. Podle městské legendy se objevoval oblečen hlavně v černé barvě. „*Vše na něm bylo černé, šaty, páska kolem hlavy s dírami pro oči i boty s podrážkou, která byla tlustá asi dvacet až třicet centimetrů a byla v ní zabudovaná ta skákací péra*“ (Janeček, 2009, s. 70), podle dalších zdrojů mu měly dokonce svítit oči (Janeček, 2009, s. 65). Literární a filmový tvůrci Péraka představili jako smířlivější postavu, černá barva jej však charakterizovala ve všech případech. Jiří Trnka jej v animovaném filmu Pérák a SS z roku 1946 vykreslil jako kominíka s černou ponožkou s otvory na hlavě, tuto podobu i styl kreslení pak také převzal Vladimír Dvořák v komiksu Pérákovy další osudy, který v roce 1948 vycházel v Haló novinách. Těsně před sametovou revolucí a o třináct let později v době konání Mezinárodního měnového fondu v Praze vytvořil dva komiksy s Pérákem také Ondřej Neff. Hlavní hrdina v nich vystupoval jako blíže nespecifikovaná postava zahalena v plášti s vysokým límcem a kloboukem, díky čemuž byly vidět jen Pérákovy oči. Péraka poté ztvárnil i Jiří Grus, který ho oblékl do uniformy, letecké kukly a leteckých brýlí a samozřejmě bot, v jeho podání již dosti zmodernizovaných. Nejčastěji pak byla v posledních letech Pérákova podoba spojována s dílem kreslíře Adolfa Lachmana a Projektem Pérák, který po Lachmanovi později převzal Jan Bažant. Oba postavu zobrazili bez pláště, v černém obleku a kukle a speciálními brýlemi s červenými skly. Skoro do podoby Kapitána Ameriky stylizoval Péraka Jan Jiříček, který mu na hlavu posadil modrou helmu s bílým státním znakem na červeném pozadí a obuškem v ruce. Ač se Pérákova vizuální podoba v průběhu let měnila, vždy šlo bez výjimky o prostředky, které měly co nejvíce zamezit identifikaci postavy, která je hrdinovou pravou identitou.

Stejně tak procházel vizuálním vývojem také Pérákův objektový korelát, tedy dvě velká péra na nohách. Trnka jim původně přisoudil roli výztuhy v pohovce, které si pak jeho hrdina přivlastnil a připevnil na pantofle, pozdější autoři jim připisovali spíše vědecko-fantastický původ – od speciálně vyztužených bot s péry na podrážkách (kreslíři Jiří Grus nebo Jan Jiříček) až po složitější mechanismy až ke kolenům (Adolf Lachman a Rawen). Nejdál ve spojení sci-fi a postavy Péraka došel Stančík, který jeho skoky vysvětlil modifikací samotných nohou hrdiny. „*Kdepak, není to nandávací ani sundávací, nemám tam zapíchnutá žádná péra z gauče, to si vymysleli lidé, kteří mě viděli jen z dálky. Uvnitř je skrytý nějaký aparát, spouští se to samo, vůbec tomu nerozumím. (...) Zblízka bylo vidět, že má obě kosti holenní a lýtkové prodloužené asi o*

*deset centimetrů. Kotník má přibližně dvojnásobný průměr, než je běžné. Navíc mu pod kůží na lýtku vystupují obrysy jakýchsi krychlových součástí, kdežto lidská anatomie – jak známo – pravé úhly nepoužívá. Na požádání zapružil a Jitka spatřila, že při dopadu se kosti o ten nadbytečný decimetr zasunou do sebe, aby pohltily náraz, nadbytečná kůže se přitom na lýtku vyboulí do prstence. Při odrazu pak nějaké vnitřní zařízení prudce roztáhne kosti od sebe, zatímco v pokožce se krví vyrýsují žíly uspořádané do podivných obrazců. Je zřejmé, že Pérákovy nohy nejsou vyrobené na koleně, nýbrž jde o složitý biomechanický implantát.“ (2008, s. 22)*

Stejně jako prošel Pérák od Trnkova animovaného filmu až do současnosti proměnou vzhledu, tak se změnila také jeho gestika. Zatímco těsně po válce jej Trnka zobrazil spíše jako grotesknější postavu bez výrazné řeči těla, v čemž pokračoval také Dvořák v komiksově příloze Haló novin, dnešní autoři Pérákovi propůjčují vážnější postoje. Postavu zobrazují většinou v rozhodném postoji, který značí odhodlanost k boji (Rawen, Lachman, Jiříček). Jan Bažant pak v Projektu Pérák postavě přisoudil dokonce podobu japonského bojovníka Ninja, tedy mrštného, co nejvíce zahaleného muže bojujícího v tichosti pomocí vlastního těla a velkého nože. Pérák však stejně jako Batman nemá žádnou zvláštní schopnost, kterou by si mohl pomoci proti svým nepřítelům. Na rozdíl do netopýřího muže však Pérák až na jedinou výjimku<sup>35</sup> nemá základnu, která by jej jakýmkoliv způsobem hlouběji definovala.

Pérákovým nejznámějším činem byly samozřejmě jeho skoky, které se staly jakýmsi gestem svobody a odporu proti okupantům. Fakticky aúředně doložené jsou z Pérákových činů podle Janečka pouze nápisy na stěnách pražských domů podepsané jeho jménem. Ty se měly vysmívat nacistům a často se nacházely na místě sabotáží. Takové činy se tedy později dostaly také do literárního a filmového zpracování Pérákových příběhů. Jiří Trnka jej nechal bojovat proti jednotce SS v Praze, Petr Stančík a autorská dvojice Monge – Morten mu zase přisoudila boj s okultními silami Němců – vylepšenými vojáky, létajícími talíři nebo dokonce oživenými mytickými postavami.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Ve Stančíkově románu Pérák sídlí v libeňském plynojemu s tajným vchodem.

<sup>36</sup> Pouze Vladimír Dvořák využil Pérákovu postavu k politické agitaci. „SS jsou zaměněny za představitele buržoazie, bohaté továrníky, proraďné advokáty, členy Národně socialistické strany a jejich přátel ze západu, kteří chystají v Československu puč. (...) V druhé polovině příběhu dokonce Pérák zcela odkládá svou skákací obuv i masku a stává se z něj uvědomělý sazeč Jan Přímý. Během několika

Podle dobových historek byl Pérák spíše nemluvnou postavou. Pokud již promluvil, pak se nejčastěji jednalo o protifašistické heslo jako „*Hitler neprojde a nacismus zemře!*“ (Janeček, 2009, s. 67), častěji měl taková hesla psát na fasády domů v různých městech, hlavně v Praze, a vůbec nejčastější formou Pérákovy promluvy byl jeho podpis na zdech, který sám o sobě na přetrvávající protektorátní legendu upozorňoval. V literárním rámci je tomu pak podobně, Pérák nemluví o sobě, nijak nepopisuje své činy, pouze jedná. Proto se jeho promluva pojí hlavně s rozebíráním jeho příští akce ve formě vnitřního monologu. Podobně pak komunikuje i skrze nápisy na zdech nebo ohradách, které však mají mnohem větší hodnotu právě jako něco, co vytvořil Pérák, tedy důkaz jeho existence.

Pokud se v případě městského mýtu dají považovat údajní svědci Pérákových zjevení za vedlejší postavy, respektive vypravěče, pak mezi nimi převládá nejčastěji strach a respekt před touto z noci se vynořující postavou. V kontextu literárním se jeho pozice v podstatě nezměnila. V románu *Otto Janky Byl jsem zde – Pérák je Pérák* předmětem dobrodružných představ hlavní postavy, který jej považuje za hrdinu odboje, jedna z vedlejších postav dále s citelnou úctou popisuje Pérákův atentát v německé továrně v Praze a naopak se posmívá okupantům. Jediní, kteří Péráka považují za hrozbu, jsou svorně ve všech případech Němci a případní kolaboranti (Janka, 1991, s. 45 - 46).

## **4.2.3 Batman versus Pérák**

### **4.2.3.1 Superhrdinové nebo hrdinové?**

Postava Batmana je vedle Supermana jedním z notoricky známých etalonů pro další generace superhrdinů a jejich autory. O Pérákovi se v kontextu České republiky mluví jako o jediném superhrdinovi, kterého kdy tahle země měla. Jsou však oba skutečně superhrdiny?

Na první pohled se zdá, že ani Batmana, ani Péráka nelze považovat za superhrdinu. Ani jeden z nich totiž nemá žádné zvláštní nebo nadlidské schopnosti, nenarodili se jako mutanti, nestali se výsledkem nešťastného experimentu, nejsou původně mytickou

---

pokračování komiksu tak sledujeme fascinující transformaci české varianty komiksového superhrdiny ve výtvar socialistického realismu.“ (Pospiszyl, 2009, s. 47) Dvořákova varianta je však ojedinělá a pro práci vhodná jen ve formě zajímavosti.

postavou ani se nesetkali s magií. Batman i Pěrák (alespoň jak se lze v případě později jmenovaného domnívat) se narodili jako normální děti a pokud by v jejich životech nedošlo k zásadním zvrátům, pak by nejspíš zůstali normálními smrtelníky.

Batman se narodil jako Bruce Wayne do jedné z nejbohatších rodin v Gotham. Jeho otcem byl Dr. Thomas Wayne a matkou Martha Wayne, oba současně pocházeli z podobně bohatých rodin, malý Bruce proto neměl mít o svou budoucnost starost. V jeho osmi letech ho však rodiče vzali do kina na promítání filmu v hlavní roli se Zorrem, a když se vraceli ještě před koncem filmu k autu, zastřelil je oba v loupežném přepadení zloděj Joe Chill. Tato událost s Bruceem otřásla a podle komiksu *The Man Who Falls* (O'Neil a Giordano, 1989) se na několik let uchýlil mimo Gotham, kde trénoval fyzicky i psychicky na svou novou roli ochránce města.

Z Pěrákovy minulosti jakožto městské legendy není logicky známo nic. Ani autoři rozšiřující tento mýtus se nedostali dál, než ve Staňkově případě k mlhavému popisu prvních kroků s péry na nohou. Podle dostupných historických i literárních zdrojů lze usuzovat, že jej i bez vrozených nebo získaných superschopností podobně jako v Batmanově případě hnala určitá motivace. Začínal sice jako děsivý postrach v ulicích větších měst, postupně se ale transformoval do bojovníka brojícího proti nacismu, který nejenže děsil pochodující vojáky, ale také prováděl sabotáže na důležitých místech, které Třetí říše na území tehdejšího Protektorátu Čechy a Morava měla. Komiksoví, filmoví i literární autoři pak už pracovali s Pěrákem čistě jako s někým, kdo se stavěl proti nacismu.

Podobně by Batman ani Pěrák neuspěli v trilogii superhdinských kritérií od Petera Coogana.<sup>37</sup> Mísí Bruce Waynea je ochrana města Gotham City před zločinci a superpadouchy, k čemuž ho dohnala smrt rodičů. Bojuje převlečen za netopýra a říká si Batman, má proto i tajnou identitu. Pěrák chce (nejspíš) vyhnat nacisty ze všech koutů Protektorátu, současně nebojuje pod vlastním jménem, ale přezdívkou, kterou mu původně propůjčili lidé díky jeho specifickému způsobu pohybu. Ani jeden z nich však nemá superschopnost, která by jej povyšovala nad možnosti normálního smrtelníka.<sup>38</sup> Pěrák je schopen „pouze“ skákat do několikametrových výšek, Batman se byl schopen

---

<sup>37</sup> Viz stranu 31 této práce.

<sup>38</sup> Stančík sice Pěrákovi propůjčil biomechanické implantáty a prodloužil nohy o deset centimetrů, oproti ostatním autorům je však výjimkou.

v období několika let vytrénovat po fyzické i inteligenční stránce „jen“ na vlastní, lidskou hranici. A jak poznamenává Paul Zehr v knize *Becoming Batman*, v níž zkoumá reálné fyzické možnosti přeměny v tohoto hrdinu: „*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.*“ (2008, s. 263)<sup>39</sup>

Za superhrdiny by Batmana s Pérákem nepovažoval ani Northrop Frye. V rámci své typologie pěti komunikačních systémů by je zařadil do čtvrté skupiny, tedy romantického komunikačního systému, v němž má postava „*úžasnou odvahu a vytrvalost, je dobrodružná, idealizovaná a často záhadná. Její příběhy jsou legendární, troufalé a rytířské. Zatímco je však takový hrdina nad ostatní povýšen pouze svou pověstí, prostředí a nástrahy, které ho v něm čekají, nesou znaky nadlidského úsilí, jenž musí být pro porážku zla vynaloženo.*“<sup>40</sup> Klasický případ superhrdiny jako Superman, Spiderman nebo Wonder Woman by naopak spadal do kategorie páté, mytického komunikačního systému.<sup>41</sup>

Na druhou stranu však nutno podotknout, že nelze obě postavy vyřadit kompletně ze superhrdinské kasty. Někteří autoři na zvláštnost takovýchto postav mysleli a do svých definic je zařadili, např. Coogan píše, že taková postava má „*zvláštní schopnosti, pokročilou technologii nebo vysoce vyvinuté fyzické, mentální nebo mystické dovednosti; jeho superhrdinská identita je uložena v jeho jméně a ikonickém kostýmu, které vyjadřují jeho život, charakter, schopnosti nebo původ (tedy změnu z člověka bez superschopností na superhrdinu)*“<sup>42</sup> stejně tak Fingerth mezi nejdůležitější superhrdinské vlastnosti zařazuje určitou sílu osobnosti, systém pozitivních hodnot a odhodlaní k jejich ochraně za jakýchkoliv podmínek.<sup>43</sup> Burke pak dle svého diagramu

---

<sup>39</sup> Podle Zehrových závěrů by pak člověk, který by měl stejné možnosti jako Bruce Wayne, musel strávit tři až pět let dosahováním svého fyzického stropu, šest až dvanáct let studiem a tréninkem bojových umění a dalších šest až osm let získáváním zkušeností do té míry, aby byl pod tlakem schopen jednat s chladnou hlavou, bránit Gotham a nikdy neprohrát. „Batmanovský trénink“ by tak trval patnáct až dvacet let, takovou zátěž by však nemohl vydržet déle než několik let. Stát se Batmanem je tedy možné, ale podle Zehra není v lidských schopnostech být Batmanem po několik desetiletí (Zehr, 2008, s. 263).

<sup>40</sup> Viz str. 21 této práce.

<sup>41</sup> Viz str. 21 této práce.

<sup>42</sup> Viz str. 29 této práce.

<sup>43</sup> Viz str. 29 této práce.

staví na nejvyšší pozici v superhrdinském archetypu hrdinův původ a pod něj na stejnou úroveň pak superhrdinovu sílu, ale i zodpovědnost.

Na otázku, zdali jsou Batman a Pěrák superhrdinové, se tedy nedá odpovědět jednoznačně. Ani jeden z nich nemá zvláštní schopnost, která by ho odlišovala od ostatních lidí kolem, respektive kterou by se za určitých podmínek nemohl naučit kdokoliv. Co je odlišuje od normálních smrtelníků a přibližuje je k superhrdinům je však jejich motivace. Batman se bojem se zločinem vyrovnává se smrtí rodičů, za jejichž osud viní neutěšenou situaci ve zkorumpovaném Gotham City. Stejně tak Pěrák narušuje okupantům jejich plány v českých městech, a tak dodává zbylému obyvatelstvu odvahu k podobným krokům nebo alespoň naději světlejší budoucnosti.

#### **4.2.3.2 Město jako místo děje**

Zásadní roli v Batmanových i Pěrákových dobrodružstvích hraje město, v němž se obě postavy pohybují. Město lze v obou případech personifikovat – je kulisou jejich příběhů, divákem jejich boje a často také jejich protivníkem.

Klasické komiksy o Batmanovi ze čtyřicátých až šedesátých let s motivem města tolik nepracují, do popředí se dostává spíše postava samotného Batmana, jeho protivníků a rozličných cest, jak proti nim bojuje. Město se stává důležitou součástí příběhů o netopýřím muži až v osmdesátých letech, době dekonstrukce komiksového hrdiny, tedy jejich polidšťování. Prvním podobným komiksem byl *The Dark Knight Returns* od Franka Millera, který zobrazoval situaci ve městě Gotham deset let poté, co byl naposledy spatřen Batman. Více jak padesátiletý Bruce Wayne žije stále se sluhou Alfredem, stýká se s komisařem Jimem Gordonem a vzpomíná na svou minulost. Vedle znázornění Batmanova osudu je druhým pojítkem příběhu televizní vysílání, které prostupuje celým dějem a díky němuž se Wayne postupně dozvídá o nezvladatelných útocích mutantů, kteří ovládají město, což Wayne komentuje typicky ve vnitřním monologu: „*Chodím ulicemi města, které se učím nenávidět. To město se vzdalo, stejně jako celý svět.*“ (Miller, 2005, s. 12)

Díky stále se stupňujícímu násilí v ulicích Gotham a také touze o návrat starého života se Bruce Wayne znovu rozhodne obléci si svůj kostým a vrátit se k boji se zločinem. V boji s vůdcem mutantů nejdříve podlehne, aby změnil způsob boje a v opakovaném boji zvítězil: „*Mutanti jsou mrtví, mutanti jsou historií. Tohle je stopa budoucnosti.*

*Gotham City patří Batmanovi.*“ (Miller, 2005, s. 102) V tomto příběhu také bezesbýtku funguje paralela, která se později uchytila snad ve všech zásadních grafických románech o Batmanovi – jakmile je na tom netopýří muž zle, potápí se s ním také celé město, lidé panikaří. Jakmile však opět vítězí, tak spolu s ním stoupá i Gotham a zločinci se stahují z ulic. „*Považuji to za symbolické znovuzrození lidské vůle k odporu... za znovuoživení amerického bojového ducha.*“ (Miller, 2005, s. 41) Část mutantů se po porážce svého vůdce oddělí a soustředí se pod novým názvem – Synové Batmana. Přechodem na druhou stranu zákona se však nevyvarují svých násilných praktik, které přímo odporují Batmanovu etickému kodexu. A Batman není ani v blízké budoucnosti, kdy se příběh odehrává, považován za jednoznačně kladnou postavu. „*Batman je hrozbou společnosti. (...) Měl by být osobně zodpovědný za každou osobu, kterou tenhle gang zavraždil.*“ (Miller, 2005, s. 113) Když se však město znovu ocitne v krizi díky elektromagnetickému pulsu, který vyřadí veškerou elektroniku, neváhá Batman městu pomoci, i když se může pohybovat jen na koni a oproti svým zvyklostem se stane vůdcem gangu svých „synů“. „*Dnes večer jsme zákonem my. Dnes večer jsem zákonem JÁ.*“ (Miller, 2005, s. 173)

Ještě výraznějším příkladem vlivu Batmana na město Gotham je příběh v rámci série No Man's Land, který se skládal z menších sérií s názvy Cataclysm, Aftershock, Road to No Man's Land a No Man's Land a postupně vycházel v komiksech rozprostřených do let 1998 a 1999. V Cataclysm zasáhne Gotham a přilehlé oblasti (tedy i Wayneovo panství) silné zemětřesení o síle skoro osmi stupňů Richterovy škály. Celé město je v jediném momentě uvrženo do chaosu a jedinou stavbou, která v něm zůstala symbolicky stát, je zesílená budova Wayne Enterprises (White, 2008, s. 42). Batman se z panství později dostane do města a vidí jeho zkázu. „*Boj se zločinem, hledání vodítek, řešení hádanek, odkrývání motivů, chytání zlodějů a vrahů... to jsou věci, které ovládá. Ale jeho město je v troskách. Dokonce i v nejhorších představách si tohle nikdy nepřipustil. (...) Cítí se malý a slabý. Zasáhla jej přílivová vlna bezmoci a zoufalství a hrozí, že jej zaplaví. Co může dělat? Co může jediný muž udělat pro celé město?*“ (Cataclysm #10)<sup>44</sup> A stejně jako město, také jeho obyvatelé jsou roztroušeni v troskách. „*Ví, že v každém bloku, každé budově, každé zastávce metra, každém sklepě, všude najde přeživší paralyzované šokem, zármutkem a strachem.*“ (Cataclysm #10)

---

<sup>44</sup> V případě citování z jednotlivých čísel komiksů budou v textu uvedeny pouze názvy a čísla daných sešitů. Bibliografická citace se pak nachází v sekci Seznam pramenů.

V sériích Aftershock a Road to No Man's Land se z města stahuje veškerá elita, protože zemětřesení zničilo veškerou průmyslovou výrobu i další prostředky jejich podnikání a město je ponecháno svému osudu. Vznikají gangy, které si pro sebe zabírají části měst a často je vedou superpadouši, které Batman předtím dostal do vězení. Bruce Wayne nechává odpočívat svůj kostým a vydává se do Washingtonu pokusit se přimět vládu, aby Gotham pomohla, ještě předtím však trefně stvrzuje své životní poslání: *„Můj život je křížovou výpravou za záchranou tohoto města. Ovšem jako Barman. A teď, v době nejvyšší potřeby, se Gotham obrací na Bruce Waynea.“* (Road to No Man's Land #3) Wayne pronese před senátem řeč, jejíž součástí je také idealizovaný, ale pádný popis samotného Gotham: *„Je to místo temných tragédií a hořkých ironií. Město hlubokých stínů a ostrých kontrastů. Město, které se dotýká každého svého obyvatele. V dobrém i zlém. Gotham vnímám jako kovadlinu. Člověk je na ní buď zlomen, nebo naopak zpevněn. (...) Gothamští jsou tvrdý druh, který je na své město hrdý a který má talent na to žít v něm. Moje rodina v něm žije již dvě století. Tam vybudovala své finanční impérium. A Gothamští jej pomohli postavit. Dokázali z Gothamu udělat světového hráče. Proti všem předpokladům.“* (Road to No Man's Land #8) Vláda však jeho návrhu nevyhoví, určí lhůtu, po kterou mohou přeživší z města odejít a poté zničí všechny přístupové cesty do Gotham. Nejobsáhlejší série No Man's Land poté popisuje život hlavních hrdinů ve městě, které bylo odsouzeno do záhuby. Nejsilněji se začínají projevovat Batmanovi odvěcí nepřátelé, tedy superpadouši jako Joker, Scarecrow, Poison Ivy, Harvey Dent nebo Bane. Naděje přichází až s příjezdem Lexe Luthorna do Gotham, který má však jiné plány a chce město získat pro sebe. Batman však postupně poráží své protivníky a nakonec také Luthora. *„Varoval jsem tě už před měsícem. Tohle je moje město. Gotham není na prodej. Pokud hned odjedeš, můžeš být o půlnoci v Metropolis.“* (No Man's Land #87)

Už jen z těchto dvou příkladů je jasné, že Bruce Wayne je symbolem a srdcem Gotham City. Na první pohled žije povrchně v ústraní ve svém panství kus od města, jako Batman se ale pohybuje v těch nejspínavějších uličkách Gotham City. Navenek je bohatý, investuje do města finanční prostředky, užívá si života miliardáře a playboye a nemá žádné jiné starosti, ve skutečnosti však bojuje v převleku s nejzákeřnějšími obyvateli Gotham City. Bruce Wayne i Batman v sobu spojují tyto obě strany města.

Pérák není na rozdíl od Batmana spojen tak pevným poutem pouze s jedním městem. Je městskou legendou obecně, je tedy pevně spojen spíše s prostředím města, je



konstruktem několika měst a jeho obyvatel, kteří jsou však současně diváky jeho dobrodružství. Jak už napsal Petr Janeček, Pérák se vyskytoval skoro po celém území Čech mimo jejich jižní části a v drtivé většině případů právě v ulicích větších měst. „*Na venkov proniká pérácká tradice pomalu a se zpožděním - a Pérák zde bývá obvykle popisován jako tajemný skokan s neurčitou identitou. Ve venkovských vyprávěních je také znát daleko větší skepse; Pérák je v nich jen výjimečně interpretován jako reálná osoba spjatá s dobovou každodenností (pouze v některých oblastech údajně tajně pomáhá partyzánům) a bývá považován za vzdálený, typicky městský a spíše nevěrohodný jev, fámu nebo smyšlenku.*“ (Janeček, 2008) Pérák je však suverénně nejvíce spjat s Prahou, což bez výjimky odrážejí také autoři ve svých dílech. Jan Weiss v povídce Pérový muž shrnuje své zážitky spojené s Pérákem z dob jeho nejčastějšího výskytu: „*Bylo to asi ve čtyřicátých letech, kdy se po Praze rozšířila pověst o pérovém muži. V novinách nebylo nic – snad jen proto, že zpráva zněla tak neuvěřitelně a fantasticky.*“ (1961, s. 250) Pérák se Weissově podání objevoval na Pankráci, v Nuslích, na rozhraní Holešovic a Bubnů, v Karlíně nebo měl veřejně oznámit, že přeskočí Václavské náměstí z jeho spodního konce, přes sochu svatého Václava až k Muzeu. „*Při té příležitosti pérový muž žádá Elektrické podniky hlavního města Prahy, aby byl během produkce alespoň na půl hodiny zastaven veškerý provoz!*“ (Weiss, 1961, s. 253)

Do stejného prostředí Péráka zasadil také Otto Janka v románu Byl jsem tady – Pérák, v němž vykreslil také nacistickou nechuť vůči stále se šířícímu městskému mýtu. „*Včera se to přece stalo, V té fabrice ve Vysočanech měli včera snad deset poplachů a při každém z nich všichni běželi do krytů, rychle asi jako my teď, a pak se zas vraceli, pomalu, hodně pomalu, a ještě než začali něco dělat, už zas houkala siréna nálet. A stroje stály. Skoro celý den. Němci se mohli zbláznit. (...) Právě. Včera přece žádný nálet nebyl, chcete říct, já vím, opravdu nebyl. A potom ho uviděli. Stál na střeše a tu sirému měl nad sebou jako deštník. Pérák! Byl to Pérák! Všichni ho viděli. Nechápu, jak to dokázal.*“ (1991, s. 6) Nebýt dvou hlavních hrdinů Jankova románu, pak by si hned vzápětí muže vyprávějící tuto příhodu odvedl udavač. Autor se však později od tématu města odklání spíše k jeho lesům na okraji, kam umisťuje základnu partyzánů s Pérákem v čele.

Dvojice Morten a Monge zasazují děj na třiceti stranách temného Projektu Pérák do dvou známých pražských lokací – na Václavské náměstí a později Hlavní nádraží. Asi nejvýrazněji využívá městskou tematiku ve spojení s pérovým mužem Stančík, jehož

hrdina se pohybuje čistě po celé rozloze města Prahy - žije uvnitř libeňského plynojemu, dostane se do Černínského paláce jako sídla říšského protektora Heydricha, na Národní třídu, do Národního muzea nebo dokonce do hospody u Fleků, což je však jen malý výčet všech míst, která se v románu objevují.

Městská tematika je tedy další věcí, která Batmana s Pérákem spojuje, ač v obou případech vychází z jiného základu. Bob Kane a Bill Finger se při vytváření Gothamů inspirovali hlavně městem New York. Oba současně zažívali tehdejší Velkou hospodářskou krizi v USA, přesun lidí z venkova do měst, počátky pouličního zločinu a také vlnu antisemitismu, stejně jako tvůrci Supermana Siegel a Shuster.<sup>45</sup> Pérák se v českých městech začal objevovat nejčastěji v době druhé světové války, kdy Čechy a Moravu okupovalo fašistické Německo. Batman věřil, že za vraždu jeho rodičů nemůže pouze jednotlivec, ale celá krize dopadající na nižší vrstvu obyvatelstva Gotham City, která je nutí k zoufalým činům jakým je loupežné přepadení. Historiky o Pérákových činech na druhou stranu dodávaly odvahu českému obyvatelstvu ve složité době německého útlaku, nařízení a poprav. Obě postavy se tedy ve městech objevily shodně v době, kdy je obecně řečeno nejvíce potřebovalo, jsou symbolem naděje, avšak s tím rozdílem, že Batman se takto zjevuje čistě ve fikčním světě, zatímco Pérák ve světě skutečném.

### **4.3 Čtyřlístek a Fantastická čtyřka**

Čtyřlístek a Fantastickou čtyřku odlišuje od Batmana s Pérákem jedna důležitá vlastnost. Nejenže se nejedná pouze o jednu postavu, ale o celé týmy postav. Fantastická čtyřka je superhrdinský tým, v němž má každá ze čtyř postav jednu nebo více superschopností. Čtyřlístek je na druhou stranu tým složený ze čtyř personifikovaných zvířat, které se běžně vyskytují v domácnosti nebo v lese.

#### **4.3.1 Fantastická čtyřka**

Příběhy obou týmů se současně zaměřují na odlišné publikum. Dobrodružství Fantastické čtyřky obecně zapadají spíše do vkusu náctiletých a starších, svět

---

<sup>45</sup> Viz stranu 27 této práce.

Fantastické čtyřky však byl také nedávno restartován v sérii Ultimate Fantastic Four. Zatímco první komiksy ze začátku šedesátých let zobrazovaly celý tým už v jejich dospělosti, Ultimate Fantastic Four přináší příběhy Fantastické čtyřky od jejich dětství a později puberty, je také zasazen do modernějšího prostředí a očividně více zaměřen na mladší čtenáře, proto bude práce v případě tohoto superhrdinského týmu vycházet právě z této série.

#### 4.3.1.1 Počátek Fantastické čtyřky

Vznik Fantastické čtyřky, za kterou stálo znovuzrozené vydavatelství Marvel Comics<sup>46</sup>, znamenal doslova revoluci v žánru superhrdinských komiksů. „První číslo komiksu s Fantastickou čtyřkou vyšlo v roce 1961 a představilo superhrdiny, kteří byli velmi odlišní od čehokoliv, co vydávalo DC. Tito hrdinové neměli žádné skryté identity a zpočátku ani žádné kostýmy.“ (Duncan a Smith, 2009, s. 46) Tvůrcem Fantastické čtyřky byl spisovatel Stan Lee, který dostal od vydavatele Marvel Comics Martin Goodmana úkol vymyslet nový superhrdinský tým.<sup>47</sup> Nechtěl, aby byl novým tým pouze konstruktem složeným z již dříve známých postav, ale přeci dal autorovi na výběr z několika zavedených charakterů. „Martin mi řekl, ‘můžeš použít naše starší hrdiny jako Human Torch nebo Sub-Marinera a možná Kapitána Ameriku. To ti ušetří čas s vymýšlením nových charakterů’,“ napsal Stan Lee později ve své biografii Excelsior! (2002, s. 112). Stejně jako v případě Batmana tedy za podnětem ke vzniku Fantastické čtyřky stála vidina finančního zisku. Lee pracoval v oboru již dvacet let a nějakou dobu psal příběhy plné velkých monster jako Moomba nebo Fin Fang Foom. „Lee byl připraven komiksový průmysl opustit. Byl už unaven z toho, jak musí následovat aktuální trendy, kopírovat úspěšné postavy jiných vydavatelství v korporátním systému vydavatelství, v němž je komiks, v minulosti prominentní, dnes už jen poznámka pod čarou.“ (Fingerroth, 2004, s. 113) Podle vlastních slov chtěl Lee dokonce společnost opustit v ten den, kdy za ním přiběhl Goodman s novou nabídkou. A po rozhovoru s manželkou Joanie se rozhodl, že nemá co ztratit (Lee, 2002, s. 113).

---

<sup>46</sup>Vydavatelství Marvel Comics začínalo původně v roce 1939 jako Timely Comics, v padesátých letech se jeho jméno změnilo na Atlas Comics a až později na definitivní Marvel Comics.

<sup>47</sup> Podle historiky z tehdejší doby se Martin Goodman sešel na golfu s vydavatelem DC Comics Jackem Liebowitzem, který mu prozradil, že komiksy s Justice League jsou i přes tehdejší nevlídnou situaci v komiksovém průmyslu prodejním trhákem, na což Goodman samozřejmě slyšel (Duncan a Smith, 2009, s. 46).

S Fantastickou čtyřkou tedy chtěl zkusit něco jiného. „*Hlavní věcí bylo to, že jsem nechtěl zkopírovat hrdiny z Justice League of America. Ano, chtěl jsem se pokusit sestavit superhrdinský tým tak, jak to udělali v National (Allied Publications, původní jméno pro DC Comics – pozn. autor), chtěl jsem však zajistit to, že nebude jako žádný jiný tým, o kterém kdy již čtenáři slyšeli. Chtěl jsem pro jednou psát příběhy, které by neurážely inteligenci starších čtenářů, příběhy se zajímavou charakterizací, více realistickými dialogy a také děje, které by nebyly již předtím tisíckrát zrecyklované. (...) Asi tím nejdůležitějším prvkem pak bylo to, že bych rád dělal takové příběhy, které by mě samotného bavily číst.*“ (Lee, 2002, s. 114)

Stan Lee měl jasno také o samotných postavách v komiksu: „*Ty postavy měly být takové, abych se s nimi já osobně mohl ztotožnit. Měly by být z masa a kostí, měly by své chyby a slabůstky, měly by být omylné a vztahovačné a hlavně by i přes své zářivé kostýmy měly mít kazy na kráse.*“ (Duncan a Smith, 2009, s. 46) Lee se tak odchýlil od vývoje, který nastínilo DC Comics, tedy vývoj děje na úkor postav, o kterých tvrdil, že mají všechny stejnou osobnost a mluví ve stejně pečlivých větách. Fantastickou čtyřku se snažil naopak více polidštit, a tak přímo přispěl k dekonstrukci superhrdinů, která se naplno projevila až v osmdesátých letech a v níž se odráželi například zmíněné batmanovské komiksy Franka Millera *The Dark Knight Returns* a *Batman: Year One* (Duncan a Smith, 2009, s. 46). Jak už bylo řečeno, Fantastická čtyřka se stala hitem i přesto, že v popkulturním světě do té doby vládla Justice League se svou „*Jsi dost dobrý na to, abys mezi nás patřil?*“ mentalitou, která do té doby definovala veškeré superhrdinské asociace (Fingerth, 2004, s. 114 - 115).

Další novinka, kterou Stan Lee představil, se týkala kontinuity děje, který na sebe v tomto případě měsíc za měsícem navazoval. Jednotlivé příběhy zůstaly přístupné a dohromady tvořily jeden veliký příběh, místo toho, aby zůstávaly po celou dobu oddělené. V původní verzi příběhu se ústřední čtveřice (Reed Richards alias Mr Fantastic, Sue Stormová alias Invisible Woman, Johnny Storm alias Human Torch a Ben Grimm alias Thing) dostala v experimentální raketě do vesmíru, která však neměla dostatečnou ochranu proti kosmickému záření. To zasáhlo loď a změnilo DNA čtyř pasažérů, kteří získali zvláštní schopnosti. „*Měsíc za měsícem hledal Reedlák pro Bena Grimma. Ben potkal slepou dívku a zamiloval se do ní. Vztah Sue a Reeda získal několik šrámů. Superpadouši s týmem bojovali a byli poraženi, aby se o šest měsíců později vrátili s novými schopnostmi a sny o vítězství.* (...) *Všechno se to od komiksu velmi*

*lišilo. Fantastická čtyřka byla víc než superhrdinský komiks. Byla to mýdlová opera na pokračování.“ (Greshová a Weinberg, 2002, s. 22)*

Stan Lee tak podle Greshové a Weinberga změnil také dynamiku komiksových vztahů. V minulosti mezi sebou Superman a Lois Laneová nebo Batman a Vicki Valeová komunikovali jen velmi málo a status quo se ve většině komiksů nezměnil. „*Vztahy v tehdy nových titulech Marvel Comics byly dynamické a nestálé. Reed Richards a Sue Stormová byli zamilovaní a i přes množství nehod a skoro smrtelných zážitků jejich vztah trval a přerostl do manželství. Sue se později narodil syn, který se také zapojil do komplexního děje marvelovské mýdlové opery. (...) Pokračující příběhy se prohnaly komiksem a onen status quo zničily. Všechna velká vydavatelství pak již pravidelně vytvářela příběhy na pokračování a měnila charakterů svých postav. Byl to krok, který vyrval komiks z dětských rukou a vrátil jej do rukou náctiletých a dospělých.“ (Greshová a Weinberg, 2002, s. 22)*

#### **4.3.1.2 Konstituce Fantastické čtyřky v komiksu**

Ultimate Fantastic Four (dále UFF) jako restart celého světa Fantastické čtyřky zcela nespolehá na znalost předchozích sérií, je však v několika bodech odlišná. UFF je předně zasazena do mnohem modernější prostředí, ústřední čtveřice nezískává své schopnosti díky zásahu kosmického záření (Fantastic Four #1), ale díky chybě teleportačního zařízení (Ultimate Fantastic Four #1). Jak už bylo v práci zmíněno na začátku kapitoly, nový tým je také mnohem mladší, v době nehody je pozdějšímu vůdci Fantastické čtyřky Reedu Richardsovi jedenadvacet let, což spolu s ostatními změnami jako například infantilita dvojice Johnny Storm – Ben Grimm mělo přispět k získání mladšího publika.

Další zajímavost série UFF a jediná výjimka týkající se předchozí znalosti publika souvisí se jmény hlavních hrdinů. Ti totiž v drtivé většině používají pouze svá původní jména (Reed Richards, Sue Stormová, Johnny Storm, Ben Grimm) a na pseudonymy se v průběhu šedesáti čísel série v podstatě nedostane. Jedinou výjimkou je Johnny Storm, který si chtěl superhrdinské jméno zvolit, protože jej podle vlastních slov potřeboval (Ultimate Fantastic Four #9). V průběhu devátého čísla proto zkoušel několik kombinací jako The Human Matchstick (Lidská Zápalka), The Human Dashboard Lighter (Lidský Autozapalovač), The Human Incinerator (Lidský Zpopelňovač), The Human Firebomb (Lidská Ohnivá Bomba), aby mu Ben Grimm satirickým tonem

navrhl The Human Cigarette Butt (Lidský Cigaretový Nedopalek) nebo Captain Matchstick (Kapitán Zápalka). Později vymyslel také pseudonymy pro oba dva – The Human Microwave Oven (Lidská Mikrovlnka) and Insulation Boy (Izolační Chlapec).



Obrázek 3: Podoba Fantastické čtyřky v sérii Ultimate Fantastic Four (UFF #8)

Od jedenadvacátého dílu se superhrdinské schopnosti ústředních postav dostanou na veřejnost, Reed Richards je pak novinářem automaticky osloven jako Mr. Fantastic bez náznaku toho, jak se Richards k pseudonymu dostal. Podobně je tomu v situaci, kdy doktoři mluví o zdravotním stavu sourozenců Stormových a označují je jako Invisible Girl a Human Torch, opět bez předchozího vodítka (Ultimate Fantastic Four #26).<sup>48</sup> Čtveřice je také od té doby označována jako Fantastická čtyřka. Zajímavostí je, že v sérii několika komiksových sešitů UFF věnované souboji Fantastické čtyřky ze současnosti a jejich zlé alternativy z budoucnosti nazývají zlé alternativy Bena Grimma a Sue Stormové Johnnyho Storma jménem Torch, zatímco o pár panelů později se

<sup>48</sup> Původní Fantastická čtyřka si svá jména sama zvolila v prvním čísle komiksu z roku 1961. Johnny Storm se pojmenoval The Human Torch, Sue Stormová se stala The Invisible Girl (později Woman), Ben Grimm použil jméno použité Sue Stormovou a stal se z něj The Thing a konečně Reed Richards si propůjčil jméno Mister Fantastic (Fantastic Four #1).

hrdinové ze současnosti stále nazývají rodnými jmény (Ultimate Fantastic Four #22 - 23).

Všechny ústřední postavy jsou v rámci UFF jednotně oblečeny do modro-černých kostýmů s modrým číslem 4 na hrudi jako znakem Fantastické čtyřky. Že nejsou po nehodě normálními lidmi, je poznat jen na Benu Grimmovi alias The Thing, který má tělo pokryté tvrdou a oranžovou pokožkou se strukturou kamene naznačující jeho obrovskou odolnost. Objektový korelát v pravém slova smyslu ani jeden z Fantastické čtyřky nemá. Nejbližším takovým objektem je jejich speciální kostým, který je pro všechny stejný a unifikuje je do jednoho týmu, ale hlavně se přizpůsobuje jejich schopnostem – Thing ho tudíž neroztrhá, Human Torch nezapálí, Mr. Fantastic jej roztáhne a Invisible Girl v něm může zmizet. Současně jím na sebe také upozorňují a definují sami sebe jako superhrdiny před ostatními lidmi. Určujícím prostředím je pak pro Fantastickou čtyřku Baxter Building, mrakodrap o pětatřiceti patrech stojící uprostřed newyorské části Manhattan. Čtyřka obývá pět nejvyšších pater budovy a díky nim byla také celá stavba zesílena, aby mohla čelit útokům jejich nepřátel.

Co se gest týče, každá ze čtveřice postav zaujímá jiný postoj. Mr. Fantastic je spíše roztržitým introvertem, který své vůdcovské schopnosti a rozhodnost projevuje až ve chvílích, kdy je to skutečně potřeba, například v boji (Ultimate Fantastic Four #9). Human Torch je naopak extrovertem. Je to prototyp mladého a pohledného playboye, který ostatně jako první ukázal na veřejnosti svou zvláštní schopnost (Ultimate Fantastic Four #8). Do všeho se žene bezhlavě a často nepřemýšlí nad následky. Prvním, kdo ho nejčastěji brzdí, je Thing (Ultimate Fantastic Four #9), který je proti němu rozvážnější, ale často podléhá vzteku a pak se z něj stává neovladatelná věc bijící pěstmi všude okolo (Ultimate Fantastic Four #4). Invisible Girl je pak nejklidnější a nejméně výrazná ze všech, ve chvílích krize je to však často ona, kdo celou skupinu zachraňuje z problémů (Ultimate Fantastic Four #9).

S jednotlivými povahami Fantastické čtyřky souvisí také jejich získané zvláštní schopnosti. Každá z nich odpovídá povaze jednotlivých členů a také jednomu přírodnímu elementu. Mr. Fantastic jako za normálních okolností roztržitý introvert s vůdcovskými sklony dokáže roztáhnout jakoukoliv část svého těla do nevídané šíře nebo dálky a zastupuje tak vodu. Human Torch jako nespoutaný extrovert se sklonem ke zbrklosti a unáhlenosti dokáže přeměnit své tělo na doslova hořící pochodeň a díky

tomu, že „jeho hořící forma je lehčí než vzduch“ (Ultimate Fantastic Four #5) má také schopnost létání. Thing je „obrostlý“ tuhým kamenným brněním, které z něj činí člověka nezranitelného běžnými palnými zbraněmi, stejně jako vydrží pády, má také obrovskou sílu, přesněji „*sedm tun na čtvereční palec jedné ruky*“ (Ultimate Fantastic Four #8) a zastupuje zemi. Invisible Girl jako nejkolidnější člen týmu zastupuje vzduch – dokáže se zneviditelnit a stejně tak vytvářet silové pole nejen pro obranu, ale také útočné výpady. Očividným posláním celého týmu je pak ochrana New Yorku před nepřáteli pomocí vlastních schopností a také vynálezů od Mr. Fantastika.

Postavy samy sebe ve vlastní promluvě nijak výrazně nepopisují, Thing a Human Torch však získali vlastní catchphrase, tedy typickou hlášku, kterou obvykle před použitím své schopnosti pronesou. Thingova hláška je „*it's clobberin' time*“, kterou podle vlastních slov vždy říkal před fotbalovým zápasem, který sehrával se svým středoškolským týmem (Ultimate Fantastic Four #6). Human Torch se zase naučil své vzplanutí ovládat hláškou „*Flame on!*“ (Ultimate Fantastic Four #3). Autoři UFF také nezapomněli na odkaz k výraznému polidštění postav Stanem Lee v šedesátých letech. V jednom z pozdějších dobrodružství, ve zmíněném souboji mezi současnou Fantastickou čtyřkou a jejich zlou alternativou budoucnosti pronese zlý Johnny Storm směrem k utíkajícímu Reedovi domněnku, že superhrdinové by nikdy neměli mít strach, načež mu Reed odpoví: „*Jasně, tady čte někdo až moc komiksů.*“ (Ultimate Fantastic Four #22)

Vedlejší postavy se naopak u nových schopností postav zastavují poměrně často. Například hned v prvním díle je jedním z „vyhledávačů“ rozpoznána Reedova vysoká inteligence: „*Reed je výjimečně talentovaný mladý muž. (...) Státní škola je jen mrháním jeho času. Jeho mozek pracuje na jiné úrovni. Už teď pracuje na aplikované vědě desítky let vzdálené dospělým vědcům, které v tomto poli pracují.*“ (Ultimate Fantastic Four #1) Podobné pocty se mu dostane také po příchodu do základny mladých a nadějných vědců v Baxter Building od doktora Storma, otce Sue a Johnnyho: „*Mladý muži, pokud je všechno, co jsem o vás četl, pravda, pak je mi ctí se s vámi setkat.*“ (Ultimate Fantastic Four #1) Fyzické předpoklady Bena Grimma ve spojitosti s americkým fotbalem chválil již v prvním díle Reedův otec: „*Jsi Ben Grimm, Grimm Reaper (Smrtka), nejhrozivější linebacker, kterého jsme kdy v týmu měli.*“ (Ultimate Fantastic Four #1) Po Benově proměně se však většina vedlejších postav zmůže jen na podobnou otázku, jakou vyslovila Sue Stormová: „*Co je to za věc?*“ (Ultimate Fantastic



Four #2) Ben se také neustále pošťuchuje s Johnnym, který mu jeho výpady rád vrací: „*Chlape, ty jsi tak hloupej... jsi hloupej jako pytel kamení. A tak vlastně i vypadáš.*“ (Ultimate Fantastic Four #5) Ke jménu celé skupiny přispěl také Dr. Molekovic při jejich prvním dobrodružství: „*Co se z vás čtyř stalo... fantastické.*“ (Ultimate Fantastic Four #6)

Díky příslušnosti k superhrdinům pak Fantastická čtyřka podle Northropa Frye patří do Mytického komunikačního systému, protože jednotlivé postavy jsou „*publiku nadřazeny v obou kritériích, ovšem v mnohem větší míře, než bylo naznačeno v předešlých systémech. (...) mají zvláštní schopnosti a možnost ovlivňovat okolí takovým způsobem, jakého nikdy nebude žádný smrtelník schopný. Často se vydávají za vidinou drahocenného cíle nebo předmětu a musí kvůli tomu překonávat neobvykle silné protivníky. Díky svým nadlidským schopnostem ze sebe vytváří mýtus. Čelí problémům, které jsou daleko za hranicí lidských schopností.*“<sup>49</sup>

### 4.3.2 Čtyřlístek

Čtyřlístek je vedle Rychlých šípů asi nejslavnějším komiksem vycházejícím v bývalém Československu a České republice. Příběhy čtveřice Myšpulína, Fifinky, Bobíka a Piňďi zná už několik generací čtenářů a jsou mu věrní tak, že časopis přežil nejen své začátky v době normalizace, ale také sametovou revoluci a vpád ostatních komiksů ze všech koutů světa do České republiky. Čtyřlístek je dneska již velmi známou značkou, nedávno oslavil pětisté vydané číslo a chystá se také celovečerní film v hlavní roli s ústřední čtveřicí z města Třeskoprsky.

#### 4.3.2.1 Vznik Čtyřlístku

S vydáváním komiksu Čtyřlístek začal jeho autor, kreslíř Jaroslav Němčeck, na konci šedesátých let.<sup>50</sup> Reagoval tak na kritický nedostatek podobné literatury v tehdejší Československu. „*Já jsem kreslil na volné noze, kreslil jsem pro Mateřídoušku, tam jsem vytvářel také komiks, ale jen takový jednoduchý na zadní stránku. Když jsme se seznámili (s manželkou), tak jsme měli takovou předsvatební cestu do Itálie a najednou*

---

<sup>49</sup> Viz stranu 22 této práce.

<sup>50</sup> První díl Čtyřlístku vyšel 15. května 1969 v nákladu 50 tisíc kusů. Zpočátku se sešity ani nečíslovaly, a to kvůli tomu, že se nevědělo, jakou vůbec Čtyřlístek bude mít odezvu (Chrz, 2012).

*jsme se ocitli v jiném světě. (...) Hledal jsem časopisy a kresby. Byl jsem překvapen, jak to může pestré, jak to může být pěkné, ale hlavně jak je to zajímavé, když je ten komiks jako samostatná časopisecká záležitost, kdežto u nás to byl jen takový přílepek – vždycky jedna stránka nakonec, aby se děti něčím pobavily.“ (Němeček, 2010) Obraz komiksů ze zahraničí mu zůstal v hlavě i po návratu do Prahy, proto se rozhodl, že vytvoří v českém prostředí něco podobného. *“Já už jsem byl rozkreslený a říkám, ‘hele, co kdybychom něco vymysleli, proč ty naše děti jsou vlastně tak ochuzené? Mě by to děsně bavilo.’ Společně jsme za jedno odpoledne a jednu lahvičku červeného vína vymysleli ty figurky, které samy o sobě nesly v sobě ten zárodek toho charakteru – že je Bobík silný, Fifinka je ta holka, která je dává do latě, atakdále.“ (Němeček, 2010) Inspiraci však Nemeček nebral pouze ze zahraničních kusů, jakým byl francouzský Pif, ale také ze známých domácích komiksů a časopisů jako Vpřed nebo Kulihrášek (Chr, 2012).**

Němeček začal se Čtyřlístkem původně opatrně, protože reakci cílového publika, tedy dětí, neznal. *„V redakci jsme si řekli, že uděláme jen jeden příběh. Až odezva dětí si vyžádala další a další pokračování a když jsme byli u čtvrtého nebo pátého, tak jsme si řekli, že to přeci těm dětem nemůžeme vzít. Naštěstí jsme tam měli redaktory, kteří byli mladý a byli do toho zapálení a byli schopní najít ty cestičky, v té době už to nebylo jednoduché a ten přílepek komiks, to bylo proti té politice.“ (Němeček, 2010) Čtyřlístek se však současně narodil do doby normalizace, která nastala po vpádu vojsk Varšavské smlouvy do Československa. *„Čtyřlístek měl namále, ale přežil díky popularitě. Tiskli jsme v nakladatelství, které mělo spojitost s Rudým právem. Přidělený papír měl jít tudíž na politiku, ale Čtyřlístek měl v té době již stovacetitisícový náklad a ubíral papír té politice, takže najednou to zaskřípalo a vrchnost řekla, že se Čtyřlístkem musíme skončit, protože papír je potřeba na jiné věci. Ten vedoucí pak přišel domů a řekl dětem, že Čtyřlístek končí, ty ale daly tatínkovi do těla a on ze své funkce dokázal prosadit to, že Čtyřlístek pokračoval dál.“ (Němeček, 2010)**

V 70. až 80. letech zájem o Čtyřlístek obrovsky narostl a vydavatelství jej nemohlo uspokojit, a to ani ve chvíli, kdy časopis vycházel již šestkrát až devětkrát ročně s celkovým nákladem 220 tisíc kusů. Rok po prvním čísle časopisu se dostala ke slovu nejslavnější autorka příběhů čtyř zvířecích hrdinů Ljuba Štíplová, která vytvořila základní povahové vlastnosti postavička postarala se o to, že Čtyřlístek zůstal až do revoluce zásadně apolitický (Chr, 2012). Podle Němečka prý jednou prohlásila: *„No*

*představte si, že by byl prvomájový průvod a v něm náš Bobík – PRASE - v pionýrském šátku! To přece nejde, soudruzi! To by byla urážka,“ (Šturma, 2009) a pokračoval „měli jsme paní Štíplovou, která od začátku věděla, jak to má psát, aby to bylo hezké, příjemné. Ani netušila, jak nám pomáhá, až za dvacet let se všechno změní, přijdou sem západní komiksy, které vlastně ohrozí vydávání Čtyřlístku daleko víc, než nějaké politické tlaky, a ty lidi na to byli natěšený. Během dvou až tří let ale přicházeli na to, že tomu tak není, že mnoho věcí bylo bezvadných a mezi tím byl také ten Čtyřlístek, ke kterému se vrátili.“ (Němeček, 2010)*

Největší rozdíl mezi prvními čísly Čtyřlístku a těmi současnými vidí Němeček hlavně ve vlivu technického pokroku na příběhy celé čtveřice, stejně jako se tomu děje v reálném světě. „Mám dojem, že už jsem jim nadobro vyměnil ta kamna po mé mamince, ve kterých se topilo dřevem, za plynová nebo elektrický sporák, teď nevím – musel bych se podívat. Ale určitě mají mobily a internet, to je nutné. Ne že bych z toho byl osobně dvakrát šťastný, ovšem současné děti prostě v takové době už vyrůstají. Tak jako tak myslím, že to tomu Čtyřlístku nijak nevadí. Když mohl před čtyřiceti lety létat v raketě a pak třeba cestovat v čase, proč by nemohl používat i současný, masově rozšířený vynález, že jo?!“ (Šturma, 2009)

#### **4.3.2.2 Konstituce Čtyřlístku v komiksu**

Jména postav byla podle Jaroslava Němečka vybrána hned na začátku, nejsložitěji však vznikalo jméno pro chytrého kocoura. „Myšpulín vznikl první den a neměl jsem už pak možnost ho přejmenovat, ale když jsme vymýšleli, co k těm figurkám pasuje, Bobík k silákovi, Fifinka k holce a i Piňďa byl celkem jasný, Myšpulín najednou vynálezce. Ajnštajn by byl složitý a na tom jsme se trochu zasekli. (...) Já tvrdím, že tetička měla v Mělníku strom, který se jmenuje Mišpule a jakýmsi řízením osudu mě to napadlo a chytlo se to. Moje žena tvrdí něco jiného.“ (Němeček, 2010)

Stejně tak byl hotový vzhled postaviček, které si i po více jak čtyřiceti letech udržely stále stejnou podobu. Myšpulín tak od začátku nosí bílou košili, červené sako a fialového motýlka s modrými kalhotami, Piňďa je oblečen v obligátních červených kalhotách s jednou kšandou, Bobík zase nosí zelené tričko a žluté kalhoty a konečně Fifinka nikdy neodloží své růžové šaty, červené střevíce a žlutou mašli ve vlasech. Jaroslava Němečka nikdy nenapadlo, že by měl postavy na delší dobu převléknout do jiného oblečení, a to ani Fifinku. Měl k tomu vlastní důvody „Asi tak dvakrát nebo

tříkrát za těch dvacet let se převlékla, ale moc nám to nevycházelo. Pak jsem ale zjistil, že mě to mate, a věřím, že by to začalo mást i děti. Fifinka, ale i ostatní jsou značky, a svým oblečením dávají najevo svůj charakter. Velké převlíkání nemám rád, raději ať jsou tak, jak se ráno obléknou, oni to vydrží.“ (Němeček, 2010) Současně ani neuvažuje o tom, že by měly postavy stárnout, nedokáže si to podle vlastních slov představit (Němeček, 2010).



Obrázek 4: Podoba Čtyřlístku v roce 2004 (Čtyřlístek #372)

Ani jedna ze čtveřice postav nemá jeden objektový korelát, který by ji dostatečně definoval. Na většinu dobrodružství sice jezdí starodávným červeným automobilem, ale ten používají jen jako dopravní prostředek, který děj jejich dobrodružství dále nijak neprohlubuje. Takový korelát se pro všechny čtyři liší příběh od příběhunejčastěji formě Myšpulínových vynálezů. Mezi nejznámějšími lze vyjmenovat roboty Vrtichvosta (Čtyřlístek #1) a Apobaba (Čtyřlístek #40) z dřívějších čísel komiksů či autoautomat (Čtyřlístek #177), odstraňovač obtížných odpadů (Čtyřlístek #277) nebo dokonce perpetuum mobile (Čtyřlístek #304) z těch pozdějších. Nejčastějším

prostředím, v němž se pak celá čtveřice zdržuje, je jejich dům ve městě Třeskoprsky<sup>51</sup>, v němž má Fifinka svou kuchyň a Myšpulín svou laboratoř a odkud nejčastěji vycházejí jejich příběhy.

Gestikulace postav ze Čtyřlístku je sice přímo závislá na stylu Němečkovy kresby, která se postupem času měnila, nešlo však o tak zásadní změny, aby narušily obecnou podobnou čtveřice. Ta je zobrazena poměrně jednoduchým stylem, čemuž odpovídají také jejich gesta, která přímo podléhají charakterům jednotlivých postav, proto lze vycházet i z novějších čísel komiksu. Bobík tak zamračením se nebo zdvihnutými pěstmi nejčastěji projevuje nespokojenost nebo zlost (Čtyřlístek #381, 382), stejně tak projevuje Piňďa svěšenýma ušima strach nebo zmatenost (Čtyřlístek #380, 381), Fifinka založenýma rukama neústupnost (Čtyřlístek #376, 379) a rukama před očima smutek nebo pláč (Čtyřlístek #376, 377). Myšpulín nakonec naznačuje zdvihnutým ukazovákem pravé ruky moment, kdy ho napadlo východisko z problematické situace / nápad na nový vynález (Čtyřlístek #375, 376). Obdobně však nelze shrnout činy Čtyřlístku, které se liší číslo od čísla. Někdy prožívají vlastní dobrodružství (Čtyřlístek #370, 371) nebo se vydají na pomoc někomu jinému (Čtyřlístek #379), cestují do vesmíru (Čtyřlístek #372) nebo do historie (Čtyřlístek #369).

Vlastní promluvou pak postavy stejně jako gesty shrnují své nejvýraznější schopnosti. Rychlý Piňďa proto říká: „*Já tam zaběhnu – výzvědy, to je moje*“ (Čtyřlístek #369), Fifinka, vědoma si svého kuchařského umění, říká: „*Mému šťavnatému guláši žádný mužský neodolá*“ (Čtyřlístek #369), stejně jako „*Jsem kurážná holka.*“ (Čtyřlístek #371) Myšpulín se zaměřuje samozřejmě na vynalézání, proto mezi jeho nejčastější věty patří: „*Vyvinul jsem speciální růstový preparát*“ (Čtyřlístek #370) nebo „*Nikdy nevynalézám zbytečnosti*“ (Čtyřlístek #370), Bobík pak projevuje svou odvahu: „*Neskuhrej a pospěš*“ (Čtyřlístek #374) nebo smělost: „*Jsou to správní chlapi, to by se mi líblo!*“ (Čtyřlístek #375), ale také lenost „*V lese Brabečáku se dá jedině sladce odpočívat.*“ (Čtyřlístek #374) Podobně také postavy reagují na sebe vzájemně, například Fifinka komentující Bobíkův apetit: „*Možná ji Bobík snědl a pak usnul!*“ (Čtyřlístek #375), po níž následuje Bobíkova odvážná odpověď: „*Nekritizuj pořád.*“ (Čtyřlístek #372) Stejně tak Piňďa komentuje Fifinčino špatné rozhodnutí: „*Mohla jsi být krasojedkyně, ale zůstaň u*

---

<sup>51</sup> Podle Němečka je veřejným tajemství, že pro Třeskoprsky a jejich okolí hledal inspiraci v oblasti Máchova jezera a městě Doksy (2010).

plotny“ (Čtyřlístek #376) nebo Myšpulínův vztah k současným vynálezům někoho jiného: „*S Myšpulínem ta technika 21. století nějak cloumá!*“ (Čtyřlístek #371) Všichni se však dokážou semknout a vždy pomoci těm, kteří jsou v nouzi a pomoc potřebují: „*Dovolíte paní, my vám to odnesem! Dneska máme času dost.*“ (Čtyřlístek #372) Promluva vedlejších postav pak většinou pouze reaguje na aktuální situaci v příběhu a charakterových vlastností hlavních postav se nedotýká, v příbězích Čtyřlístku se stejně tak nevyskytuje vypravěč.

Čtyřlístek pak podle typologie Northropa Frye zapadá hned do dvou komunikačních systémů najednou. Fifinku, Bobíka a Piňďu lze zařadit do mimetického komunikačního systému, v jejich příbězích jsou totiž všichni okolo „*považování za sobě rovné, mají společné vnímání, popis a interpretace reality, potýkají se s podobnými problémy a situacemi. Tyto postavy narážejí dennodenně na úskalí, s nimiž se diváci bez problémů identifikují.*“<sup>52</sup> Jediný, kdo z tohoto systému vybočuje, je Myšpulín, ten více sedí do komunikačního systému zaměřeného na vůdce, protože je jako postava „*nadřazena, ale pouze díky speciálními tréninku, osobnímu předurčení apod. Na druhou stranu se ale taková postava potýká se stejnými poměry jako publikum. Vůdce vede jiné postavy, je zodpovědný za celou skupinu a oplývá některými hrdinskými charakteristikami.*“<sup>53</sup>

### 4.3.3 Koncept rodiny a týmu

Nejvýraznějším pojícím konceptem americké Fantastické čtyřky i českého Čtyřlístku je koncept rodiny respektive koncept týmu. Obě dvě skupiny postav se v určitých fázích své historie pohybovaly v obou konceptech, každá však jiným způsobem. I přesto však sdílejí velkou řadu podobností.

Nejdříve je však nutno si oba termíny definovat. Podle Jozefa Výrosta je však „*jasné a jednoznačné vymezení pojmu rodina téměř nemožné,*“ protože na rodinu lze nahlížet z několika různých pohledů (1998, s. 304). Odkazuje proto na dvě definice jiných autorů. Rodina je proto „*institucionalizovaná biosociální skupina, vytvořená přinejmenším ze dvou členů odlišného pohlaví, mezi nimiž neexistuje pokrevní pouto, a jejich děti.*“ (Langmeier, Kňourková, 1984, s. 62) Tato definice velmi obecně pojem

---

<sup>52</sup> Viz stranu 20 této práce

<sup>53</sup> Viz stranu 21 této práce

rodina vystihuje, je však neaktuální, protože odkazuje pouze k rodině ve složení muž – žena, což je sice v případě této práce aktuální, avšak dnes se tomuto pojmu dostalo z hlediska genderu již většího pole použití, a nevystihuje ani funkce rodiny. Širší definici nabízí Odehnal: „*Rodina je jakýmsi nejuniverzálnějším socializačním činitelem, který poskytuje jedinci identifikační vzory, seznamuje ho s předpokládaným chováním pro mužskou a ženskou roli. Učí jedince reagovat žádoucím způsobem v procesu interakce a umožňuje mu i praktické ověření získaných dovedností v rámci rodiny. Uplatňuje se jako regulátor chování jedince a poskytuje mu společensky žádoucí normy. Pod vlivem rodinného působení se vytváří postoje k personálnímu okolí, sobě samému i společnosti obecně.*“ (in Janoušek, 1984, s. 115) Kolajová naopak nabízí výstižnou definici týmu, je to „*malá skupina lidí se vzájemně doplňujícími se dovednostmi, kteří jsou oddáni společnému účelu, pracovním vlivům a přístupu k práci, za něž jsou vzájemně odpovědni.*“ (2006, s.12) Zatímco v případě pojmu rodina je tak zdůrazněn socializační a společenský aspekt, v případě pojmu tým je důležitý funkční aspekt.

Proč je vlastně Fantastická čtyřka považována za první rodinu v žánru superhrdinského komiksu? Stan Lee toto naplánoval dopředu. „*Chtěl jsem, aby byli jako opravdoví lidé, se všemi odhalenými bradavicemi. Ale mimo toho za vším tím hašteřením, jsem se pokusil ukázat, že se jeden o druhého ve skutečnosti báli, stejně jako v každé opravdové rodině.*“ (Lee, 2002, s. 118) Autor si tuto skutečnost současně nepojistil pouze dobře napsanými dialogy. „*Fakt, že dva ze čtyř členů týmu jsou sourozenci (Johnny Storm a Susan Stormová) nám nabízí první vodítko k tomu, proč se v porovnání s ostatními týmy chovají více jako rodina. Dodejte ještě třetího člena Reeda Richardse, který se oženil se Susan, a máte hotové rodinné jádro.*“ (Ryall a Tipton, 2005, s. 118) Čtvrtým členem je pak Ben Grimm, s nímž Reed Richards v původní sérii Fantastické čtyřky chodil na vysokou školu a sloužil v armádě, v Ultimate Fantastic Four je však jejich pouto podobně silné – Grimm je od dětství Richardsův nejlepší přítel a jako takového jej chránil před šikanou ostatních spolužáků.

Fantastická čtyřka však začínala jako tým. V případě UFF proto měli ten nejlepší předpoklad, když se sourozenci Stormovi a Reed Richards sešli v Baxter Building, které představovalo centrum pro vysoce talentované děti v různých vědeckých oborech. Grimm se později ukázal na místě pokusu, který skončil nezdarem a celé čtveřici přisoudil zvláštní schopnosti (Ultimate Fantastic Four #1-2). V případě klasické série The Fantastic Four měl tým mnohem rodinnější charakter. Do nehody se dostali všichni

společně a ne náhodou, jako v případě UFF. Sue Stormová byla současně již Reedovou snoubenkou, Johnny Storm se chtěl držet sestry a Ben Grimm se do lodi, kterou zasáhlo kosmické záření, dostal v podstatě proti své vůli – kvůli tomu, že jej Sue nazvala zbabělcem (The Fantastic Four #1). Ani v jedné verzi se však hned od začátku nezačala celá čtveřice přeměňovat v rodinu. V původní a současně mnohem delší sérii se tak stalo až v roce 1965 ve třetím výročním čísle Fantastic Four, když se Reed Richards a Sue Stormová vzali před zraky dalších superhrdinů ze světa Marvel. *„Tým se v několika věcech opravdu změnil, rozhodně ve větší míře, než tomu bylo u superhrdinů v minulosti. A to je chvíle, kdy přichází na řadu jejich přirozená rodinná povaha. Reed (Mr. Fantastic) a Sue (Invisible Girl, později Invisible Woman) se vzali a to vlastně přes noc, čemuž v komiksovém světě doba tří let odpovídá (Supermanovi a Lois Laneové to mimochodem trvalo skoro šedesát let). Johnny (Human Torch) se stal Reedovým švagrem. Reed a Sue měli ne o mnoho později dítě - byli prvním superhrdinským párem, kterému se to podařilo. Franklin, ač pomalejší v dospívání, zažil také vlastní porci dobrodružství. Reed a Sue si dokonce prošli potratem a nejaktuálněji také narozením druhého dítěte, holčičky. Fantastická čtyřka proto jsou rodina. Většina z nich rozhodně.“* (Fingerth, 2004, s. 115)

Tou jedinou výjimkou je pak Ben Grimm, který je však se zbytkem týmu – rodiny spojen jiným svazkem než krevním nebo úředním. Obecně působí jako nejosamocenější člen týmu – nejenže není s nikým spřízněn krevním nebo úředním svazkem, nehoda, kterou dává za vinu Reedu Richardsovi, si na něm současně vyžádala nejvyšší daň ze všech, když se jeho zevnějšek vyvinul do nevzhledné kamenité formy. *„Ben je teď navždy odpadlíkem, odchylkou, ošklivým monstrem. V jiných literárních dílech chtějí monstra zničit své stvořitele. V tomto případě se ale zdá, že Benova proměna nějakým způsobem zesílila jeho pojítka s Reedem a týmem, a to i přes jeho občasné výbuchy vzteku, a podepírá tak vznikající silnou rodinnou základnu.“* (Ryall a Tipton, 2005, s. 122) Ryall a Tipton se proto ptají, proč je vlastně Ben stále členem Fantastické čtyřky? A nacházejí také odpověď. *„Dobrou odpověď na takovou otázku nabízí Benův charakter. Na univerzitě hrál fotbal, sloužil v armádě. Svou přirozeností je určitým pojivem, hráč, který dává týmu přednost před sebou. Jak se změnil, tak jeho zevnějšek, jeho vnitřní charakter a odhodlání ještě zesílily. Bylo pro něj důležité konat dobré skutky v rámci venkovního světa, ještě důležitější však bylo konat takové věci spolu s přáteli, kteří se, pokud tomu nebylo již dříve, stali de facto jeho rodinou.“* (2005, s.



122) Podle nich se všichni hrdinové lišili od normálních lidských bytostí, a to i přes to, že Reed, Sue a Johnny dokážou své schopnosti před světem skrýt. Jejich odlišnost má stejný počátek. A rozhodli se dát těmto odlišnostem smysl (2005, s. 123). *“Ben proto stále zůstává právě kvůli těm odlišnostem a kvůli tomu, že chce i nadále podporovat tým. Vypadá to ale, že je s týmem stále také proto, aby Reedovi připomínal, co se může stát, když nezkontroluje svou inteligenci a nebude dbát na následky pro ostatní. Ben tedy v podstatě slouží jako Reedovo svědomí.”* (2005, s. 123) Tento vzájemný vztah si podle nich uvědomuje sám Richards. *„Reed má stejnou starost o Bena, jako má o členy své rodiny – v jeho mysli jsou to dvě nezaměnitelné položky – Ben slouží také jako připomínka Reedova extrémního selhání jako přítele. (...) Vidět Benovu současnou podobu a vědět, že to byla Reedova chyba, mohlo dokonce zesílit jejich vzájemnou závislost na druhém. I přes všechny Reedovy velké skutky, všechny jeho zázračné vynálezy a stroje, nikdy jeho mysl neopustí to, že jediný zázrak, který nikdy nemůže dokázat, je vrátit svému nejlepšímu příteli lidskou podobu.”* (2005, s. 125)

Čtyřlístek na rozdíl od Fantastické čtyřky začínal jako rodina. Prvních dvanáct jeho čísel, která vyšla v prvním roce a ještě nebyla číslovaná, pracovalo s celou čtveřicí jako dvěma rodiči a jejich syny. Nejvyšší autoritou byl Myšpulín, jehož pozice byla ostatními velmi úzkostlivě dodržována. Když se například Piňďa, Bobík a Fifinka v jedenáctém čísle přeli o nejvhodnější způsob cestování okolo světa, pak při pohledu na Myšpulína všichni zpozorněli. *„Nedokončil svou řeč, protože si všiml, jak se Myšpulín malinko přimračil. A když se Myšpulín přimračí, jsou ostatní vždycky najednou hned zticha.”* (Čtyřlístek #11) Kocour – vynálezce je pak z bezvýchodné situace také musel dostat: *„Ale – hádáme se, jak nejlíp cestovat, a čekáme na tebe, abys nás rozsoudil. Ale nejdříve řekni, kdo má mluvit první!”* (Čtyřlístek #11) Myšpulín tak mezi ostatními stál v určité otcovské roli. Partnerkou mu pak byla Fifinka, o čemž svědčí například to, že jej oslovovala zdvořilými jmény jako například Myšpulko nebo Myšpuldo. Myšpulín na druhou stranu v šestém díle zachránil princeznu z nebezpečí, ale ani po jejím naléhání nedodržel pohádkový stereotyp a nechtěl si ji vzít za ženu, což zdůvodnil právě jedinou ženskou postavou v týmu. *„Žádná svatba nebude. Musím okamžitě za Fifinkou.”* (Čtyřlístek #6) V prvním díle Čtyřlístku současně nejdříve vystupují pouze Myšpulín a Fifinka a až později je okolnosti donutí k cestě do Třeskoprsk za Fifinčinými přáteli Bobíkem a Piňďou, kde zůstanou. Že Čtyřlístku dominují právě tyto dvě dvojice, se v případě Myšpulína a

Fifinkyukázalo také v rámci analýzy Společnosti za obrodu Čtyřlístku. „*Soužití psa a kočky je v přírodě přes všechny historické a společenské konotace poměrně časté. A uvážíme-li navíc rozdílnost pohlaví, jednoznačnou citovou zralost a v podstatě komplementaritu povah (Fifinčina praktičnost versus Myšpulínova odtrženost od reality), je jasné, že právě tito dva musí intuitivně tíhnout k sobě, protože u druhého nacházejí nejen pochopení a jistotu, ale i to, co ve svých povahách sami postrádají. Jejich spojení je tedy zcela logické a nemělo by nás překvapovat.*“ (Janota, 2007)

V pozdějších dílech, tedy těch, které začala rok od vydání prvního čísla psát Ljuba Štíplová, podobné rodinné vztahy vymizely a Čtyřlístek začal fungovat čistě jako tým. Mezi ním a Fantastickou čtyřkou však existuje hned několik podobností, které se konceptu rodiny a týmu velmi blízce týkají. Předně jde v obou případech o strukturu rodiny. Největší autoritou je v obou případech muž – vynálezce. Reed Richards i Myšpulín jsou prototypy velmi inteligentních vědců, kteří se po většinu času zavírají před světem, ale když je potřeba, pak jsou svému týmu v čele. „*Reed Richards je upjatý geek.*“ (Greshová – Weinberg, 2002, s. 21) Nad jejich slovo v obou týmech není, mají největší respekt a plní otcovskou funkci. Partnerkami jsou jim pak Sue Stormová a Fifinka, které se však narodily od předchozí dvojice poměrně liší. „*Sue Stormová je mladá a romantická,*“ píše Greshová a Weinberg (2002, s. 21), její zvláštní schopnosti ji však současně odsoudily do pozice nejméně výrazné a spíše nesmělé členky týmu, ač se jedná o první ženskou superhrdinku vydavatelství Marvel Comicsv historii, a je proto výrazným opakem emancipované Wonder Woman vydavatelství DC Comics. Někde mezi Sue Stormovou a Wonder woman stojí jediná ženská postava ve Čtyřlístku. „*Fifinka má proříznutou pusou, když se jí něco nelíbí, tak to řekne naplno.*“ (Němeček, 2010) Fifinka je prototypem mateřské postavy, o ostatní tři hrdiny se stará, vaří jim a dokáže je také, jak již naznačil Němeček, bez váhání okřiknout. Jedna z jejích nejčastějších vět je „*kdybyste radši místo toho umyli nádobí,*“ kterou naznačuje svou vůdčí pozici uvnitř domu Čtyřlístku. Mimo ní je největší autoritou zmíněný Myšpulín. V pozici potomků se pak nacházejí Ben Grimm a Johnny Storm na jedné straně a Bobík a Piňďa na druhé. V případě Bena Grimma však nejde o úplně jasnou pozici. Ryall a Tipton obhajují určitou rodičovskou ochranu, kterou nad Benem drží Reed Richards: „*V jednom momentě si Reed uvědomil, že se Ben již nikdy nebude moc vrátit do své původní lidské podoby. Místo toho, aby se zachoval jako přítel a řekl mu pravdu, se Reed zavázal k tomu, že se Grimm od něj pravdu nikdy nedozví, protože jak by řekl otec*

o synovi, 'bylo to pro jeho dobro'. Otec ve formě Reeda Richardse to ví nejlépe.“ (2005, s. 127)

Fingeroth to vidí trochu jinak. „Ben je postava milovaného strýčka, ale v moderním směru rozšířené rodiny, v němž se může jinak nespřízněný přítel rodiny stát čestným strýčkem. Není mezi nimi krevní ani manželské pouto. On a Torch však mezi sebou neustále měli sourozenecký vztah. Jsou si vzájemně oddaní, chystají na sebe kanadské žertíky a občas také neúmyslně zraní city toho druhého.“ (2004, s. 115) Ač je unáhlený, roztěkaný a divoký Johnny Storm opakem rozvážného Bena Grimma, v jedné věci se s ním díky své živelné povaze shoduje: „Johnny je tvrdohlavý teenager, který nerad poslouchá rozkazy od svého budoucího švagra.“ (Greshová a Weinberg, 2002, s. 21) Dvojice Bobík a Piňďa je opět dvěma předchozím povahově velmi podobná. Bobík má blízko k Benu Grimmovi. „Bobík je nejsilnější a má k násilí nejbliž, ale běžně dostane za úkol například to, že vytrhne dveře z pantů, to dokáže. (...) Bobík řeší problémy, které vzniknou, a vždycky mají nějakého protihráče, když to jinak nejde, tak to jde na pěsti.“ (Němeček, 2010) Piňďa se s Johnnym Stormem naopak shoduje v pohyblivosti a rychlosti. „Piňďa je takový dodavatel rychlých zpráv, když je potřeba někam doběhnout, je to sportovec.“ (Němeček, 2010) Na rozdíl od něj je však spíše zbabělec a do nebezpečných podniků se moc nepouští.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Mezi další výrazné podobnosti patří mimo jiné jména hlavních protivníků obou týmů – Kazimír Kazisvět ve Čtyřlístku a Victor Von Doom ve Fantastické čtyřce. Podobně jsou na tom hlavní postavy také ve vztahu k dalším postavám svých světů. Ani jeden tým nemá tajnou identitu a ve svém okolí jsou považováni za celebrity.

## 5 Závěr

Tato práce se věnovala střetu dvou odlišných komiksových kultur, které se vzájemně přiblížily díky výrazným narativním podobnostem vybraných komiksových postav. Práce tyto postavy, respektive týmy zařadila do kulturního kontextu obou zemí, analyzovala je a porovnála zmíněné podobnosti.

Aby však mohla k něčemu podobnému přistoupit, musela nejdříve z oboru literární naratologie vyjmout pojem postava a pokusit se jej zasadit do vlastního teoretického kontextu. Díky oborům literární i filmové teorie vytvořila aparát pro konstituci komiksových postav v literatuře a vsadila do něj všechny analyzované postavy/týmy. Rozebrala také pojem superhrdina, který je velmi důležitý pro pochopení americké komiksově kultury, v níž superhrdinské postavy vznikly. Popsala jeho původ, sociální a kulturní pozadí vzniku moderních superhrdinů, definovala pojem superhrdina, vytvořila typologii a shrnula význam superhrdiny jako moderního mýtu.

V analytické části se pak zaměřila na dvojici postav Batman a Pěrák, v druhé části na týmy Fantastická čtyřka a Čtyřlístek. V případě Batmana a Pěráka se zaměřila na podobnosti obou postav i přes odlišné kulturní pozadí jejich vzniku, respektive nejvýraznější popularizace, tedy finanční krize v USA a okupace Československa Třetí říší v době druhé světové války. Práce současně zjistila, že nelze obě postavy jednoznačně zařadit do třídy superhrdina nebo hrdina. Batman i Pěrák částečně odpovídají superhrdinským postavám, z části také ostatním hrdinům bez zvláštních schopností, proto stojí někde uprostřed. Druhým výrazným tématem první části analýzy byla úloha města jako kulisy jejich příběhů, která se pro obě postavy ukázala jako zásadní. Batman s městem spojuje všechny zásadní okamžiky svého života – život, smrt rodičů a odchod, stejně jako návrat a pokus o nápravu zdejší společnosti. Pěrák je jako městská legenda s městem spojen hlavně díky nejčastějšímu počtu výskytů podle očitých svědků a také svým bojem proti nacismu, který nebyl v prostředí vesnice naopak u svědků vůbec zaznamenán. Z Pěrákovy úlohy v rámci města pak vycházela všechna literární a filmová díla, která byla v souvislosti s mužem s péry na nohou vytvořena, a to nejen v době hned po druhé světové válce, ale také v současnosti.

Druhou analyzovanou dvojicí byl superhrdinský tým Fantastická čtyřka a nejznámější čeští komiksoví hrdinové Čtyřlístek. Podobně jako v prvním případě jsou okolnosti vzniku obou týmů rozdílné, základním předpokladem však byla v obou případech

shodně určitá obroda komiksového žánru v USA i Československu. Stan Lee se snažil o rozbití zažitého superhrdinského stereotypu, zatímco Jaroslav Němeček se pokoušel vůbec ustálit plnohodnotný komiks o několika stranách jako nový žánr na československém novinovém trhu. Pro oba týmy je také nejvýraznějším pojátkem oscilace mezi pojmy tým a rodina, když Fantastická čtyřka i Čtyřlístek v průběhu své historie zažily obě polohy. Fantastická čtyřka jako tým začínala a o několik let později se z ní stala legitimní rodina, Čtyřlístek začínal spíše jako rodina, aby se s příchodem své nejslavnější autorky Ljuby Štíplové definitivně proměnil na tým.

Kulturní prostředí a historický kontext je pak pro vznik komiksových postav zásadní. V případě amerických komiksů byla velká většina autorů a kreslířů, kteří vytvářeli první superhrdiny ve třicátých a čtyřicátých letech dvacátého století, židovského původu a buď oni sami, nebo jejich rodiče se dostali do USA jako přistěhovalci z Evropy. Do neporazitelných charakterů promítali své zkušenosti ovlivněné životem v chudobě a antisemitismem a superhrdinské postavy vytvářeli podle toho, čím se doopravdy chtěli stát – Jerry Siegel a Joe Shuster chtěli být silní, statní a odvážní jako Superman, Bob Kane se chtěl oprostít od chudoby a židovského statusu, mít peníze, dobře se oblékat, ale současně chránit potřebné stejně jako Batman.

Pérák je pak čistým výplodem sociální krize. Česká společnost si při vstřebávání tehdejší kritické situace způsobené druhou světovou válkou a okupací německými vojsky vymyslela vlastního superhrdinu, který byl neohrožený, okupantů se nebál a na rozdíl od ní jim škodil, jak nejvíce mohl. Tak si společnost dodávala odvahy. Původní davová psychóza pak byla v případě zobrazení této městské legendy v literatuře a filmu opomenuta a Pérák byl popisován a zobrazován jako osoba z masa a kostí bojující proti nacistům. Čtyřlístek na druhou stranu vznikl díky chudosti tehdejšího novinového trhu, co se komiksů týče, a ani Jaroslav Němeček nebyl spokojen s komiksem na jediné straně v populární Mateřídoušce. Spolu s Ljubou Štíplovou pak dokázal až do revoluce zajistit apolitičnost Čtyřlístku a nekazil tak dětem jejich oblíbené příběhy.

## 6 Seznam literatury

- ANDRAE, Tom a KANE, Bob (1989)*Batman & Me: An Autobiography*. 1st ed. Forestville, C: Eclipse Books. ISBN 15-606-0017-9.
- BALOVÁ, Mieke (1997) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2nd ed. Buffalo: University of Toronto Press. ISBN 08-020-7806-0.
- BROOKER, Will (2001)*Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. New York, London: Continuum. ISBN 08-264-1343-9.
- BURKE, Liam (2008) *Superhero Movies*. Harpenden: Pocket Essentials. ISBN 18-424-3275-3.
- CAMPBELL, Joseph (1972)*The Hero With a Thousand Faces*. 1st ed. Princeton, N. J: Princeton University Press. ISBN 978-069-1017-846.
- COOGAN, Peter (2006) *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin, TX: MonkeyBrain Books. ISBN 19-322-6518-X.
- DANIELS, Les (2003)*DC Comics: A Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes*. New York: Billboard Books. ISBN 08-230-7919-8.
- DUNCAN, Randy a Matthew J SMITH (2009)*The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum. ISBN 08-264-2936-X.
- DYER, Richard (1998)*Stars*. New ed. London: BFI Pub. ISBN 08-517-0643-6.
- ECO, Umberto (2006)*Skeptikové a těšitelé*. Vyd. 1. Překlad Zdeněk Frýbort. Praha: Argo. ISBN 80-720-3706-4.
- FINGEROTH, Danny (2004)*Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*. New York: Continuum. ISBN 08-264-1540-7.
- GRESHOVÁ, Lois a WEINBERG, Robert (2002)*The Science of Superheroes*. Hoboken, N.J.: J. Wiley. ISBN 04-714-6882-7.
- HAUSENBLAUS, Karel (1971)*Výstavba jazykových projevů a styl*. 1. Praha: Universita Karlova.
- HERMAN, David (2007)*The Cambridge Companion to Narrative*. New York: Cambridge University Press. ISBN 05-216-7366-6.
- HERMAN, Luc a VERVAECK, Bart (2005)*Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln: University of Nebraska Press. ISBN 08-032-2413-3.
- CHATMAN, Seymour (2008)*Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. Vyd. 1. Brno: Host. Teoretická knihovna, sv. 21. ISBN 978-807-2942-602.
- JANOUŠEK, Jaromír (1984)*Sociální psychologie 2. svazek*, Praha: SPN.
- KAVENEY, Roz (2008)*Superheroes!: Capes and Crusaders in Comics and Films*. New York: I. B. Tauris. ISBN 1845115694.
- KOLAJOVÁ, Lenka (2006) *Týmová spolupráce*. Praha: Grada. ISBN 80-247-1764-6.
- LANGMEIER, Josef. KŇOURKOVÁ, Marie (1988) *Psychologie část 1*. Praha: Karlova Univerzita.

- LEE, Stan a MAIR, George (2002)*Excelsior!: The Amazing Life of Stan Lee*. New York: Fireside. ISBN 06-848-7305-2.
- MCLAUGHLIN, Jeff (2010)*Comics as Philosophy*. Print-on-demand ed. Jackson (Miss.): University Press of Mississippi. ISBN 16-047-3000-5.
- MISIROGLU, Gina (2004)*The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-book Icons and Hollywood Heroes*. Detroit: Visible Ink Press. ISBN 15-785-9154-6.
- RYALL, Chris a TIPTON, Scott (2005) *The Fantastic Four as a Family: The Strongest Bond of All*. In: MORRIS, Thomas a Matt MORRIS (2005)*Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and The socratic Way*. Chicago, Ill.: Open Court. ISBN 08-126-9573-9.
- NEWCOMB, Horace (1987)*Television: The Critical View*. 4th ed. New York: Oxford University Press. ISBN 01-950-4175-5.
- PHELAN, James (1989)*Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago: University of Chicago Press. ISBN 02-266-6692-1.
- PROPP, Vladimír Jakovlevič (1999)*Morfologie pohádky a jiné studie*. Vyd. tohoto souboru 1. Jinočany: H. ISBN 80-860-2216-1.
- REYNOLDS, Richard (1994)*Super heroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi. Studies in popular culture (Jackson, Miss.). ISBN 08-780-5694-7.
- RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith (2002)*Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. 2nd ed. New York: Routledge. New accents (Routledge (Firm)). ISBN 04-152-8022-2.
- WHITE, Mark a ARP, Robert (2008)*Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul*. Hoboken, N. J.: John Wiley. Blackwell philosophy and popculture series. ISBN 04-702-7030-6.
- ZEHR, E. Paul (2008)*Becoming Batman: The Possibility of a Superhero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. ISBN 08-018-9063-2.

## 7 Seznam článků

- JANEČEK, Petr (2007b)*Komunikační role slovesného folkloru v moderní společnosti: Městští fantomové druhé světové války*. Národopisná revue, 4, str. 224 – 230.
- JANEČEK, Petr (2008)*Skokem z Baby do Bohnic aneb Mýtus o Pérákovi: Jak kolektivní imaginace vytváří různé podoby městských fantomů*. Host, 8. Dostupné z: <http://www.casopis.hostbrno.cz/cs/archiv/2008/8-2008/vyber-z-cisla/skokem-z-baby-do-bohnic-aneb-mytus-o-perakovi> [cit. 2012-10-02].
- MACKERLE, Ivan (2009), *Nepolapitelný Pérák*[WWW] Mackerle.cz. Dostupné z: <http://www.mackerle.cz/news/nepolapitelny-perak> [cit. 2012-10-02].

- KAW, Nigel (2005) *The Comicbook Superhero: Myth For Our Times*. Unimelb.edu.au. Dostupné z: [http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-comicbook-superhero-myth-for-our-times-nigel-kaw/#\\_edn46](http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/the-comicbook-superhero-myth-for-our-times-nigel-kaw/#_edn46) [cit. 2012-11-20].
- KUMERMANN, Daniel (2005a) *COMICS - ÚVOD DO PROBLEMATIKY (13) – SUPERHRDINOVÉ I.: VZNIK SUPERHRDINŮ*. Komiks.cz. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1005#.UCkXnZ3N9cQ> [cit. 2012-08-15].
- KUMERMANN, Daniel (2005b) *COMICS - ÚVOD DO PROBLEMATIKY (14) – SUPERHRDINOVÉ II.: DALŠÍ SUPERHRDINOVÉ*. Komiks.cz. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1010#.UCkrmp3N9cQ> [cit. 2012-08-15].
- POSPISZYL, Tomáš (2009) *Pérák existoval*. In: Komiks Fest! revue. Praha: Sequence. č. 03. ISSN 1803-6732.
- PROKŮPEK, Tomáš (2009) *Pérák and Spring Heeled Jack: From Prague Avenger to London Ghost and Back Again*. International Journal of Comic Art, 1 (11), str. 34 – 44.
- ŠTURMA, Ondřej (2009) *Jaroslav Němeček: Čtyřlístku hrozil konec několikrát*. Reflex. 23. května, Dostupné z: <http://www.reflex.cz/clanek/kultura-literatura/33824/top-tema-jaroslav-nemecek-ctyrlistku-hrozil-konec-nekolikrat.html> [cit. 2012-10-17].
- WITNESSING101 (2012) *Modern Mythology: What Superheroes Can Show Us About Humanity*. Hubpages.com. Dostupné z: <http://witnessing101.hubpages.com/hub/Modern-Mythology-What-Comic-Books-Can-Tell-Us-About-Humanity> [cit. 2012-11-20].

## 8 Seznam pramenů

- CARTER, Mac (2010) *Secret Origin: The Story of DC Comics*. Dokumentární film. USA: DC Entertainment.
- CHRZ, Pavel (2012) *Knihovnička Čtyřlístek [WWW]* Dostupné z: <http://chrz.wz.cz> [cit. 2012-10-17].
- DIXON, Chuck (1998) *Batman*. New York: DC Comics, č. 560.
- DIXON, Chuck (1999) *Batman*. New York: DC Comics, č. 561.
- ELLIS, Warren (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 8.
- ELLIS, Warren (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 9.
- GRANT, Alan (1998) *Batman: Shadow of the Bat*. New York: DC Comics, č. 74.
- HAVELKA, Stanislav. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Houboskřítek*. Praha: Čtyřlístek, č. 374.
- JANEČEK, Petr (2007a) *Černá sanitka*. Vyd. 1. Praha: Plot. ISBN 80-865-2382-9.
- JANEČEK, Petr (2009) *Černá sanitka: to nejlepší ze současných pověstí a fám*. Vyd. 1. Praha: Plot. ISBN 978-807-4280-146.



- JANKA, Otto (1991) *Byl jsem tady - Pérák: Příběh snu, který se stal skutečností, sochy, která promluvila, a kluka, který přeskakoval domy*. 1. vyd. Ilustrace Jiří Pavlík. Praha: Albatros. ISBN 80-000-0123-3.
- JANOTA, Vít (2007) *Společnost za obrodu Čtyřlístku* [WWW] Dostupné z: <http://www.szaoc.cz/> [cit. 2012-10-17].
- LADISLAV, Karel. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Škola kouzel*. Praha: Čtyřlístek, č. 380.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2000) *Čtyřlístek: Perpetuum Mobile*. Praha: Čtyřlístek, č. 304.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Dívčí válka*. Praha: Čtyřlístek, č. 369.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Velká zmrzlinová loupež*. Praha: Čtyřlístek, č. 375.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Pandořina skříňka*. Praha: Čtyřlístek, č. 376.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Tři oříšky pro Fífikku*. Praha: Čtyřlístek, č. 377.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Faustův dům*. Praha: Čtyřlístek, č. 379.
- LAMKOVÁ, Hana. NĚMEČEK, Jaroslav (2005) *Čtyřlístek: Stopy ve sněhu*. Praha: Čtyřlístek, č. 382.
- LEE, Stan. KIRBYn Jack (1962) *The Fantastic Four*. New York: Canam Publishers, č. 1.
- LOEB, Jeph, SALE, Tim, KANE, Bob (2011) *Batman: The Long Halloween*. New York: DC Comics. ISBN 08-576-8821-9.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 1.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 2.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 3.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 4.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 5.
- MILLAR, Mark. BENDIS, Brian Michael (2004) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 6.
- MILLAR, Mark (2005) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 22.
- MILLAR, Mark (2005) *Ultimate Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, č. 23.
- MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David (2005) *Batman: Year One*. New York: DC Comics. ISBN 14-012-0752-9.

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn (2002) *Batman, The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics. ISBN 15-638-9342-8.
- NĚMEČEK, Jaroslav (2010) Rozhovor. In: Host Radiožurnálu. Rozhlas. ČRo 1 – Radiožurnál. 1. září, 10:05.
- POBORÁK, Jiří. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Na koupališti*. Praha: Čtyřlístek, č. 371.
- POBORÁK, Jiří. NĚMEČEK, Jaroslav (2005) *Čtyřlístek: Lora! Bum!*. Praha: Čtyřlístek, č. 381.
- RUCKA, Greg (2000) *Batman: Shadow of the Bat*. New York: DC Comics, č. 94.
- STANČÍK, Petr (2008) *Pérák*. Vyd. 1. Brno: Druhé město. ISBN 978-80-7227-267-9.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (1975) *Čtyřlístek: Záhadný Apobab*. Praha: Orbis, č. 40.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (1990) *Čtyřlístek: Zálesáci*. Praha: Panorama, č. 177.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (1998) *Čtyřlístek: O.O.O.* Praha: Čtyřlístek, č. 277.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: Pes na hlídání*. Praha: Čtyřlístek, č. 370.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (2004) *Čtyřlístek: První přání...* Praha: Čtyřlístek, č. 372.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba. NĚMEČEK, Jaroslav (2007) *Prvních dvanáct příběhů Čtyřlístku 1969-1970*. Praha: Čtyřlístek.
- O'NEIL, Dennis a GIORDANO, Dick (1989) *The Man Who Falls*. In: WAID, Mark a KAHN, Jenette (1989) *Secret Origins of The World's Greatest Superheroes*. New York: DC Comics Inc. ISBN 09-302-8950-1.
- WEISS, Jan (1961) *Pérový muž*. In *Bianka Braselli: Dáma se dvěma hlavami*. 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, str. 250 - 257.

## 9 Seznam tabulek a obrázků

Tabulka 1: .....	27
Schéma 1: .....	32
Obrázek 1: .....	49
Obrázek 2: .....	56
Obrázek 3: .....	70
Obrázek 4: .....	76