**UNIVERZITA JANA AMOSE KOMENSKÉHO PRAHA**

BAKALÁŘSKÉ KOMBINOVANÉ STUDIUM

2011 - 2014

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Adam Hrdina

# Vliv britských autorů na americký komiks od 80. let 20. století do současnosti

Praha 2014

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Libor Svoboda, Ph.D.

**JAN AMOS KOMENSKY UNIVERSITY PRAGUE**

BACHELOR COMBINED STUDIES

2011 - 2014

BACHELOR THESIS

Adam Hrdina

# Influence of British artists on American comics since 1980s to present day

Prague 2014

The Bachelor Thesis Work Supervisor:

Mgr. Libor Svoboda, Ph.D.

## Prohlášení

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je mým původním autorským dílem, které jsem vypracoval samostatně. Veškerou literaturu a další zdroje, z nichž jsem při zpracování čerpal, v práci řádně cituji a jsou uvedeny v seznamu použitývh zdrojů.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v univerzitní knihovně.

V Praze dne 10. 3. 2014 Adam Hrdina

## Poděkování

Chtěl bych poděkovat svému vedoucímu bakalářské práce Mgr. Liboru Svobodovi, Ph.D. za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.

## Anotace:

Bakalářská práce se věnuje krátkému časovému úseku z dějin komiksového média. Jedná se o období, jehož vliv je patrný dodnes a za nímž stojí malá skupina autorů z Velké Británie, kteří byli v polovině osmdesátých let pozváni do Spojených států a svým přístupem změnili pohled na moderní komiks.

První část práce je věnována definici a popisu základních narativních prostředků typických pro komiks, se kterými je potřebné se seznámit pro pochopení fungování komiksového média.

Ve druhé části se věnuji popisu počátků komiksu a poté historie amerického a britského komiksu. Zaměřil jsem se na mainstreamový komiks, protože dílo autorů z „britské invaze“ mělo vliv právě na něj.

Ve třetí části jsem se zaměřil na samotné britské autory a vybral jsem tři nejvýznamnější z nich: Alana Moorea, Granta Morrisona a Neila Gaimana. U každého z nich jsem stručně popsal jejich tvorbu.

Pracoval jsem se zahraniční i českou literaturou.



## Klíčové pojmy:

Britská invaze, historie komiksu, DC Comics, Gaiman Neil, grafický román, Moore Alan, Morrison Grant, Vertigo.

## Anotation:

Bachelor‘s thesis deals with the short-time period from comic book history. In mid eighties a small group of British artists was invited to United States and they completely changed the view on modern comic book. Influence of their art is apparent even today.

First part of work is dedicated to definition and description of basic storytelling techniques typical for comic books as it is essential for understanding comics itself.

Second part of work is dedicated to early years of comic book history of American and British comics. I focused on mainstream comic books as the work of artists from „British invasion“ influenced mainstream mainly.

Third part of the work is dedicated to the most important British artists - Alan Moore, Grant Morrison and Neil Gaiman. The short analysis of their most important works and their descriptions are included.

I worked with Czech and foreign sources.



## Key words:

British invasion, comics history, DC Comics, Gaiman Neil, graphic novel, Moore Alan, Morrison Grant, Vertigo.

# OBSAH

ÚVOD ..... 8
1. DEFINICE ..... 10
1.1 Co je to komiks? ..... 10
1.2 Základní struktura komiksového díla ..... 11
2. HISTORIE ..... 13
2.1 Počátky komiksu ..... 13
2.2 Historie amerického komiksu ..... 15
2.3 Historie britského komiksu ..... 22
3. PŘEDSTAVITELÉ „BRITSKÉ INVAZE“ ..... 31
3.1 Britové ve Spojených státech ..... 31
3.2 Alan Moore ..... 32
3.3 Grant Morrison ..... 54
3.4 Neil Gaiman ..... 62
ZÁVĚR ..... 67
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ ..... 70

# ÚVOD

Tématem bakalářské práce je komiks a jeho historie. Pro každého, kdo se chce zabývat komiksem je jako u každé lidské činnosti důležité poznat jeho minulost. Je dobré pochopit, z jakých kořenů komiks pochází a jakými vývojovými fázemi procházel. V této práci jsem se zaměřil na časový úsek, který byl pro komiksové médium dobou změn a jehož ozvěny jsou v komiksech patrné dodnes. Zaměřil jsem se na událost, pro kterou se vžilo označení „britská invaze“. V průběhu osmdesátých let dvacátého století se podařilo prosadit na americkém trhu několika britským umělcům. Inspirováni úspěchem Mooreova komiksu Watchmen (Strážci), dostali tito umělci možnost přinést do amerického komiksu nové myšlenky a postupy. Dokázali americkým čtenářům představit možnosti komiksového média a jejich úspěch otevřel dveře i jiným umělcům ze starého kontinentu. Navíc tito Angličané, Skoti a Irové dokázali zvýšit povědomí o komiksu tím, že se o jejich díla začínala zajímat média. V dobách své největší slávy byl Alan Moore zván do diskuzních pořadů v rádiích a televizích, kde šířil své nadšení pro komiks. Moore a ostatní členové „britské invaze“ psali komiksy určené dospělým čtenářům, což byla na začátku osmdesátých let pouze okrajová část komiksového trhu. Začátkem devadesátých let dvacátého století na základě jejich prací vznikla řada Vertigo spadající pod nakladatelství DC Comics, která existuje dodnes a slouží jako ostrůvek svobody pro kreativní umělce, kteří v komiksovém médiu působí.

Práci jsem rozdělil na několik částí. V první z nich se krátce zabývám vymezením pojmů a základní strukturou komiksového díla. V druhé části se věnuji historii, kterou jsem dále rozdělil do menších částí. Nejdříve popisuji nejstarší historii komiksu a poté jsem zpracoval zvlášť historii amerického a britského komiksu. Třetí a poslední část textu se zabývá již výběrem tří nejvýznamnějších představitelů „britské invaze“. Vybral jsem Alana Moorea, Granta Morrisona a Neila Gaimana. Nejvíce prostoru potom věnuji prvnímu jmenovanému, protože ho osobně považuji za nejvýznamnější osobnost „britské invaze“.

Materiálů zabývajících se historií i teorií komiksu je v českém jazyce zatím nedostatek. Proto jsem při psaní vycházel především z anglicky psaných pramenů. K dnešnímu dni již velká část z komiksů, které v práci zmiňuji, vyšla v českém jazyce.

Mám teď na mysli práce z osmdesátých a devadesátých let. Starší komiksy v českém jazyce zatím bohužel téměř nevycházejí. Ze seznamu literatury, která je uvedena v závěru samotné práce, jsem nejvíce využíval knihu autora Dallase K. American Comic Book Chronicles: The 1980s, která velice dobře popisuje události osmdesátých let v americkém komiksu. Dalším významným pomocníkem mi byla kniha Chapmana J. British Comics: A Cultural History, která zase velice podrobně mapuje historii britského komiksu. Dále jsem čerpal z literatury zaměřené na samotné umělce a také jsem využil česká vydání komiksových knih.

# 1. DEFINICE

## 1.1 Co je to komiks?

Existuje množství interpretací, co komiks je, ale nejznámější je nejspíše definice Willa Eisnera, tak jak ji popisuje ve své knize *Theory of Comics & Sequential Arts***.** Komiks definoval jako „sekvenční umění“[1].

Scott McCloud pozdější tuto definici rozšířil a podle něj se jedná o „*záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“*[2].

Další teoretik komiksu, Thierry Groensteen se jasné definici komiksu vyhýbá úplně, ale uvádí alespoň jejich společnou vlastnost. Každý komiks je tak prý sbírka oddělených a soudržných ikon.[3]

Najít obecně platnou a výstižnou definici komiksu se ukazuje být i díky nejednotné terminologii velkým problémem. Teoretikové se ve svých definicích liší podle toho, jaké aspekty komiksu každý z nich považuje v komiksu za nejdůležitější.

Will Eisner a Scott McCloud svým použitím pojmu sekvenční umění, čímž myslí obrazy řazené za sebou do sekvencí, jasně vylučují jednorámečkové obrazy, které se v anglické komiksové terminologii označují jako *cartoon*. Ve svých definicích se vůbec nezmiňují o potřebě slov.

Oproti tomu R. C. Harvey naopak ve své definici verbální složku zdůrazňuje a vylučuje tak zase díla, která pracují pouze se složkou vizuální.[4]

Jak tvrdí již zmiňovaný Thierry Groensteen: *„Rozmanitost toho, co si dělalo či dodnes dělá nárok na označení komiks, je tak velká, že je vlastně téměř nemožné stanovit jakékoliv definiční kritérium, jež by mělo všeobecnou platnost“*[5].

Ze všech definic se tedy dají vyloučit díla, která zase do jiné definice spadají. Názory na to, jak komiks definovat se tak případ od případu výrazně liší. Zjednodušeně je možné komiks popsat tak, že se jedná o umění sekvenční a nejčastěji využívá

[1] EISNER, W. *Comics and sequential art*. New York: W. W. Norton & Company, 2008.
[2] McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. s. 9.
[3] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. s. 35.
[4] HARVEY, R.C. *The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, USA, 2001. s. 76 .
[5] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. s. 28.

kombinace slova a obrazu k vyprávění děje. Pro pochopení komiksového média je nutné alespoň stručně popsat jeho základní strukturu.

## 1.2 Základní struktura komiksového díla

O*braz* neboli viněta je základním prvkem jakéhokoliv díla s vizuální dominantou v naraci.[6] Je tedy i základním stavebním kamenem každého komiksového díla. Obrazy v komiksu zachycují děj, postavy nebo předměty v určitém časovém úseku nebo záběru podobně jako je tomu u filmu. Čtenář vnímá obraz vždy vzhledem k většímu celku (sledu obrazů na stránce), kterého je součástí a ve kterém je obsažený obsah narace.

Jednou ze základních jednotek v komiksu je *strip*, což je sekvence několika obrazů na jednom řádku. Ve výjimečných případech se ale může jednat i o obraz jediný, který se označuje jako *cartoon*.

Typický komiks se skládá z několika základních prvků. Jedná se o panely, bubliny, škarpy, pohybové linky a různé grafické symboly.

*Panely* slouží k ohraničení jednotlivých obrazů a rozdělují zobrazenou akci do samostatných momentů. Určují rytmus vyprávění a člení čas a prostor. Panely jsou většinou orámované a rám může mít mnoho podob. Panely se mohou překrývat, mít různou velikost nebo přecházet jeden v druhý, apod.[7]

Důležitý je také pojem *škarpa*. Je to prostor vyskytující se mezi dvěma navazujícími panely. Právě zde lidská mysl příběh vytváří tím, že doplňuje děj, který se mezi panely odehrál[8].

*Bubliny* slouží k zobrazení přímé řeči nebo vyjádření myšlenkových pochodů. Mohou mít různé tvary, které mohou znázorňovat náladu postavy nebo tón hlasu. Stejně tak důležitý je typ, nebo barva písma, který čtenáře může upozornit na zvláštnost hlasového projevu jednotlivých postav. Jakékoliv z těchto vyjádření navíc nemusí být provedeno jen pomocí slov, ale také pomocí rozličných grafických symbolů (například vykřičníku nebo otazníku) nebo pomocí malých obrázků[9].

---

[6] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. s. 21.
[7] McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. s. 99.
[8] Tamtéž, s. 66.
[9] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. s. 18.

*Rámeček* slouží jako místo, kam umisťuje vypravěč svůj doprovodný text, kde popisuje to, co k zobrazené scéně patří, ale není vidět. Například, kde a kdy se scéna odehrává, nebo popisuje to, co scéně předcházelo. Vypravěčem může být i některá z postav a v takovém případě rámeček zachycuje její vnitřní monolog.

*Pohybové linky*, jak už název napovídá, jsou nakreslené čáry, které představují v komiksovém jazyce pohyb. Nemusí se jednat vždy o čáry, ale pohyb může být vyjádřen i jinými způsoby. Například mnohočetnými obrazy subjektu, nebo fotografickým pruhováním[10].

Zvuk se v komiksu zachycuje různými způsoby. Zobrazen bývá buďto bublinou nebo speciálním *grafickým symbolem* mimo bublinu ve formě zvukomalebného citoslovce. Intenzita zvuku je potom definována barvou, velikostí a tvarem písma, apod. Grafické symboly se ale dají použít k vyjádření nějakého specifického stavu. Například hvězdičky okolo hlavy postavy symbolizují omámení (většinou následkem nárazu). Stejné hvězdičky, které jsou umístěné u dutého předmětu, zase znázorňují nárazy nebo cinkání tohoto předmětu[11].

Výše uvedené symboly se nemusí všechny vyskytovat v každém komiksovém díle a často jsou znázorněny jinak, například v japonském nebo evropském komiksu mohou mít stejné symboly úplně jiné významy.

[10] McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. s. 112.
[11] EISNER, W. *Comics and Sequential Art*. New York: W. W. Norton & Company, 2008. s. 130.

# 2. HISTORIE

## 2.1 Počátky komiksu

Komiks se po dlouhé roky nacházel zcela mimo zájem akademické obce. Přesto, že se jeho počátky dají vysledovat tři tisíce let do minulosti, teprve v posledních několika desítkách let se začal považovat za svébytné médium. Dlouhá léta považovaný za tvorbu vhodnou jen pro děti, měl komiks těžkou výchozí pozici oproti jiným, již zavedeným uměleckým formám. Dlouho byl považován za odlehčené čtení a dlouhou dobu také ničím jiným nebyl. Řeč je samozřejmě pouze o středním proudu, protože paralelně existoval a existuje také undergroundová tvorba, která je jen málokdy určená dětským čtenářům.

V každé části světa se komiksu dařilo jinak. Ve Spojených státech se těšil mezi mládeží poměrně velké oblibě, i když několik krizí za svou poměrně krátkou historii již musel překonat. Ve Francii byl téměř od začátku považován za plnohodnotnou uměleckou formu a byl určen primárně dospělým čtenářům. V Británii měl pozici nejtěžší, protože byl od počátků považován za brakovou tvorbu. Nepříznivý vliv na vnímání komiksu ve Velké Británii mělo jeho spojování se Spojenými státy. Mezi britskými intelektuály bývalo velmi moderní opovrhovat vším populárním a zejména americkým. Komiks byl tedy velice snadným cílem[12].

Při popisu historie se zaměřím na americký a britský mainstreamový komiks. O zbytku světa se zmíním pouze okrajově. Najít nějaký bod, od kterého můžeme historii komiksu sledovat, není jednoduché. Do dnešního dne také neexistuje shoda v tom, jaká historická díla mezi komiks řadit a jaká nikoli. Je proto náročné zabývat se historií a najít okamžik vzniku této umělecké disciplíny se jeví jako téměř nemožné. O počátku komiksu existuje několik teorií. Pro potřeby této práce se v otázce počátku komiksu budu převážně držet teorie Scotta McClouda, jak ji popsal ve své knize *Jak rozumět komiksu*. Cílem této práce je zmapovat jen velice krátký časový úsek historie komiksu.

[12] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 7.

Jako nejstarší příklad komiksu uvádí McCloud výtvarné umění starověkého Egypta[13]. Mezi komiks nicméně nepočítá hieroglyfy, které na první pohled do jeho definice zapadají, ale jak dále uvádí, každý znak zde představuje zvuk a nikoliv celé slovo, takže hieroglyfy považuje za druh písma. Malířská díla, jimiž starověcí umělci pokrývali stěny hrobek faraonů, nicméně již vyprávějí příběh pomocí sekvencí výjevů a mezi komiks tedy již spadají. Vyprávění příběhů pomocí sekvencí obrazů se neomezuje jen na starověký Egypt, ale vyskytuje se po celém světě[14]. Známé jsou například nástěnné malby nacházející se v chrámech Střední a Jižní Ameriky. Stejně jako písmo, tak i malby se „četly" v různých částech světa různě. U egyptských maleb se kupříkladu postupuje zespodu nahoru. V Japonsku je zase tradiční četba zprava doleva. Jako vizuální umění vypráví komiks především pomocí všeobecně srozumitelných obrázků s doprovodným textem. Existují díla, která se bez textu obejdou úplně a přesto jsou bezpochyby komiksem. Opačně to ale nefunguje a komiks bez obrázků existovat nemůže.

V Evropě je známá *Tapisérie z Bayeux*[15] jejíž přesné stáří není známo, ale odhaduje se, že ji nechal zhotovit Odon z Conteville začátkem prvního tisíciletí. Dílo vypráví příběh normanské invaze do Anglie a jedná se vlastně o sled více než 70 scén a výjevů. Pomocí sekvencí obrazů vypráví příběh. Z ještě starších Evropských příkladů děl zahrnovaných pod komiks si můžeme uvést *Trajánův sloup*[16] pocházející ze starověkého Říma, jehož stavba byla dokončena v roce 113 n.l.. Velký zlom v historii komiksu a psaného slova vůbec přišel s vynálezem tisku, kdy se konečně kreslené příběhy začínají objevovat i na papíře[17].

Důležité je dílo Williama Hogartha, jehož *Dráha prostitutky (A Harlot´s Progress)* z roku 1731 a navazující *Dráha zhýralce (A Raker´s Progress)*[18] vzbudily ve své době velký ohlas. Původně byly jeho příběhy vystavovány jako série obrazů, později vyšly jako soubory rytin. Vždy ale bylo nutné dodržovat posloupnost obrazů, která byla neměnná. Pozornost, jakou si nová umělecká forma získala, nakonec vedla k vytvoření zákonů chránících autorské právo. Moderní komiks tak, jak ho chápeme

[13] McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. s. 13.
[14] Tamtéž, s. 14.
[15] KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny.* Praha: Comics centrum, 2007. s. 14.
[16] Tamtéž, s. 13.
[17] McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. s. 15.
[17] KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics centrum, 2007. s. 15.

dnes, ale stvořil až Rudolph Töpfer v polovině devatenáctého století[19]. Jeho dílo sestává ze satirických kreslených příběhů. Töpfer používá karikaturu a ohraničení panelů, ale hlavně jako první v Evropě použil vzájemně závislé spojení obrázků a slov.

Před začátkem dvacátého století se komiks stal běžnou součástí britských humoristických časopisů. Ve Spojených státech se komiksové stripy objevují v novinách v roce 1896. Prvním z nich bylo *Yellow Kid (Žluté dítě)*[20] Richarda F. Outcaulta, které se poprvé objevilo v newyorských novinách The World, a které rok poté vycházelo na pokračování jako samostatná příloha Sunday Journal[21]. Richard F. Outcault ve svém díle poprvé použil komiksové bubliny. Komiks vyprávěl příběhy, ale začal se využívat i v reklamě. V roce 1928 začal vycházet první pravidelně vydávaný komiks *The Funnies*[22].

Ve třicátých letech dvacátého století vycházelo již velké množství komiksů. Například v roce 1929 bylo vydáno první číslo komiksu *Tarzan* od výtvarníka Hala Fostera a začal vycházet i *Buck Rogers* od Philipa Francise Nowlana a Dicka Calkinse[23].

O několik let později se objevil první superhrdina a odstartoval tak komiksovou éru, která trvá dodnes. Pro americký komiks je typické dělení historie na takzvané „ages", neboli věky, či etapy. Bohužel neexistuje obecná shoda, jak přesně historii rozdělit, takže jsem se pro potřeby této práce rozhodl toto striktní dělení vypustit a o věcích, či etapách se zmiňuji jen okrajově.

## 2.2 Historie amerického komiksu

V roce 1938 vyšel *Action Comics#1*[24]**,** který poprvé představil asi nejikoničtějšího amerického superhrdinu, Supermana. Jeho tvůrci, Jerome Siegal a

[19] GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. s. 25.
[20] WOLK, D. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007. s. 61.
[21] DUNCAN, R.; SMITH, M. J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. London and New York: Continuum, 2009. s. 26.
[22] Tamtéž, s. 28.
[23] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 17.
[24] WOLK, D. *Reading comics How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007. s. 4.

Joseph Shuster, v tomto roce odstartovali éru superhrdinských komiksů. V komiksovém sešitu Action Comics #1 se Superman objevil na pouhých 13 stranách. Komiks sestává z 11 krátkých příběhů s různými hrdiny, ale dnes již se z těchto postav pravidelně můžeme setkávat pouze se Supermanem a Zatarou, varietním kouzelníkem.

Jen o rok později, v roce 1939[25] v časopise *Detective Comics#27* debutoval druhý nejznámější superhrdina vydavatelství DC. Byl jím Batman, kterého vytvořili Bob Kane a Bill Finger.

Popularita maskovaných ochránců pořádku vedla ke vzniku dalších postav. V průběhu třicátých let se v komiksových sešitech poprvé objevili Wonder Woman, Captain America, Flash nebo Green Lantern, jejichž příběhy u dvou největších amerických vydavatelství (DC Comics a Marvel Comics) vycházejí dodnes. V komiksu *Marvel Mystery Comics#8*[26] se také poprvé objevuje myšlenka sdíleného vesmíru. Několik postav, které vystupovali do té doby v samostatných komiksech, se poprvé objevili v jednom příběhu.

Will Eisner ve svém seriálu *The Spirit*[27] zručně kombinoval filmové techniky s vyprávěcími postupy, které se v komiksu dosud využívají. Eisner změnil způsob komiksového vyprávění a položil základy jazyka komiksu ve své knize *Theory of Comics & Sequential Arts*. Namísto krátkých příběhů pro mládež, psal příběhy vyspělejší a na několik stran. Obratně využíval práci světla, kdy se inspiroval filmovým žánrem noir a německým impresionismem. Experimentoval s rozvržením panelů, které zase sloužilo ke změně dynamiky vyprávění.

V průběhu druhé světové války se obliba komiksových příběhů ve Spojených státech ještě zvýšila. Maskovaní superhrdinové se využívali k propagandě amerického vlastenectví. Nejefektivněji válečnou dobu využil Marvel Comics s hrdinou *Captain America,* který se poprvé objevil na stránkách komiksu v roce 1941[28] a hned v prvním čísle je zobrazen, jak v pěstním souboji poráží samotnému Adolfa Hitlera. Tohoto čísla se údajně prodalo skoro milion výtisků.

[25] WOLK, D. *Reading comics How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007. s. 5.
[26] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 42.
[27] SABIN, R. *Comics, comix and graphics novels: A History of Comic Art.* London: Phaidon P., 2008. s. 66.
[28] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 43.

Po skončení 2. světové války se komiksem a jeho vlivem na vývoj dětí začal aktivně zabývat americký Senát. Velké oblibě se v poválečných letech těšil žánr hororových komiksů vydavatelství EC Comics, a hranice toho, co je v komiksu přípustné, se posouvala. V roce 1954[29] tomu učinilo přítrž vydání textu *The Seduction of the Innocent (Svádění nevinných)* psychiatra Dr. Fredrica Werthama, který komiksovému průmyslu uštědřil tvrdou ránu. Wertham poukazoval na spojitost mezi násilným chováním u dětí a četbou komiksů. Ve své době byla jeho práce brána velice vážně. Až o mnoho let později byla jeho argumentace zpochybněna.

Velcí vydavatelé zareagovali na velkou vlnu nevole, která se proti komiksu zvedla, nastolením autocenzury. Vznikla listina *The Comic Code*[30], která přísně ustanovila, co v komiksech být může a co už ne. Komiksy nesměly obsahovat žádné děsivé nebo krvavé scény. Výslovně byly kromě jiného zakázány sadismus, masochismus, scény zobrazující znásilnění, ale také jakékoliv formy lykantropie a v názvech komiksů se nesmělo objevit slovo „horror" či „terror". Asociace, která vznikla, poté hodnotila jednotlivé vycházející tituly a pokud listině nevyhovovaly, mohla asociace zakázat prodej těchto komiksů na stáncích, což byl v té době jediný způsob, jak se komiksy dostávaly ke svým čtenářům. Zavedení *The Comic Code* nicméně posloužilo i jako prostředek vhodný k vytlačení konkurence z trhu. EC Comics vzdorovalo jen několik málo let a nakonec bylo nuceno skončit úplně.[31] Zlatý věk amerického komiksu skončil dobou stagnace, která následovala po zavedení těchto opatření.

Kromě cenzury měl ale poválečný komiks i jiné problémy. Potýkal se totiž s velkým odlivem čtenářů. Společnost již nebyla semknutá k obraně vlasti a společných hodnot a komiks ve svém původním pojetí ze zlatého věku ztratil smysl. Navíc musel komiks zápolit s novým nastupujícím fenoménem. Televize, která se objevila už před 2. světovou válkou, se začala vracet do amerických domácností a tentokrát v mnohem větším měřítku. Začala také vysílat kabelová televize[32].

[29] WRIGHT, N. *The Classic Era of American Comics*. London: Carlton Books, 2013. s. 179.
[30] DUNCAN, R. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Bloomsbury Academic, 2009. s. 39.
[31] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 94.
[32] Tamtéž, s. 92.

Známky oživení komiksu se objevily až v šedesátých letech. Stejně jako ve zlatém věku, tak komiksy ve stříbrném věku nejdříve opět spoléhaly na kladné kostýmované hrdiny, kteří zosobňovali morální ideál tehdejší společnosti. Společnost ale již byla jiná a o takové hrdiny nejevila příliš zájem, což se odrazilo na klesajících prodejích. Komiksy se tedy vzdálily původnímu účelu propagátora ideologie. Naopak se komiks, stejně jako všechny umělecké disciplíny, začal zabývat zpochybňováním role Spojených států jako světové velmoci.

Od roku 1959 zuřila válka ve Vietnamu, která nechávala velkou část veřejnosti v rozpacích. Svět již nebyl jasně rozdělen na dobro a zlo, a lidé o správnosti činů své země začali pochybovat. I u do té doby bezchybných superhrdinů se začínají objevovat nedokonalosti a slabosti. Na začátku zlatého věku se z běžných lidí stávají dokonalí polobozi. V průběhu stříbrného věku se naopak superhrdinové opětovně polidšťují. Stan Lee pod hlavičkou Marvelu vydal první číslo komiksu s jedním z nejslavnějších komiksových superhrdinů, *Spidermanem*[33]. Spiderman byl na svoji dobu revoluční právě ve své lidskosti. Měl své chyby a špatné vlastnosti. I přesto byl skutečným superhrdinou.

Stříbrný věk se vyznačuje i vznikem superhrdinských uskupení. DC Comics přišel s *Justice League* a Marvel Comics zareagoval vydáním *Fantastic Four*[34]. V obou komiksem se již projevoval nový trend, kdy záporné postavy měly ušlechtilé myšlenky a ideály a naopak hrdinové byli sobečtí a hašteřiví. Stále ale bylo snadno rozpoznatelné, kdo je zástupcem dobra a kdo zla.

DC comics za dobu své existence představil několik různých verzí svých hrdinů. Jméno maskovaného alterega zůstává, ale mění se civilní osoba, která masku nosí. *Flash*, *Green Lantern*, nebo například *Hawkman*[35], ti všichni mají novou verzi v padesátých letech. Všechny tyto postavy mají stejné, nebo podobné zvláštní schopnosti, ale v civilu mají nová jména a osobní historii. Původní superhrdinové, jako například Batman, vypadají v sedmdesátých letech stejně staří, jako v původních komiksech z let čtyřicátých. Všechny tyto nesrovnalosti se DC rozhodne vyřešit

[33] KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics centrum, 2007. s. 151.
[34] SABIN, R. *Comics, comix and graphics novels: A History of Comic Art*. London: Phaidon P., 2008. s. 69.
[35] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 98.

v komiksu *Flash #123*[36], kde se postava Flashe ze stříbrného věku potkává s verzí Flashe ze zlatého věku. Objevuje se myšlenka *multiverse***,** neboli *mnohovesmíru*, která vysvětluje, jak mohou všechny postavy (a jejich různé verze) koeexistovat v rámci jednoho světa. Vzniká několik různých světů (dimenzí), které existují paralelně. Earth-One je základní svět, v němž se většina příběhů od DC odehrává.

Marvel Comics mají řešení světa, ve kterém se příběhy jejich hrdinů odehrávají, velmi podobné jako jejich konkurenti. Existuje jeden základní svět, ale nezávisle na něm množství alternativních světů. Hrdinové komiksů většinou nemohou volně mezi světy cestovat, ale při mnoha příležitostech se jim to podaří.

Komiks si po skončení stříbrného věku začíná uvědomovat své umělecké možnosti. Morální ideál již není to nejdůležitější, co komiksoví hrdinové nabízí. Komiksoví tvůrci si začínají uvědomovat důležitost formy a přestávají ji přehlížet na úkor kvality příběhů. Komiks je stále považován za pokleslé umění a v bronzovém věku se toto povědomí stává motivací tvůrců posunout svou uměleckou formu dále. Výtvarníci inspirovaní tvorbou Eisnera a jiných umělců začínají více pracovat s rozvržením panelů, kompozicí obrázků a také barevností. Zatímco důraz na uměleckou formu kritika nepřehlédla a náležitě ocenila, komiksový průmysl zažívá velký pokles tržeb. Příčinou je v nemalé míře i archaický způsob distribuce komiksů na novinových stáncích, které jsou ale ohrožovány nástupem obchodních řetězců.

Komiks musí zápolit s novými formami zábavy pro mladé. Přibývá půjčoven videokazet a objevují se skutečně první domácí počítače vhodné pro hraní videoher. Zatímco prodeje komiksových knih pokračovaly v poklesu, vydavatelství DC a Marvel upřeli svou pozornost na médium, které je v té době na vzestupu a zaměřili se na licencování svých komiksových hrdinů televizním společnostem. DC začal produkovat televizní seriály a v roce 1978 vznikl úspěšný hraný film *Superman,* v hlavní roli s Christopherem Reevem. Marvel zase slavil úspěchy se seriály *Incredible Hulk* a *Fantastic Four*[37]. Spolupráce mezi filmem/televizí a komiksem probíhala i opačně. Marvel například zakoupil práva na vydání komiksů ze světa *Star Wars.* První číslo komiksu vyšlo ještě před uvedením stejnojmenného filmu a poprvé od čtyřicátých let

[36] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 134.
[37] Tamtéž, s. 29.

dvacátého století se jednoho čísla prodalo více než jeden milion výtisků[38]. V roce 1978 se poprvé objevuje „grafický román“[39].

V osmdesátých letech pokračuje trend důrazu na samotnou formu komiksu. Postavy v příbězích začínají pochybovat o svém hrdinství a následně o svém duševním zdraví. U *Daredevila*, jehož příběhy v té době psal Frank Miller, se objevuje větší důraz na realističnost a především na psychiku hlavního hrdiny, který je v průběhu děje vystavován zkouškám a ranám osudu, které ho donutí pochybovat o smyslu oblékání se do hrdinského kostýmu[40]. Daredevil, který je ve svém civilním životě slepým právníkem Mattem Murdockem, si s příchodem Millera prošel velkými změnami. Jeho milující a obětavý otec se pod Millerovou taktovkou stává alkoholikem, který mladého chlapce fyzicky týral a tím se mění i důvod, proč se slepý chlapec rozhodne pro studium práva. V amerických komiksech je běžné, že se při psaní příběhů o různých postavách vystřídá mnoho různých tvůrců, ale většinou se respektuje kontinuita a příběh vždy pokračuje tam, kde s ním předchozí scénárista skončil. Miller ale toto nepsané pravidlo porušil a ignoroval vše, co se v komiksech odehrálo před jeho příchodem. Samotní hrdinové se stávají středobodem příběhů a již neslouží jako pouhý prostředek vyprávění. Hrdinové již řeší svou smrtelnost a v osmdesátých letech došlo k množství úmrtí maskovaných superhrdinů. Komiksoví tvůrci upřeli pozornost na médium komiksu a pokusili se o rozebrání svých vlastních žánrových konvencí.

V roce 1985 slavilo vydavatelství DC Comics své 50. výročí. V té době si lidé ve vedení vydavatelství uvědomili zmatek, který panoval v kontinuitě jejich mnohovesmíru. Množství alternativních dimenzí, časových os a různých verzí postav již překročilo únosnou míru a bylo potřeba přijít s radikálním řešením problému, který již několik let odrazoval potencionální nové čtenáře, kteří se v DC vesmíru nedokázali orientovat. Vznikla minisérie nazvaná *Crisis on Infinite Earths*[41]. Události zobrazené v této minisérii vedli ke spojení všech existujících vesmírů do jedné kontinuity. Tímto způsobem se nicméně nepodařilo vyřešit otázku stárnutí hrdinů. DC komiks se

[38] VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. s. 150.
[39] Tamtéž, s. 171.
[40] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 29-30.
[41] Tamtéž, s. 135.

vypořádal s minulostí, ale zůstávají různé verze budoucnosti DC vesmíru. Vydavatelství se k tomuto problému muselo vrátit v dalších letech ještě několikrát.

Marvel comics slaví v roce 1986 své 25. výročí a u této příležitosti vzniká alternativní svět s názvem Marvel Earth-148611 (New Universe) vytvořená šéfredaktorem Marvelu, Jimem Shooterem. Tento svět se vyznačuje větší realističností oproti základnímu světi Earth-616[42].

Zatímco hrdinové na stránkách komiksů prožívají existencionální krizi, komiksovým vydavatelům stoupají zisky. Podařilo se jim to zvýšením cen prodávaných komiksů a také změnou způsobu distribuce. V roce 1982 vznikají sítě specializovaných obchodů, které vytlačují zastaralé metody prodeje na novinových stáncích[43].

V osmdesátých letech se objevuje větší množství komiksů, které jsou již primárně určeny dospělým čtenářům. Vydavatelství také začínají vydávat některé komiksy určené ke sběratelským účelům.

V roce 1991 vydal Marvel comics restartované *X-Men #1* s pěti různými obálkami a toto komiksové číslo je s téměř 8,1 miliony prodaných kopií podle Guinnesovy knihy rekordů nejlépe prodávaným komiksem v historii[44]. Pokud toto číslo srovnáme s 530 500 prodanými kusy nejlépe prodávaného komiku posledního desetiletí, což je *Amazing Spider-man #583,* reagující na zvolení Baracka Obamy prezidentem Spojených států amerických, vydaný v lednu roku 2009, je zřejmé, že v dohledné době pravděpodobně nebude *X-Men #1* v počtu prodaných kopií překonán[45].

V moderním věku se do popředí dostávají samotní komiksoví autoři. Z některých komiksových tvůrců se stávají již svého druhu celebrity a čtenáři jména největších hvězd dobře znají. Od osmdesátých let mají velký vliv především ve vydavatelství DC Comics zahraniční, především britští, autoři. Osmdesátá léta dvacátého století náhled na komiks významně změnila. V této době vznikla díla, která jsou do dnešního dne považována za zásadní. Přelomový byl rok 1986[46], kdy nejprve

---

[42] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 153.
[43] Tamtéž, s. 58.
[44] MARVEL. *SDCC 2010: Marvel Breaks into Guineess* [online] © 22. 7. 2010 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z:http://marvel.com/news/comics/2010/7/22/13386/sdcc_2010_marvel_breaks_into_guinness
[45] KIT, B. *DC Comics Relaunch Beats Marvel in 2001 Sales Figures (Exclusive)* [online] © 4. 1. 2012 [cit. 2014-03-10]. Dostupné z: http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/dc-comics-marvel-sales-figures-277720
[46] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 154-155.

vrátil Frank Miller na scénu Batmana v klasickém příběhu *The Dark Knight Returns (Návrat temného rytíře)*[47]. V září téhož roku Art Spiegelman vydal *Mause*[48], autobiografickou knihu, ve které se vyrovnává se vztahem ke svému otci, který přežil koncentrační tábor v Osvětimi a nakonec přišel Alan Moore, který svou dekonstrukcí superhrdinského mýtu v komiksu *Watchmen (Strážci)*[49] určil směr mainstreamového komiksu na roky dopředu.

Kromě Alana Moora ale do Spojených států v osmdesátých letech přichází mnoho dalších tvůrců z Velké Británie, kteří svým originálním přístupem změnili pravidla žánru. Ze scénáristů to jsou například Grant Morrison, Garth Ennis, Warren Eliss nebo Neil Gaiman.

Mezi výtvarníky například Brian Bolland, Glen Fabry, Dave Gibbons nebo Dave McKean. Velká část těchto britských umělců se na začátku devadesátých let sešla pod záštitou vydavatelství Vertigo, což je dospělejší odnož vydavatelství DC Comics zaměřená na temné, horrorové nebo fantasy příběhy.

## 2.3 Historie britského komiksu

Komiks byl ve svých počátcích považován za pokleslé čtení určené dospělým čtenářům a komiksy pro děti začaly vycházet až později. Nejčastěji se jako nejstarší britský komiks uvádí *Funny Folks*[50], který vycházel v letech 1874 až 1894. Úspěch Funny Folks vedl ke vzniku dalších jednou týdně vycházejících komiksů. Patrně nejvýznamnější byl ale komiks *Ally Sloper's Half Holida*y (1884 – 1916)[51]. Hlavní hrdina komiksu, Ally Sloper, byl první komiksovou postavou, která získala vlastní časopis a také prvním britským „hrdinou". Stvořil ho spisovatel Charles Ross ve spolupráci s francouzskou kreslířkou (a současně jeho manželkou) Emilií de Tesier vystupující pod pseudonymem Marie Duval. Zpočátku ztělesňoval Ally Sloper ty

[47] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 173.
[48] SABIN, R. *Comics, comix and graphics novels: A History of Comic Art.* London: Phaidon P., 2008. s. 95.
[49] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 176.
[50] GIFFORD, D. *The Complete Catalogue of British Comics.* Exeter: Webb & Bower, 1985. s. 6.
[51] SABIN, R. *Adult Comics: An Introduction*. London: Routledge, 1993. p. 17.

nejhorší vlastnosti připisované dělnické třídě ve viktoriánské Anglii. Byl to neschopný, líný podvodník, který byl věčně na mizině. Kromě jiného to byl také alkoholik. Úspěch komiksu byl podpořen také tím, že jeho vydavatel, Gilbert Daziel, komiks prodával za jednu penci v době, kdy se konkurence prodávala za 2 pence. Dále využíval nejrůznějších odměn, soutěží a v jednom případě také nabídl doživotní pojištění pro případ vlakového neštěstí[52].

Charakter prošel postupem času výraznou proměnou z původního nanicovatého podfukáře z řad dělnického lidu v průměrného městského člověka, který se již svým vystupováním a způsobem oblékání řadil do vyšší společenské třídy. Nový Ally Sloper si užíval života a volného času. Byl to produkt své doby, kdy se v Británii zaváděla novinka znamenající více volného času. Domů z práce se o sobotách chodilo již po obědě, a lidé všech společenských vrstev se v tomto čase střetávali častěji než kdy dříve.

Na odkaz Ally Slopera v průběhu let navázali další hrdinové: Chubblock Homes, vycházející v komiksu *Comics Cuts*, Weary Willie and Tired Tom v *Ilustrated Chips*, Roy of the Rovers (*Tiger*), Desperate Dan (*The Dandy*), Dan Dare (*The Eagle*)[53] a z nepříliš vzdálené minulosti také *Soudce Dredd (Judge Dredd)* v 2000AD[54].

V roce 1890 začal vycházet ve vydavatelství Alfreda Harmswortha *Comic Cuts*[55], který stál půl pence, což bylo o polovinu méně než tehdejší konkurence. Harmsworth na úspěch, který s Comic Cuts slavil, navázal vydáním dalších komiksů, mezi nimiž je nutné zmínit alespoň *Ilustrated Chips*. Po úspěchu levných komiksů se každých pár dní objevil komiks nový. Trh se ale velice rychle zasytil a velká část nových komiksů zanikla po několika týdnech[56]. Uvedené publikace jsou komiksy určené především dospělým čtenářům. V Británii se komiks, určený dětem, poprvé objevuje až začátkem dvacátého století. Obecně je za nejstarší dětský komiks považován *Rainbow* vycházející mezi lety 1914 a 1956. Nicméně již starší *Puck* (1904 – 1940) měl dětskou sekci a postupem času se stal dětským komiksem úplně. Puck byl také první komiks, který měl barevné stránky i uvnitř a ne jen barevnou obálku.

[52] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 21.
[53] Tamtéž, s. 25.
[54] Tamtéž, s. 152.
[55] Tamtéž, s. 24.
[56] Tamtéž, s. 25.

Kompletně barevný komiks se ale objevil až s vydáním *Mickey Mouse Weekly* v roce 1936[57].

Třicátá léta dvacátého století jsou začátkem éry známé jako zlatá. Toto období trvalo až do padesátých let. Vycházeli komiksové tituly jako *The Dandy*[58] (od 1937 a online vychází až dodnes) a také *The Beano*[59] (od 1938 a vychází až dodnes). Oba tituly se objevily těsně před začátkem 2. světové války a načasování jejich uvedení na trh dnes můžeme považovat za štastné, vezmeme li v úvahu, že nedostatek papíru vedl k zákazu vydávání nových komiksů ve válečných letech. Komiksy The Beano a The Dandy se stali průkopníky a představily novinky ve formě nové umělecké úrovně a poprvé v britském komiksu se v nich také objevily textové bubliny.

Na úspěch komiksů The Beano a The Dandy, které patřily do stáje D. C. Thomson, stihl zareagovat jejich největší konkurent, The Amalgamated Press, vydáním komiksů *Radio Fun* (1938 – 1961) a *Knockout* (1939 – 1963). Ačkoliv byly oba komiksy úspěšné, oba přestaly vycházet začátkem šedesátých let. The Dandy je tak nejdéle vydávaným britským komiksem.

V padesátých letech vydalo vydavatelství Houlton Press první číslo magazínu *The Eagle*[60] (1950 – 1969), který kombinoval kreslené příběhy a tématické příspěvky na téma vědy a techniky a byl cílen na chlapce mezi osmi a třinácti lety. The Eagle byl velice úspěšný. Nabízel Britům alternativu k v té době dominujícím vlivům ze Spojených států, odkud do Spojeného království proudily převážně hororové komiksy. The Eagle byl jiný. Byl výchovný, naprosto a ve všech ohledech britský. Podporoval královnu Alžbětu a úctu ke královské rodině a obsahoval poučné biblické příběhy na zadní straně.

V The Eagle se také poprvé objevil hrdina Dan Dare[61] od Franka Hampsona. Tento vesmírný dobrodruh se objevil ve všech vydaných číslech magazínu The Eagle a představoval ideálního hrdinu své doby. Neohrožený pilot, ne nepodobný hrdinům bitvy o Británii, si velice brzy získal přízeň čtenářů. Úspěch The Eagle vedl jeho zakladatele Marcuse Morrise v roce 1951 k vydání sesterského magazínu pro dívky nazvaného

[57] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 34.
[58] SWENEY. M, *UK's oldest comic The Dandy faces closure* [online] © 13. 8. 2012 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z:http://www.theguardian.com/media/2012/aug/13/oldest-comic-the-dandy-faces-closure
[59] McALEER, J. *Popular Reading and Publishing in Britain 1914–1950*. Oxford: Clarendon, 1993. s. 167-168.
[60] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 55.
[61] Tamtéž, s. 60.

jednoduše *Girl*. Pro nejmladší čtenáře vycházel od roku 1953 *Robin* a pro děti ve věku sedm až deset let začal vycházet v roce 1954 *Swift*[62]. Zlaté časy pro The Eagle skončily koncem padesátých let, kdy Morris a Hampson odešli z vydavatelství Houlton Press. Samotný The Eagle potom vycházel až do konce let šedesátých.

Padesátá a šedesátá léta mají v dějinách britského komiksu výsadní postavení, protože v té době byla Británie jedním z největších producentů a zároveň konzumentů komiksu na světě. Odhaduje se, že v průběhu padesátých let se týdně prodalo kolem 14 milionů výtisků komiksů a nejpopulárnějších z nich se prodalo až jeden milion kusů[63]. V té době se také v Británii ustálila dvojice nejvýznamnějších vydavatelství, D. C. Thomson a Amalgamated Press (IPC), která na trhu dominovala dalších třicet let.

Americký komiks měl své kostýmované superhrdiny, kdežto ten britský měl v oblibě jiné postavy. Po dlouhou dobu byl jedním z hrdinů britské mládeže lupič, nebo loupežník označovaný v angličtině jako highwayman. V padesátých letech byl často hlavním hrdinou Robin Hood. Důvodem, proč byl tak populární, by mohla být i skutečnost, že se tato postava v padesátých letech hojně vyskytovala i v jiných médiích. V televizi běžel seriál a v kinech bylo možné shlédnout Disneyho film *The Story of Robin Hood and His Merrie Men (Příběh Robina Hooda a jeho družiny)* (1952)[64]. Archetypem britského lupiče byl, v našich končinách vpodstatě neznámý, Dick Turpin. Tento loupežník žijící v osmnáctém století se stal romantickým hrdinou a objevoval se napříč médii po dlouhá léta. V komiksu se poprvé objevil v roce 1934 v magazínu *Film Picture Stories*[65]. Hrdinové jako Robin Hood, nebo Dick Turpin byli s britským komiksem spojení po celá padesátá léta. Jak se však blížila léta šedesátá, začal je vytlačovat nový typ válečných příběhů.

Typickým tématem tehdejšího britského komiksu jsou kolonie. Byl to, stejně jako všeobecná úcta k monarchii, pozůstatek konce devatenáctého století. Britové se se svou rolí kolonizátorů velké části světa vyrovnávali všelijak. Jedním z těchto způsobů byl i komiks. Dobrodružné příběhy se často v koloniích odehrávaly. Mnoho příběhů bylo umístěno do Indie, Pákistánu nebo Afghánistánu. Britské impérium se v těchto komiksech pokoušelo legitimovat kolonialismus. Výsadní postavení v tomto

[62] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 73-74.
[63] Tamtéž, s. 76.
[64] Tamtéž, s. 86.
[65] Tamtéž, s. 87.

dobrodružném žánru měl příběh *The Wolf of Kabul (Vlk z Kábulu)*[66] vycházející na pokračování od roku 1930 až do osmdesátých let dvacátého století. Byl zde ještě dobře patrný rasový podtext. Britové v tomto komiksu jsou vždy progresivní lidumilové a rebelové v koloniích jsou vyobrazeni jako krutí tyrani. Největším rozdílem mezi před a poválečným komiksem je ten, že viktoriánský komiks vyprávěl příběhy o rozšiřování a budování Britského impéria, kdežto poválečný komiks se spíše zabýval spravováním a obranou stávajících kolonií.

V poválečném komiksu se hojně vyskytoval prototyp hrdiny - sportovce. Po 2. světové válce se začal významně zvětšovat rozdíl mezi amatérským a profesionálním sportem. Velké oblibě se kromě typických britských sportů (kriket) začal těšit fotbal. Nejslavnějším komiksovým sportovním hrdinou je pravděpodobně fotbalista *Roy of the Rovers*, jehož příběhy původně vycházely v magazínu *Tiger* od roku 1954, než začal být vydáván jako samostatný titul v roce 1976[67].

Největším tématem komiksu pro mladé chlapce v poválečné Velké Británii byla ale 2. světová válka. Válečné příběhy nevycházely hned po jejím skončení, ale objevily se až v padesátých letech. Důvodem, proč tomu tak bylo, může být skutečnost, že válka již byla relativně dost daleko v minulosti na to, aby se mohlo na válečné hrůzy začít zapomínat, ale zároveň si lidé chtěli připomínat válečné úspěchy. Vyrostla generace dětí, které již válku nepamatovala.

O rozdílu tehdejšího britského komiksu a amerického dovozu Harry Pearson ve své knize napsal: *„Americký komiks vstoupil do mého života ve stejné době jako War Picture Library…Američané měli svého Spidermana, Daredevila, Batmana a Thora. Britské děti měli 2. světovou válku. Barma a Západní Poušť byly naše Gotham City a Megalopolis. Muži, kteří zachraňovali náš svět, neměli nadpřirozené schopnosti, technické hračičky nebo bizarní kostýmy. Naši superhrdinové byli naši otcové, strýcové a dědové.“*[68]

Hlavní hrdinové válečných příběhů měli s realitou společného mnohem více, než příběhy amerických protějšků, které se na britský trh vrátily v šedesátých letech po

[66] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 88.
[67] Tamtéž, s. 126.
[68] PEARSON, H. *Achtung Schweinehund! A Boy's Own Story of Imaginary Combat.* London: Little, Brown Book Group, 2008. s. 28.

zrušení dovozních restrikcí. Mnoho z britských výtvarníků a scénáristů se totiž do válečného konfliktu aktivně zapojilo a své zkušenosti promítali do své práce.

Hodně britských válečných hrdinů bylo piloty, takže letci byli mezi čtenáři hodně oblíbeni. Typický hlavní hrdina byl samozřejmě běloch, většinou Brit, ale někteří hrdinové se narodili v Austrálii nebo na Novém Zélandu. Britští vydavatelé si totiž dobře uvědomovali kupní sílu čtenářů i mimo Velkou Británii a vycházeli tamní poptávce vstříc.

Ve válečných komiksech byl nepřítel britského impéria vykreslován způsobem, který měl podpořit nacionalismus a rasovou nadřazenost britských občanů. Němečtí vojáci byli častováni hanlivými přízvisky jako „Jerries", „Huns" nebo „Krauts". Italům se říkalo „Eyeties" a Japoncům „Japs" nebo „Nips", což přesně odpovídalo dobové propagandě, ve které bylo komolení jmen nepřítele běžným jevem. Kromě jmen byly také různým národům připisovány různé charakterové znaky. Samozřejmě především negativní. Japonci byli charakterizováni svou krutostí, Italové zase zbabělostí, atd. Výjimkou byli Němci. V poválečném komiksu se přístup k Německu změnil a rozlišovalo se mezi „dobrými" a „špatnými" Němci[69]. Mohlo to být zčásti způsobeno i tím, že od roku 1955 bylo Západní Německo součástí NATO.

Fascinace 2. světovou válkou se samozřejmě netýkala jen komiksu. Padesátá léta platí za zlaté časy i pro kinematografii s válečnou tématikou. Filmy jako *The Wooden Hores, Angels One Five, The Cruel Sea, The Colditz Story, About us the Waves, The Dam Busters, The Battle of the River Plate, Reach for the Sky, Ill Met By Moonlight, Carve Her Name With Pride, Dunkirk* a *Sink the Bismark!,* patřily v britských kinech mezi ty vůbec nejnavštěvovanější mezi roky 1950 a 1960[70]. Britský válečný komiks si byl s britským válečným filmem v mnoha věcech velmi podobný. V jedné věci se ale podstatně lišil. A tím byl sociální aspekt. Britská kinematografie byla plná středostavovských velitelů a jejich geniálních manévrů. V komiksu naopak mnohem častěji vystupovali obyčejní vojáci, na první pohled úplně stejní jako starší bratři čtenářů[71].

Jestliže padesátá a šedesátá léta znamenala pro britský komiks zlatý věk, v letech sedmdesátých prodělával krizové období. Komiksový průmysl trpěl kvůli zvyšování cen

[69] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 101.
[70] Tamtéž, s. 97.
[71] Tamtéž, s. 101.

a klesajícím prodejům. Nadvláda D. C. Thompson a IPC stále trvala, když oba vydavatelé měli na trhu čtyřiceti procentní podíl, ale prodeje začali počátkem sedmdesátých let rychle klesat[72]. Z dvojice na změny na trhu lépe zareagovalo IPC a jejich Amalgamated Press. IPC provedlo několik marketingových průzkumů a na jejich základě uvedlo na trh například již zmiňovaný tématický komiks Roy of the Rovers. Nejlépe ale sedmdesátá léta v britském komiksu vystihuje komiks *Action*. Inspirace pro své komiksy čerpal ve filmu a typické pro něj je hojné využívání násilí. V době, která násilí v médiích nepřála a kdy násilí bylo vnímáno velmi citlivě, vydržel komiks vycházet necelý rok, ale přesto byl jeho dopad na britský komiks poměrně výrazný[73].

Action položil základy, na nichž později vznikl nový týdeník zaměřený na sci-fi tématiku, *2000AD*[74]. Lidé z vydavatelství IPC se na příkladu Action poučili a sami začali nadměrné násilí omezovat. Zaměřili se tak na jiné aspekty, jako bylo budování mytologie a silných charakterů. I přesto byl komiks kritizován za násilí, ale také za své protivládní postoje. Komiksem, který ve 2000AD začal vycházet a jež vychází dodnes, je například satirický *Judge Dredd* (*Soudce Dredd)*[75]. Dredd je dobrým příkladem dystopické, nihilistické představy o budoucnosti, jak ji 2000AD prezentovalo svým čtenářům. Odehrává se ve městě budoucnosti Mega-City One, kolem kterého existuje pouze jadernými válkami zničená pustina. Ve městě panuje 87 procentní nezaměstnanost a násilí a zločin jsou na denním pořádku. „Soudci" působí jako policie, ale zároveň delikty soudí přímo na místě a trestají odpovídajícím způsobem. „Soudci" tak mají téměř neomezené pravomoci. Pesimistické ladění příběhů je typické pro všechny díly seriálu, ale komiks se z původní akční zábavy vyvinul v politickou satiru, pružně reagující na dění ve světě.

Komiksy i komiksové postavy vycházející ve 2000AD stárly se svými čtenáři a stále vycházely nové díly. Konkurence často po několika letech začala recyklovat staré příběhy, protože se neočekávalo, že by čtenáři vydrželi u komiksů déle než pár let. 2000AD si ale vychovalo publikum, které vydrželo až do dospělosti a komiksy se tomuto trendu přizpůsobily. 2000AD bylo primárně zaměřené na mladé muže a proto

[72] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 125.
[73] Tamtéž, s. 9.
[74] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 56.
[75] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 152-154.

bylo často osočováno ze sexismu[76]. Až The Ballad of Halo Jones od Alana Moorea bylo se svými feministickými postoji výjimkou.

V sedmdesátých letech se také poprvé začali objevovat britští superhrdinové.[77] Bryan Talbot také začal psát komiks *The Adventures of Luther Arkwright (Dobrodružství Luthera Arkwrighta)*, který je někdy považován za první grafický román[78].

Osmdesátá a devadesátá léta dvacátého století byla pro britský komiks určený dospělým čtenářům velice nepříznivá. I přesto, že vyšlo množství kvalitních komiksů, své čtenáře si nenašly[79]. Jednou z výjimek je *Warrior*[80], který začal vycházet v roce 1982 a ve kterém se představil i znovuobjevený superhrdina *Marvelman* od Alana Moorea, nebo první komiks od Granta Morrisona, *Zenith*[81]. Warrior vycházel téměř tři roky a v konkurenci Marvelu a DC, kteří začali na britském trhu působit, se neztratil. V roce 1983 dokonce vyhrál 9 cen Eagle, včetně ceny za nejlepší britský komiks, nejlepší nový komiks a nejlepší příběh. 2000AD a Warrior se staly „líhní" talentovaných umělců, kteří měli o několik let později a na jiném kontinentu způsobit revoluci.

Warrior předběhl svou dobu a ukázal, že komiksy určené dospělým čtenářům mají šanci na úspěch. Ostatním takovým komiksům ale štěstí nepřálo a *Crisis*, *Deadline*[82] nebo *Heartbreak Hotel* rychle skončily.

Otázka, jestli byl neúspěch komiksům pro dospělé čtenáře způsoben tím, že trh v Británii nebyl dost velký, nebo byl v té době již trh nasycený, zůstává nezodpovězena. Dětem určené komiksy *Beano* a *Dandy* jasně v prodejích porážely dospělejší *Crisis* nebo *Deadline*, z čehož je patrné, že v Británii se stal komiks převážně záležitostí určenou dětem[83].

Právě neúspěch komiksů pro dospělé vedl nepřímo k tomu, že tamější umělci začali svou pozornost přesouvat na Spojené státy. Svůj zájem o ně projevilo vydavatelství DC Comics. První z Britů, kteří v USA slavil úspěch a pomohl přitáhnout další britské autory za moře, byl Alan Moore. Lákadlem bylo nejen lepší finanční

[76] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 165.
[77] Mezi nimi například Captain Britain.
[78] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 226.
[79] Tamtéž, s. 239.
[80] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 59.
[81] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years.* Moro: Sequart, 2007. s. 8.
[82] V Deadline také vycházel komiks Tank Girl, který měl velký vliv na punkové hnutí.
[83] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 239.

ohodnocení, ale také lepší ošetření autorských práv a skutečnost, že americké komiksy, na rozdíl od britských, vycházely po dlouhá léta a nehrozilo tedy náhlé zrušení fungujících sérií.

V roce 1993 vzniklo ve Spojených státech vydavatelství *Vertigo*, zaměřené na komiksy pro dospělé čtenáře. Kromě komiksů, které Vertigo převzalo od svého mateřského vydavatelství DC Comics (Swamp Thing, Hellblazer, Sandman, Doom Patrol, Animal Man a Shade, the Changing Man) první nová komiksová série, která pod novou značkou vyšla, byl komiks *Death: The High Cost of Living*[84]. Pro úplnost je třeba poznamenat, že všechny zmíněné série tvořící základ Vertiga Britové buďto přímo vymysleli, nebo úspěšně restartovali.

[84] Hlavní hrdinkou příběhu je Smrt, jedna ze sedmi sourozenců z rodiny Věčných, kteří se poprvé objevili v Gaimanově komiksu Sandman.

# 3. PŘEDSTAVITELÉ „BRITSKÉ INVAZE“

## 3.1 Britové ve Spojených státech

Ještě před tím, než se ve Spojených státech podařilo prosadit britským scénáristům, se na tamní scéně uvedli komiksoví výtvarníci. Prvním z nich byl Brian Bolland. Brzy po něm ho následoval Dave Gibbons, Brendan McCarthy, Glenn Fabry a Steve Dillon. Většina z těchto výtvarníků se prosadila sama, ale největších úspěchů dosáhli až s příchodem svých krajanů, kteří se postarali o scénář. Dave Gibbons spolupracoval s Alanem Moorem na *Watchmen (Strážci)*, Glenn Fabry a Steve Dillon se postarali o výtvarnou stránku komiksu *Preacher (Kazatel)* od Gartha Ennise.

Do „britské invaze“ patří scénárista Jamie Delano, který psal komiks *Hellblazer*, jehož hlavní postavu, čaroděje Constantina, vymyslel Alan Moore. Constantine je zajímavý tím, že s každým číslem komiksu zestárne. V jednom z prvních příběhů oslaví 35. narozeniny. V komiksech, které vyšli po pěti letech je mu již 40 let.

Ve Spojených státech se uplatnil i Peter Milligan, který začal pro DC Comics pracovat až v roce 1989 a jeho nejznámějším výtvorem je komiks *Shade, the Changing Man*, který se pro svá dospělá témata čítající například problematiku transgenderismu, stal jedním z prvních titulů spadajících pod řadu Vertigo, určenou dospělým čtenářům.

Irský rodák Garth Ennis vydal pod značkou Vertigo 66 dílů svého satirického komiksu *Preacher (Kazatel)*, který si na paškál bral katolickou církev a americký způsob života. Ennis má v České Republice početnou fanouškovskou základnu a v českém překladu mu již vyšlo 43 komiksových knih.

K těmto autorům se později připojil Warren Ellis, který se zaměřuje na problematiku transhumanismu. Jeho příběhy se zabývají například nanotechnologií, kryonikou, nebo mind uploadingem. Je podepsaný jako autor pod komiksy *Transmetropolitan* a *Planetary*.

Skota Marka Millara si vyhlédlo vydavatelství DC Comics v roce 1994, kdy se stal scénáristou série *Swamp Thing*. Pro stejné vydavatelství napsal úspěšný komiks *The Authority*.

Jako první se ve Spojených státech prosadili ale tři jména, která tvoří základ „britské invaze“. Jsou to Alan Moore, Grant Morrison a Neil Gaiman. Všichni tři před svých odchodem do Spojených států přispívali do britského komiksového týdeníku

2000AD a všichni v Americe působili nejprve pod vydavatelstvím DC Comics. Rozhodl jsem se ve své práci se na tyto tři umělce zaměřit s tím, že Alan Moore dostal vzhledem k rozsahu svého díla největší prostor.

## 3.2 Alan Moore

*„Věřím, že magie je umění a umění, ať už ve formě hudby, psaní, sochaření nebo jakékoliv jiné formy, je doslova magií. Umění je, stejně jako magie, věda o manipulaci se symboly, slovy a obrazy sloužící k dosažení změny vědomí….Seslání kouzla se přece dosahuje jednoduše jeho vyřčením, manipulací se slovy, snahou o změnu lidského vědomí, a to je také důvod proč věřím, že umělec nebo spisovatel je v moderním světě nejblíže tomu, čím byl kdysi šaman.“*[85]

Alan Moore je bezesporu nejúspěšnějším britským autorem komiksů. Jeho jméno je skloňováno snad ve všech textech zabývajících se moderní historií komiksu. Jeho věhlas se ale neomezuje pouze na ostrovní království. Skutečně slavným a mezinárodně uznávaným umělcem se stal až v době, kdy si ho jako mladého nadějného muže vyhlédli lidé z amerického vydavatelství DC Comics a požádali ho, aby pro ně začal pracovat. Jak nadneseně píše Michael Moorcock v předmluvě knihy Alan Moore: Storyteller: *„Historie komiksu se dělí na BAM a SAM – od Before Alan Moore (před Alanem Moorem) po Since Alan Moore (po Alanu Moorovi) – jednoduše proto, že nikdo neměl ambice, představivost a talent pro to, dokázat to, co on od svého příchodu na scénu.“*[86]

Moore je mnohými považován za největší talent, který kdy působil na poli komiksu a jeho knih se prodalo miliony kusů a velká většina jeho tvorby je díky dotiskům stále k sehnání. Dokonce i v češtině vyšla již všechna jeho nejvýznamnější díla[87].

[85] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 6.
[86] Tamtéž, s. 6.
[87] Bažináč, Watchmen, V jako Vendeta, Liga výjimečných, TOP10, Smax, Z Pekla, Ztracené dívky, Superman: Co se stalo s mužem zítřka, Batman: Kameňák.

Moore je držitelem úctyhodného množství cen. První Eagle Award obdržel již v roce 1982[88] a od té doby pravidelně vyhrává jednu komiksovou cenu za druhou. *Watchmen (Strážci)* byli prvním a zatím jediným komiksem, který kdy vyhrál prestižní literární cenu Hugo v roce 1988 a byl také jediným grafickým románem, který se umístil mezi 100 nejlepších románů všech dob sestavených magazínem Time v roce 2005[89].

Alan Moore se neomezuje pouze na pole komiksu, ale je také autorem knih, uměleckých performací, textů písní a je také praktikujícím kouzelníkem[90]. Je přesvědčeným anarchistou, vegetariánem a nemá žádné formální vzdělání vzhledem k tomu, že byl ve svým 17 letech nucen školu opustit poté, co byl přistižen při dealování LSD[91]. Je samouk a náruživý čtenář s encyklopedickými znalostmi z oblasti kultury, historie a literatury.

Za své vzory označuje Williama Burroughse, Thomase Pynchona, Roberta Antona Wilsona, J. G. Ballarda, Michaela Moorcocka, Johna Gardnera, Williama Faulknera, Angelu Carterovou a Stephena Kinga[92].

Pochází z chudé rodiny a narodil se v průmyslovém městě Northamptonu, a stejně jako dlouhá řada jeho předků (údajně sahající až do sedmnáctého století), zde žije po celý svůj život. Podle svých slov neopustil hranice země od poloviny osmdesátých let dvacátého století. Narodil se 18. listopadu 1953[93]. Jeho otec pracoval v pivovaru a jeho matka byla zaměstnána v místní tiskárně. Alan Moore je od narození téměř slepý na levé oko a má genetické predispozice k ohluchnutí na pravé ucho. Dětství v Northamptonu prý bylo idylické hlavně proto, že neměl nejmenší potuchy o tom, že by lidé někde žili jinak než jeho rodina a blízké okolí. Má mladšího bratra, Mikea.

Oběma rodičům chybělo formální vzdělání. Mooreův otec sice získal stipendium pro své schopnosti v matematice, ale jeho rodina byla příliš chudá na to, aby mu mohla zajistit předepsanou uniformu a učebnice. Moorův otec a matka byli chudí, ale pevně rozhodnutí zajistit svým dvěma synům kvalitní vzdělání, které jim samotným chybělo[94].

---

[88] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 108.
[89] Tamtéž. s. 132.
[90] Tamtéž, s. 12.
[91] Tamtéž, s. 38.
[92] DI LIDDO, A. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as scalpel*. Jackson: UP of Mississippi, 2009. s. 29.
[93] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 18.
[94] Tamtéž, s. 20.

Stejně jako mnoho jiných britských dětí jeho generace první komiksy, které kdy četl, byly jednou týdně vycházející *The Beano* nebo *The Beezer* od vydavatelství D. C. Thompson. Britské komiksy se svým umístěním příběhů a také postavami příliš nelišily od prostředí, ve kterém Moore vyrůstal. Americký komiks byl svým pojetím, barvami a optimistickým pojetím pravým opakem nenápadných britských komiksů. Ve svých šesti letech se Moore poprvé dostal k importovaným komiksům z Ameriky a naprosto jim propadl. Nezůstal ale pouhým konzumentem a brty začal vymýšlet své vlastní příběhy. Jeho dětským snem ale bylo stát se komiksovým kreslířem[95]. Přes svého jmenovce, Stevea Moorea (žádná příbuzenská spojitost mezi nimi není), se postupem času dostal do kontaktu s umělci a začal přispívat krátkými články a kresbami do nejrůznějších magazínů. Začal číst beatnické autory (Burroughs, Kerouac nebo Ginsberg), které později označil za další ze silných vlivů na jeho tvorbu. Kolem svých šestnácti let se přes svou lásku k beatnikům dostal do hippie komunity Northampton Arts Lab, kde se podílel na vydávání časopisů, psal texty písní, divadelní hry a básně[96]. Při psaní textů pro hudebníky se naučil pracovat s dynamikou slov. Své básně zde poprvé přednášel před větším množstvím lidí, takže se musel naučit vnímat rytmus a přizpůsobit psaný text živému vystoupení. Poprvé zde také začal experimentovat s drogami. Marihuanu později nahradilo LSD. V té době četl knihu *The Politics of Ecstasy,* kterou napsal Timothy Leary, který věřil, že ve světě probíhá kulturní revoluce a rockoví muzikanti, undergroundoví kreslíři a dealeři LSD jsou novodobí hrdinové. Tato vize se Mooreovi natolik zalíbila, že začal drogy sám prodávat „z čistě ideologických důvodů“[97]. V roce 1971, na začátku školního roku, byl při prodeji drog chycen a okamžitě ze školy vyloučen. Kromě toho se ale ředitel školy postaral také o to, aby se Moore nedostal na žádnou univerzitu, ani uměleckou školu. Velké problémy měl kvůli své reputaci také při hledání práce. Ve svých sedmnácti letech a bez ukončené školy mohl sehnat jen nekvalifikovanou manuální těžkou práci. První místo sehnal na jatkách a po dvou měsících začal dělat hotelového portýra.

Ve svých dvaceti letech potkal na jedné akci Phyllis Dixonovou, která se o půl roku později stala jeho první ženou. Moore si poté prošel řadou kancelářských prací. Žádná z nich ale nenaplňovala jeho představu o seberealizaci a tak v nich dlouho

[95] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. s. 23.
[96] Tamtéž, s. 32.
[97] Tamtéž, s. 37.

nevydržel. Na komiks ale nezanevřel a pokoušel se prosadit třeba tím, že poslal svůj příspěvek do soutěže, kterou pořádalo vydavatelství D. C. Thompson. Jeho příběh, s hlavním hrdinou v bílém obleku s hlavou loutky, který v nedaleké budoucnosti bojuje proti fašistickému režimu, nebyl přijat[98]. Jediné práce, které mu vycházely, byly krátké čtyř panelové stripy v místním undergroundovém měsíčníku ANON.

Po dlouhém a těžkém rozhodování se rozhodl učinit první krok na cestě stát se skutečným profesionálním umělcem a opustil dobře placené místo i přesto, že byla jeho manželka těhotná. Narodila se mu dcera Leah a rozhodnutí opustit jisté pracovní místo se brzy ukázalo jako správné a po roce tápání se Alan Moore konečně začal pomalu prosazovat na britské komiksové scéně. Bezplatně přispíval do undergroundového časopisu *Back Street Bugle*, ale jeho první placená práce byla pro *New Musical Express*, což byl časopis věnovaný hudbě. Šéfredaktor časopisu měl totiž vazby na Northampton Arts Lab a projevil zájem o několik Mooreových ilustrací. Tím ale veškerá spolupráce s časopisem New Musical Express skončila[99].

Steve Moore nezapomněl na svého přítele a společně vytvořili čtyři episody komiksu *Three Eyes McGurk & His Death Planet Commandos*. Právě čtyři čísla tohoto komiksu byla později vydána ve sbírce *Rip Off Comix #8* a stala se tak první prací Alana Moorea uveřejněnou v Severní Americe[100]. Zakázek přibývalo, ale stále se jednalo o pouhé jednorázové záležitosti. To se změnilo o rok později, kdy dostal nabídku na pravidelnou práci v magazínu *Sounds*, která se nakonec protáhla na několik let. Sounds byl magazín o hudbě a proto i komiks, který Moore psal, se z velké části hudbou zabýval. Jmenoval se *Roscoe Moscow* a byl o *„psychicky narušeném alkoholikovi, který žije v domnění, že je soukromý detektiv“*[101]. Moore psal scénáře a komiks si sám kreslil. Po šedesáti epizodách seriál skončil a Moore přispěchal s novým komiksem, *The Stars My Degradation*[102]. Vycházel sice opět v magazínu Sounds, ale Moore v něm opustil satiru zaměřenou na hudební průmysl a pojal komiks jako parodii na žánr sci-fi. Seriál má sto epizod a ve chvíli, kdy ho Alan Moore dokončil, pracoval pro magazín *Sounds* již čtyři roky.

---

[98] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 43.
[99] Tamtéž, s. 46.
[100] SANDIFERY, P. *A Fluctuation in the Visual Purple* [online] © 14. 11. 2013 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: http://www.philipsandifer.com/2013/11/a-fluctuation-in-visual-purple-last-war.html
[101] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 48.
[102] Tamtéž, s. 51.

Ještě během spolupráce s magazínem začal přispívat do místních novin *Northants Post***.** Moore psal a kreslil komiksový strip *Maxwell The Magic Cat*[103], který byl inspirován jeho vlastním kocourem. Strip byl úplně jiný, než jeho předchozí tvorba a byl (alespoň zpočátku) zaměřen na dětské čtenáře. Postupem času se z něj ale stala politická satira (deset epizod se kupříkladu zabývalo válkou o Falklandy). Spolupráce s novinami netrvala dlouho, ale i poté Mooreův *Maxwell The Magic Cat* vycházel jednou týdně po dalších sedm let.

Vydělával sice dost na živobytí, ale Moore si začal konečně uvědomovat, že jeho síla netkví v kreslení, ale spíše v práci se slovy. Kreslení mu zabíralo ve srovnání s jeho kolegy-kreslíři příliš mnoho času a slovy naopak dokázal každou postavu výstižně popsat během několika málo vět. Od roku 1977 vycházel komiksový sborník *2000AD* vydavatelství IPC. Po přečtení několika čísel s hlavním ikonickým hrdinou *Soudcem Dreddem* Alan Moore usoudil, že jeho místo by mohlo být v mainstreamovém komiksu. Po několika neúspěšných pokusech mu ve 2000AD vyšel první komiks *(Future Shock)*[104].

Dlouhé roky práce na krátkých stripech se mu vyplatily v momentě, kdy v roce 1982 vyšlo první číslo komiksového sborníku *Warrior*. Šéfredaktor Dez Skinn požádal Moorea o spolupráci a nabídl mu možnost začít psát úplně nové série komiksových stripů.

Alan Moore se úkolu zhostil zodpovědně a jeho *Marvelman* (v USA známý jako *Miracleman*) a *V for Vendetta (V jako Vendeta)* jsou možná nejdůležitější komiksy, které ve Warrioru vyšly.

*Marvelman*[105] vycházel v Británii již v padesátých letech dvacátého století. Tuto postavu znal Moore z dětství a vždy si přál, aby mohl polozapomenutou postavu vzkřísit. Dez Skinn z vydavatelství IPC mu takovou příležitost poskytl a znovu objevený Marvelman se scénářem od Alana Moorea a kreslený Alanem Davisem vyšel v prvním čísle magazínu *Warrior*. Jednalo se o Mooreův první pokus na poli superhrdinského komiksu.

[103] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 53.
[104] Tamtéž, s. 56-58.
[105] Tamtéž, s. 76-80.

Hrdina příběhu, neúspěšný reportér na volné noze Mike Moran, trpí migrénami a sny o létání. Nadšený dětský reportér z komiksů padesátých let je v nových příbězích čtyřicetiletý a ženatý. Především ale zapomněl magické slovo, díky němuž se dokázal změnit v superhrdinu Marvelmana s nadlidskou silou a schopností létat. Mike se připlete k teroristickému útoku, rozpomene se na magické slovo „kimota" a celou situaci zachrání. Díky inovativnímu Mooreovu přístupu se čtenáři lépe sžívali s hlavním hrdinou, který se choval jako skutečný člověk, který ke svému zděšení zjistí, že má nadpřirozené schopnosti. Na svou dobu velice odvážná byla v jednom čísle explicitně zobrazená scéna porodu. Marvelman byl pokrokový ve způsobu, jakým zobrazoval superhrdinu a hlavně vztah jeho okolí a celého světa k němu. Což bylo téma, které Moore zkoumal ve své další tvorbě v následujících letech.

V superhrdinském komiksu je tradice, že každý z autorů se pokouší zachovávat status quo a postavy neprochází téměř žádným vývojem. Moore pojal příběh Marvelmana více jako román, protože kladl důraz na vývoj jednotlivých postav. Příběh a postavy s ním směřují k jasnému a definitivnímu konci, kde mnoho postav umírá, nebo se zásadně mění. Byla to první nápověda, jakým směrem se bude ubírat dráha Alana Moorea v superhrdinském komiksu.

Marvelman se dostal do problémů v momentě, kdy byl vydavatelstvím Marvel Comics napaden u soudu kvůli slovu Marvel v názvu. Britský vydavatel chtěl problém vyřešit přejmenováním na Miracleman, ale s tím Moore nesouhlasil. Postup Marvel Comics chápal jako šikanu a zařekl se, že pro Marvel Comics nikdy pracovat nebude[106].

*V jako Vendeta*[107] je do dnešní doby asi nejznámější dílo Mooreovi tvorby před odchodem do Spojených států. První číslo vyšlo v roce 1981, dva roky poté co se Margaret Thatcherová dostala k moci. Situace ve Velké Británii byla v té době bezútěšná, nezaměstnanost prudce stoupala a společnost se začínala radikalizovat.

Příběh popisuje nepříliš vzdálenou budoucnost, kdy jsou Britské ostrovy poslední výspou civilizovaného světa. Jaderné války proměnily zbytek světa v neobyvatelnou pustinu a veškerou moc v Británii uzurpuje sice demokraticky zvolená, ale jinak fašistická strana. Homosexuálové a lidé s jinou než bílou barvou kůže jsou zlikvidováni a režim vládne tvrdou rukou. V té době povstane osamocený anarchista,

[106] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 82.
[107] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 228.

známý jen pod přezdívkou V, který nosí masku Guye Fawkese. Na začátku příběhu zachrání V mladou ženu ze spárů příslušníků mravnostní policie, kteří se jí v noci po zákazu vycházení pokusí znásilnit. V se Evey (jak se ona mladá žena jmenuje) ujme a postupně ji vychovává a připravuje k převzetí jeho role. Teroristickými útoky v Londýně postupně režim oslabuje, až se mu podaří přesvědčit obyvatelstvo k povstání proti vládě. V díle je silně cítit Mooreovo anarchistické smýšlení. Maskovaný mstitel tu není jednoznačný hrdina, ale možná spíše terorista.

Vzhled V vymyslel výtvarník série David Lloyd. Slavná maska, kterou dnes jako svůj symbol používají nejrůznější uskupení jako kupříkladu Anonymous nebo hnutí Occupy, se právě v tomto komiksu objevila poprvé.

Moore začal právě v tomto komiksu hojně experimentovat s rozmístěním panelů, plynutí času a komiksovým médiem samotným. Jedna z epizod je potom například napsána pouze formou písňového textu. Jiná je zase vyprávěna bez použití komiksových bublin pouze pomocí náhodných dialogů linoucích se z puštěných televizorů.

V jako Vendeta je temný politický thriller plný zajímavých myšlenek a inovativních formálních postupů. Komiks V jako Vendeta má dnes až kultovní status a vyhrál řadu cen Eagle[108]. Posloužil jako inspirace nejrůznějších performací, hudebních děl a na motivy příběhu byl v roce 2006 natočen film.

V roce 1984 byla série se zánikem magazínu Warrior zrušena. Poté byla ale odkoupena vydavatelstvím DC Comics a v roce 1988 vydána jako grafický román[109]. Byla to poslední práce, kterou Alan Moore pod hlavičkou DC Comics vydal.

Dodnes tento komiks Alan Moore pokládá za jedno ze svých nejlepších děl. Série skončila až po úspěchu známějších *Watchmen* a tak komiks ve své době nesklidil takový úspěch, jaký si zasloužil, a doceněn byl až po letech[110].

[108] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s,*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 239.
[109] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 231.
[110] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 89.

O Alana Moora – scénáristu začal být velký zájem. Začal pravidelně pracovat pro Marvel UK a pro 2000AD. V průběhu několika následujících let vytvořil pro 2000AD tři z jeho nejúspěšnějších komiksů: *Skizz, D.R. & Quinch a Ballad of Halo Jones*.

*Skizz*[111] byl britskou odpovědí na film Stephena Kinga E.T. Mimozemšťan (E.T.: The Extra-Terrestrial). Příběh nápadně kopíroval děj amerického filmu, i když v době, kdy komiks vycházel, zatím nebyl ještě snímek v britských kinech uveden.

*D.R. & Quinch*[112] vyprávěl o dvou mimozemšťanech s násilnými a psychotickými sklony. Série byla velice násilná, anarchistická, ale i vtipná a především úspěšná. Výtvarníkem byl Alan Davis. Sám Moore po letech přiznal, že s výsledným dílem není spokojen, protože zobrazuje násilí jako formu zábavy, s čímž se autor nikdy neztotožňoval. Sérii později převzal Jamie Delano.

*Ballad of Halo Jones* (1984 – 1985)[113] byl poslední strip, který pro 2000AD Alan Moore napsal. Je tak zároveň i posledním příspěvkem pro britský komiks před odchodem do Spojených států. Nakreslil ho Ian Gibson. Hlavní hrdinkou je nezaměstnaná žena žijící spolu s ostatními nešťastníky v daleké budoucnosti na obřím rotujícím kotouči uprostřed Atlantického oceánu. Byl to první komiks s hlavní ženskou postavou u 2000AD a Halo Jones byla možná také vůbec první feministická hrdinka v komiksu vůbec. Halo Jones je naprosto obyčejná žena bez jakýchkoliv zvláštních schopností. Původně bylo v plánu odvyprávět celý její dospělý život, ale nakonec existují pouze tři knihy, které sledují jen několik let z jejího života. V první knize se po smrti své spolubydlící hlavní hrdinka rozhodne od základů změnit svůj život a opustit Zemi. Druhá kniha je vyprávěná retrospektivně po smrti Halo Jones a sleduje její dráhu vesmírné cestovatelky. Třetí kniha poté sleduje její život vojačky na dalekých planetách. Příběh končí dezercí, kdy hrdinka opět bere svůj život do svých rukou.

[111] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 94.
[112] Tamtéž, s. 96-99.
[113] Tamtéž, s. 100-103.

Pro Marvel UK se Moore stal hlavním scénáristou komiksu *Captain Britain*[114]. Tento komiks byl vytvořen speciálně pro britský trh Chrisem Claremontem a Herbem Trimpem (oba Marvel Comics) v roce 1976. Na postavě nebylo kromě jeho obleku inspirovaného britskou vlajkou téměř nic britského. Na komiksu se za krátkou dobu vystřídalo velké množství scénáristů a výtvarníků a ve chvíli, kdy jej Alan Moore přebíral, se postava utápěla v chaosu a zmatečných nesourodých příbězích. Mooreovým prvořadým úkolem bylo všechny dějové linie, časové osy a alternativní dimenze sjednotit do jednoho koherentního celku. Hned po několika prvních číslech původní Captain Britain umírá, aby mohl být vzkříšen jako nový člověk, lépe odpovídající scénáristovým potřebám. V roce 1982 to byla v rámci komiksu ještě stále odvážná věc, kterou o pár let později Moore úspěšně zopakoval při svém uchopení série *Swamp Thing (Bažináč)*. Na komiksu spolupracoval opět s Alanem Davisem a tak jeden čas spolupracovali na dvou sériích současně.

Popularita Mooreovi práce pro Warrior, 2000AD a úspěch Captain Britain vedl k tomu, že začal být Moore v Británii žádaným zbožím. V té době byl sice scénárista ještě ve stínu výtvarníka, ale Mooreův úspěch začal tento pohled na věc postupně měnit. Jeho kariéra v Británii se nicméně blížila ke svému konci. V roce 1984 zanikl Warrior a s ním skončila řada sérií na pokračování bez uspokojivého zakončení. Alan Moore se pokusil dohodnout s 2000AD na navrácení práv na jím vytvořené postavy, ale bezúspěšně: *„Jednoho dne jsem řekl vydavateli, že bych velice rád napsal další příběhy, když nám vrátí autorská práva na ty již vytvořené, ale neměli zájem, z čehož jsem soudil, že o žádné další příběhy nestojí.“*[115]

Pád 2000AD, neschopnost dohody na autorských právech s Marvelem i IPC a jejich nedostatečná konkurenceschopnost a flexibilita. Touha po větší kreativní svobodě, větších odměnách za stránku a zároveň nabídka vyšších autorských honorářů od DC Comics a jiných amerických vydavatelství. A skutečnost, že typický britský komiks byl černobílý, kdežto americký měl všechny stránky v barvě. Jedno číslo britského komiksu mělo okolo osmi stran a vycházel jednou týdně. Typický americký komiks měl stran dvacet a vycházel jednou měsíčně. To vše jsou faktory, které vedly

[114] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 182.
[115] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 103.

k tomu, že stejně jako množství podobně talentovaných kolegů z řad výtvarníků a scénáristů (Dave Gibbons, Brian Bolland a další) přestal Alan Moore pracovat pro nakladatele ve Velké Británii a obrátil svou pozornost za oceán.

V letech 1982 a 1983 vyhrál Moore Eagle Award v kategorii nejoblíbenější scénárista[116]. V té době ho poprvé zaznamenali američtí vydavatelé. Moore se k tomu později vyjádřil takto:*„Američané mají sklon považovat každé ocenění za Oscara a neuvědomili si, že ocenění v komiksovém průmyslu uděluje asi třicet lidí ve větrovkách s příšerným společenským životem.“*[117]

Na jaře roku 1983 mu zavolal tehdejší šéfredaktor DC Comics Len Wein s nabídkou, jestli by pro americké vydavatelství nechtěl pracovat na komiksu *Saga of the Swamp Thing*. Moore dlouho neváhal a s nabídkou souhlasil[118].

Úspěch se dostavil po vydání několika prvních čísel *Saga of the Swamp Thing*. Moore přetransformoval průměrný a špatně se prodávající komiks v jednu z nejvíce komentovaných sérií vycházejících pod hlavičkou DC Comics[119]. S jeho příchodem postupně zaniklo anachronické značení Comics Code Autority a jeho bleskový úspěch posunul Moorea dál na cestě k mezinárodnímu uznání. Během několika prvních měsíců práce pro Američany mu lidé z vydavatelství DC Comics nabídli možnost pracovat na takřka libovolné postavě z jejich bohatého rejstříku, včetně takových ikon, jako je Superman nebo Batman. Přestože příběhů pro tyto dvě nejznámější postavy napsal Moore poměrně málo, všechny jsou dodnes řazeny mezi ty nejvýznamnější. Alan Moore později napsal příběhy pro širokou škálu superhrdinů ze stáje DC Comics, ale až komiks Watchmen dokázal změnit celý komiksový průmysl. Kromě jiného byl komiks Watchmen prvním z řady nově vzniklého formátu tzv. grafických románů populárních v polovině osmdesátých let. O tom ale až později.

[116] dostupné z: http://literature.britishcouncil.org/alan-moore
[117] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 108.
[118] Tamtéž, s. 110.
[119] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 126.

*Swamp Thing (Bažináč)*[120] se poprvé objevil v roce 1971 v hororové antologii House of Secrets a jeho tvůrci jsou Len Wein a Bernie Wrightson. Původní série poměrně úspěšně vycházela po následující čtyři roky, než byla zastavena. V roce 1982 byla série resuscitována při příležitosti uvedení stejnojmenného filmu Wese Cravena. Film byl přinejlepším průměrný[121] a komiksu v pojetí Martyho Paska a Toma Yeatese se nepodařilo upoutat pozornost čtenářů[122].

Samotná postava Bažináče je napůl muž a napůl rostlinné monstrum, které straší v Louisianských močálech. Původně to byl vědec Alec Holland, kterého bažina po explozi vzniklé při nepodařeném experimentu změnila v Bažináče. Příběhy se točily okolo jeho snahy získat zpět své ztracené lidství. Série byla před zrušením a celý kreativní tým byl proto vyměněn. Výtvarnou stránku díla si vzali na starost Steve Bisset a John Totleben. O scénář se postaral Alan Moore, který atmosféru komiksu a hlavní postavu od základů změnil.

První číslo komiksu podle Mooreova scénáře bylo *Saga of the Swamp Thing #20* v lednu roku 1984 a Moore v něm uzavřel všechny nedokončené dějové linie svého předchůdce a připravil si tak půdu pro své nové uchopení postavy[123].

Hned v následujícím čísle s názvem „Lekce Anatomie“ obrátil Moore všechno, co čtenář o postavě věděl, vzhůru nohama. Alec Holland ve skutečnosti při explozi opravdu zemřel a není tedy člověk přeměněný v rostlinné monstrum, ale ve své podstatě rostlina, která se domnívá, že byla kdysi Alecem Hollandem. Později příběh rozvinul a z příšery z bažin udělal posledního z dlouhé řady elementálů Země, kteří existovali od počátku věků a kteří působí jako ochránci přírody. Větší počet stran dovolil Mooreovi v následujících epizodách prozkoumat nejrůznější společenská témata a postavu Bažináče odsunul na okraj. Příběhy se zabývaly politikou, ekologickou a environmentální problematikou, držením zbraní, incestem, drogami, nebo rasismem. Společně s Moorem tak americký komiks vstoupil na neprobádanou, svěží a temnější půdu. Dospělá témata, inteligentní scénář, inovativní vyprávěcí techniky a propracované postavy si záhy získaly pozornost celého komiksového světa[124].

---

[120] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s.110-117.
[121] 5.3/10 na IMDb. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0084745/
[122] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 48.
[123] Tamtéž, s. 125.
[124] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s.115.

Bažináč v Mooreově podání byl drzý, hravý a každé další číslo komiksu bylo novým experimentem. Úspěch vedl k tomu, že se autorský tým nebál posouvat hranice toho, co bylo v mainstreamovém komiksu dovoleno. Pouhých deset dílů trvalo, než se komiks dostal do hledáčků organizace Comics Code Authority (CCA), která na komiksovém trhu působila od padesátých let a každý komiks vycházel s malým štítkem s nápisem „seal of approval" na obálce. Toto konkrétní číslo se okrajově zabývalo nekrofilií a incestem, ale vyprávění bylo umně pojato způsobem, který umožňoval pochopit, o čem se vlastně píše, jen dospělému čtenáři.

Nebyla to ale dospělá, kontroverzní témata, která organizaci na komiks upozornila. Bylo to dvoustrana zobrazující útok rozkládajících se chodících mrtvol na bezbrannou dívku.

Moore, neodvratný konflikt očekával, ale hned zpočátku se organizaci rozhodl ignorovat. Comics Code Authority se poprvé ve své historii rozhodlo svou pečeť neudělit a *Saga of the Swamp Thing #31* tak byl první pravidelně vycházející mainstreamový komiks, který vyšel na trh bez schvalovacího razítka CCA. DC Comics pouze potvrzení nahradilo nápisem „Sophisticated Suspence" v horní části obálky[125]. Moore se rozhodl vzkřísit i několik dalších pozapomenutých postav z historie DC Comics. V příbězích se objevil Deadman, Demon, Spectre nebo Phantom Stranger.

Bažináč ale není jen gotický eko-horror, ale jeho neoddělitelnou součástí jou i láska a sex. Bažináčovou vyvolenou se stala Abby Cableová, neteř jednoho jeho dávného protivníka, Antona Arkána. Láska k Abby došla svého naplnění v příběhu „Svěcení jara". Celé jedno číslo Bažináče je tak psychedelickou oslavou lásky, života a sexu.

Alan Moore se k tomuto číslu vyjádřil následovně: *„Došel jsem k přesvědčení, že pokud je možné naplnit komiks za komiksem každý měsíc souboji, neměl by být problém naplnit alespoň jedno komiksové číslo sexuálním aktem."*[126]

Mooreův přítel, spisovatel Neil Gaiman, v předmluvě ke komiksu Swamp Thing: Love and Death (Láska a Smrt) napsal:*„Svěcení jara" aneb kapitola o „rostlinném sexu", přilákala k Bažináčovi více čtenářů než jakýkoliv předchozí díl. Moore napsal prakticky báseň v próze: halucinogenní splynutí více než dvoumetrové*

[125] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*, Raleigh: TwoMorrows Publishing 2013, s. 126.
[126] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*, Lewes: ILEX 2011, s. 116.

*kupy vegetace a balkánské emigrantky. Mnozí lidé považují tento díl za vůbec nejlepší z celé série a kresby od Bisseta Totlebana jsou vynikající – z celé ságy o Bažináčovi je oni sami mají nejradši.“*[127]

V příběhu „Nukeface v řeči dokumentů“ Moore hlavní postavu zabil, aby se mohla znovuzrodit a objevit své nové schopnosti. Bažináčova tělesná stránka mohla zemřít a on dokázal doslova vyrůst kdekoliv jinde na světě, kde se vyskytovala vegetace. Tato schopnost mu umožnila cestovat po celé planetě novou rychlostí. Nemusel se již těžkopádně pohybovat jen v okolí své bažiny a na delší vzdálenosti cestovat vagóny nákladních vlaků jako ve starších příbězích.

V té době vznikla tetralogie „Americká gotika“, která patří mezi nejslavnější příběhy Bažináče. V ní se také poprvé objevil John Constantine, britský čaroděj a okultní detektiv se zálibou v tabáku. Tato postava v roce 1988 dostala svou vlastní sérii nazvanou *Hellblazer*[128], která je nejdéle vycházející komiksovou řadou značky Vertigo vydavatelství DC Comics. Alan Moore příběhy ze série Hellblazer nikdy nepsal, ale vystřídala se na něm dlouhá řada Britů, z nichž první byl Jamie Delano. Od roku 2013 série vychází pod novým názvem, *Constantine*.

Nakonec napsal Alan Moore za čtyři roky 45 dílů Bažináče a ten je tak nejdelší nepřetržitou prací Alana Moora na jednom komiksu. Když sérii přebíral, prodávalo se cca. 17 000 výtisků měsíčně. Na konci jeho čtyřletého působení už to bylo 100 000 výtisků měsíčně[129].

Za svou práci na Bažináčovi obdržel Alan Moore několik Kirby Awards. V letech 1985 a 1986 obdržel hlavní cenu za nejlepšího scénáristu a společně s výtvarníky i cenu za nejlepší kontinuálně vycházející sérii.

Práce na Bažináčovi pootevřela dveře dalším britským umělcům. Stejně jako před ním Alan Moore i Neil Gaiman a Grant Morisson později použili při vytváření svých komiksů širokou nabídku zapomenutých postav z DC univerza a začlenili je do svých prací.

---

[127] MOORE, A. *Bažináč: Láska a smrt*. Praha: BB/art, 2009. s. 8.
[128] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 236.
[129] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 117.

Po značném úspěchu Bažináče měl Alan Moore další nabídky od vydavatelství DC. Psal krátké příběhy pro Green Lantern a také několik čísel Supermana, kde spolupracovat s dalším Britem, kreslířem Davem Gibbonsem.

V době příchodu Alana Moora do Spojených států, uvažovalo vydavatelství DC o velkých změnách, které měl Superman prodělat pod novým autorem Johnem Byrnem. Alan Moore byl pozván k napsání „posledního" příběhu archetypálního superhrdiny. *Whatever Happened to the Man of Tomorrow (Co se stalo s mužem zítřka)*[130] byl tak úplně poslední příběh Supermana v podobě v jaké existoval nezměněn od třicátých let. Skutečnost, že byl poslední příběh nejklasičtějšího amerického hrdiny svěřen Britovi, dává tušit, jak velké oblibě čtenářů se Alan Moore těšil.

Nejznámější prací, kterou Alan Moore pro americký komiks vytvořil, je komiks *Watchmen (Strážci)*[131]. Po technické stránce vynikající dekonstrukce celého superhrdinského žánru původně vyšla ve dvanácti sešitech mezi zářím roku 1986 a říjnem 1987. Po spolupráci na několika stripech pro 2000AD ještě ve Velké Británii a několika číslech Supermana v Americe se dal Alan Moore opět dohromady s Davem Gibbonsem. DC Comics právě zakoupil práva na hrdiny spadající pod Charlton Comics a tehdejší šéfredaktor Dick Giordano požádal Moorea, aby si je vzal na starost. Moore měl brzy hotovou první verzi scénáře, kterou zaslal do DC Comics. Vydavatelství ale nakonec zamítlo použít postavy od Charlton Comics, protože příběh končil způsobem, kdy byla většina hrdinů mrtvá nebo neschopná činnosti a DC Comics by je tak nemohlo použít pro potencionální další komiksy. Giordano byl ale samotným příběhem nadšen a navrhl Mooreovi, aby vytvořil hrdiny nové. Hlavní postavy ve finálním díle jsou tak průnikem několika různých, původně zvažovaných postav.

Rorschach vychází z postavy The Question (maskovaný stereotypní detektiv) a má i něco z Mr. A od Steve Ditka (ultrapravicové smýšlení). Je to psychotický nihilista s přísnou morálkou libující si ve svém vlastním pojetí spravedlnosti.

---

[130] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 120.
[131] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 173-176.

Komediant je cynický psychopat s násilnými sklony inspirovaný postavami Captaina Ameriky od Marvelu a Peacemakera od Charlton Comics.

Dr. Manhattan je polobůh a jediná postava s nadpřirozenými schopnostmi, která je inspirovaná hrdinou atomového věku Kapitánem Atomem a samozřejmě Supermanem. Dr. Manhattan nevnímá tradiční plynutí času jako běžný člověk, a tak mu stále větší problémy dělá uvědomit si, co se stalo, děje a dít teprve bude a mate tak celé své okolí, které mu přestává rozumět.

Zavalitý Sůva zase připomíná postavu Blue Beetle, ale v mnohém se inspiroval Batmanem. Díky dědictví se dostal k poměrně velkému jmění, které použil k realizaci svého dětského snu stát se maskovaným strážcem pořádku.

Ozymandias, dříve jeden z nejinteligentnějších a nejzdatnějších hrdinů, který se rozhodne vzít na sebe odpovědnost celého lidstva je inspirovaný Peterem Cannonem a jeho alter egem Thunderboltem.

Jediná ženská členka týmu je Hedvábný přízrak, která nahradila původně zvažovanou hrdinku Nightshade od Charltons Comics. Moore se nakonec inspiroval u Phantom Lady od Quality Comics ze čtyřicátých let[132].

Každý z členů týmu představuje pokroucenou verzi tradičního superhrdinského archetypu. Každá z postav má svou osobní silnou motivaci, proč se obléká do kostýmu a ani u jedné to není nějaký neurčitý pocit společenské odpovědnosti. Postavy mají většinou nějaký psychický problém a zároveň žádná z nich, s výjimkou Dr. Manhattana, nevládne žádnou zvláštní schopností. Přes všechny vady se každá postava dočká v příběhu chvíle, kdy může být čtenáři sympatická.

Pro potřeby příběhu vytvořili Alan Moore a Dave Gibbons alternativní realitu a Watchmen tak nejsou součástí běžného DC vesmíru. Děj je umístěn do blízké budoucnosti, kdy byl Richard Nixon zvolen do čtvrtého volebního období a kde superhrdinové pomohli Spojeným státům vyhrát válku ve Vietnamu. Existence Dr. Manhattana drží Sovětský svaz v šachu a panuje tak napjatý klid zbraní. Vládní nařízení zakazující maskované strážce pořádku vedlo k tomu, že většina superhrdinů odešla do důchodu, zmizela nebo začala tajně spolupracovat s CIA. Jen hrstka se stáhla do podsvětí a pokračuje v boji proti zločinu. Svět se ale ocitá na prahu nukleárního

[132] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 125.

armageddonu a tajemný zabiják likviduje jednoho bývalého maskovaného hrdinu za druhým, čímž přinutí ostatní hrdiny vystoupit ze stínů a pokusit se vraha vypátrat.

Strážci odrážejí dobu svého vzniku. Politická situace v osmdesátých letech s vrcholící studenou válkou, kdy se jaderná apokalypsa zdála čím dál reálnější možností. To je svět, ve kterém komiks vznikal a na který příběh reagoval.

Komiks zobrazuje násilí se všemi jeho negativními důsledky. Neoslavuje ho tak, jako spousta jiných superhrdinských příběhů a většina násilností se děje mimo výřez panelu, ale stačí například jedna scéna, kdy Rorschach zlomí muži v baru prsty a čtenář téměř cítí bolest a utrpení vyslýchaného. Strážci byli na svou dobu revoluční v mnoha směrech. Autoři úplně vypustili typické myšlenkové bubliny. Vnitřní život postav tak lze vysledovat pouze z jejich chování. V komiksu nejsou žádné zvukové efekty ani pohybové linky a Watchmen jsou také první mainstreamový komiks, ve kterém byl zobrazen penis. Nakolik předběhl svou dobu, svědčí třeba to, že když byl Dr. Manhattan ve stejnojmenném filmu o mnoho let později zobrazen nahý, stejně jako v komiksu, opět se jednalo o pozdvižení. [133]

Moore se ve Strážcích pokusil maximálně využít možností komiksového média. Čtenář musí být pozorný a listovat zpět a hledat souvislosti, které mu při zběžném prolistování unikají. V příběhu se vyskytují opakující se symboly. Nejrůznější stopy k pochopení celku se ve stejné míře vyskytují v textu i obrázcích. V průběhu děje se například opakuje motiv chlapce, který čte komiksový příběh o pirátech, jehož děj zrcadlí děj hlavního příběhu. Je to tedy komiks v komiksu. Ve světě, kde komiksový hrdinové opravdu existují, tak mládež čte komiksy s jinou než superhrdinskou tématikou.

Každá kapitola končí citací od nejrůznějších umělců a vědců od Williama Blakea, přes Boba Dylana po Carla Junga a ke každé byl původně připojen krátký textový útvar (například fiktivní členek v novinách, nebo ukázka z knihy, kterou jedna z postav píše, apod.), který se blíže zabýval problematikou zmíněnou v aktuálním čísle komiksu.

Nelze opomenout obrovský vklad Davea Gibbonse, který po celou dobu s Moorem na podobě komiksu úzce spolupracoval. Každá strana komiksu sestává ze stejně velkých devíti panelů (jen občas, když je potřeba větší obrázek se některé panely

[133] BOUCHER, S. *Is 'Watchmen' the 'Fight Club' of superhero films?* [online] © 10. 3. 2009 [cit. 2014-03-11] dostupné z: http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/is-watchmen-the/

spojí do jednoho většího). Toto rozmístění pochází ze starých komiksů od EC Comics ze čtyřicátých a padesátých let dvacátého století. Po výtvarné stránce se na první pohled oba umělci pokusili vyhnout experimentům a naopak vycházet z tradic superhrdinského žánru. Jednou z výjimek je ale například pojetí páté kapitoly „strašná symetrie“, jejíž název neodkazuje jen na samotný děj, ale i na výtvarné ztvárnění, které se vyznačuje symetrickou kompozicí obrázků a panelů na stránce.

Zakončení příběhu bylo ve své době kritizováno jako laciné a neoriginální[134], ale samotná zápletka není to, co by komiks stavělo nad svou konkurenci. To, co začíná jako temný superhrdinský příběh, končí jako postmoderní několikavrstvá důmyslná metafora moci a dekonstrukce celého superhrdinského žánru.

Alan Moore v jednom rozhovoru popsal stručně, čeho chtěl v tomto komiksu dosáhnout:*„To, o co v této knize šlo, je to, že žádná z postav není dobrá nebo špatná. Všichni jsou to lidé, nebo bývali lidé, kteří se snaží dělat to, co je za daných okolností nejlepší. Nechtěl jsem dopustit, aby úhel pohledu některé postavy byl ten správný, aby některá postava byla hrdinou, nebo jiná taková, aby se s ní čtenář dokázal dobře identifikovat, protože takový život není, alespoň ne ten můj. Nakonec je to čtenář, který se musí rozhodnout. Jak píši na posledním panelu, nechávám to ve vašich rukách.“*[135]

Strážci posbírali skoro všechny možné komiksové ceny v letech 1987 a 1988. Roku 1988 také jako jediný komiks v historii vyhráli Strážci také prestižní literární cenu Hugo. Po téměř dvaceti letech, v roce 2005, byla kniha jako jediný komiks zařazena časopisem Time mezi 100 nejlepších anglicky psaných románů[136].

O práva na zfilmování příběhu se zajímali lidé jako producent Joel Silver a režisér Terry Gilliam. K natočení stejnojmenného filmu nakonec skutečně došlo. Režíroval ho Zack Snyder v roce 2009, ale v titulcích jméno Alana Moorea nenajdeme, protože s myšlenkou o zfilmování svého díla nikdy nesouhlasil. Komiks Strážci je podle něj vytvořen způsobem, který je pro komiksové médium jedinečný, takže není možné jej kvalitně přenést do jiného média.[137] Jako konzultant u filmu tedy posloužil jen Dave Gibbons.

---

[134] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 131.
[135] Tamtéž, s. 131-132.
[136] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 175.
[137] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 296.

Úspěch komiksu měl i stinnou stránku v tom, že oba autoři měli ve svých smlouvách zvláštní klauzuli, ve které stálo, že práva se k autorům navrátí poté, co se přestanou dělat nové dotisky[138]. Od svého prvního uvedení k tomu ale nikdy nedošlo.
V roce 2010 se v rozhovoru pro časopis Wired Alan Moore svěřil, že DC Comics se na něj obrátilo s nabídkou, že mu vrátí práva na komiks Strážci, ale pouze pod podmínkou, že k příběhu napíše pokračování, což odmítl s tím, že pokud by mu podobnou nabídku udělali před deseti lety, mohl by souhlasit. Nyní již ale o práva za těchto podmínek zájem nemá[139].

Alan Moore i Dave Gibbons nakonec dokázali nepodlehnout tlaku, který na ně byl vyvíjen ze strany vydavatele i fanoušků a k příběhu se nikdy nevrátili. Až v roce 2012 začalo DC Comics vydávat sérii komiksů nazvanou *Before Watchmen*. Na této sérii se podílelo velké množství slavných výtvarníků a scénáristů, ale Moore s Gibbonsem svou účast odmítli.

Vydání Strážců předznamenalo éru ponurých komiksů[140]. Většina umělců si ze Strážců půjčila pouze náladu komiksu a už se nepokusili přenést nebo rozvinou vyprávěcí techniky, díky kterým je komiks jedinečný. Komiks pomohl nastartovat vydavatelství Vertigo určené pro dospělé čtenáře a bez Strážců by Grant Morrison ani Neil Gaiman nejspíše nikdy nedostali možnost napsat slavné příběhy *Animal Man* a *The Sandman*. Strážci, společně s *The Dark Knight Returns* od Franka Millera a komiksem *Maus* od Arta Spiegelmana pomohli odstartovat krátkou éru tzv. grafických románů (graphic novels). Všechny tyto komiksy pro dospělé čtenáře byly znovu vytištěny souborně v pevné vazbě a označené právě jako grafický román, aby se odlišily od levného komiksového čtiva pro děti. Grafické romány se také začaly prodávat v obchodech s knihami a tím se jim dostalo pozornosti i mimo okruh tradičních fanoušků komiksu. Z Alana Moorea se stal známý člověk a poskytoval rozhovory televizním stanicím, rádiím nebo novinám. Pozornost netrvala dlouho a celý trh s grafickými romány se zhroutil vinnou vydavatelů. Dva největší z nich totiž začali znovu vydávat staré příběhy v pevné vazbě s tím, že se jedná o grafické romány. Kvalita

[138] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 144.
[139] THILL, S. *Alan Moore: 'I Don't Want Watchmen Back'* [online] © 21. 7. 2010 [cit. 2014-03-11] Dostupné z: http://www.wired.com/underwire/2010/07/alan-moore-watchmen/
[140] Anglicky „grim and gritty".

nabízených děl tak rychle klesla a s ní pomalu opadl i zájem čtenářů. Grafické romány získali své pevné místo v knihkupectvích až o mnoho let později[141].

Příběh s Batmanem napsal Moore poprvé ještě ve Velké Británii v roce 1984[142]. Dokonce to ani nebyl komiks, ale pouze text s ilustracemi. V roce 1985 se začalo vydavatelství DC Comics zaobírat myšlenkou na spojení Batmana a Soudce Dredda do jednoho příběhu, který by případně kreslil Brit Brian Bolland. IPC se ale s DC Comics nakonec nedohodlo a z plánu sešlo. Brian Bolland si již ve Spojených státech stačil udělat dobré jméno svou prací na dvanáctidílném seriálu *Camelot 3000*[143], vytvořeném pro specializovanou komiksovou distribuci. Byl to právě Bolland, který požádal vedení DC Comics o možnost práce na komiksu s Batmanem, ale podmínkou bylo, že scénář bude psát Alan Moore. Tak vznikl 46 stránkový příběh *Batman: The Killing Joke (Batman: Kameňák a jiné příběhy)*[144]. Komiks vznikal od začátku jako grafický román a nevycházel tak po jednotlivých sešitech. Příběh je jednoduchý a točí se kolem Batmanova nejslavnějšího protivníka Jokera. Moore příběh postavil na paralelách mezi těmito dvěma postavami, které představují dvě strany jedné mince. Joker na začátku uteče z Arkhamova ústavu pro duševně choré a postřelí Barbaru, dceru komisaře Gordona. Zranění je tak nešťastné, že Barbara už nikdy nebude schopna chodit a musí tak ukončit svou kariéru Batgirl. Joker poté ještě unese komisaře Gordona do nedalekého zábavního parku, kde ho mučí a kde se snaží dokázat svou teorii, že jeden špatný den v životě člověka stačí k tomu, aby dotyčný zešílel.

Paradoxně největším kritikem Kameňáku je sám autor:*„Jediný problém, který s Kameňákem mám, je mé psaní. A myslím si, že ten problém je v tom, že jsem ho psal ve stejné době jako Strážce, nebo hned poté.…V zásadě je pak Kameňák příběhem Batmana a Jokera a není tedy o ničem, s čím se můžete setkat ve skutečném životě, protože Batman a Joker nejsou jako jakákoliv lidská bytost, která kdy žila.“*[145]

[141] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 135.
[142] Tamtéž, s. 137.
[143] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 54.
[144] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 137-139.
[145] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*,. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 239.

Navzdory kritice svého tvůrce se Kameňák prodával výborně a úspěch sklidil jak mezi čtenáři, tak kritiky. Alan Moore a Brian Bolland za práci na knize dostali oba Eisnerovu cenu a komiks Kameňák vyhrál také v kategorii nejlepší grafické album[146].

Dodnes se spekuluje, co se vlastně stalo na posledních panelech komiksu. Zmrzačení hrdinky, která má svou vlastní komiksovou řadu, bylo kontroverzní rozhodnutí a DC Comics se rozhodlo ho akceptovat a v komiksu *Batgirl Special #1*[147] Barbara Gordonová skutečně opustila svou skrytou identitu jako Batgirl a během jednoho roku se z ní postupně stala Oracle, která je ochrnutá od pasu dolů a z kolečkového křesla pomáhá pomocí svých schopností s počítačem na dálku ostatním hrdinům.

Kameňák se Alan Moore rozhodl dopsat v době, kdy již bylo jasné, že svou spolupráci s DC Comics ukončí. Propast mezi ním a vydavatelstvím se rozšiřovala. Neshody panovali v otázce sběratelských předmětů s tématem Strážců, za které ani jeden z autorů nedostával žádné honoráře. DC Comics chystali spustit novinku v podobě označování přístupnosti na obálky vydávaných komiksů po vzoru filmů, s čímž Moore nesouhlasil a poslední kapkou bylo, když mu zástupce DC Comics otevřeně vyhrožoval, že pokud Bolland s Moorem odejdou, Strážce předají jiným umělcům. Moore tedy spolupráci s DC Comics, po dokončení prací na komiksu V jako Vendeta, ke kterému dopisoval poslední tři kapitoly, ukončil v roce 1989.[148] V tu chvíli zůstal bez vydavatele ve Spojených státech i ve Velké Británii. S DC Comics se rozešel ve zlém. S Marvel Comics se zařekl nespolupracovat kvůli sporu o značku Marvelman. Na konci osmdesátých let tak jeden z nejvýraznějších komiksových tvůrců své doby přestal produkovat nový materiál. Stáhl se do ústraní a tvořil pro nezávislá vydavatelství.

Kvalita jím produkovaných děl ale neutrpěla a Moore začal brzy pracovat na jedné z jeho nejrozsáhlejších prací. Původně v hororové antologii Taboo, začal na pokračování vycházet komiks *From Hell (Z pekla)*[149], který nakonec čítá šestnáct kapitol a vycházel dlouhých deset let. Způsobeno to bylo hlavně problémy, které mělo

[146] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s,*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 239.
[147] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 238.
[148] Tamtéž, s. 145.
[149] Tamtéž, s. 174-179.

Taboo a jeho vlatníci, ale deset let práce je na výsledném díle znát. Příběh pojednává o životě lékaře Sira Williama Gulla, známého pod jménem Jack Rozparovač. Gull je pověřen samotnou královnou Viktorií úkolem zlikvidovat matku nemanželské dcery jednoho z členů královské rodiny. Aby aféru zamaskoval, rozhodne se zavraždit také několik prostitutek, které o nemanželském románku věděly. Knihu pojal jeho autor jako mnohovrstevnaté a monumentální dílo zabývající se mnoha tématy. Totožnost vraha odhalil Moore již ve druhé kapitole. V komiksu je ale důležitější než otázka „kdo to udělal?“, spíše „co se stalo?“. Alan Moore ve spolupráci se skotským rodákem Eddiem Campbellem do nejmenších podrobností popsal všední realitu Londýna na konci devatenáctého století. Děj je velice naturalistický a vraždy jsou zachyceny velice detailně. Moore ostatně vycházel z tehdejších záznamů, které policie pořídila na místech činu. Právě při studiu nejrůznějších materiálů potřebných pro práci na příběhu komiksu Z pekla se Moore rozhodl pro radikální změnu svého dosavadního života a o několik let později, o svých čtyřicátých narozeninách, oznámil, že se stane kouzelníkem[150].

Pro Taboo také pracoval na komiksu *Lost Girls (Ztracené dívky)*[151], což je Mooreův pokus o prokázání toho, že i pornografie může být uměním. Hlavními hrdinkami jsou Alenka z knihy Alenka v říši divů od Lewise Carrola, Dorotka z Čaroděje ze země Oz od L. Franka Bauma a Wendy z Petera Pana od J. M. Berrieho. Všechny tři hrdinky jsou již dospělé ženy, které se těsně před vypuknutím první světové války náhodou setkávají v rakouském hotelu. Inspirací byl Mooreovi příběh „Svěcení jara“ z komiksu o Bažináčovi, který sklidil velký úspěch a Moore od té doby zvažoval možnost napsat dílo, které bude věnované primárně sexu. Ztracené dívky jsou ale více než jen erotická fantazie. Pojednávají o umění, hudbě, válce, kultuře, nebo sociálních rozdílech ve společnosti přelomu století. Výtvarnou stránku díla zajistila Melinda Gebbie, která kvůli obtížné technice kresby pracovala na komiksu šestnáct let, a která je od roku 2007 Mooreovou manželkou. Gebbie se inspirovala slavnými výtvarníky minulosti. Nechybí mezi nimi Aurey Beardsley, Egon Schiele nebo Alfon Mucha. Problémy s vydáním Ztracených dívek byly ještě závažnější než v případě Z pekla a kompletní kniha vyšla poprvé až v roce 2006.

[150] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 180.
[151] Tamtéž, s. 185-187.

Alan Moore od té doby vytvořil mnoho dalších úspěšných komiksů. Po dlouhé pauze se nakrátko vrátil do mainstreamového komiksu a napsal několik čísel *WildC.a.t.s* nebo *Spawn*. Pomohl upadajícímu komiksu *Supreme* a koncem devadesátých let založil vlastní vydavatelství nazvané *America's Best Comics (ABC).* Pod touto značkou vyšel komiks *The League of Extraordinary Gentlemen (Liga výjimečných)*[152], což je postmoderní příběh odehrávající se v alternativní historii, kde jsou všechny literární postavy reálné. První díl se kupříkladu odehrává na přelomu devatenáctého a dvacátého století a hlavními hrdiny jsou: Allan Quatermain od H. Ridera Haggarda, Neviditelný muž od H. G. Wellse, Kapitán Nemo od Julese Vernea, Dr. Jekyll a pan Hyde od Roberta Louise Stevensona a Wilhelmina Murrayová od Brama Stokera.

Pod hlavičku ABC dále patří *Tom Strong, Tomorrow Stories, Promethea a Top 10* společně se spřízněným komiksem *Smax.*

[152] MILLIDGE, G.S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. s. 212-213.

## 3.3 Grant Morrison

*"Vnitřek naší lebky obsahuje portál do nekonečna."*[153]

Grant Morrison se narodil 31. ledna roku 1960 ve skotském Glasgow. Rané dětství strávil v Govanu a Corkehill. Jeho otec byl veterán z 2. světové války, ale postupem času se z něj stal pacifista a přesvědčený protiválečný aktivista. Právě životní názory jeho otce hluboce ovlivnily Morrisonovu uměleckou tvorbu. Rodiče se rozvedli v jeho deseti letech, ale se svým otcem i nadále udržoval kontakt. Grant Morrison získal stipendium na střední škole Allana Glena a poté si podal přihlášku na Glasgow School of Art, na kterou ale nebyl přijat. V těžké situaci mu pomohl jeho otec, který mu daroval psací stroj, u kterého byl lísteček s nápisem „Synu, svět na tebe čeká"[154].

Ještě na střední škole se Grant Morrison podílel na vydávání školního časopisu The White Tree (Bílý strom). První profesionální práce mu začaly vycházet v roce 1978[155] v magazínu *Near Myths*, což byl jeden z prvních magazínů zaměřený na alternativní komiks. Pro místní noviny psal komiks *Captain Clyde* a pro D. C. Thomson *Starblazer*. Kromě psaní komiksů se také věnuje hudbě a hraje na kytaru v kapele Mixers. V roce 1985[156] začal Morrison psát pro magazín *Warrior*, a o rok později také pro vydavatelství Marvel UK, když přispíval do magazínu *Doctor Who* a psal stripy vycházející pro *Spider-Man and Zoids*. Následujícího roku začal psát také pro vydavatelství 2000AD.

Ve svých začátcích psal krátké jednorázové příběhy. To se změnilo až roku 1987[157], kdy vytvořil komiks *Zenith*, který vycházel na pokračování a sestával z jednoho dlouhého příběhu na pokračování.

Grant Morrison pojal *Zenitha* jako reakci na jeho oblíbené temné komiksy, jako jsou *Watchmen* od Moorea a Gibbonse nebo *The Dark Knight Returns* od Franka Millera.

---

[153] MORRISON, G. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About being Human.* New York: Spiegel & Grau, 2012. s. 3
[154] DONALDSON, B. *Supergods - Grant Morrison interview* [online] © 21. 6. 2012 [cit. 2014-03-11] dostupné z: http://film.list.co.uk/article/35132-supergods-grant-morrison-interview/
[155] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years.* Moro: Sequart, 2007. s. 231.
[156] Tamtéž, s. 232.
[157] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 193.

*Zenith*[158]je rozdělený na čtyři fáze a vycházel po dobu pěti let. Je tedy Morrisonovým nejrozsáhlejším komiksovým dílem. Zenih byl prvním stripem se superhrdinskou tématikou v magazínu 2000AD, který se superhrdinům vyhýbal po 534 dílů.

Hlavní postava příběhu, Zenith, není typickým protagonistou. Je to sobecký, sarkastický a zbabělý nevychovanec, který v průběhu děje neprojde žádným viditelným vývojem i přesto, že se mu nakonec podaří pomoci při zachráně světa. Jeho výrazným rysem je pasivita. Tento prvek se později v Morrisonově tvorbě často opakuje. Jeho hrdinové jsou často pasivní a za svou pasivitu jsou také potrestáni. Samotný Zenith své nadpřirozené schopnosti nepoužívá k boji se zlem, ale věnuje se slibné kariéře populárního zpěváka. Postupem času je ale během událostí vtažen do konfliktu s mimozemskými bytostmi.

Hlavním tématem komiksu Zenith je otcovství a vztah stvořitele ke svým výtvorům. Morrison v komiksu pracuje se superhrdinským klišé. Tým superhrdinů v Morrisonově podání je jeden z nejméně efektivních, protože většinu času stráví hrdinové vzájemnými hádkami[159].

Po velkém úspěchu komiksu Zenith byl Grant Morrison pozván na schůzku s hledači talentů od DC Comics. Morrison se s americkým vydavatelstvím domluvil na napsání komiksu *Animal Man*[160] a také krátkém příběhu na 48 stran, Arkham Asylum. Z druhého jmenovaného se nakonec stal kontroverzní, 120 stránkový grafický román vydaný v roce 1989 pod názvem *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth (Batman: Arkham - Pochmurný dům v pochmurném světě)*[161].

Název vychází z básně „Church Going“ od Philipa Larkina, která popisuje prázdnotu opuštěného kostela[162]. Slova vyskytující se v básni jako například nemoci, osud, hlad a smrt hrají v příběhu Arkhamu důležitou roli. Příběh ale na rozdíl od básně nepopisuje kostel, ale fiktivní sanatorium pro duševně choré. Morrison vypráví příběh vycházející z ustálených reálií komiksů o Batmanvi, ale používá prvky typické pro

[158] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. s. 252.
[159] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. s. 195.
[160] Původně bylo v plánu vydate jen několik sešitů, ale z komiksu se brzy stala pravidelně vydávaná série.
[161] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 262.
[162] Tamtéž, s. 263.

klasickou literaturu a hravost experimentálního výtvarného umění. V předmluvě píše Grant Morrison toto:*„Příběh byl inspirován Lewisem Carrollem, kvantovou fyzickou, Jungem a Crowleyem. Vizuální styl zase surrealismem, Východoevropskou školou, Cocteauem, Artaudem, Švankmajerem, bratry Quayovými, a tak dále. Záměrem bylo vytvořit něco podobného spíše hudbě, nebo experimentálnímu filmu, než typické dobrodružné komiksové knize.“*[163]

Kniha je zvláštní ve způsobu zpracování a vedení děje, kdy je největší důraz kladen na symboliku. Autor se inspiruje u evropských umělců, myslitelů a okultistů. Samotná kniha začíná citátem z Alenky v říši divů a ustanovuje tak hlavní téma, kterým se příběh bude dále zabývat. Tímto tématem je šílenství. Zároveň autor tímto citátem napovídá, že příběh se bude podobat právě Alenčině cestě, která se odehrává ve snovém světě, kde platí jiné zákonitosti, než ve světě reálném.

Morrison v příběhu pracuje s tarotem a jeho symbolikou. Hned jedna z prvních stran knihy zobrazuje stylizovanou kartu „Měsíc“, která v tarotu představuje zkoušku a zasvěcení. Velký duševní test, ve kterém musíme konfrontovat své nejniternější strachy a přežít. Symboly spojované s tarotem, Alenkou v Říši divů a šílenstvím Morrison v příběhu používá opakovaně. Jak napovídala tarotová karta „měsíc“, příběh je o zkoušce a zasvěcení. Samotný příběh je tak velmi jednoduchý. Odpovídá dějovému schématu monomýtu podle Campbella[164]. Jedná se o epickou výpravu, ve které hlavní charakter cestuje na neznámé, nepřátelské místo (Arkhamův ústav samotný), překonává zkoušky a překážky (v podobě šílených zločinců, které v ústavu Batmanovým přičiněním skončili) a po dosažení cíle se změněn navrací do svého obvyklého prostředí.

Ve svém jádru je tedy příběh standardní, ale způsob vyprávění je nový. Zvláštní plynutí času, netypické přechody mezi panely a především obrovský důraz na symboliku obrazů a slov dělají z Arkhamu dílo, které se vymyká mainstreamovému standardu.

[163] MORRISON, G. *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth 15th Anniversary Edition*. New York: DC Comics, 2005. s. 6.
[164] CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. s. 31.

Děj se v komiksu odehrává ve dvou časových rovinách. Hlavní děj se tak prolíná s příběhem zakladatele ústavu, Amadea Arkhama. Tato linie se odehrává ve dvacátých letech dvacátého století a je vyprávěna prostřednictvím Arkhamova deníku a postupně nám objasňuje důvody, které ho vedli k tomu, aby vybudoval ústav pro duševně choré. Po smrti jeho matky se rozhodl z rodinného sídla vybudovat sanatorium, aby mohl pomáhat lidem trpícím podobnými problémy jako jeho matka. První noc po návratu z cest po Evropě do domu v deníku popsal takto: *„Nespím příliš dobře. Ve snech mě pronásledují tlukoucí křídla. A po celou neklidnou noc kdesi v dálce štěká pes.“*[165]

Křídla ve snu odkazují na netopýra (Batmana), který v historii domu sehraje důležitou úlohu. Štěkající pes zase dává tušit blížící se rodinnou tragédii. Arkham žije se svou rodinou ve městě a pracuje ve státní psychiatrické léčebně. Hned po návratu domů si jeho přítomnost vyžádá jeden z jeho pacientů Martin „Vzteklej pes“ Hawkins, který na Arkhamovu otázku, proč se zraňuje žiletkou, odpoví: *„Jen pro ten pocit. Abych alespoň něco cítil.“*[166] Podobně se později zachová Batman v druhé časové rovině, který si střepem propíchne dlaň ve chvíli, kdy ho doženou vzpomínky na určující moment jeho života, kdy byly zavražděni jeho rodiče.

Zpátky v roce 1921 je Arkhamův ústav otevřen a Arkham se vydává na cestu po Evropě, kde se setkává s Carlem Jungem[167] a Alaisterem Crowleym[168] (to čtenáři napovídá, jakým způsobem má ke čtení přistupovat). Po návratu domů najde svou ženu a dceru zavražděné právě Hawkinsem. Hlavu mrtvé ženy nalezne Amadeus Arkham schovanou v domečku pro panenky své dcery. Scéna se dá interpretovat tak, že děj se možná odehrává právě jen v mysli Batmana a budova Arkhamova ústavu reprezentuje jeho hlavu. A Batmanova cesta spletitými uličkami sanatoria jeho vlastní cestu hlouběji do jeho podvědomí.

Hawkins se později stává jedním z prvních pacientů Arkhamova ústavu. Šest měsíců ho Amadeus Arkham léčí a snáší posměšky vraha své rodiny, než ho při elektrošokové terapii zabije. Do deníku si později napíše, že nic necítil.

[165] MORRISON, G. *Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě*. Brno: CREW, 2007. s. 12.
[166] Tamtéž, s. 14.
[167] Jung – hlubinná psychologie
[168] Crowley – autor tarotu

Příběh se poté vrací k událostem, které se odehrávají v současnosti. Batman se do Amadeova sanatoria vydává, aby vyhověl požadavku pacientů, kteří se budovy násilně zmocnili a vyhrožují, že začnou vraždit personál, pokud je Batman nenavštíví.

Přechody mezi dvěma časovými rovinami (současnost s Batmanem a minulost s Amadeem Arkhamem) jsou zpočátku jasně oddělené a vyprávěné na přeskáčku, ale jak se blíží vyvrcholení příběhu, je obě roviny čím dál těžší rozlišit

Jak se brzy ukáže, za nitky v sanatoriu tahá Joker, Batmanův úhlavní protivník. Joker je v tomto příběhu vyobrazen úplně jinak, než bylo běžné. Představuje tu tarotovou kartu „blázna“, tedy někoho, kdo se neřídí pravidly, ale sám si je vytváří. Jeden z doktorů vysvětluje Jokerovo chování tím, že Joker, na rozdíl od běžných lidí: *„nemá žádnou kontrolu na informačními jevy, které dostává z okolního světa... Proto je jeden den zlomyslným klaunem a druhý psychopatickým zabijákem.“*[169]

V původním scénáři byl Joker transvestitou pokoušející Batmanovu sexualitu. Protože ve stejném roce (1989) měl být do kin uveden film Batman Tima Burtona, společnost Warner si vyžádala změny ve scénáři komiksu[170]. I přesto je Jokerovo chování k Batmanovi v tomto komiksu jiné a plné nejrůznějších sexuálních narážek. Jokerovo chování nemusíme chápat jako sexuálně poháněné, protože Joker svým chaotickým a podvratným chováním představuje pravý opak chladného a metodického Batmana.

V momentě, kdy se společně s hlavním hrdinou čtenář dostane dovnitř do Arkhamova ústavu, přichází tvůrci s první dvoustranou. Je na ní zachycena scéna, podobající se čajovému dýchánku z Alenky v Říši divů, ale má i prvky poslední večeře páně. Komiksová verze je ale pokřivená, plná nejasných postav, nesmyslných výkřiků a brutality. Za oknem nechybí měsíc osvětlující celou scénu. Nad stolem visí lidské torzo zavěšené za nohu. Jedná se o odkaz na tarotovou kartu, „viselec“. Karta představuje univerzální princip náhlého prozření a rozpoznání rutinních vzorců, které nás svazují a brání našemu vývoji a růstu. Viselec tyto vzory rozbíjí[171].

[169] MORRISON, G. *Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě*. Brno: CREW, 2007. s. 27-28.
[170] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. s. 254.
[171] Tamtéž, s. 255.

Batman je v tomto příběhu zmatený, nejistý a slabý a nechává sebou velice snadno manipulovat. Po příchodu do sanatoria souhlasí nejdříve s Rorschachovým testem (netopýr) a poté se zúčastní asociační hry se slovy (smrt rodičů) a nakonec i se zvrácenou verzí hry na schovávanou. Batman utíká chodbami a neustále naráží na nejrůznější šílence, kteří se do ústavu dostali Batmanovým přičiněním. Opět se jedná o postavy, které se v komiksech s Batmanem objevovali již řadu let před vydáním Arkhamu, ale jsou stejně jako Joker pojati novým způsobem. Například Mad Hatter (Šílený kloboučník)[172], jeden z klasických nepřátel Batmana ze starších komiksů, v příběhu vystupuje jako vrah dětí, který se ukáže Batmanovi v zrcadle a říká: *„Někdy... Někdy se mi zdá, že ústav je hlava. Jsme uvnitř hlavy, která si nás vysnila.“*[173], čímž opět naznačuje, že příběh se možná odehrává pouze v mysli a ne ve fyzickém světě. Killer Croc, což je vlastně přerostlý ještěr, v příběhu představuje draka, kterého musí Batman, představující rytíře, porazit. Stejně jako Sv. Jiří svého soka porazí tak, že ho propíchne kopím. Tím konečně zvítězí nad svým strachem a odměnou, jeho grálem, je mu vědění[174].

Na konci se dějové linie protnou. Jeden z doktorů zešílel, vypustil všechny pacienty, aby Batmana do Arkhamova ústavu přilákal a zničil. Našel Arkhamův deník, ze kterého vyčetl, že Amadeus Arkham na sklonku svého života zešílel a obvinil ze všeho zla, které se mu přihodilo, netopýra. Batman se tak stal nedobrovolným účastníkem rituálního kouzla, které ho mělo zničit. Nakonec s přispěním ženské rukojmí doktora porazí a splněním posledního úkolu svou mysl zahojí. Rituál je u konce. Hrdina je znovuzrozen.

Kniha končí opět citátem z Alenky v říši divů:

*„Není to snad matčina jemná ruka, co rozhrnuje závěsy,*
*není to snad matčin sladký hlas, který tě vzbudí?*
*Procitneš a na všechny ošklivé sny, které tě v temnotě děsily,*
*v jasném slunečním světle zapomeneš.“*[175]

[172] Vyznačuje se tím, že žije v představě, že je Kloboučník z knihy Alenka v říši divů.
[173] MORRISON, G. *Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě*. Brno: CREW, 2007. s. 60.
[174] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. s. 256.
[175] MORRISON, G. *Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě*. Brno: CREW, 2007. s. 120.

O výtvarnou stránku díla se postaral Brit Dave McKean, který ale později svou práci na komiksu nezhodnotil právě pozitivně, protože složité kresby a malby na každé stránce prý ve výsledku překáží plynulému vyprávění[176] .

Kniha zaznamenal velký úspěch u kritiků a prodalo se jí více než 500 000 kusů. Mezi běžnými čtenáři komiksů o Batmanovi ale úspěch nezaznamenala[177].

Druhým projektem, kterým se Morrison v Americe uvedl, bylo nové uchopení komiksu *Animal Man*[178]. V případě Granta Morrisona se alespoň zpočátku opakovala situace jako u Alana Moora. První čtyři díly komiksu jsou také Mooreovým přístupem evidentně silně ovlivněné. Animan Man je, stejně jako předtím Zenith, Morrisonovou odpovědí na temné příběhy, které se v druhé polovině osmdesátých let v americkém komiksu objevily. Měl to být návrat k naivní poetice komiksu stříbrného věku[179]. Od pátého dílu se ale Morisson vydal vlastní cestou.

Animal Man byl ve své době originální například v tom, že hlavní hrdina má rodinu. Žije v malém domku na předměstí San Diega společně se svou ženou Ellen a dvěma malými dětmi. Živí se jako filmový kaskadér, ale kostým používá při boji za ochranu zvířat. Jeho zvláštní schopnost spočívá v tom, že dokáže na krátký čas převzít nějakou vlastnost jakéhokoliv zvířete ve svém dosahu. Kromě boje se zlem se ale musí věnovat své rodině, sousedům a jiným běžným starostem. Svou identitu se ani nesnaží před svým okolím tajit.

Animal Man je o ztrátě nevinnosti, paměti, o stárnutí a nutnosti se postavit čelem těžkostem života. Grant Morrison v něm zkritizoval komiksový průmysl a absurditu jeho fungování. Pokusil se ukázat, že naivní komiksy ze stříbrného věku nejsou o nic horší než moderní komiksy plné temnoty.

Těžiště Animal Mana je ale jinde. Morrisonovo hlavní téma je totiž vztah tvůrce a jeho díla. Čtvrtá stěna je opakovaně bořena, až dojde k tomu, že si postavy v průběhu děje uvědomí, že jsou jen postavami v komiksu a nakonec se svým tvůrcem i přímo

[176] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s.* Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 263.
[177] NESS, A. *Grant Morrison Interviewed* [online] © 23. 5. 2003 [cit. 2014-02-22]. Dostupné z: http://www.slushfactory.com/content/EpVFZpuFFERLibpJJK.php
[178] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s.* Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 235-236.
[179] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years.* Moro: Sequart, 2007. s. 46.

komunikují. V několika posledních dílech, které Morrison napsal, se sám vyskytuje jako postava a vede s hlavním hrdinou dlouhý dialog.

Grant Morrison nakonec napsal 26 dílů komiksu Animal Man, než sérii převzal další z nově příchozích Britů, Peter Milligan, který napsal 6 dílů. Po něm se série chopil Jamie Delano, za jehož působení byla série přesunuta pod značku Vertigo[180].

Animal Man byl úspěšný a tak Morrison v pozdějších letech pokračoval v práci pro DC Comics. Roku 1987[181] vydavatelství oživilo již zrušenou sérii komiksů *Doom Patrol*. Od 19. čísla začal působit Morrison jako scénárista. Bylo to pro něj nová zkušenost, protože poprvé přebíral již pravidelně vycházející sérii. Morrison uvádí, že se při psaní inspiroval filmy Jana Švankmajera, dadaismem nebo dílem Jorgeho Luise Borgese[182].

Grant Morrison působí v americkém mainstreamovém komiksu dosud a věnuje se klasickým postavám (*Batman R.I.P., All-Star Superman*, apod.), ale zároveň píše své vlastní série, převážně pro Vertigo (*The Filth, The Invisibles*, apod.).

[180] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. s. 46.
[181] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 276.
[182] CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. s. 113.

## 3.4 Neil Gaiman

*„Každý má svůj tajný svět uvnitř sebe. Myslím opravdu každý. Všichni lidé na světě - nezáleží na tom, jak obyčejní nebo nudní jsou navenek. Každý skrývá neuvěřitelné, velkolepé, úžasné, hloupé, zajímavé světy… Ne jeden svět, ale stovky. Možná tisíce.“*[183]

Pozice Neila Gaimana je jiná než pozice Alana Moora a Granta Morrisona, kteří jsou v první řadě komiksoví scénáristé. Neil Gaiman svou kariéru sice nastartoval svou prací na komiksech, ale v současné době se věnuje především psaní povídek a románů. Napsal i několik filmových scénářů (MirrorMask, Beowulf). Mezi své vzory počítá C. S. Lewise, J. R. R. Tolkiena, Jamese Branche Cabella, Edgara Allana Poea, Michaela Moorcocka, Ursulu K. LeGuinovou, Genea Wolfea a G. K. Chestertona.

Narodil se v Hampshiru 10. listopadu roku 1960[184] do židovské rodiny. Důležitý moment v jeho dětství byl ale vstup jeho rodičů do scientologické církve. Sám Neil Gaiman již součástí scientologické církve není, ale pro vyznání své rodiny má pochopení. Kvůli tomu, že jeho otec byl členem církve, nebyl Neil Gaiman přijat na chlapeckou školu a zůstal tak sám ve třídě plné dívek. Ještě při škole začal pracovat jako novinář a nikdy nešel studovat na vysokou školu[185].

Jeho první vydaná práce byla v roce 1984 biografie kapely Duran Duran (*Duran Duran: The First Four Years of the Fab Five*). Později napsal knihu *Ghastly Beyond Belief* a v roce 1988 knihu zabývající se světem knih Douglase Adamse *Don't Panic: The Official Hitch Hiker's Guide to the Galaxy Companion*. Psal recenze na sci-fi a fantasy literaturu pro British Fantasy Society. V roce 1990 vyšla kniha *Good Omens: The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch* (*Dobrá znamení*) na které spolupracoval se spisovatelem Terrym Pratchettem.

Ke komiksu se dostal přes Alana Moorea, kterého potkal jako novinář na jednom setkání příznivců sci-fi a fantasy. Moore mu vysvětlil základní zákonitosti tvorby komiksových scénářů a mladého muže podpořil. Gaiman poslal své první pokusy na

[183] GAIMAN, N. *Sandman: Hra o Tebe*. Brno: Crew, 2006. s. 181.
[184] ŠUST, M. *Slovník autorů anglo-americké fantastiky. 1. díl.* Plzeň: Laser, 2003. s. 215–216.
[185] GOODYEAR, D. *Kid Goth: Neil Gaiman's fantasies* [online] © 25. 1. 2010 [cit. 2014-01-20] Dostupné z: http://www.newyorker.com/reporting/2010/01/25/100125fa_fact_goodyear

poli komiksu Karen Bergeorové, která v té době působila jako Mooreův kontakt na vydavatelství DC Comics.[186]

V roce 1987 mu u vydavatelství DC Comics vyšel komiks *Violent Cases* (*Vraždy a housle*), který vytvořil společně s výtvarníkem Davem McKeanem. Jejich spolupráce dále pokračovala a o rok později vyšla *Black Orchid***.** Gaiman vzal starou postavu ve vlastnictví vydavatelství a přizpůsobil ji, po vzoru Mooreova Bažináče, pro moderní publikum. Po Alanu Mooreovi potom převzal pozici scénáristy u komiksu Miracleman. Další spolupráce s McKeanem potom vedla k vydání komiksu *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* v roce 1994[187].

Největší úspěch ale sklidil *The Sandman*, vycházející pravidelně od roku 1989 až do roku 1996[188]. Byl to první seriál, na kterém Gaiman pracoval. Všechny ostatní komiksy, které napsal, předtím nevycházely na pokračování, ale byly to jednorázové záležitosti.

Série čítá 75 dílů a obdržela mnoho cen. Mezi nimi například 9 Will Eisner Comic Industry Awards a 3 Harvey Awards. V roce 1991 se Sandman stal prvním komiksem, který kdy vyhrál literární cenu, World Fantasy Award. Nápad, aby Gaiman komiks napsal, měla Karen Bergerová, která zprostředkovávala styk mezi DC Comics a britskými autory. Postava Sandmana již v DC vesmíru existovala, ale Gaiman využil svobodu, jakou od DC dostal. Vzal pouze jméno a vymodeloval nejdříve úplně novou postavu, později přidal 6 sourozenců z rodiny Věčných a nakonec vytvořil svébytný svět, který obývá William Shakespeare, Lucifer, Batman nebo Orfeus. Původně byl svět Sandmana součástí širšího vesmíru DC, ale později mu tato škatulka začala být malá a příběh Věčných se tak odehrává ve svém vlastním světě. Existují v něm celé panteony božstev ze všech koutů světa, křesťanské Nebe i Peklo, ale nejdůležitější silou ve vesmíru jsou sourozenci z rodiny Věčných: Osud (Destiny), Smrt (Death), Sen (Dream), Zkáza (Destruction), Touha (Desire), Zoufalství (Despair) a Delirium.

Hlavní postavou příběhu je Sen, řečený Morfeus. Ve své standardní podobě vypadá jako vysoký bledý muž s rozcuchanými vlasy a očima plnýma hvězd. Na sobě

[186] GOODYEAR, D. *Kid Goth: Neil Gaiman's fantasies* [online] © 25. 1. 2010 [cit. 2014-01-20] Dostupné z: http://www.newyorker.com/reporting/2010/01/25/100125fa_fact_goodyear
[187] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 274.
[188] Tamtéž, s. 275-276.

nosí dlouhý černý plášť. Představuje antropomofní personifikovaný princip snění[189]. Není to ani člověk, ani bůh, ale společně se svými sourozenci představuje nejstarší sílu ve vesmíru, která začala existovat v momentě, kdy se na světě poprvé objevila vědomá bytost a zanikne ve stejné chvíli, kdy přestane existovat ta poslední.

Morfeus zaujímá v příběhu hlavní úlohu. Je hybatelem děje a většina dějových linií je přímo zaměřena na jeho osobu a na cestu k vykoupení. Série sleduje jeho osud od roku 1988, kdy uprchne z vězení mága Rodericka Burgese, který se pokusil lapit smrt, ale v jehož síti nešťastnou náhodou uvízl Sen. Čtenář sleduje snahy Sna o obnovu svého dlouhá léta zanedbávaného království. Hlavní protagonista se při své cestě dostává do situací, které svými dávnými hříchy sám zapříčinil. Sen nakonec pochopí, že se musí změnit a nakonec se rozhodne zemřít, aby se mohl znovu zrodit, tentokrát jako přátelštější a lidštější bytost. Stephen Rauch ve své knize *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth* tvrdí, že Sandman utváří v moderní společnosti chybějící mýtus[190].

Neil Gaiman vzal nadpřirozené bytosti a bohy mající svůj původ v existujících tradicích a snaží se dát modernímu světu ztracený smysl. Taková je funkce Věčných. Utvářejí hranice světa, tím, že každý z nich zastává specifickou funkci a samotnou svou existencí vymezují svůj opak. Smrt vymezuje život, Zkáza vymezuje tvoření, Zoufalství vymezuje naději, Touha vymezuje nenávist, Osud vymezuje svobodu a Sen vymezuje realitu[191]. V jednom z čísel nás jedna z postav seznamuje s myšlenkou, že svět vytvářejí snílci. Každou noc se svět znovu zrodí na základě snů snících tvorů. Nejen lidí. Proto jeden sešit vypráví o době, kdy kočky žili ve světě, kde člověk pro ně byl pouze potravou. Svět se ale změnil ve chvíli, kdy síla snících lidí byla větší než snících koček a proto svět existuje takový, jaký ho známe nyní.

Zkáza se Morfeovi v příběhu „Krátké životy“ svěří, co mu kdysi řekla jejich sestra Smrt: „*A pak mi řekla, že každý může vědět všechno, co zná osud. A víc než to. Řekla mi, že nejenže můžeme vědět vše, ale že to víme. Jen si namlouváme, že to nevíme, aby to bylo snesitelné.“*[192]

[189] GAIMAN, N. *Sandman: Tryzna*. Brno: Crew, 2012. s. 181.
[190] RAUCH, S. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Rockville: Wildside Press, 2003. s. 96.
[191] GAIMAN, N. *Sandman: Krátké životy*. Brno: Crew, 2009. s. 213.
[192] Tamtéž, s. 211-212.

Gaiman tak pracuje i s Jungovým pojmem kolektivního nevědomí, na něž v příběhu odkazuje hradní knihovnou, která obsahuje všechny knihy, které nebyly nikdy napsány. Původ veškerých knih, divadelních her a jakýchkoliv jiných uměleckých útvarů přece musíme hledat právě jen ve snech. Tam je jejich původ a každé umělecké dílo existuje na hradě Pána Snů a čeká na objevení.

Sandman je zajímavý v tom, že nevypráví klasický hrdinský příběh[193]. Hlavní hrdina (a ostatní postavy) není jednoznačně dobrý, ale koná i zlé skutky. Poslal svou milenku na dlouhá staletí do pekla. Opustil a nakonec zabil svého vlastního syna. Svou funkci ale zastává zodpovědně a svědomitě se stará o všechny spící. Dělá chyby jako každý. Není pro něj problém se bezhlavě zamilovat, ale každé jeho milostné dobrodružství končí katastrofou. Příběh nevypráví o boji dobra se zlem a třeba i samotný Lucifer je zde vyobrazen jako sympatický mladý muž znuděný svou prací v Pekle. Neprosil se o své místo a ve čtvrté knize peklo opouští a klíč svěřuje Morfeovi, který musí rozhodnout o jeho novém majiteli. Tím se dostávám k otázce odpovědnosti, což je téma, které celou sérií prostupuje. Odpovědnost je hnacím motorem Morfea a v momentě, kdy je konečně ochoten přijmout odpovědnost za své nejhorší činy přichází smrt a Morfeovo znovuzrození.

Koncept změny, nevyhnutelnosti této skutečnosti, je cítit z každé stránky komiksu a je ústředním motivem sedmého svazku „Krátké životy“. Delirium přesvědčí Sna, aby se s ní vydal na cestu za nalezením ztraceného bratra Zkázy, který podle Morfeova názoru zostudil svou rodinu tím, že své místo opustil. Delirium bratra hledá, protože chce nastolit starý pořádek. Morfeus naproti tomu změnu odmítá a chce si své přesvědčení cestou jen potvrdit. Na konci knihy bratra naleznou na malém řeckém ostrůvku, kde ho Sen obviní z rezignace na rodinnou odpovědnost. Zkázova odpověď, že Věční v podstatě neexistují a že jsou pouze mytické šablony, které nemají právo zasahovat lidem do života a že se blíží velká změna, která Věčné přemůže, postupně přiměje Sna ke změně jeho dosavadních názorů. Dopřeje svému staletí trpícímu synovi Orfeovi konečnou smrt, čímž nepřímo později přivodí i smrt vlastní, protože prolití rodinné krve nikdy neprojde bez trestu.

Velkou roli v příběhu hrají ženy. Ženské postavy jsou v sérii velice silné a jsou často i hybatelkami děje. Morfeovu smrt nepřímo zapříčiní Lyta Hallová, které Sen

[193] BENDER, H. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series.* London: Titan Books, 2000. s. 9.

unese syna Daniela[194], aby ho použil pro své znovuzrození. Záchrana Nady z Pekla, do kterého ji sám Morfeus poslal za to, že ho kdysi odmítla, je zase prvním případem, kdy Sen ukazuje snahu o napravení starých křivd. Fúrie, které v reakci na zabití syna vyplení Snění a plánují zavraždit samotného Sna, jsou také ženy a konečně i samotná Smrt je ve světě Sandmana žena. Možná je tento důraz na ženský element také jeden z důvodů, proč je komiks Sandman tolik oblíbený u žen.

Sandman je o důležitosti vyprávění příběhů. Jedna z knih („Konec světů“) se celá odehrává v chaucerovské krčmě, kde se za bouře (která následuje po smrti Morfea) setkávají bytosti z nejrůznějších světů a čas si krátí vyprávěním příběhů. Gaiman v těchto příbězích vzdává hold vypravěčům a jak v jednom čísle říká Kain: *„Vypravěči, kteří nic nevyprávějí, sami nic nejsou. Nejsou vůbec nic.“*[195]

Sandman je také podobenství o zlidštění mýtu. Vypráví o tom, že i hodnoty jako lítost, zodpovědnost a břímě lásky převáží nad mocí a majestátem samotných bohů, které si vymyslíme a poté uctíváme. Komiks vypráví o osamělosti moderního člověka, o jeho ztrátě kontaktu s duchovnem, když se náboženství stalo pouhým nástrojem propagandy[196].

Na sérii pracovala dlouhá řada výtvarníků a není místo je zde uvádět všechny[197], ale jako spoluautory je nutné uvést alespoň Mikea Dringenberga a Sama Kietha. Autorem všech 75 obálek sešitového vydání je již zmiňovaný Dave McKean.

Po dokončení Sandmana se Neil Gaiman zaměřil převážně na knižní tvorbu. Roku 1996 vyšla kniha *Neverwhere* (*Nikdykde*), což byl původně seriál pro BBC a kniha byla jeho adaptace. V roce 1999[198] *Stardust* (*Hvězdný prach*), *American Gods* (*Američtí bohové*) v roce 2001, *Coralina (Koralína)* v roce 2002, *Smoke and Mirrors (Kouř a zrcadla)* v roce 1998, nepřímé pokračování Amerických bohů pod názvem *Anansy Boys (Anansiho chlapci)* v roce 2005, *Fragile Things* (*Křehké věci*) v roce 2006, *The Graveyard Book (Kniha hřbitova)*v roce 2008 a v roce 2013 zatím poslední *The Ocean at the End of the Lane* (*Oceán na konci uličky*).

[194] Skrze Daniela se Sen později znovu zrodí.
[195] GAIMAN, N. *Sandman: Báje & Odlesky II*. Brno: Crew, 2008. s. 60.
[196] CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdin: archetyp hrdiny v proměnách věků.* Praha: Portál, 2000. s. 337.
[197] Celkově je výtvárníků přes 50.
[198] Hvězdný prach původně vyšel jako čtyřdílný komiks v roce 1997.

# ZÁVĚR

Vydavatelství DC Comics se začalo po zahraničních autorech poohlížet po skončení události Crisis on Infinite Earths**,** jejíž cílem bylo udělat pořádek v dějových liniích, různých verzích stejných postav, časových osách a dimenzích. Výsledkem události bylo sjednocení univerza do jedné časové linie a zánik jiných alternativních dimenzí. Důvodem pro tento krok byla nepřehlednost, která odrazovala potencionální nové čtenáře.

Původně byli zahraniční autoři najímáni kvůli vzkříšení a novému pojetí upadajících okrajových komiksových řad, ale svým umem si brzy získali mnoho oddaných fanoušků a dokázali ke komiksu přilákat i dospělé čtenáře a také média.

Do „britské invaze" se většinou počítají kromě Alana Moore, Granta Morrisona a Neila Gaimana, také Peter Milligan, Jamie Delano, Warren Ellis nebo Garth Ennis[199].

Britové přinesli do amerického komiksu postmoderní eklektický přístup. Časté odkazy na velké literární, vědecké a umělecké osobnosti evropského kontinentu jsou poznávacím znakem britské nové vlny. Velký důraz kladli také na technickou preciznost a snažili se dokázat, že komiksové médium je svébytné a dobrý komiks zaslouží uznání stejně jako například dobrý film, nebo dobrá kniha. Podařilo se jim dokázat, že komiks pro dospělé čtenáře má na trhu své místo. A Alan Moore zakončil to, co před ním začal ještě ve Velké Británii Bryan Talbot. Grafický román, který se objevil v roce 1978, se stal na krátký čas pojmem, který dokázal přitáhnout pozornost lidí i mimo tradiční okruh fanoušků komiksu. Grafické romány Alana Moorea nebo Granta Morrisona byly velice úspěšné a předběhly svou dobu. Trh se ale nekvalitními grafickými romány brzy nasytil a skutečný masivní nástup tohoto formátu na trh přišel až o mnoho let později. O komiksu se mluvilo v televizi a rozhlase a někteří komiksoví scénáristé jsou od té doby mediálně sledované osobnosti. Realistický a temný styl, který přinesl Alan Moore a ostatní britští autoři do amerického mainstreamového komiksu se stal typickým znakem amerických komiksů z druhé poloviny osmdesátých let.

Není také náhoda, že význam komikových scénářů hodně vzrostl až v posledních desetiletích. Ještě na začátku osmdesátých let byl mezi fanoušky komiksu z dvojice výtvarník a scénárista známější první jmenovaný. Scénárista byl člověk

[199] CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011, s. 182.

v pozadí, jehož vliv na výsledné kvality díla nebyl příliš významný. V současné době takovéto striktní rozdělení neplatí a scénáristé jako Alan Moore, Neil Gaiman nebo Grant Morrison dokazují, že mohou být uznávané autority i přesto, že své komiksy pouze píší a nekreslí.

V roce 1993 vzniklo u vydavatelství DC Comics Vertigo určené pro dospělé čtenáře, a funguje dodnes. Stejně jako DC, tak se i Marvel pokusil přijít se svou řadou komiksů určenou dospělým čtenářům. Řada MAX od Marvelu se ale od Vertiga liší, protože hrdinové knih jsou stále maskovaní superhrdinové, jen je v příbězích více násilí a sexu. Vertigo má sex i násilí, ale superhrdinům se až na výjimky vyhýbá a naopak se snaží přicházet s jinou originální tvorbou. Vertigo stále funguje, i když již pod novým vedením (původní editorka Karen Bergerová vedla Vertigo od jeho vzniku v roce 1993 až do roku 2012) a nevydává jen britské autory. Stále ale představuje možnost, jak u velkého vydavatelství vydávat myšlenkově náročnější díla než jsou klasické přímočaré superhrdinské příběhy.

Význam a především obliba britských autorů v americkém komiksu trvá do dnešních dní, čemuž odpovídá skutečnost, že na mezinárodní komiksové databázi je mezi 10 nejoblíbenějšími kromě Američanů hned 5 britských umělců. (1. Alan Moore, 2. Grant Morrison, 6. Warren Ellis, 8. Garth Ennis, 10. Neil Gaiman). [200]

Osmdesátá léta dvacátého století byla nicméně na důležité události v komiksové oblasti velice bohatá a nelze proto jednoznačně říci, že zrovna skupina Britů měla na vývoj komiksu největší vliv. Na konci osmdesátých let kupříkladu vznikl teprve druhý skutečně úspěšný film na motivy komiksu. Byl jím Batman od Tima Burtona. Prvním filmem byl Superman od Richarda Donnera už v roce 1978. Velký nástup komiksových filmů potom nastal až po roce 2000 s filmy jako X-Men od Bryana Singera a Spiderman od Sama Raimiho. Obliba komiksových filmů stále trvá. Svou šanci vycítil a využil zatím především Marvel, který sám začal filmy podle svých komiksů natáčet. Na skutečně ráznou odpověď DC Comics se zatím čeká.

V průběhu osmdesátých let se také objevili nové a lepší možnosti tisku. Začal se používat kvalitnější inkoust, lepší papír a začal se využívat nový počítačový software.

Změnil se také tradiční způsob distribuce. Komiksové sešity se od svého počátku běžně prodávaly na novinových stáncích. Už v roce 1972 vznikl systém distribuce

[200] Dostupné z: http://www.comicbookdb.com/

komiksů přímo do specializovaných obchodů. Ale až s příchodem krize z konce sedmdesátých let se velká vydavatelství začala k tomuto distribučnímu modelu více přiklánět a zpropagovala ho tím, že začala vydávat některé nové komiksy exkluzivně pro tento způsob distribuce (direct market). A v roce 1981 vyšel vůbec první takový komiks (*Dazzler*)[201]. V průběhu osmdesátých let se dokonce specializované obchody s komiksy staly hlavním způsobem distribuce. V dnešní době se situace opět začíná měnit. Přichází nová média a digitální distribuce bude pravděpodobně hrát velkou roli do budoucna.

Úspěch britských scénáristů a výtvarníků ale pravděpodobně vedl k tomu, že se americký trh otevřel i zahraničním umělcům a napomohl tomu, že v dnešní době působí u velkých vydavatelství v USA kupříkladu i Aleš Kot, první Čech, který se v zámoří prosadil a dnes píše pro Image, Marvel i DC.

[201] DALLAS, K. *American Comic Book Chronicles: The 1980s*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2013. s. 25.

# SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

## Seznam použitých českých zdrojů


CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

GAIMAN, N. *Sandman: Báje & Odlesky II*. Brno: Crew, 2008. ISBN 978-80-87083-36-9.

GAIMAN, N. *Sandman: Hra o Tebe*. Brno: Crew, 2006. ISBN 80-903802-7-1.

GAIMAN, N. *Sandman: Krátké životy*. Brno: Crew, 2009. ISBN 978-80-87083-68-0.

GAIMAN, N. *Sandman: Tryzna*. Brno: Crew, 2012. ISBN 978-80-7449-116-0.

GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.

KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics centrum, 2007. ISBN 80-86839-12-5.

McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/Art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MOORE, A. *Bažináč: Láska a smrt*. Praha: BB/art, 2009. ISBN 978-80-7381-667-4.

MORRISON, G. *Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě*. Brno: CREW, 2007. ISBN 978-80-87083-09-3.

ŠUST, M. *Slovník autorů anglo-americké fantastiky. 1. díl*. Plzeň: Laser, 2003 ISBN 80-7193-144-6.

## Seznam použitých zahraničních zdrojů


BENDER, H. *The Sandman Companion: A Dreamer's Guide to the Award-Winning Comic Series*. London: Titan Books, 2000. ISBN 1-56-389644-3.

CALLAHAN, T. *Grant Morrison: The Early Years*. Moro: Sequart, 2007. 978-1-46634-335-1.

DI LIDDO, A. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as scalpel*. Jackson: UP of Mississippi, 2009. ISBN 978-1-60473-213-9.

DUNCAN, R.; SMITH, M. J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. London and New York: Continuum, 2009. ISBN 978-0-82642-936-0.

EISNER, W. *Comics and sequential art*. New York: W. W. Norton & Company, 2008. ISBN 978-0-393331264.

GIFFORD, D. *The Complete Catalogue of British Comics*. Exeter: Webb & Bower, 1985. ISBN 978-0-86350-079-4.

HARVEY, R. C. *The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, USA, 2001. ISBN 1-57806-414-7.

CHAPMAN, J. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. ISBN 978-1-86189-855-5.

McALEER, J. *Popular Reading and Publishing in Britain 1914–1950*. Oxford: Clarendon, 1993. ISBN 0-19-820329-2.

MILLIDGE, G. S. *Alan Moore: Storyteller*. Lewes: ILEX, 2011. ISBN 978-1-907579-12-7.

MORRISON, G. *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth 15th Anniversary Edition*. New York: DC Comics, 2005. ISBN 1-4012-0425-2.

MORRISON, G. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About being Human.* New York: Spiegel & Grau, 2012. ISBN 978-0-81298-138-4.

PEARSON, H. *Achtung Schweinehund! A Boy's Own Story of Imaginary Combat,* London: Little, Brown Book Group, 2008. ISBN 978-0-349-11568-9.

RAUCH, S. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Rockville, 2003. ISBN 1-592-24212-X.

SABIN, R. *Adult Comics: An Introduction*. London: Routledge, 1993. ISBN 0-415-04418-9.

SABIN, R. *Comics, comix and graphics novels*: *A History of Comic Art*. London: Phaidon P, 2008. ISBN 978-0-71483-993-6.

VAN LENTE, F. *Comic Book History of Comics*. San Diego: IDW Publishing, 2012. ISBN 978-1-61377-197-6.

WOLK, D. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.

WRIGHT, N. *The Classic Era of American Comics*. London: Carlton Books, 2013. ISBN 978-1-78097-441-5.

## Seznam použitých internetových zdrojů


BOUCHER, S. *Is 'Watchmen' the 'Fight Club' of superhero films?* [online] © 10. 3. 2009 [cit. 2014-03-11]. Dostupné z: http://herocomplex.latimes.com/uncategorized/is-watchmen-the/

BRITISH COUNCIL. *Writer: Alan Moore* [online] © [cit. 2014-03-11]. Dostupné z: http://literature.britishcouncil.org/alan-moore

COMIC BOOK DATABASE. *Top 15 Favorite Creators* [online] © [cit. 2014-03-11]. Dostupné z:http://www.comicbookdb.com/

DONALDSON, B. *Supergods - Grant Morrison interview* [online] © 21. 6. 2012 [cit. 2014-03-11]. Dostupné z: http://film.list.co.uk/article/35132-supergods-grant-morrison-interview/

GOODYEAR, D. *Kid Goth: Neil Gaiman's fantasies* [online] © 25. 1. 2010 [cit. 2014-01-20]. Dostupné z: http://www.newyorker.com/reporting/2010/01/25/100125fa_fact_goodyear

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDb). *Swamp Thing (1982)* [online] © [cit. 2014-03-11]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0084745/

KIT, B. *DC Comics Relaunch Beats Marvel in 2001 Sales Figures (Exclusive)* [online] © 4. 1. 2012 [cit. 2014-03-10]. Dostupné z: http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/dc-comics-marvel-sales-figures-277720

MARVEL. *SDCC 2010: Marvel Breaks into Guiness* [online] © 22. 7. 2010 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: http://marvel.com/news/comics/2010/7/22/13386/sdcc_2010_marvel_breaks_into_guinness

NESS, A. *Grant Morrison Interviewed* [online] © 23. 5. 2003 [cit. 2014-02-22]. Dostupné z: http://www.slushfactory.com/content/EpVFZpuFFERLibpJJK.php

SANDIFERY, P. *A Fluctuation in the Visual Purple* [online] © 14. 11. 2013 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: http://www.philipsandifer.com/2013/11/a-fluctuation-in-visual-purple-last-war.html

SWENEY. M, *UK's oldest comic The Dandy faces closure* [online] © 13. 8. 2012 [cit. 2014-02-21]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/media/2012/aug/13/oldest-comic-the-dandy-faces-closure

THILL, S. *Alan Moore: 'I Don't Want Watchmen Back'* [online] © 21. 7. 2010 [cit. 2014-03-11] Dostupné z: http://www.wired.com/underwire/2010/07/alan-moore-watchmen/

**BIBLIOGRAFICKÉ ÚDAJE**

**Jméno autora:** Adam Hrdina
**Obor:** Audiovizuální komunikace a tvorba
**Forma studia:** kombinované studium
**Název práce:** Vliv britských autorů na americký komiks od 80. let 20. století do současnosti
**Rok:** 2014
**Počet stran textu:** 62
**Celkový počet stran příloh:** 0
**Počet titulů českých použitých zdrojů:** 11
**Počet titulů zahraničních použitých zdrojů:** 19
**Počet internetových zdrojů:** 12
**Vedoucí práce:** Mgr. Libor Svoboda, Ph.D.