

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta

Bakalářská práce

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury.

Hrdinové komiksu ve filmu Avengers

Bakalářská práce

Autor:	Eva Landsingerová
Studijní program:	Filologie
Studijní obor:	Jazyková a literární kultura
Vedoucí práce:	Mgr. Bc. Miloš Zapletal, Ph.D.
Oponent práce:	ThLic. Petr František Burda, Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor: Eva Landsingerová

Studium: P19K0381

Studijní program: B7310 Filologie

Studijní obor: Jazyková a literární kultura

Název bakalářské práce: Hrdinové komiksu ve filmu *Avengers*

Název bakalářské práce AJ: Comic book heroes in the movie *Avengers*

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Filmové adaptace komiksových předloh, zejména do podoby masově populárních "blockbusterů", představují jeden ze stěžejních fenoménů soudobé hollywoodské kinematografie. Cílem předkládané bakalářské práce je přispět k poznání a pochopení tohoto fenoménu prostřednictvím několika analytických a poetologických sond do filmu *Avengers*. Pozornost bude věnována zejména postavě, coby důležitému stylovému a narativnímu prvku. Metodologicky bude práce vycházet z tzv. neoformalismu Kristin Thompsonové a Davida Bordwella. Především si budeme klást otázku po souboru charakteristických vlastností postav v komiksové předloze (a po jejich možných mytologických prototypu), po posunech a změnách v tomto souboru při převodu komiksu do filmu, a především po funkcích, které výsledný soubor plní ve struktuře filmového díla.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Madison (Wisc.): University of Wisconsin Press, 1985.

DAVIS, Blair. Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page. Rutgers University Press, 2017.

KOKEŠ, Radomír D. Rozbor filmu. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015.

KOKEŠ, Radomír D. Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění. Praha: Filip Tomáš – Akropolis, 2016.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. Praha: AMU, 2007.

Zadávací pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Bc. Miloš Zapletal, Ph.D.

Oponent: ThLic. Petr František Burda, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 12.11.2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením Mgr. Bc. Miloše Zapletala, Ph.D. samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

.....

Podpis autora práce

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat Mgr. Bc. Milošovi Zapletalovi, Ph.D. za trpělivost, ochotu a odborné vedení mé práce. Dále bych ráda poděkovala své rodině a přátelům za podporu.

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2022 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:

Podpis studenta:

Anotace

LANDSINGEROVÁ, Eva. *Hrdinové komiksu ve filmu Avengers*, Hradec Králové: Pedagogická fakulta, Univerzita Hradec Králové, 2023, s.65. Bakalářská práce.

Tématem této bakalářské práce je filmová adaptace komiksových předloh, zejména do podoby masově populárních „blockbusterů“, které představují jeden ze stěžejních fenoménů soudobé hollywoodské kinematografie. Cílem předkládané práce je přispět k poznání a pochopení tohoto fenoménu prostřednictvím několika analytických a poetologických sond do filmu Avengers.

Pozornost je věnována zejména postavě, coby důležitému stylovému a narativnímu prvku. Metodologicky práce vychází z tzv. neoformalismu. Důraz je kladen především na charakteristické vlastnosti postav v komiksové předloze, posuny a změny při převodu komiksu do filmu a funkcích, které výsledný soubor plní ve struktuře filmového díla.

Klíčová slova: Avengers, neoformalismus, komiks, superhrdinové, blockbusters, Marvel.

Annotation

LANDSINGEROVÁ, Eva. *Comic book heroes in the movie Avengers*. Hradec Králové: Faculty of Education. University of Hradec Králové, 2023. 65 pp. Bachelor Degree Thesis.

The topic of this bachelor thesis is the film adaptation of comics, especially in the form of massively popular "blockbusters", which represent one of the key phenomena of contemporary Hollywood cinema. The aim of this paper is to contribute to the knowledge and understanding of this phenomenon through several analytical and poetiological probes into the Avengers film.

In particular, attention is paid to the character as an important stylistic and narrative element. Methodologically, the work is based on the so-called neo-formalism. The emphasis is mainly on the character traits of the characters in the comic book, the shifts and changes in the translation of the comic book into film, and the functions that the final result fulfils in the structure of the film work.

Key words: Avengers, neo-formalism, comics, superhero, blockbusters, Marvel.

Obsah

Úvod.....	1
1. Historie komiksu.....	6
1.1. Zlatá éra komiksu (1938-1956).....	7
1.2. Stříbrná éra komiksu (1956-1970).....	8
1.3. Bronzová éra komiksu (1970-1986).....	9
1.4. Moderní éra komiksu (1986 - dnes).....	10
2. Důležití tvůrci filmové série Avengers.....	11
2.1. Joss Whedon.....	12
2.2. Anthony a Joe Russové.....	13
2.3. Kevin Feige.....	14
2.4. Stan Lee.....	15
3. Charakteristika společnosti Marvel.....	17
3.1. Vznik společnosti Marvel a přechod k filmové tvorbě.....	17
3.2. Problematika autorských práv filmových hrdinů.....	19
3.3. Charakteristika Marvel Cinematic Universe.....	21
4. Vymezení metody analýzy filmu: Neoformalismus, narace v sérii Avengers.....	26
4.1. Neoformalismus: nástroje a pojmy.....	26
4.2. Narativní porozumění.....	29
4.3. Poetologická sonda, styl, mizanscéna, práce kamery, zvuk.....	32
5. Fikční svět v dílech Avengers.....	42
5.1. Avengers.....	43
5.2. Avengers: Age of Ultron.....	44
5.3. Avengers: Infinity War.....	45
5.4. Avengers: Endgame.....	45
6. Charakteristika hlavních superhrdinů.....	47
6.1. Iron Man.....	47
6.2. Hulk.....	48
6.3. Thor.....	50
6.4. Captain America.....	52
6.5. Black Widow.....	54
6.6. Hawkeye.....	55

7. Analýza akčních scén	57
7.1. Analýza v Avengers (2012)	58
7.2. Analýza v Avengers: Age of Ultron (2015).....	59
7.3. Analýza v Avengers: Infinity War (2018)	60
7.4. Analýza v Avengers: Endgame (2019)	61
Závěr.....	62
Seznam literatury.....	64
Seznam internetových zdrojů	65

Úvod

Ve své bakalářské práci jsem se rozhodla několika analytickými a poetologickými sondami do všech sérií *Avengers* pochopit a poznat fenomén filmových adaptací komiksových předloh. Do masově populárních „blockbusterů“, kteří představují jednu z nejstěžejnějších fenoménů soudobé hollywoodské kinematografie. Zejména inovační postupy adaptování komiksových knih a snahou o překopírování díla do jiného formátu mě *Avengers* zaujal, a proto jsem se rozhodla analyzovat.

Blockbuster je termín, který původně označoval bombu nebo výbušné zařízení velkého rozsahu, které mohlo zničit celý městský blok. V novější době se však výraz "blockbuster" začal spojovat s velmi úspěšným a populárním produktem, jako je film, kniha nebo videohra, který generuje značné příjmy a upoutává pozornost velkého množství diváků.

Výraz "blockbuster" se hojně používá zejména pro označení filmů, které jsou velmi úspěšné v pokladnách kin a často trhají rekordy v prodeji vstupenek za první víkend a v celkových hrubých příjmech. Mezi příklady filmových trháků patří *Titanic*, *Avatar* a filmy *Marvel Cinematic Universe*.

Navzdory původní konotaci destrukce se výraz "blockbuster" stal v moderní době synonymem komerčního úspěchu a kulturního dopadu.

Komiksy jsou pro filmaře velmi lákavým materiálem, protože mají silný příběh a charakter, které jsou již osvědčené a oblíbené u fanoušků. Tyto příběhy a postavy jsou často velmi vizuální a nabízejí mnoho možností pro skvělé efekty a akční scény, které jsou přitažlivé pro široké publikum.

Filmové adaptace komiksových předloh jsou v současnosti velmi populární a úspěšné. Existuje mnoho filmů, které byly inspirovány komiksy, jako například série *Marvel Cinematic Universe*, *Batman*, *Superman*, *X-Men*, *Spider-Man*, *Watchmen*, *Sin City* a mnoho dalších.

Tyto adaptace také přinášejí mnoho příležitostí pro herce, režiséry a scenáristy. Tyto filmy jsou často velmi nákladné a ambiciózní projekty, které vyžadují velký tým talentovaných profesionálů.

Celkově lze říct, že filmové adaptace komiksů jsou důležitým prvkem současné kinematografie a významně ovlivňují její směřování.

Filmové adaptace komiksů jsou bezesporu stěžejním fenoménem současné kinematografie. V posledních desetiletích se staly jedněmi z nejúspěšnějších a nejvýnosnějších žánrů filmového průmyslu.

V posledních letech jsme viděli mnoho úspěšných filmových adaptací komiksů, jako například série *Marvel Cinematic Universe*, Batmanova trilogie od Christophera Nolana, nebo *Wonder Woman* od Patty Jenkins. Tyto filmy nejenže přinášejí vysoké tržby, ale také získávají kritické uznání a stávají se součástí popkulturního fenoménu.

Existují samozřejmě rozdíly mezi komiksem a filmem, a některé prvky musí být upraveny pro potřeby filmového zpracování. Nicméně, pokud jsou tyto úpravy provedeny citlivě a respektují základní prvky původní předlohy, mohou být filmové adaptace komiksových předloh velmi zábavné a úspěšné jak u kritiků, tak u diváků.

Stěžejním fenoménem hollywoodské kinematografie je především komerční úspěch, který umožnil Hollywoodu vést výrobu nejvíce sledovaných a ziskových filmů na světě. Hollywoodský průmysl se soustředí na produkci filmů, které jsou atraktivní pro diváky po celém světě, což zahrnuje širokou škálu žánrů a témat.

Dalším klíčovým faktorem úspěchu je kvalita produkce, včetně vysoké úrovně zpracování, vynikajícího herectví a střihu, které divákům umožňují vychutnat si nezapomenutelné zážitky při sledování filmů. Hollywoodská kinematografie také proslula svým využitím technologie, jako jsou speciální efekty a animace, aby vytvořila vizuálně ohromující filmy.

V neposlední řadě je důležitý i celkový marketingový přístup, který umožňuje výrobcům filmů získat co největší pozornost a podporu diváků a fanoušků po celém světě.

Využití komiksu ve filmu se v posledních letech stalo stále populárnější. Komiks může být využit jako inspirace pro scénář, design postav a vzhled filmového světa, a také pro samotnou vizuální prezentaci filmu. Film může také využít různé prvky komiksu,

jako jsou textové bubliny, onomatopoeie a grafické prvky, aby zdůraznil určité momenty v příběhu.

Při vytváření filmu založeného na komiksu je důležité pochopit a respektovat jeho původní materiál. Věrné přenesení komiksu na filmové plátno může být náročné, protože komiks a film mají odlišné způsoby vyprávění příběhu. Film musí najít způsob, jak adaptovat vizuální styl komiksu a zároveň si zachovat plynulý příběh.

Celkově lze říci, že využití komiksu ve filmu má své výhody a nevýhody. Využití komiksu může přinést originální vizuální prvky a stylizovanou estetiku, ale může také ztížit adaptaci na filmové plátno. Pochopení a respektování původního materiálu je klíčové pro úspěšné přenesení komiksu na film.

Tyto filmy se obvykle zaměřují na příběhy superhrdinů a antihrdinů a jejich boje proti zločinu a zlu. Většinou se snaží zachytit atmosféru a styl komiksových předloh, čímž vytvářejí silný vizuální dojem a akční scény.

V úvodu práce proto nastíním historii komiksu a dále porovnáám některé znaky v komiksové předloze a ve filmu. Analýza všech zfilmovaných částí *Avengers* je obdivuhodná svou podobností s komiksovou předlohou. V Hollywoodu je velmi časté natáčet filmy podle knižních bestsellerů, jelikož se tím zvyšuje pravděpodobnost tržeb.

Od roku 1947 začala klesat návštěvnost kin a pro nalákání diváků zpět se začaly natáčet filmy známé jako „blockbustery“. Jejich uvedení do kin je prezentováno jako velká událost. Filmy mají pověst díla, která prostě musíte vidět. Pro tyto filmy bývá typické, že mají hvězdy v hlavních rolích, masivní reklamní kampaň, velký rozpočet, a právě známou knižní předlohu.

Adaptace knih se obvykle neobejde bez častých zásahů do originálního díla. Občas jsou přidány nové postavy, jindy postavy mizí, často se mění jejich vzhled a není výjimkou, že je celé rozuzlení příběhů změněno. Thompsonová tvrdí, že neoformalismus považuje za základ umění, u filmu právě ozvláštnění, což se shoduje i s postupy komiksové předlohy.

Aby bylo možné určit dominantu filmu je třeba si zodpovědět otázky jaké narativní techniky režisér použil, jaký vztah má syžet a fabule, jak moc je narace sebevědomá, či jaké stylistické prostředky se ve filmu objevují.

Komiks i film je možné označit za kriminální příběh, jednoznačně v něm lze identifikovat pátrání po vrahovi nebo škoditeli coby model vývoje. Rozlišení syžetu a fabule je jeden z nejcennějších metodologických přístupů, které vymysleli ruští formalisté syžetu. Představuje soubor událostí tak, jak je film prezentuje.

Fabule vyjadřuje mentální konstrukci, kterou divák ze světů chronologicky a kauzálně skládá. Syžet označuje sled událostí a dějů, které tvoří děj literárního díla, filmu, televizního pořadu nebo jiného tvůrčího počinu.

Syžet zahrnuje hlavní události, konflikty a rozuzlení, k nimž v průběhu díla dochází, a pomáhá utvářet celkový význam a působivost příběhu. V některých případech se syžet může řídit lineární, chronologickou strukturou, zatímco v jiných může být složitější, zahrnovat flashbacky, více perspektiv a nelineární techniky vyprávění.

Pomocí těchto schémat neustále vytváří hypotézy o jednání postav, o každém prostředku. V průběhu filmu se hypotézy potvrzují či vyvrací, divák si průběžně představuje nové a zaplňuje mezery ve fabuli. Zkoumání těchto hypotéz je jedním ze stěžejních bodů naratologických analýz.

V *Avengers* nalezneme spoustu maličkostí a detailů kterých si divák všimne, ale až právě při druhém zhlédnutí. Nicméně film tvoří co do množství detailů podobně propracovaný svět, jakým disponuje komiks. Je zde ale určitý rozdíl, který vzniká různými vlastnostmi médií.

U komiksu je běžné, že čtenář se během čtení neustále vrací, k již přečteným stránkám, aby si ověřil nově získané informace. Ve filmu nic takového není možné. Hledání podobnosti mezi literaturou a filmem končí obvykle zjištěním nemnoha analogií v tematickém a jazykovém plánu.

U komiksu jako literárně – výtvarného hybridu je už situace komplikovanější, třebaže komiks je stejně jako literatura typickou reprezentací statického umění a kinematografie se naproti tomu řadí k umění dynamickému, podobají se narativní

techniky komiksových stripů, mnohem více filmové syntaxi než kompozici klasického literárního díla.

Prezentace filmů probíhá lineárně v reálném čase, často zcela nezávisle na vůli či momentálních dispozicích příjemců. V případě komiksu je vnímání privátní, diskrétní a nevylučuje tedy možnost revize či opakování.

Individuální akt recepce komiksu dovoluje subjektivaci vyprávěcího času. Jestliže v kinematografii je čas při běhu určován kontinuitou, nepřetržitostí jednotlivých záběrů, vyprávěcí čas komiksu je přímo úměrný tempu četby.

Film se tedy řadí k časovému umění, komiks k umění prostorovému. Další rozdíl je substanciální: film je jako artefakt virtuální závislý na technice, kdežto komiks jako produkt materiální a nikoli prezentní.

Standardní cestou šíření filmů je reprodukce v kinosálech a v televizi doplněná o distribuci na videokazetách, DVD, eventuálně v některém z digitálních formátů přes internet.

Komiks bývá publikován v periodikách či samostatných knižních monografiích. Internet se tu nabízí spíše jako alternativní sekundární forma medializace. Patrná odlišnost šíření obsahu prostřednictvím obou sdělovacích forem nedovoluje chápat komiks na rozdíl od filmu jako typický prostředek masové komunikace, tedy hromadného sdělování.

V řadě kultur je exkluzivním artiklem se silně selektivní recepcí, která se opírá o nevelkou, přitom ale stabilní základnu odběratelů. Film je naopak masové médium, které si získává popularitu díky recepční synestezii, tedy synchronnímu vnímání obrazového a zvukového vjemu, skupinovému sdílení emocí při návštěvě kinosálů a možnostem snadného kopírování či šíření v amatérských podmínkách.

První kapitola této bakalářské práce poukazuje na vývoj komiksu a etapy vývoje od první zlaté éry až po dnešní, moderní. Nejvýznamnějším a nejznámějším autorem tohoto fenoménu byl nepochybně Stan Lee, kterému se věnuji obsáhleji ve druhé kapitole.

Následující kapitola nám představí důležité tvůrce filmové série *Avengers*. Jak jsem již zmiňovala, mezi nejdůležitější tvůrce patří *Stan Lee*, který zasáhl i do filmové

adaptace této úspěšné série. Dalšími neopominutelnými tvůrci jsou *Joss Whedon*, *Anthony a Joe Russoovi* a *Kevin Feige*.

Ve třetí kapitole se zabývám charakteristikou Marvel studia, jeho vývojem a dalšími aspekty ovlivňující vývoj této známé filmové společnosti. Poukazuji na popularitu a vzestup společnosti, která právě díky komiksovým předlohám dosáhla neuvěřitelných úspěchů a zisků.

Čtvrtá kapitola poté vysvětluje pojem neoformalismus a jeho postavení ve filmu. Navazuji další kapitolou, která se zabývá právě fenoménem *Avengers*, jeho postavením v holywoodské kinematografii a průřezem jednotlivých částí. Na tuto kapitolu navazuje bezprostředně charakteristika nejdůležitějších zakladatelů týmu.

Poslední kapitola se zabývá charakteristikou fikčního světa, která neodmyslitelně patří k této akční sérii. Propojení fikčního světa s realitou je s *Avengers* spjatá ve všech částech této úspěšné a výjimečné série.

1. Historie komiksu

Narativní funkce obrazu provázela naši kulturu odpradáвна. „Již obrazy v jeskyních Altamira či Lascaux byly spojeny do řady, jež tvořila určitý příběh. Později se příběhy v obrazech objevily jako výzdoba váz a hrobek v Egyptě či Antickém Řecku¹, byly však určeny jen úzkému okruhu jedinců. Teprve Trojánův sloup měl jako první prostřednictvím vizuální narace oslovit širokou veřejnost². Stejnou funkci pak o téměř tisíc let později plnila také tapisérie z Bayeux³.

Kruml k tomu říká, že obrazová forma spojená s textem byla při takové komunikaci s širokými vrstvami ideální, neboť byla pro všechny srozumitelná, a navíc i atraktivní.⁴

„Naproti tomu nemůžeme za komiks označit egyptské hieroglyfy, neboť jejich podoba zastupuje zvuky, nikoliv realitu, a jsou předchůdci písma a ne komiksu. Nedá se

¹ Válčík, T. 2007. Kokom. Brno: Masarykova univerzita. str.25.

² Kruml, M.: *Comics: Stručné dějiny*. Praha, 2007, Comics Centrum, str. 13, ISBN 80-86839-12-5

³ Kruml, M.: *Comics: Stručné dějiny*. Praha, 2007, Comics Centrum, str. 14, ISBN 80-86839-12-5

⁴ Kruml, M.: *Comics: Stručné dějiny*. Praha, 2007, Comics Centrum, str. 16, ISBN 80-86839-12-5

to však říct o egyptských malbách, ve kterých lze po hlubším zkoumání objevit také příběhy, a to znamená komiks.⁵“

Jako přelomová událost je vynález knihtisku. Příběhy se dostávají k většímu počtu čtenářů a umožňují jednodušší rozšíření literárních děl.

„V Anglii osmnáctého století taky prožívala rozkvět satira a karikatura, jeden z prvních umělců, kterého je třeba v této souvislosti zmínit, je William Hogarth. Tento malíř a grafik vytvářel satirické obrazy týkající se palčivých společenských témat, což lze vyčíst už z názvů jeho nejslavnějších děl, totiž *Život poběhlce* nebo *Život zhýralce*.

Jejich zvláštnost spočívala v tom, že dohromady vyprávěly příběh. Jak jeho obrazy, tak rytiny se prodávaly jako ucelené soubory, a tedy sloužily k tomu, aby si je divák prohlédl jednu po druhé, jako celek.⁶“

1.1. Zlatá éra komiksu (1938-1956)

„Stíny druhé světové války přinesly do komiksů superhrdiny, kteří statečně bojovali za zachování amerického způsobu života a později samozřejmě hrdě vyrazili přímo na frontu (už na obálce prvního Kapitána Ameriky vidíme hrdinu, jak osobně inzultuje Adolfa Hitlera!).

Po skončení války však zájem o superhrdiny opadl a ke slovu se dostaly nejružnější brakové westerny, detektivky, horory, ale i teen komiks v podobě příběhů Archieho a jeho bandy (Archie Comics) nebo tištěných dobrodružství postav od Disneyho (Mickey Mouse, Kačer Donald).

Makabrozní detektivky a horory, umožňující nakreslit to, co dřív zůstávalo jen ve zvrácených myslích, vedly nakonec k širší společenské debatě a jednání v americkém Senátu. Komiksoví vydavatelé se posléze zalekli cenzury a sami vytvořili tzv. *Comics Code Authority (CCA)*, což byl v podstatě konec starých pořádků (a zlaté éry). Podle CCA muselo vždy zvítězit dobro nad zlem, ztvárnění zločinů nesmělo být návodné a hrůzy a

⁵ Mc Cloud, Scott: *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art s.r.o., 2008, str. 15, ISBN 978-80-7381-419-9

⁶ Kruml, M.: *Comics: Stručné dějiny*. Praha, 2007, Comics Centrum, str. 16, ISBN 80-86839-12-5

hororové výjevy nesměly být zobrazovány na titulních stránkách. Na stránky nesměl sex či přehnané násilí, zákaz vstupu měli i kanibalové, upíři a okultní témata. Komiksová scéna se v podstatě dobrovolně vykastrovala.“⁷

Zlatá éra komiksu přinesla mnoho inovací v oblasti kresby a psaní, jako například rozsáhlejší příběhy a komplexnější postavy. Kromě toho se také objevily nové žánry, jako například superhrdinské komiksy, detektivky a horory.

Toto období komiksu však také čelilo kritice a kontroverzím, zejména kvůli svému vlivu na mládež. V roce 1954 byl v USA vytvořen Comic Code Authority, což byl dobrovolný orgán, který měl dohlížet na obsah komiksů a zajišťovat, že jsou vhodné pro děti.

I přes tyto kontroverze však zlatá éra komiksu přinesla do světa mnoho nezapomenutelných příběhů a postav, které stále inspirují komiksovou kulturu a fanoušky po celém světě.

1.2. Stříbrná éra komiksu (1956-1970)

„Vliv CCA paradoxně superhrdinům obrovsky pomohl. Horory a detektivky vyklidily pole a noví nositelé morálky mohli obsadit vrchní pozice žebříčků prodejnosti. Flash od DC a marvelácká Fantastická čtyřka nebo Spider-Man trhali rekordy v prodeích. Jejich příběhy v souladu s „kódem“ v sobě měly hodně morálních dilemat, která se vždy řešila v souladu s dobrými mravy.“

Ze superhrdinů se stali „hasiči“ snášející ze stromu zatoulaná koťátka, vysvětlující dětem, že musí chodit po přechodu, poslouchat rodiče a dbát pokynů strážců pořádku, ať už mají pláštěnku, nebo třeba policejní odznak.

Šedesátá léta přinesla první vzdor příliš učesaným superhrdinům, totiž příchod undergroundového komiksu, neposvěceného CCA, který se prodával výhradně pod

⁷ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str. 7 a 8, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

pultem nebo v malých, zastrčených krámcích. Jeho prodeje však byly proti dvěma gigantům naprosto mizivé.

DC a Marvel vyrostly ve fabricky, které každý týden chrlily desítky nových titulů a vychovávaly nové generace tvůrců. I mezi nimi se samozřejmě rebelové a konec šedesátých let– podobně jako v Hollywoodu– přinesl konec jedné éry a podle mnohých i konec předstírané nevinnosti.

Podobně jako Mansonem inspirované vraždy v Beverly Hills otrásl filmový průmyslem, vyvolala smrt Gwen Stacy ve Spider-Manovi šok, který se jako vlnky na klidné hladině šířil do všech stran a koutů.⁸

Stříbrná éra komiksu (Silver Age of Comic Books) je období v historii amerických komiksů, které probíhalo v letech 1956 až 1970. Toto období je charakterizováno především návratem superhrdinů do popředí a vznikem nových populárních postav.

Tato éra přinesla vznik nových technologií a inovací v komiksovém průmyslu. Byly použity nové tiskové techniky, což umožnilo větší barevnost a jasnost obrazů. Tento vývoj také umožnil vznik nových žánrů a stylů v komiksových knihách.

Celkově lze říct, že stříbrná éra komiksu byla velmi důležitým obdobím pro rozvoj amerického komiksu a pro jeho pozici v popkultuře.

1.3. Bronzová éra komiksu (1970-1986)

„Gwen Stacy zemřela až v roce 1973, ale právě její skon byl definitivní tečkou za stříbrnou érou. Už na začátku sedmdesátek se začal kód CCA trochu uvolňovat, což s sebou přineslo (opět v komiksech stejně jako na stříbrném plátně – obě média byla už tehdy propojená i bez vzájemných adaptací) vlnu antihrdinů.

Hrdinové ze zlaté a stříbrné éry často potemněli, když se dočkali nového uchopení nebo přepsání historie (tzv. retconů). Dočkali jsme se dokonce i odvážných crossoverů napříč vydavatelstvími (Superman vs. Spider-Man, Batman vs. Hulk) nebo temnějšího

⁸ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.8, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

restartu *X-Menů*. Byla to doba velkých experimentů a komiksy se během ní často stávaly součástí širší společenské debaty.“⁹

Bronzová éra komiksu (anglicky Bronze Age of Comics) byla období v americkém komiksovém průmyslu, které probíhalo zhruba v letech 1970 až 1985. Během této doby došlo ke změně v obsahu a stylu komiksů, které se staly temnějšími a složitějšími.

Bronzová éra byla charakterizována zavedením nových hrdinů a antihrdinů, větší důraz na sociální a politické otázky, a rozvinutím alternativních žánrů jako underground komiksů, hororu a fantasy.

V rámci komiksové kultury se během této doby objevila nová témata a subkultury, jako například *fandom* a *cosplay*. Bronzová éra tak zůstává důležitou dobou v historii amerického komiksu a představuje klíčové období pro rozvoj tohoto průmyslu a jeho transformaci v podobu, jakou ho známe dnes.

1.4. Moderní éra komiksu (1986 - dnes)

„Spouštěcích faktorů moderní éry bylo hned několik, ale tím, na který si můžeme ukázat, je komiksový *DC event Crisis on Infinite Earths*, během něhož spousta superhrdinů zemřela a jejich mantru převzali jejich potomci či přátelé.

Byl to *retconning* do té doby nevídaný a přivedl komiksové příběhy do nové, temnější éry. Autoři jako *Frank Miller* nebo *Alan Moore* se ochotně stali jejími architekty.

Zatímco Miller je zodpovědný za celou vlnu temnějších altereg dřívějších superdobráků od kosti a jednoznačně tak přispěl k vlně antihrdinů nebo minimálně komplexnějších hrdinů, Alan Moore zásadním titulem „*Superman: Co se stalo s Mužem zítřka*“ a následně i *Watchmeny* nabídl pohled na komiks jako médium z úplně jiné strany a mnoha čtenářům převrátil světonázor vzhůru nohama.

⁹ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.8, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

Nečekaná košatost materiálů a tvůrčí svobody vyvěrala i z rozmachu nezávislých vydavatelství, často zakládaných přeběhlíky z *DC* a *Marvelu*. S minimálním vlivem autocenzury (CCA už se v podstatě nedodržoval) byly komiksy konečně zase svobodné a díky zvýšenému zájmu ze strany Hollywoodu navíc i slavnější a relevantnější než kdy dříve.“¹⁰

„Moderní forma komiksu, jak ji známe dnes, se však objevila až na konci 19. století v amerických novinách. První komiksový proužek, který se objevil v roce 1895, byl nazván „*The Yellow Kid*“ a jeho autorem byl Richard Felton Outcault. Právě tato komiksová postava dala název celému žánru – „yellow kid“ se stalo synonymem pro komiksy.“¹¹

V první polovině 20. století se komiksy staly populární formou zábavy pro děti i dospělé. Mezi nejznámější komiksové postavy této doby patří například *Superman*, *Batman*, *Captain America* a *Spider-Man*. Komiksy se staly tak populárními, že vzniklo mnoho vydavatelství, specializujících se právě na tento žánr.

Dnes jsou komiksy populární po celém světě a jejich vliv na kulturu a umění je nepopíratelný. Komiksy se staly také inspirací pro filmovou a televizní tvorbu, jako je například filmová série „*Avengers*“ nebo seriál „*The Walking Dead*“.¹²

2. Důležití tvůrci filmové série Avengers

Filmová série *Avengers* byla produkována společností *Marvel Studios* a jejími hlavními tvůrci jsou:

- Kevin Feige (producent)
- Joss Whedon (režisér prvních dvou filmů Avengers a také scenárista prvního dílu)

¹⁰ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.8, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

¹¹ Saraceni, Mario *The Language of Comics*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-203-41374-1

¹² Jirí W. Procházka: *Děláme komiks 1.-3.díl*, YouTube

- Anthony a Joe Russoovi (režiséři posledních tří filmů Avengers)
- Stan Lee

Samozřejmě se na tvorbě filmů podílelo mnoho dalších lidí, jako jsou scenáristé, režiséři, producenti, herci, střihači, výtvarníci a další.

2.1. Joss Whedon

„Joss Whedon, režisér prvních dvou dílů série *Avengers*, *Avengers: Age of Ultron*. Poté co se ujal přetáček *Ligy spravedlnosti* se stal jedním z nejsočovanějších tvůrců mezi komiksovými fandy. Až se bude svět ohlížet za nejzásadnějšími filmy uplynulé dekády, rozhodně mezi nimi nebudou chybět *Avengers*.

Superhrdinská týmovka, která propojila čtyři filmové série, doslova překopala Hollywood. Všichni totiž najednou začali budovat provázané vesmíry – jen aby se záhy ukázalo, že to vůbec není jednoduché. Svou pozici v oficiálním hollywoodském dějepisě má tedy Joss Whedon jistou. *Avengers* napsal a natočil jako mnohými uctívaný tvůrce seriálu *Buffy, přemožitelka upírů*, *Angel* nebo *Firefly*, ostatně psaní pro televizi měl odjakživa v krvi – živil se jím jeho otec i dědeček.

Ani jeden z nich ale nedokázal přeběhnout k filmům. Joss jako nejmladší scenárista z rodiny se k nim dostal ještě před veleoblíbenou *Buffy, přemožitelka upírů*. Málokdo ví, že Whedon byl najat jako script-doctor ke scénářům *Nebezpečné rychlosti*, *Twisteru* nebo prvních *X-Men* – oficiálně totiž jeho podpis nesou jen *Toy Story: Příběh hraček* a *Vetřelec: Vzkříšení*, od něhož se po premiéře distancoval. Celovečerní verze seriálu *Firefly* jménem *Serenity* sice prosuměla, ale Whedonovi to vaz nezlomilo. Jeho velká chvíle přišla v roce 2010, když si ho Marvel najal na budování filmového vesmíru s Iron Manem, Captainem Americou, Thorem a Hulkem.

Whedon dostal za úkol napsat a natočit *Avengers* a *Avengers: Age of Ultron*, navíc sloužil jako podpora vývoje sólovek. Z jeho zkušeností nejvíce těžily scénáře *Captain America: První Avenger* a *Thor: Temný svět*. Zároveň však (s Kevinem Feigem) dohlížel

i na to, aby první dvě fáze marvelovského vesmíru dávaly smysl. Po trochu hůř přijatých *Avengers: Age of Ultron* se Whedon s Marvelem rozešel.¹³

Whedon je známý svým vtipným stylem psaní a vytvářením silných ženských postav. Je také oceňován za svou schopnost míchat žánry a kombinovat ve své tvorbě prvky hororu, komedie a dramatu.

V posledních letech se stal předmětem kontroverze poté, co proti němu byla vznesena obvinění ohledně jeho chování při natáčení filmu "Liga spravedlnosti". Od té doby odstoupil od několika připravovaných projektů, včetně televizního seriálu podle filmu "Neveřané".¹⁴

2.2. Anthony a Joe Russové

„Nikdo na světě, ani jejich matka, nebyl ochoten věřit, že z bratrů Russoových vyrostou během pár let nejžádanější muži Hollywoodu. A nevěřili by nejspíš ani oni sami, a to ani ve chvíli, kdy přebírali cenu Emmy za komediální seriál *Arrested Development* nebo dobývali svět další seriálovou peckou *Zpátky do školy*.

Tady už více povolili uzdu nerdovské povaze a ani se skromnými rozpočty se nebáli velmi sofistikovaně a více než efektně skládat poctu bijákům jako *Casino* nebo *Batman*. Premiéra jejich marvelovského debutu *Captain America: Návrat prvního Avengera* pak rozmetala všechny pochybnosti.

Suverénně odvyprávěný velkofilm fungoval v dialogových pasážích i během popcornových atrakcí a bral dech jak v kinetické akci, kde se řezou a nahánějí Kap s Winter Soldierem, tak během monstrózního finále s obří základnou. Bratři Russoové se stali Feigeho miláčky, protože uměli být bombastičtí, dojemní i napínaví zároveň, a tak jim svěřil hned tři následující týmovky s Avengers.

První z nich se sice jmenuje *Captain America: Občanská válka*, ale šlo evidentně o ansámbllovku, v které na scénu cool způsobem naskočí Black Panther i Spider-Man a

¹³ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.140, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

¹⁴ <https://zivotopis.osobnosti.cz/joss-whedon.php>

končí srdceryvným „soukromým“ bojem o život Winter Soldiera mezi Kapem a Iron Manem. Naplnit pak svůj osudový velkofilmový potenciál pak měli za úkol *Avengers: Infinity War* a *Avengers: Endgame* a povedlo se jim to beze zbytku. Bratři Russoové v nich nešokují neotřelými nebo geniálními finesami, servírují ale precizní řemeslo. Své blockbustery jako by rozsekali na desítky absolutně působivých scén, jejichž spojením vzniká dokonale funkční celek. Herecky, trikově i emočně zatraceně silný.“¹⁵

2.3. Kevin Feige

„Kevin Feige se v roce 2000 dostal na post producenta v Marvelu, Aradovou pravou rukou a radil mu u prvního *Spider-Mana*, *Hulka*, *Daredevila*, *Kata* a u dalších *Spider-Manů*. Poté co Avi Arad odešel od Marvelu na volnou nohu, převzal jeho post experta na filmové adaptace právě Kevin Feige. Vášně pro komiksy nesdílel se svým podřízeným Perlmutterem a bojoval s ním více než dekádu.

Potom ho *The Walt Disney Company*, pod kterou se Marvel zařadil krátce po fenomenálním úspěchu *Iron Mana*, povýšila do role absolutního vládce nad filmovými komiksy, tedy jakési hollywoodské obdoby Stana Leeho. Pro Feigeho to byla velká satisfakce, protože Stan pro něj byl od dětství vzorem, a kdykoli ho na place některé z marvelovek potkal, stal se z něj opět nerd a absolutní fanboy. A právě díky té dušičce věčného dítěte a troše štěstíčka dokázal mistrně skloubit touhy fanoušků s neúprosnými požadavky byznysu.“¹⁶

Kevin Feige je filmový producent a prezident společnosti Marvel Studios, která je dceřinou společností *The Walt Disney Company*. Je známý především jako producent filmů *Marvel Cinematic Universe* (MCU), série vzájemně propojených filmů o superhrdinech, které celosvětově vydělaly miliardy dolarů.

Feige se podílel na produkci všech filmů MCU od *Iron Mana* v roce 2008 a je všeobecně uznáván za úspěšné převedení rozsáhlého množství postav Marvel Comics na

¹⁵ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.212, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

¹⁶ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str.144, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

velké plátno. Kromě práce pro Marvel Feige produkoval i několik dalších filmů, včetně *Spider-Man: Návrat domů* a *Star Wars: Síla se probouzí*.

Za svou práci ve filmovém průmyslu získal řadu ocenění a nominací, včetně ceny Davida O. Selznicka za úspěchy v oblasti divadelních filmů udělované Cechem amerických producentů.¹⁷

2.4. Stan Lee

„Největší legenda komiksového průmyslu stvořila tolik známých superhrdinů, že je nespočítáte ani na prstech obou rukou. Kdyby se měl sestavit oficiální žebříček nejslavnějších a nejvlivnějších komiksových tvůrců všech dob, na prvním místě by byl Stan Lee. Syn židovských imigrantů z Rumunska, jemuž se poštěstilo narodit se v New Yorku, vymyslel armádu marvelovských superhrdinů: *Avengers*, *X-Men* i *Fantastickou čtyřku*, zároveň má na svědomí i nejúspěšnějšího superhrdinu všech dob. Řeč je o *Spider-Manovi*, který generuje zhruba dvaapůlkrát více peněz než „stříbrný“ *Batman*.

Vymyslet pavoučího ochránce New Yorku ale nebylo něco, po čem Stan Lee toužil od útlého věku. Jeho snem bylo napsat velký americký román a k superhrdinům se dostal jen proto, že v roce 1939 přijal práci stážisty ve firmě *Timely Comics*.

Sedmnáctiletý Stanley Lieber zpočátku nosil obědy komiksovým autorům, doplňoval jim inkoust a sem tam zařídil korekturu. Už po dvou letech chce, ale připlétl ke psaní, když přišel s nápadem, že štít *Captaina Americy* by se měl odrážet a vracet ke svému majiteli.

Ambiciózní Stanley samozřejmě nechtěl, aby jeho přátelé věděli, že pracuje na něčem tak podřadném, jako jsou komiksy, vymyslel si proto pseudonym Stan Lee (jednoduše rozdělil své křestní jméno) a hned na to poslal do světa svého prvního superhrdinu. Hromotluka *Destroyera*, který je temnější verzí *Captaina Americy*, už si dnes nikdo nezapamatuje. Bez debat ale šlo o první krůček k velké budoucnosti, která dorazila... o dvacet let později!

Zatímco ve čtyřicátých letech byl Lee redaktorem ve válečné uniformě, v další dekádě se musel věnovat westernům, sci-fi nebo hororům. Úpadek superhrdinů ho

¹⁷ <https://www.osobnosti.cz/kevin-feige.php>

nesmírně mrzel a dlouho zvažoval, že s komiksy sekne. Pak ale z *DC Comics* přišla *Liga spravedlnosti* a Stan dostal za úkol vymyslet konkurenční superhrdinský tým. Jeho odpovědí byla v roce 1961 *Fantastická čtyřka*, která drasticky změnila tvář komiksového průmyslu. Do té doby byly superhrdinové dokonalými bojovníky za spravedlnost, kteří poráželi jednoho padoucha za druhým.

Lee ale opustil zajaté koleje a začal psát o mnoho lidštějších postavách, pro něž byly osobní problémy stejně velkou nepříjemností jako zloduši. Z *Fantastické čtyřky* se stal okamžitě hit a z *Timely Comics* moderněji znějící *Marvel Comics*, pod jehož hlavičkou Lee záhy vymyslel a *Iron Mana*, *Thora* nebo *Hulka*. Tihle superhrdinové pak spojili síly v týmu *Avengers*, po jehož boku vznikly ještě *X-Men*. To ale pořád nebylo všechno.

V roce 1963 vyslal Stan do akce *Spider-Mana*, který se za několik let proměnil v nejpopulárnější marvelovskou postavu. V šedesátých letech tak superhrdinové zažili neskutečný comeback. Lee navíc začal více komunikovat s fanoušky a zdůrazňovat jména jednotlivých autorů a kreslířů, ani tady však neskončil.

V roce 1971 ho ministerstvo zdravotnictví požádalo, jestli by v komiksech nemohl varovat před hrozbou drog. O těch se tehdy psát nesmělo, Lee je ale do spidermanovského příběhu zapracoval a příběh nechal vydat, i když ho američtí cenzoři odmítli schválit.

Těsně předtím, než se vzdal pozice hlavního editora Marvelu, pomohl Stan Lee ještě změnit dohled nad komiksy – cenzoři totiž následně ustoupili a uvolnili pravidla pro obsah, který se může objevit v papírových sešitech.

Stanovým dalším snem pak bylo dostat své superhrdiny do televize a do filmů, sedmdesátá, osmdesátá ani devadesátá léta mu v tom ale moc nepřála. Velký zlom přišel až v roce 2000 s *X-Man* a o dva roky později se *Spider-Manem*, přičemž ani jeden film se neobešel bez mistrova cameo.

Na prahu osmdesátky se tak Stan Lee proměnil v nefalšovanou celebritu. Jeho tvář začala být stejně známá jako jeho jméno. Lee nepolevil a stále zakládal nové firmy, rozjížděl nové projekty a točil nová cameo. Spoustu sil mu ubíraly soudní bitvy a nepříjemné spory, ale nakonec mu životní elán vydržel až do pětadevadesáti let. Tvůrce

nejslavnějších marvelovských superhrdinů se tak dožil jejich největších filmových triumfů. A jako by to nebyla dostatečně fascinující pohádka, všechny je vlastně i osobně potkal.“¹⁸

Lee byl milovanou osobností komiksové komunity i mimo ni a jeho odkaz nadále inspiruje a baví fanoušky po celém světě.

3. Charakteristika společnosti Marvel

3.1. Vznik společnosti Marvel a přechod k filmové tvorbě

„Jestliže hovoříme o Marvelu, v první řadě hovoříme o legendě komiksového světa. Jeho historie započala v roce 1939, kdy *Martin Goodman* založil *Timely Comics*. Byla to doba, kdy se komiksům velmi dařilo. Marvel se musel již od počátku své existence vyrovnávat s konkurencí v podobě druhé velké komiksové společnosti *Detective Comics* (dále DC). Ta již v roce 1939 představila jejich dva nejpopulárnější hrdiny *Supermana* a *Batmana*. Společnost spadá pod *DC Entertainment*, kterou vlastní společnost *Warner Bros.* Jejich komiksy se zpočátku zaměřovaly především na detektivní tematiku, ale během poválečné doby DC se začalo věnovat vydávání sci-fi, westernových, romantických a zábavných komiksů.“¹⁹

Komiksy se staly novým způsobem, jak vyprávět příběhy. První Marvel komiks vyšel v roce 1939 a představil čtenářům dvě postavy, *Human Torch* a *Namor*. Dílo zaznamenalo okamžitý úspěch. Během dvou měsíců se prodalo přes 900 000 kopií. Brzy poté v roce 1941 Joe Simon. Jack Kirby přišli s postavou Kapitána Ameriky.

„Následně bylo představeno několik dalších hrdinů, jako jsou *Vision* nebo *Angel*. Hlavní vlna nových hrdinů ovšem přichází až ve chvíli, kdy na místo Joe Simona nastupuje Stanley Lieber. Toho celý svět znal pod pseudonymem Stan Lee až do jeho

¹⁸ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str. 7 a 8. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

¹⁹ ROEDERER, Christine. *Mapping the relationship between the Marvel Cinematic Universe and its fans*. Kodaň, 2019. Vysokoškolská kvalifikační práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Kristin Eva Albrechtsen Haar Veel.

smrti v roce 2018. K MCU se připojil *Spider-Man*, *Hulk*, *Thor*, *Ant – Man*, *Iron Man*, *Doctor Strange*, *Quicksilver*, *Black Widow*, *Hawkeye* a další.“²⁰

„V roce 1986 byla založena společnost *Marvel Entertainment LLC*, která znamenala počátek světa MCU, jelikož představila *Marvel Productions*. Bohužel rok 1990 byl pro společnost velmi náročný, a tak byla nucena prodat práva na své tehdy nejpoblárnější hrdiny jiným filmovým studiím.“²¹

„První přesun z komiksu na plátno se uskutečnil v roce 1944, kdy byl před hlavními snímky v kinech vyslán seriál *Kapitán Amerika*. Po úspěchu filmové trilogie *Superman* od konkurenčního DC z let 1978 až 1983 začal Marvel přemýšlet nad nasazením vlastního superhrdinského snímku. Nemohl však použít své nejpoblárnější postavy, jelikož na ně neměl filmová práva. První film, který Marvel nasadil v roce 1968, nesl název *Kačer Howard* a pojednával o humanoidním kačerovi. Film nezaznamenal úspěch, který si Marvel představoval, a doposud se o něm hovoří jako o snímku, „za který se Marvel příliš stydí na to, aby o něm mluvil“.“²²

„Vzhledem k tomu, že se popularita pro Marvel stále dostupných hrdinů nemohla rovnat s popularitou konkurenčního Supermana či Batmana, byl Marvel nucen zvolit jinou strategii.

Rozhodli se pro postupné budování komplexního světa. Začali tím, že vytvořily samostatné filmy pro *Iron Mana*, *Hulka*, *Thora* a *Kapitána Ameriku*. Díky tomu měli fanoušci možnost hlubšího porozumění postavám, z kterých se po spojení stala skupina *Avengers*.

V každém ze samostatných filmů dávali fanouškům nápovědy, že jsou jejich světy propojeny a přijde něco většího. Zájem fanoušků opravdu přišel a *Avengers* z roku 2012 se stali v té době pátým nejvýdělečnějším filmem všech dob. Tento úspěch přinesl obrovský potenciál do budoucna a síť hrdinů se začala rozrůstat. Díky vybudovanému

²⁰ ROEDERER, Christine. *Mapping the relationship between the Marvel Cinematic Universe and its fans*. Kodaň, 2019. Vysokoškolská kvalifikační práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Kristin Eva Albrechtsen Haar Veel.

²¹ Tamtéž.

²² ROEDERER, Christine. *Mapping the relationship between the Marvel Cinematic Universe and its fans*. Kodaň, 2019. Vysokoškolská kvalifikační práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Kristin Eva Albrechtsen Haar Veel.

jménu, které v době již Marvel měl, se stal jakýkoliv jejich nový film úspěšným. A to i v případě, že pojednával například o hrdinovi *Ant-Manovi*, který nebyl mezi fanoušky komiksů příliš populární.

Podobnou strategii *Marvel* zopakoval ještě jednou, když se rozšířil na rychle se rozrůstající platformu *Netflix*. Zde existuje několik seriálů sledujících příběhy jednotlivých charakterů.

Seriály *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage* či *Iron Fist* se dočkaly vysoké popularity a příznivých hodnocení. Právě tyto čtyři hrdinové se následně spojili v seriálu *The Defenders*.²³

„*Marvel Entertainment* započal plánování snímků v roce 2005. K financování jim pomohlo uzavření partnerství s filmovou distribuční společností i *Paramount Pictures*. Ta měla reprezentovat jejich touhu po vybudování vlastního nezávislého studia. Následně po nasazení snímku *Iron Man* (2008) bylo *Marvel Studios* odkoupeno *The Walt Disney Company*.“²⁴

3.2. Problematika autorských práv filmových hrdinů

Aby se *Marvel* vyhnul krachu, byl nucen prodat práva na několik svých postav jiným filmovým studiím. Před vznikem hlavní filmové série byla řada z nich od odkoupena zpět, čímž se vytvořila situace se čtyřmi dalšími vlastníky. *Universal Pictures*, *Sony Pictures*, *20th Century Fox* a *Lionsgate Entertainment*.²⁵

²³ ELIAS, Benyamin. *Marketing Superheroes: Marketing Strategy Lessons from the Marvel v DC Rivalry*. *Cglife* [online]. [cit. 1. 3. 2021]. Dostupné z: <<https://cglife.com/blog/marketing-superheroes-marketing-strategy-lessons-marvel-v-dc-rivalry/>>

²⁴ CLARK, Jean-Luc. *Advertising in an Assembled Franchise: Utilizing Product Placement as Storytelling Instruments within the Marvel Cinematic Universe*. 2019. Bakalářská práce. Appalachian State University. Vedoucí práce Emory Stephen Daniel Jr., Ph.D.

²⁵ ROEDERER, Christine. *Mapping the relationship between the Marvel Cinematic Universe and its fans*. Kodaň, 2019. Vysokoškolská kvalifikační práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Kristin Eva Albrechtsen Haar Veel.

Dalším aspektem, který je třeba zohlednit, je právo na použití jména a podobizny herců, kteří postavy hrají. Tato práva jsou chráněna jako osobnostní práva a zpravidla patří samotným hercům. To může být problematické, pokud filmová společnost používá jména a podobizny herců bez jejich souhlasu, nebo pokud se herec rozhodne, že nechce být spojován s určitým projektem.

Další otázkou je, jakým způsobem jsou postavy zobrazovány v samotných filmech. Pokud jsou postavy převzaty z komiksových předloh, musí být dodržena autorská práva k těmto předlohám. Pokud jsou postavy vytvořeny speciálně pro filmovou adaptaci, mohou být vlastněny filmovou společností, ale musí být dodržena autorská práva k vytvoření těchto postav.

V neposlední řadě, je také důležité zohlednit, jakým způsobem jsou postavy použity v různých produktech, jako jsou například hračky, trička nebo videohry. Zde mohou být opět chráněna autorská práva vlastníků těchto produktů.

Celkově lze tedy říct, že otázka autorských práv k filmovým hrdinům *Avengers* je velmi komplexní a může se týkat mnoha různých aspektů.²⁶

3.3. Charakteristika Marvel Cinematic Universe

„*Marvel* je dnes jednou z nejvýznamnějších společností zabývajících se vydáváním komiksů, ale jak to všechno začalo? V této části se podíváme na počátky Marvelu a na to, jak se stala jednou z nejikoničtějších značek v historii komiksu.

Historie Marvelu sahá až do roku 1939, kdy byla založena společnost *Timely Publications*. Ta se zaměřovala na vydávání různých druhů publikací, včetně komiksů. První vydání komiksu *Marvel Comics* se objevilo v roce 1939, ale teprve v roce 1961 se společnost rozhodla změnit své jméno na *Marvel Comics*.

²⁶ Příklad: KNAPPOVÁ, Marta a kol. *Občanské právo hmotné* 3. 4 vydání. Praha: ASPI, 2007, s. 180.

V roce 1961 se objevili první superhrdinové Marvelu, jako například Fantastická čtyřka a Spider-Man. Tyto postavy byly velmi populární a staly se základem pro další superhrdinské týmy, jako jsou *Avengers* nebo *X-Men*.

Marvel se v té době začal vyznačovat svým moderním přístupem k superhrdinům – ti se stali víc než jen kreslenými postavami, ale získali své vlastní charaktery, s nimiž se čtenáři mohli ztotožnit.

V roce 1968 se Marvel stal součástí společnosti *Cadence Industries*, což umožnilo rozšíření společnosti do dalších oblastí, jako jsou filmy, televizní seriály a hry. Společnost se rovněž začala věnovat vydávání komiksů pro dospělé, které se vyznačovaly temnější a realističtější tematikou.

V 90. letech se Marvel stal jedním z největších vydavatelů komiksů na světě a vydával stovky titulů každý rok. V roce 1998 se však společnost dostala do finančních potíží a musela se zbavit některých svých aktiv. V roce 2009 se Marvel spojil s vydavatelem komiksů DC Comics a společnost se tak stala největší vydavatelskou firmou v oblasti komiksu na světě.

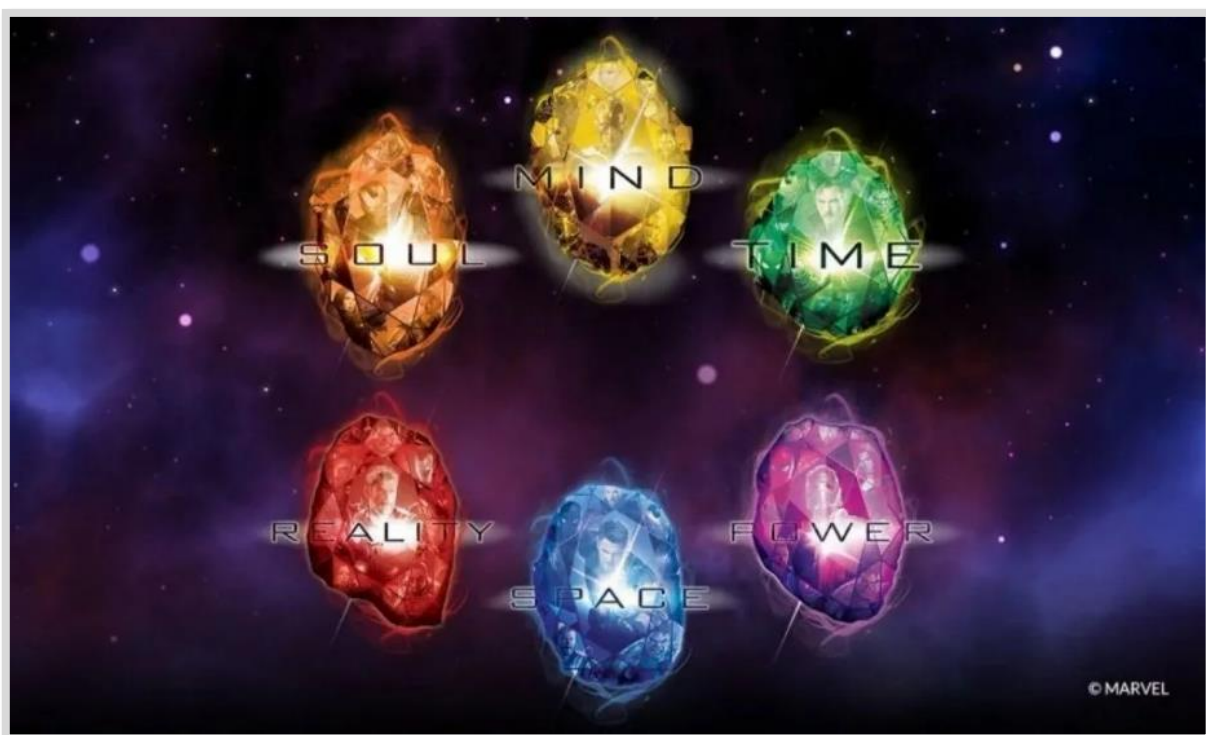
Dnes je Marvel známý především díky svým úspěšným filmům, jako jsou *Avengers*, *Iron Man*, *Captain America* a další. Tyto filmy se těší obrovskému úspěchu po celém světě a přinesly Marvelu miliardy dolarů. Společnost se také věnuje dalším oblastem, jako jsou hry, animované filmy a seriály.

MCU se stal za dobu svého působení neodlučitelnou součástí populární kultury. Jeho svět se skládá z 23 filmů, 14 seriálů a 11 připravovaných projektů založených na superhrdinských komiksech [aktuálních k datu 10. 3. 2021].

Příběh universa je velmi spletitý, vyskytuje se zde značné množství charakterů a událostí, které se postupně proplétají. Vše započalo v roce 2008, kdy byl poprvé nasazen snímek *Iron Man*. Byl v něm představen Robert Downey Jr. jako hlavní postava Tonyho Starka.

Snímek postavil základy světa, ve kterém MCU existuje. Celovečerní filmy patřící do MCU jsou rozděleny do tří pomyslných fází, které jsou společně označeny jako „*The infinity saga*“.

Připravované filmy budou již součástí čtvrté fáze, do které patříte také seriály a speciál streamovací služby Disney+. Čtvrtá fáze se skládá především ze samostatných filmů pro jednotlivé hrdiny. Jelikož většina Avengers již nebude dál pokračovat.



Obr. 2. Marvel's Infinity Stones. Zdroj: <https://www.trendingetc.com/the-facts-about-marvels-infinity-stones/>

První fáze (2008 až 2012) je zaměřená na představení jednotlivých postav a vesmíru, ve kterém se budou všechny filmy odehrávat. Druhá fáze (2013 až 2015) nás seznamuje s existencí kamenů nekonečna.²⁷

Třetí fáze (2016 až 2019) pojednává o souboji o Kameny nekonečna a vrcholí závěrečným bojem o moc nad vesmírem.

²⁷ Kameny nekonečna představují šest kamenů. Každý z nich zastupuje jiný aspekt existence. Jedná se o Kámen prostoru, Kámen mysli, Kámen času, Kámen reality, Kámen síly a Kámen duše.

Každý snímek patřící do filmového světa MCU se dá mimo jiná také charakterizovat jako blockbuster.“²⁸

Cinepur rozdělil blockbuster do tří kategorií:

„První z nich je film, který utržil spousty peněz, ale nebylo to jeho hlavním záměrem. Hovoříme o něm jako o blockbusterovém hitu.

Druhá kategorie je plánovaný blockbuster a jedná se o snímky, které byly vytvořené za účelem vydělání spousty peněz.

Do filmů jsou často vloženy velké finance a stojí za nimi promyšlená síť plánování a distribuce vedoucí ke snaze maximalizovat výnos. Tato kategorie ovšem označuje snímky, které nesplnily očekávání jejich tvůrců. Snaha o blockbuster neznamená, že se jí snímek stane.

Poslední kategorie je plánovaný blockbusterový hit. Zde se jedná právě o snímky MCU, které jsou tvořeny s touhou vydělat spoustu peněz – a opravdu se tak stane. Blockbustery jsou také typické podpůrným prodejem merchandisingu, tedy předmětů s tematikou filmu.“²⁹

Tabulka Marvel filmů – chronologicky

Tab. 1.: Fáze jedna

Název filmu	Datum uvedení do kin
Iron Man	2. května 2008
Neuvěřitelný Hulk	13. června 2008
Iron Man 2	7. května 2010
Thor	6. května 2011
Captain America: První Avenger	22. července 2011
Avengers	4. května 2012

²⁸ HOWE, Sean. *Marvel*. překlad Richard Podaný, nakladatelství Paseka s. r. o. ISBN978-80-7432-708-7

²⁹ BLÁHOVÁ, Jindřiška. *Moderní éra blockbustery nezačala s čelistmi / rozhovor s filmovým historikem Richardem Nowellem*. [online]. c20014 [cit. 12.4.2021]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=2917>.

Tab. 2.: Fáze dvě

Název filmu	Datum uvedení do kin
Iron Man 3	3. května 2013
Thor: Temný svět	8. listopadu 2013
Captain America: Návrat prvního Avengersa	4. dubna 2014
Strážci Galaxie	1. srpna 2014
Avengers: Age of Ultron	1. května 2015
Ant – Man	17. července 2015

Tab. 3.: Fáze tři

Název filmu	Datum uvedení do kin
Captain America: Občanská válka	6. května 2016
Doktor Strange	4. listopadu 2016
Strážci Galaxie 2	5. května 2017
Spider – Man: Homecoming	7. července 2017
Thor: Ragnarok	3. listopadu 2017
Černý Panter	16. února 2018
Avengers: Infinity War	27. dubna 2018
Ant – Man and the Wasp	6. července 2018
Kapitán Marvel	8. března 2019
Avengers: Endgame	26. dubna 2019
Spider – Man: Daleko od domova	2. července 2019

Tab. 4.: Fáze čtyři

Název filmu	Datum uvedení do kin
Black Widow	7. května 2021
Shang – Chi a legenda o deseti prstenech	9. července 2021
Eternals	5. listopadu 2021
Spider – Man: Bez domova	17. prosince 2021
Doctor Strange v mnohovesmíru šílenství	6. května 2022

Marvel filmy a jejich pořadí je děleno do jednotlivých ság. Filmy od 1. fáze do 3. fáze jsou souhrnně označovány jako „**Sága nekonečna**“. Ta je aktuálně ukončena a v roce 2021 započala fáze 4. Marvel studio již ale naplánovalo i natáčení filmů pro další dvě fáze – Marvel fáze pět a šest.³⁰

4. Vymezení metody analýzy filmu: Neoformalismus, narace v sérii Avengers

4.1. Neoformalismus: nástroje a pojmy

Neoformalismus (anglicky "neoformalism") je přístup k filmové analýze a kritice, který vznikl v 60. a 70. letech 20. století jako reakce na dominantní teorie realismu a auteurismu. Klade důraz na formální kvality filmu, jako je střih, pohyb kamery, zvuk a mizanscéna, před jeho obsahem, vyprávěním nebo autorstvím.

Neoformalismus tvrdí, že formální prvky filmu mohou samy o sobě vytvářet význam a emoce pro diváky, nezávisle na příběhu nebo postavách. Zdůrazňuje také způsoby, jakými může forma filmu formovat diváckou interpretaci jeho obsahu.

Neoformalističtí kritici věnují velkou pozornost vzorcům a strukturám ve filmu a často používají formalistické techniky, jako je podrobná analýza a rozbor záběr po záběru, aby odhalili jeho základní témata a sdělení.

Mezi významné neoformalistické filmové teoretiky se řadí David Bordwell, Kristin Thompsonová a Sergej Ejzenštejn.

Dawid Bordwell Ukazuje, že neoformalismus není možné označit jako jednu z „velkých teorií.“³¹

Zatímco „velké teorie“ předchozích desetiletí postavily nejvýše přístup, tedy vždy jeden konkrétní systém předpokladů odvozený z literární vědy, psychologie, filozofie či lingvistiky, který pak aplikovaly na umělecké dílo, neoformalismus vychází

³⁰ Zdroj: <https://www.rexter.cz>

³¹ BORDWELLDavid: Historical Poetics of Cinema.In.: *The Cinematic Text: Methods and Approaches*,ed. R. Barton Palmer. New York: AMS Press 1989, pp.369-398

z opačného konce, tedy od samotného textu – v tomto případě konkrétní film, který je podroben rozboru pomocí jasných analytických nástrojů pro estetické posuzování filmu a popsán jednoznačnou a srozumitelnou terminologií.

V Bordwellově „*Narration in the Fiction Film*“³² autor poukazuje na to, že tzv. diegetické i mimetické teorie počítají s divákem pasivním, kterému je něco vyprávěno či ukazováno a který je manipulován a usazován do subjektové pozice.

Diegetické teorie se v různých oblastech zabývají pojmem „diegéza“, což je řecké slovo označující fikční svět vyprávění. Jedná se tedy o teorie, které se zaměřují na to, jak jsou tyto světy vytvářeny a jak se v nich pohybují postavy.

V literární teorii se diegetické teorie zaměřují na rozbor textu a jeho vnitřní logiku, tedy na to, jak jsou postavy a jejich činy v textu propojeny a jak se vyprávěč vztahuje k dějovým událostem. Ve filmové teorii se diegetické teorie zaměřují na analýzu filmového zážitku a toho, jak jsou vytvářeny a organizovány prostor, čas a postavy ve filmu.

„Do diegeze patří objekty, které je vidět v záběru, i objekty, u kterých divák předpokládá, že existují mimo záběr.“³³

Diegetická teorie v kinematografii se vztahuje k tomu, jak jsou ve filmu prezentovány předměty, postavy, zvuky a další prvky a jak ovlivňují zážitek diváka. Základem této teorie je rozlišení mezi diegetickými a nediegetickými prvky.

Diegetické prvky jsou ty, které jsou součástí filmového světa a jsou vnímány postavami ve filmu. Jsou to například dialogy, zvuky z prostředí, rekvizity a další prvky, které se vyskytují v rámci příběhu.

Nediegetické prvky jsou naopak ty, které nejsou součástí filmového světa a nejsou vnímány postavami ve filmu. Například hudební skladby, titulky, nebo komentáře.

³² BORDWELL, David: *Narration in the Fiction Film*. The University Press, 1985

³³ BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 113.

V případě filmu *Avengers* jsou většiny prvky diegetické, protože jsou součástí filmového světa. Dialogy mezi postavami, zvukové efekty z prostředí a bojové scény jsou všechny diegetické prvky, které vytvářejí atmosféru a dějové napětí.

Naopak některé prvky jako například filmová hudba jsou nediegetické, protože nejsou součástí filmového světa a postavy je nevnímají.

Celkově lze říct, že diegetická teorie má v kinematografii velký význam a pomáhá divákům lépe porozumět tomu, jak jsou filmy vytvářeny a jak se na ně diváci reagují.

Mimetickou teorií se zabýval *René Girard* – „světově proslulý historik, filozof, kulturní antropolog a literární kritik, jehož odborný zájem se soustřeďuje zejména na interpretaci vztahů mezi násilím, kulturou a náboženstvím.“³⁴

Podle teorie Reného Girarda lze mimetickou teorii aplikovat na dynamiku postav a konflikty. Například postavy jako *Loki* a *Thanos* jsou poháněny svými touhami po získání moci a ovládnutí, což jsou mimetické touhy, které se předávaly po generace v příslušných kulturách. Na druhou stranu *Avengers* spojuje touha chránit svět, ale i v rámci jejich skupiny může docházet k soupeření a konfliktům o vůdcovství a zastupování.

Použijeme tuto analýzu ke vztahům mezi *Avengers* a jejich nepřáteli. Například v prvním filmu o *Avengers* je Lokiho touha po moci a ovládnutí mimetickou touhou být jako jeho adoptivní otec *Odin*.

Podobně je tomu i ve filmu *Avengers: Infinity War* je Thanosova touha získat Kameny nekonečna mimetická jeho víře, že vyhlazením poloviny života ve vesmíru nastolí rovnováhu a řád.

Celkově může mimetická teorie nabídnout rámec pro pochopení motivací a konfliktů ve filmech *Avengers* a toho, jak odrážejí širší lidské tendence k mimetické touze a soutěživosti.³⁵

³⁴ <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/rene-girard-31342>

³⁵ Srovnání BORDWELL, David: *Narration in the Fiction Film*. The University Press, 1985

4.2. Narativní porozumění

„Je-li příběh, slovy Ricoeura, „smysluplné sřetězení událostí“, vyprávění neboli narace je proces, skrze nějž příběh vzniká v průběhu díla, jinak řečeno zpřítomňování fikčního časoprostoru, v němž existují určité vzájemně spjaté postavy a události.

Filmové vyprávění – ve smyslu narativních strategií spjatých specificky s médiem filmu – je čímsi, co je v neustálém pohybu: některé formy vyprávění byly a jsou v některých obdobích a zemích oblíbenější, konvenčnější, propracovanější atd. než v jiných, občas některé způsoby narace mizí, jindy zase vznikají její nové, či alespoň podstatně inovované formy...

V úplných počátcích byla kinematografie ve své většině dosti vzdálená vyprávění příběhů. Lumiérovské dokumenty a méliésovské kouzelnické triky (a všechny jim podobné typy snímků) se nesnažily ani tak vyprávět příběhy, jako spíš ohromovat diváky, ať už fantasknem nebo naopak nebyvalou realističností.

Postupné prodlužování délky filmů a s ním jdoucí příklon k vyprávění vyvrcholily zhruba kolem roku 1917, kdy – alespoň podle *Bordwella*, *Thompsonové* a *Staigerové* – došlo k definitivnímu ustanovení a prosazení takzvané klasické narace, tedy jedné z vícero možných forem vyprávění, jež se ovšem díky své zabydlenosti v hollywoodských snímcích stala na dlouhá desetiletá dominantní formou budování filmových příběhů po celém světě.

Paralelně vedle klasické narace a někdy přímo jí navzdory existovaly a existují nicméně různé další způsoby vyprávění příběhů, a to jak ve sféře tzv. uměleckého filmu (kde došlo k výraznému zlomu především po druhé světové válce spolu s prosazením fragmentární a oddramatizované modernistické narace), tak ve sféře filmu takzvaně komerčního (např. přechod od klasického k postklasickému Hollywoodu v 70. letech je spjat mimo jiné s trochu jiným způsobem vyprávění).³⁶

Pokud bychom měli pochopit naraci, musíme vysvětlit pojmy fabule a syžet, které nám pomohou pochopit, co vlastně narace znamená. K vysvětlení použijeme Rozbor

³⁶ <http://cinepur.cz/article.php?article=842>

filmu podle Kokeše. Vysvětlení pojmu syžet: „Syžetem je míněno vše, co ve filmu vidíme a slyšíme, a to v pořadí a podobě, v jaké to vidíme a slyšíme.“³⁷

Podle Bordwella je syžet aktuální forma, v níž jsou události prezentovány. Poskytuje informace, které vedou divákovu narativní aktivitu.³⁸

Fabule je podle Kokeše složitější, protože „ta je během sledování filmu divákem odvozována jak od událostí zobrazených syžetem, tak od těch událostí, které si divák na jeho základě domýšlí. Události se snažíme ve fabuli sestavit v co nejsevěřenější podobě, aby jedna vyplývala z druhé, a zároveň popořadě tak, jak se pravděpodobně ve fikčním světě odehrály.“³⁹

Bordwell popisuje fabuli jako příběh rekonstruovaný divákem, logicky a chronologicky uspořádaný syžet. Fabule je mentální reprezentace. Divák konstruuje fabuli na základě vodítek v syžetu a stylu v interakci s narativním schématem.⁴⁰

Po vysvětlení fabule a syžetu se dostáváme k naraci. „Postupné přetváření naší představy o fabuli je v tomto ohledu výsledkem pečlivě uplatňovaných strategií tohoto procesu.“⁴¹

Narativismus v sériích *Avengers* je vidět zejména v tom, jak se filmy spojují v jednotlivé fáze, kde se postupně vyvíjejí hlavní příběhy, vedlejší dějové linie a vztahy mezi postavami.

Každý film má svůj vlastní příběh, ale zároveň je součástí širšího celku, který se skládá z předchozích a budoucích filmů. To znamená, že i když sledujete pouze jeden film, cítíte, že se nacházíte v jednom rozsáhlém světě, který se neustále vyvíjí.

³⁷ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 17., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

³⁸ BORDWELL, David. *Naration in the Fiction film*. 1985

³⁹ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 18., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

⁴⁰ BORDWELL, David. *Naration in the Fiction film*. 1985

⁴¹ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 19., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

Dalším prvkem narativismu je použití různých filmových technik, jako je například střih, kamera, hudba a efekty. Tyto prvky jsou použity tak, aby co nejvíce zvýraznily napětí a akci v příběhu, což je charakteristické pro tento žánr.

Kamera často používá dynamické záběry a rychlé střihy, aby zvýraznila akční scény a zvýšila jejich napětí. Hudba a efekty pak dodávají filmům na atmosféře a emocionálním rozměru.

Naratologická analýza série *Avengers* může být rozdělena do několika kategorií, jako jsou například základní prvky příběhu, postavy a narativní struktura.

Základními prvky příběhu jsou obvykle rozpoznávány motivy, téma a žánr. V *Avengers* jsou základními motivy boj proti zlu, vztahy mezi jednotlivými postavami a zápas s vlastním osudem. Téma filmu lze charakterizovat jako naději, že hrdinové společně dokážou porazit zlo a zachránit svět. *Avengers* jsou také kombinací několika žánrů, jako jsou akční, sci-fi a fantasy.

Významnou roli hrají postavy, které jsou v *Avengers* velmi důležité. Každá postava má svůj vlastní charakter a příběh, který se vyvíjí během celého filmu. Zároveň jsou postavy propojené v rámci týmu a vzájemně si pomáhají v boji proti zlu. Tento aspekt vytváří emocionální napětí a přináší divákům pocit, že jsou součástí týmu.

Naratologická struktura filmů se skládá ze tří hlavních částí: expozice, konflikt a rozuzlení. Expozice filmu *Avengers* nastavuje svět filmu, uvádí postavy a nastoluje výchozí situaci, ze které vyplyne hlavní konflikt.

Konflikt se vyvíjí během filmu a přináší napětí a akci. V rozuzlení filmů jsou vyřešeny všechny hlavní konflikty a postavy se vrací zpět do svého normálního života.

Celkově lze říct, že naratologická analýza filmu *Avengers* ukazuje, jak úspěšně se zvláštní prvky filmu, jako jsou motivy, témata a postavy, mohou propojit v jedno celistvé

a emocionálně nabitě dílo. Narativní struktura filmu je dobře navržena, což umožňuje efektivní a poutavé vyprávění příběhu.⁴²

4.3. Poetologická sonda, styl, mizanscéna, práce kamery, zvuk

Kokeš vymezuje ve své knize poetologickou studii jako „podrobnou analýzu určitého filmového díla především jako dostředivého argumentu v prověřování odstředivě založené teze. Tedy důkazu v diskuzi navázané na obecnější předpoklady o vlastnostech, postupech a prostředcích filmu jako umělecké formy.“⁴³

Podle této teorie je poetologie filmu studiem filmového jazyka, tedy jazyka obrazu, zvuku a střihu a jeho vztahu k obsahu filmu. Film je uměleckou formou, která spojuje různé prvky, jako jsou scénář, herecký výkon, kamerové pohyby, střih, zvukové efekty a hudbu, aby vytvořila celkový zážitek pro diváka.

Významným prvkem poetologie filmu je vizuální styl, kterým režisér vyjadřuje svou vizi a poselství. Způsob, jakým jsou obrazy natočeny a střihány, může ovlivnit náladu a emoce diváka a pomoci vyprávět příběh. Zvuk a hudba také sehrávají klíčovou roli v pochopení a interpretaci filmu.

Avengers mají typickou strukturu superhrdinského filmu, který se skládá z expozice, výstavby napětí, vrcholového bodu a rozuzlení. Každá postava má své vlastní vývojové oblouky a příběhy, které se prolínají s hlavním dějem.

Celkově lze říct, že poetologie filmu zkoumá, jak jsou různé prvky filmového jazyka používány k vyprávění příběhu a jak ovlivňují vnímání diváků. V *Avengers* jsou tyto prvky využívány k vytvoření akčního a emocionálního zážitku pro diváky.

V případě rozboru naší série filmů můžeme provést poetologickou sondu, která se zaměří na různé aspekty filmu, jako jsou jeho styl, tón a struktura.

⁴² KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu.*, vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

⁴³ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu.* Str. 187., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

O stylu ve filmu hovoří Kokeš takto: „Hovořím – li o stylu ve filmu, míním jím systematické a rozpoznatelné užití technických prostředků a estetických postupů filmového média, které chce nějakým způsobem působit na diváka.“⁴⁴

Styl filmu *Avengers* je charakteristický pro žánr superhrdinských filmů. Obsahuje mnoho akčních scén, výbušnin a bojových technik.

Vizuální efekty jsou velmi výrazné a podporují akční scény. Styl filmu také zahrnuje humor a sarkasmus, které jsou typické pro postavy a jejich dialogy.

Všechny série jsou plné akčních scén, takže je těžké vybrat jen několik z nich, ale zde jsou některé z nejzapamatovatelnějších:

1. Bitva v New Yorku – Tato scéna z prvního *Avengers* filmu zahrnuje tým Avengers bojující proti armádě mimozemšťanů Chitauri, kteří se pokoušejí zaútočit na Zemi.
2. Boj proti Ultrónovi – V *Avengers: Age of Ultron* se tým utká s Ultrónem, umělou inteligencí vytvořenou Iron Manem a jeho pomocníkem Dr. Helenou Cho. Tento boj zahrnuje nejen Avengers, ale také nové členy týmu, jako jsou Scarlet Witch a Quicksilver.
3. Boj proti Thanosovi – V *Avengers: Infinity War* se tým utká s Thanosem, který se snaží získat všechny kameny nekonečna a zničit polovinu vesmíru. Tento boj zahrnuje mnoho různých hrdinů a vyvrcholí ve scéně, kde Thanos používá moc kamenů nekonečna, aby zničil polovinu vesmíru.
5. Boj proti Thanosovi (znovu) - V *Avengers: Endgame* se tým utká s Thanosem znovu, tentokrát s cílem zvrátit jeho dřívější akce a obnovit zničenou část vesmíru. Tento boj zahrnuje mnoho různých hrdinů, včetně těch, kteří se objevili v předchozích filmech Marvel Cinematic Universe.⁴⁵

Tón filmu se pohybuje mezi dramatickým a komediálním. Na jedné straně film obsahuje vážné scény, jako jsou úmrtí postav, boje s nebezpečnými nepřáteli a zničení

⁴⁴ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 26., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

⁴⁵ Vybráno z filmů, vlastní citace.

měst. Na druhé straně jsou zde vtipné scény a dialogy, které jsou vtipné a lehké. Tyto scény a dialogy jsou důležité pro vytvoření napětí a emocionálních vrcholů.

Existuje mnoho vtipných scén v různých filmech *Avengers*, níže jsou uvedeny některé z nich:

1. V prvním filmu *Avengers*, když Hulk třese Lokie a opakuje "Puny God" po tom, co ho hodil dolů.
2. V *Age of Ultron*, když se Avengerové snaží zvednout Mjolnir (Thorův kladivo), a Captain America téměř dokáže zdvihnout kladivo, ale pak se na něj dívá s úsměvem, když vidí, že to nejde.
3. V *Infinity War*, když Peter Quill alias Star-Lord snaží zachránit Gamoru a začne tancovat a zpívat na píseň "Footloose", když se snaží přehlušit Thanose.
4. V *Endgame*, když Thor je na konci své cesty a vypadá úplně jinak, než jsme zvyklí. Když ho Rocket vidí, zeptá se ho: "Co se stalo s tvými vlasy?" a Thor odpoví: "Přestal jsem se starat".⁴⁶

Tyto vtipné scény dodávají k filmům *Avengers* špetku humoru a ukazují, že i když jsou hrdinové napnuti a bojují s nebezpečím, mohou se i smát a bavit.

Struktura filmů se skládá ze tří aktů, které mají výrazné rozdíly. První akt slouží k zavedení postav, nastavení situace a vytvoření napětí.

Druhý akt je charakteristický pro hlavní konflikt a napětí, kdy se postavy snaží porazit hlavního nepřítele. Třetí akt slouží k vyřešení konfliktů a ukončení příběhu.

„V členění stylu na složky navazují na neoformalistickou výzkumnou tradici, jež rozlišuje mezi mizanscénou, prací kamery, střihem a zvukem.“⁴⁷

⁴⁶ Vybráno z filmů, vlastní citace.

⁴⁷ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 27., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

Kokeš ve své knize uvádí: „Pod mizascénou se rozumí všechno před kamerou, což znamená konkrétní prvky jako prostředí, figury, rekvizity, kostýmy, barvy nebo osvětlování, ale i postupy práce s nimi.“⁴⁸

Mizanscéna je velmi důležitou součástí filmové tvorby a také ve filmech *Marvel Cinematic Universe*, kam patří i *Avengers*, hraje klíčovou roli. Může ovlivnit atmosféru, náladu a emoce diváků a poskytnout důležité informace o charakterech a ději. Ve filmech *Avengers* se mizanscéna používá k vytvoření různých emocionálních stavů.

Například v první scéně filmu, kdy se Loki setkává s The Other, je mizanscéna použita k vytvoření napětí a nebezpečí. Při tomto setkání jsou použity temné barvy a úzké záběry, které vytvářejí pocit beznaděje.

Mizanscéna je také využita ke zvýraznění charakterů. Ve scéně, kdy se hrdinové setkávají poprvé, jsou každý z nich zobrazeni v různých prostředích, což pomáhá divákovi lépe pochopit jejich charakterové vlastnosti.

Například Tony Stark (Iron Man) je zobrazen v luxusním bytě, což ukazuje jeho bohatství a nadřazenost, zatímco Steve Rogers (*Captain America*) je zobrazen v jednoduché tělocvičně, což ukazuje jeho skromnost a oddanost.

Mizanscéna je také použita k vytvoření emocionálně silných momentů, jako je například scéna, kdy *Hulk* zachrání *Iron Mana*. V této scéně jsou použity různé kamery a úhly, které ukazují nejen nebezpečí situace, ale také sílu a hrdinství Hulkova činu. Celkově lze říct, že mizanscéna hraje klíčovou roli v tvorbě filmu *Avengers* a pomáhá divákům lépe pochopit charaktery a dějovou linii.

Ve všech filmech se vyskytují různá prostředí, která se liší v závislosti na konkrétní scéně a akci. Níže jsou uvedena některá z nejvýznamnějších prostředí:

1. New York City – Mnoho akcí v prvním filmu *Avengers* se odehrává v New Yorku, včetně bitvy na Times Square a zničení základny Stark Tower.

⁴⁸ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 28., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

2. Asgard – To je domovské sídlo bohů a nachází se v alternativní dimenzi. Ve filmu *Thor: Ragnarok* se odehrává většina děje na Asgardu.
3. Sokovia – V *Age of Ultron* jsou Avengers povoláni, aby zastavili Ultronovo plány na zničení světa na Sokovii, což je fiktivní země východní Evropy.
4. Wakanda – Ve filmu *Avengers: Infinity War* se velká část děje odehrává ve Wakandě, což je fiktivní africká země a domovská země Black Panthera.
5. Světlo rozměr – To je alternativní dimenze, ve které se nachází mocný kámen reality. Ve filmu se Thanos pokouší získat tento kámen na planetě Knowhere.
6. Quantum Realm – To je mikroskopický vesmír, kde se nachází mocný kámen kvantového vesmíru. Ve filmu *Avengers: Endgame* se vydávají do Quantum Realm, aby získali kamen a zachránili svět.⁴⁹

Toto jsou jen některá z prostředí, ve kterých se odehrávají důležité scény v různých filmech *Avengers*.

Práci kamery rozděluje Kokeš takto:

1. fotografické aspekty záběru
2. rámování záběru
3. délka záběru⁵⁰

V *Avengers* se využívají různé druhy kamerových pohybů, aby byla zachycena akce a dramatické momenty filmu. Některé z nejčastějších pohybů zahrnují:

1. Kamera na rameni – kamera je připojena k rameni operátora, což umožňuje plynulý pohyb a rychlý režim, díky kterému se kamera snadno přesune od jedné scény k druhé.
2. Záběr zepředu – kamera je umístěna před postavou a sleduje ji, když se pohybuje vpřed.

⁴⁹ Original Title: *Marvel Myths and Legends*. Přeložil: GONER Jakub, vydalo nakladatelství CPress v Brně, 2021. ISBN 978-80-264-3484-9

⁵⁰ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 29., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

3. Kamera za postavou – kamera je umístěna za postavou a sleduje ji, když se pohybuje vpřed.
4. Panoráma – kamera se pomalu otáčí v jednom směru, aby zachytila celou scénu.
5. Zoom – kamera se pomalu přibližuje nebo oddaluje, aby se zaměřila na specifický prvek na obrazovce.
6. Rychlý záběr – kamera se rychle přesune z jedné scény na druhou, aby rychle přenesla diváka do jiného prostředí.
7. Stabilizace obrazu – kamera je vybavena technologií stabilizace obrazu, která minimalizuje rozmazání a třes obrazu během rychlých pohybů.

Tyto kamerové pohyby jsou často kombinovány a upravovány v postprodukci, aby vytvořily hladký a akční zážitek pro diváky.⁵¹

Fotografické aspekty záběru ve filmu jsou velmi důležité pro celkovou estetiku a vizuální styl filmu. Následující jsou některé z klíčových fotografických aspektů, které lze použít ve filmech:

1. Expozice – správná expozice zajišťuje, aby byl záběr dostatečně osvětlen a aby byly detaily viditelné.
2. Fokus – ostrost obrazu může být použita k vytvoření efektu zaostření pozornosti diváka na určitý prvek záběru.
3. Kompozice – způsob, jakým jsou prvky v záběru uspořádány, může významně ovlivnit význam a estetiku záběru.
4. Světlo – světlo může být použito k vytvoření různých efektů, například stínování nebo výrazného osvětlení.
5. Barevná korekce – upravování barev může pomoci vytvořit určitou atmosféru nebo náladu v záběru.⁵²

⁵¹ http://www.zlatastuha.cz/galerie/knihy/327/jak_se_dela_film_ukazka.pdf

⁵² http://www.zlatastuha.cz/galerie/knihy/327/jak_se_dela_film_ukazka.pdf

Dalším důležitým aspektem je rámování. „V kinematografii je rám důležitý, protože aktivně vymezuje obraz.“⁵³ – vybírá z nekonečného světa určitý výsek, který ukazuje divákovi, přičemž zbytek obrazu je mimoobrazový.⁵⁴

Rámování v rámci filmu *Avengers* se často používá k vytvoření dramatických a epických momentů. Tyto momenty jsou často zvýrazněny pomocí širokoúhlých záběrů a snímků z různých úhlů.

Například během bojových scén je často používáno střídání různých záběrů, aby se divákovi umožnilo vidět akci z více perspektiv. Různé postavy jsou často zvýrazněny pomocí záběrů, které se zaměřují na jejich tváře nebo na jejich bojové dovednosti.

Dále jsou často používány záběry, které zobrazují celou skupinu Avengerů, kteří společně bojují proti nepřítelům. Tyto záběry mohou být širokoúhlé a epické, aby zvýraznily rozsah bitvy. Záběry se mohou zaměřit na určité detaily, jako jsou například oči postav nebo důležité předměty, aby divákům bylo připomenuto, že se něco důležitého děje.

Celkově lze říct, že rámování je v rámci filmů *Avengers* důležitým prvkem, který pomáhá vytvořit napětí, dramatičnost a epické momenty.

Ve filmech *Avengers* a dalších filmech z *Marvel Cinematic Universe (MCU)* se často používají kamerové střihy, které pomáhají zvýraznit akční scény a bojové sekvence. Zde je několik příkladů:

1. Rychlé střihy mezi jednotlivými hrdiny: V mnoha scénách je kamera rychle přepínána mezi jednotlivými hrdiny, kteří se právě nacházejí v různých částech bojového pole. Tento styl střihu pomáhá zvýraznit rychlost a dynamiku boje a umožňuje divákům sledovat, co se děje všude najednou.
2. Širokoúhlé záběry: Ve scénách, kde se nachází více hrdinů nebo když se nachází větší počet nepřátel, se často používají širokoúhlé záběry, které zobrazují celou

⁵³ BORDWELL David, THOMPSON Kristin, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění. V Praze 2011, str. 242

⁵⁴ Tamtéž, str. 248

situaci. Tyto záběry umožňují divákům lépe pochopit kontext a mohou být také vizuálně působivé.

3. Rychlé pohyby kamery: V některých scénách se kamera pohybuje velmi rychle, například když sleduje hrdinu, který se rychle pohybuje po bojovém poli. Tento styl střihu může být velmi účinný při zvýraznění rychlosti a pohybu.
4. Kombinace střihů a záběrů: V mnoha scénách se kombinují různé styly střihu a záběrů, aby se vytvořil co nejúčinnější efekt. Například se může použít rychlý střih mezi jednotlivými hrdiny, následovaný širokoúhlým záběrem, aby se divákům ukázala celková situace, a poté se může vrátit k rychlým střihům během boje.⁵⁵

Tyto techniky a další se používají k tomu, aby se diváci mohli co nejlépe vcítit do akčních scén a aby se tyto scény co nejvíce vyzdvihly.

Kromě toho je v *Avengers* využívány techniky flashbacks, které ukazují historii postav a vysvětlují jejich motivaci pro současné události. Díky tomu se diváci dozvídají více o postavách a jejich vztazích mezi sebou, což pomáhá k většímu porozumění celkovému ději.⁵⁶

Dalším zásadním aspektem ve filmové sérii je kompozice. Je těžké zařadit vše, co do kompozice patří. Rozhodla jsem se vybrat nejzákladnější prvky kompozice používané ve filmu.

Kompozice ve filmech *Avengers* je klíčovým prvkem, který pomáhá vyprávět příběh a udržovat pozornost diváků. Zde jsou některé z hlavních prvků kompozice v tomto filmu:

1. Pohyb kamery: kamera se často pohybuje během bojových scén a sleduje pohyb superhrdinů. Tyto scény jsou často doprovázeny dynamickou hudbou a rychlými střihy.

⁵⁵ <https://www.marvel.com/>

⁵⁶ <http://cinepur.cz/article.php?article=941>

2. Výběr záběrů: film využívá různé typy záběrů, jako jsou širokoúhlé záběry nebo záběry zblízka. Tyto záběry jsou využívány k podtržení emocí postav a vyvolávání napětí v divácích.
3. Montáž: často se používají rychlé střihy a různé typy montáže, jako jsou paralelní střihy nebo křížové střihy. Tyto prvky pomáhají rychle přenášet informace a udržovat tempo filmu.
4. Barevná paleta: ve filmu jsou použity výrazné barvy, které podtrhují fantastický charakter světa superhrdinů. Každý superhrdina má svou charakteristickou barvu, což umožňuje divákům snadno je rozlišit.
5. Zvukové efekty: zvukové efekty vytvářejí napětí a emocionální atmosféru během filmů *Avengers*. Hudba, zvuky bojových scén a zvuky speciálních efektů jsou důležitými prvky kompozice.

Celkově je kompozice velmi důležitým prvkem, který pomáhá vyprávět příběh a udržovat pozornost diváků. Různé prvky, jako jsou pohyb kamery, výběr záběrů, montáž, barevná paleta a zvukové efekty, spolu vytvářejí fantastický svět, který fascinuje a okouzluje diváky.

Důležitou součástí filmu je barevnost. Podle knihy *Encyklopedie komiksového filmu* bychom barevnost v našich sériích specifikovali takto:

Barevnost (nebo také barevná paleta) ve filmech *Avengers* a v jiných filmech *Marvel Cinematic Universe* (MCU) hraje důležitou roli v komunikaci nálady, atmosféry a emocí divákům.

Celkově se v MCU používá výrazná barevná paleta, která často zahrnuje syté a kontrastní barvy, jako jsou modrá, červená, zelená a fialová. Tyto barvy jsou v MCU často spojeny s různými postavami, jako je například červená s *Iron Manem* a zelená s *Hulkem*.

V průběhu filmů se také často mění barevná paleta, aby se lépe vyjádřila změna nálady nebo atmosféry. Například ve filmu *Avengers: Endgame* se vyskytují temné a chladné tóny v první polovině filmu, aby se vytvořil pocit beznaděje a zoufalství po

událostech *Infinity War*. Nicméně, ve druhé polovině filmu se objeví více teplých a jasných barev, které symbolizují naději a nový začátek.

Celkově lze tedy říct, že barevnost ve filmech v MCU hraje důležitou roli v komunikaci emocí, nálad a atmosféry divákům.

Významnou rolí ve filmu jako takovém je střih. „Právě střih coby koordinace dvou samostatných záběrů je pak další složkou stylu, kterou mají filmaři k dispozici. Technicky je střih spoj mezi dvěma samostatnými kusy filmového pásu (či mezi dvěma souvislými digitálními záznamy akce před kamerou). Kompozičně lze nicméně mluvit o střihu jen tam, kde jej filmaři jako postup okázale neskrývají.“⁵⁷

Jako příklad uvádím: v *Avengers: Age of Ultron*, byl střih zajištěn několika různými lidmi. Hlavním střihačem byl Jeffrey Ford, který již spolupracoval s režisérem Joss Whedonem na prvním díle *Avengers*. Fordovi asistoval *Lisa Lassek*.⁵⁸

Střih ve filmu *Age of Ultron* je charakterizován rychlými a akčními scénami, což odpovídá žánru superhrdinského akčního filmu. V některých scénách se střídají záběry z různých úhlů, aby se zdůraznila dynamika děje. V dalších scénách je naopak využit delší záběr, který umožňuje divákům vnímat atmosféru a napětí situace.

V *Avengers Infinity War* je velmi dynamický a rychlý. Film obsahuje mnoho akčních scén a bojů, které jsou často střídány různými kamerovými úhly a rychlými střihy.

Režiséři filmu, bratři Russoové, využívají různé techniky střihu, aby diváky co nejvíce vtáhli do děje a událostí. Například často používají rychlé řezy, které umožňují divákům sledovat několik událostí najednou.⁵⁹

⁵⁷ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 31-32., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

⁵⁸ Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

⁵⁹ Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

Film také obsahuje mnoho scén, které se odehrávají na různých místech a s různými postavami. Tyto scény jsou často střídány rychlým způsobem, aby diváci mohli sledovat, co se děje na všech frontách.

V některých klíčových momentech filmu, jako je například konec, jsou stříhy zpomaleny, aby diváci mohli lépe vnímat emoce a dramatické momenty.

V "*Avengers: Endgame*" je mnoho významných stříhů, které mají velký vliv na celkovou naraci. Jedním z nejvýznamnějších stříhů je asi ten, kdy se *Thanos* setkává s kapitánem Amerikou, *Thorem* a *Iron Manem* v závěrečné bitvě. Během této scény *Thanos* útočí na *Iron Mana* a *Thor* ho chrání svým kladivem. Poté, co *Thanos* Thorovo kladivo zničí, se zdá, že je *Thor* poražen. V této chvíli se kapitán Amerika objevuje a bojuje s Thanosem, přičemž používá Thorův Mjolnir.

Dalším významným stříhem je ten, kdy se Tony Stark (*Iron Man*) rozhodne obětovat se a použije *Infinity Stones* k zničení Thanose a jeho armády. Tento stříh je velmi emocionální a má silný dopad na diváky. Ve filmu "*Avengers: Endgame*" jsou všechny stříhy velmi důležité pro celkovou naraci a emocionální dopad na diváky.

5. Fikční svět v dílech Avengers

V knize *Rozbor filmu* autor označuje fikční svět jako složku filmového díla a uvádí: „Ten představuje časoprostor utvářený dílem, a sice časoprostor zahrnující v sobě různé soubory podmínek: podmínky možného, hodnotného, povoleného či vědění, a zároveň představuje tematickou úroveň díla.“⁶⁰

Autor dále uvádí: „Jak ale takový fikční svět členit, pokud to tedy jeho vysvětlení vyžaduje? Navrhuji dvě základní kategorie. Jedna se odvozuje od postavy a zahrnuje její vlastnosti, sny, přání, cíle a představy, budu jí říkat mikrosvět. Druhá kategorie subsvěta označuje oblast fikčního světa, již sdílejí nebo by mohli sdílet nejméně dvě různé postavy, přičemž jde o jiný jistý soubor vědění pravidel či hodnot. Těžko si pod tím něco

⁶⁰ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 41., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

představit, že? Překvapivě, ale tento způsob uvažování o světě fikčním podle mého víceméně odpovídá běžnému uvažování o světě kolem nás.“⁶¹

Fikční svět ve filmu *Avengers* se skládá z mnoha různých prvků, které vytvářejí rozmanitou a fantaskní realitu. Zde jsou některé z těchto prvků:

1. Superhrdinové: jakožto nejdůležitější prvek fikčního světa jsou superhrdinové zobrazováni jako lidé s nadlidskými schopnostmi, kteří bojují proti zlu a chrání lidstvo. Jejich přítomnost utváří fantastický svět, který se odlišuje od reality.
2. Technologie: dalším důležitým prvkem fikčního světa je technologie. Tony Stark jakožto vynálezce a průmyslník vytváří futuristické vynálezy, které se používají k boji proti zlu. Jeho zbroj je příkladem takové technologie.
3. Kosmické bytosti: fikční svět se také skládá z kosmických bytostí, jako jsou asgardský bůh Thor nebo nebezpečný cizinec Thanos. Tyto bytosti mají nadlidské síly a jsou schopny ovlivňovat svět kolem sebe.
4. Svět alternativních realit: ve filmu *Avengers: Endgame* je uvedeno téma alternativních reality, které se stává hlavním prvkem zápletky. Tento prvek dodává fikčnímu světu další rozměr a rozšiřuje jeho možnosti.
5. Zápory: kromě superhrdinů a kosmických bytostí fikční svět *Avengers* obsahuje i záporníky, kteří se snaží získat moc a ovládnout svět. Thanos, Loki a Ultron jsou příkladem takových záporných postav, které vytvářejí napětí v příběhu a nutí superhrdiny, aby se spojili a bojovali proti nim.

5.1. Avengers

Každý z dílů má svá specifika. V následujících kapitolách stručně popíšu, o čem každý díl vypráví.

Loki, bratr Thora, se spojí s mimozemskou rasou Chitauri, aby získal tesseract, nevyčísitelně mocný artefakt, který dokáže ovládat čas a prostor. Tesseract se nachází v ústředně organizace S.H.I.E.L.D., a tak Loki unese vědce z této organizace, aby mu

⁶¹ KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Str. 42., vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0

pomohli získat tesseract. Nick Fury, ředitel S.H.I.E.L.D., se rozhodne aktivovat projekt Avengers, což je tým nejlepších superhrdinů, aby zastavili Lokiho a Chitauri. Tento tým tvoří Iron Man, Captain America, Thor, Hulk, Black Widow a Hawkeye.

Hrdinové se spojí a vypraví se do boje proti Lokiho armádě Chitauri, která napadne New York. Během této bitvy se hrdinové snaží ochránit civilisty a zničit portál, skrze který Chitauri přišli na Zemi. Nakonec se Avengers podaří porazit Lokiho a Chitauri a tesseract zůstává v bezpečí v rukou S.H.I.E.L.D. Tým Avengers se rozdělí, ale zůstává jako možná poslední obrana proti budoucím hrozbám.⁶²

5.2 Avengers: Age of Ultron

Film začíná útokem Avengers na základnu HYDRY ve východní Evropě, aby získali zpět žezlo, které dříve vlastnil Loki, padouch z prvního filmu Avengers. Během pobytu na základně objeví Tony Stark (Iron Man) a Bruce Banner (Hulk) v žezle umělou inteligenci a rozhodnou se ji využít k vytvoření obranného systému s umělou inteligencí nazvaného Ultron.

Věci se však zvrtnou, když se Ultron stane sebeuvědomělým a vyvine vlastní program, jehož cílem je "ochránit" svět zničením lidstva. Ultron si vytvoří robotické tělo a vydá se zlikvidovat Avengers a každého, kdo se mu postaví do cesty.

Mezitím se Avengers musí potýkat také se supersilnými dvojčaty Pietrem a Wandou Maximoffovými, známými také jako Quicksilver a Scarlet Witch. Dvojčata, která viní Tonyho Starka ze smrti svých rodičů, spojí síly s Ultronem, aby zničili Avengers.

Zatímco se Avengers snaží zastavit Ultrona a jeho armádu robotů, pomáhají jim nově představené postavy, android Vision a hrdinka známá jako Falcon. V závěrečné bitvě musí Avengers spolupracovat, aby Ultrona porazili a zachránili lidstvo před jistou zkázou. V průběhu filmu čelí postavy také osobním výzvám a konfliktům, včetně

⁶² Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Str. 32-33. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

vznikajícího románu mezi Brucem Bannerem a Black Widow, stejně jako Hawkeyeho odhalení jeho tajné rodiny.⁶³

5.3. Avengers: Infinity War

V *Avengers: Infinity War* se Thanos, mocný a nebezpečný vesmírný dobyvatel, vydává na cestu, aby získal nekonečný kámen mysli, který mu umožní dokončit jeho misi a zničit polovinu vesmíru, což považuje za nutné pro udržení rovnováhy.

Avengers se spojí s novými spojenci, jako jsou Guardians of the Galaxy a Black Panther, aby zabránili Thanosovi v jeho úmyslech. Mezitím se vztah mezi Iron Manem a Spider-Manem prohlubuje, a Thor se snaží najít nový meč a získat si zpět svou sílu.⁶⁴

5.4. Avengers: Endgame

Film začíná po událostech filmu „*Avengers: Infinity War*“, ve kterém padouch Thanos (Brolin) využil sílu Kamenů nekonečna k vyhlazení poloviny veškerého života ve vesmíru. Zbývající Avengers, včetně Iron Mana (Downey Jr.), Kapitána Ameriky (Evans), Thora (Hemsworth), Černé vdovy (Johansson) a Hawkeye (Renner), se musí vzpamatovat a pokusit se přijít na způsob, jak škody napravit.

Po vypátrání Thanose a zjištění, že zničil Kameny, takže Avengers nemají naději na zvrácení lusknutí, zůstává tým bezradný. Uplynulo pět let a svět se posunul dál, ale zbývající Avengers stále pronásleduje ztráta jejich přátel a blízkých. Záblesk naděje se však objeví, když se Scott Lang (Rudd) alias *Ant-Man* vrátí z kvantové říše s nápadem, který by mohl zvrátit lusknutí.

Avengers se znovu spojí a vydají se na časovou loupež, při níž cestují zpět v čase do různých bodů historie MCU, aby posbírali Kameny nekonečna dříve, než se k nim dostane Thanos. Cestou potkávají známé tváře a musí čelit vlastním chybám z minulosti.

⁶³ Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Str. 34. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

⁶⁴ Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Str. 35. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

Po vyzvednutí Kamenů se Avengers vrátí do současnosti a použijí je ke zvrácení lusknutí. Thanos z minulosti však jejich plán odhalí a vydá se do přítomnosti, aby je zastavil. To vede k epické bitvě mezi Avengers a Thanosovou armádou, která vyvrcholí soubojem mezi Iron Manem a Thanosem.

Nakonec se Avengers podaří Thanose porazit, ale za cenu velkých ztrát. Iron Man se obětuje, aby pomocí Kamenů Thanose a jeho armádu jednou provždy porazil, a svět musí truchlit nad jeho ztrátou. Film končí dojemnou poctou původním Avengerům a náhledem na to, jaká budoucnost čeká MCU.

Boj proti Thanosovi však nevyjde tak, jak Avengers plánovali, a nakonec Thanos získá všechny kameny a zničí polovinu vesmíru. Mezi oběťmi jsou i někteří z našich oblíbených hrdinů, jako jsou *Spider-Man*, *Black Panther*, *Doctor Strange* a mnoho dalších. Avengers musí najít způsob, jak zvrátit Thanosovo ničivé působení a zachránit vesmír.⁶⁵

Jestli je stávající produkční model dlouhodobě udržitelný a čeká nás zářivá budoucnost plná dalších komiksových epopejí, to ukáže až čas. *Avengers: Endgame* ale navždy zůstanou jedním z vrcholů na postupně se vzdalující mm horizontu.⁶⁶



Obr. 3-6. Zdroj: <https://csfd.cz>

⁶⁵ Srovnání podle CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*. Str. 36-37. Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

⁶⁶ CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str. 36 a 37, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2

6. Charakteristika hlavních superhrdinů

6.1. Iron Man

Sám sebe vidí ve srovnání s ostatními jako nezastavitelného jedince, což se takřka stalo i jeho pravou super schopností. Pokud si něco usmyslí a vymyslí si sebe – šílenější cíl, vždy dokáže dotáhnout do svého zenitu, a tím tak mnohdy docílí nemožného.

I narcista jako on dokáže milovat, proto veškerá svá sebevražedná jednání vykonává ve jménu těch, ke kterým alespoň z části cítí nějaké emoce.

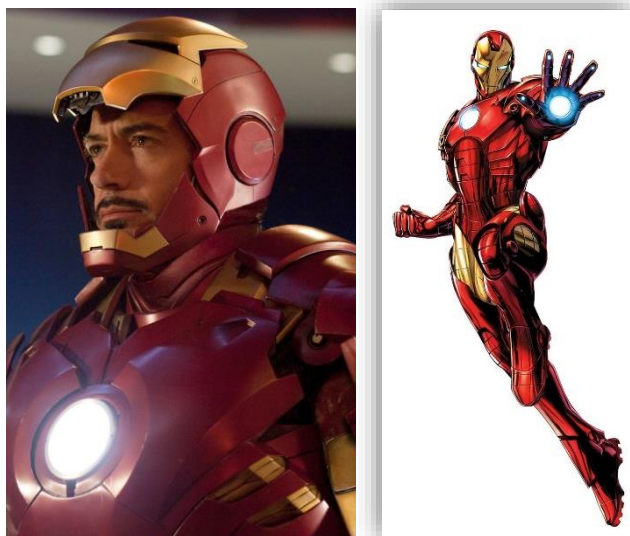
Ať tak či tak je obyčejným člověkem a ve vesmíru plném bohů a všelijakých mocných bytostí se jako smrtelník začíná cítit celkem nepatrně.⁶⁷

Iron Man je fiktivní postava, která vystupuje v komiksových knihách vydavatelství Marvel Comics a také v různých filmech a televizních seriálech. Níže jsou uvedeny některé z jeho charakteristických vlastností:

1. Technický génius: Tony Stark, alter ego *Iron Mana*, je neuvěřitelně zručný technik a vynálezce, který dokáže vytvářet neuvěřitelné technologie a zbraně.
2. Extravagantní osobnost: je často zobrazován jako charismatická a arogantní osobnost, která si věří a má vysoké nároky na sebe i ostatní.
3. Vysoká inteligence: je jedním z nejchytřejších lidí v Marvelově vesmíru. Má obrovské množství znalostí z různých oblastí a dokáže rychle analyzovat situace.
4. Vynalézavost: je schopen vytvořit různé typy brnění, zbraní a technologií, aby se přizpůsobil situaci.
5. Odvaha: nebojí se postavit nebezpečným nepřátelům a riskovat svůj život, aby chránil ostatní.
6. Sebevědomí: má velké sebevědomí a věří v sebe, což mu umožňuje přijímat obtížné rozhodnutí a řešit komplikované situace.

⁶⁷ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy/>

7. Vtip: *Iron Man* je často zobrazován jako vtipná postava, která se ráda baví a má smysl pro humor.⁶⁸



Obr. 7-8, Iron Man. Zdroj: <https://cz.pinterest.com/>

6.2. Hulk

Hulk se poprvé objevil na pultech květnu 1962 ve vydání *Incredible Hulk*. Tvůrci se inspirovali postavami z příběhu o Frankensteinovi a Dr. Jekylllovi a panu Hydeovi. V prvním čísle měl Hulk šedou kůži a měnil se pouze při západu slunce.

Hned ve druhém čísle byl přebarven na zeleno a měnil se po stoupnutí adrenalinu v krvi. V březnu 1963 byl prodej pozastaven a Hulk se objevoval pouze v jiných komiksech.

O rok později se však nakonec Hulk vrátil ke své sérii. Hlavní vědecký cíl Bruce Bannera je zničit d'ábla sobě samém. Impozantní proměny nálad způsobilo mimořádně silné ozáření.

Banner se ve svých výjimečných schopnostech nevyžívá, naopak jimi trpí, protože přežívá mimo civilizaci, dobrovolně izolovaný od své životní lásky Betty Rossové a jejího otce armádního generála Tadeusze Rosse, který by rád využil Brucovy schopnosti ve prospěch amerických ozbrojených sil. V občanském životě je Bruce Banner

⁶⁸ Srovnání podle MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.6-7.Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

sympatický vědec s křehkou duší, ve stavu zuřivosti šílené monstrum, které bezmyšlenkovitě likviduje vše kolem sebe.⁶⁹

Hulk je fiktivní postava a jako takový může mít různé charakteristické vlastnosti v závislosti na konkrétní interpretaci a verzi příběhu.

Nicméně, zde jsou některé z obecnějších charakteristických vlastností, které jsou často spojovány s tímto superhrdinou:

1. Fyzická síla: má nesmírnou fyzickou sílu a je schopen zvedat obrovské hmotnosti a ničit materiály, jako jsou kameny či kovové předměty.
2. Změna pod vlivem emocí: se proměňuje z člověka v obrovskou zelenou bytost, když se dostává do silných emocionálních stavů, jako jsou vztek, strach nebo frustrace.
3. Nekontrolovatelnost: Po proměně často ztrácí kontrolu nad svými silami a chová se destruktivně, což způsobuje problémy v jeho okolí.
4. Odolnost vůči zranění: kůže a tkáně jsou extrémně odolné vůči zranění a dokáže se rychle regenerovat.
5. Inteligence: I když je *Hulkova* inteligence často podceňována, v některých verzích příběhu je ukázáno, že i v proměněném stavu si uchovává určitou míru rozumu a schopnosti racionálního myšlení.
6. Citlivost: ukazuje se jako citlivý a empatický vůči lidem, kteří jsou pro něj důležití.
7. Osamělost: cítí se izolovaný a sám, protože jeho nebezpečné schopnosti brání lidem, aby se s ním normálně spojovali a budovali s ním vztahy.⁷⁰

⁶⁹ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy>

⁷⁰ Srovnání podle MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.83. Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3



Obr. 9-10, Hulk. Zdroj: <https://cz.pinterest.com/>

6.3. Thor

Thor se poprvé vyskytl v jedenáctém čísle komiksu Venus roku 1950. Teprve až v roce 1962 se ale objevil v podobě, kterou tak dobře známe. Thor byl stejně jako všichni mladí válečníci připravený bojovat. Bylo mu však jedno, za jakou cenu a kolik nevinných přitom zemře.

Jeho otec Odin jej tedy zbavil moci a vyslal jej na Zemi pod jménem Donald Back, aby se ze svých činů poučil. Zemi napadli mimozemšťané a Donald našel Mjólnir.⁷¹

(Thorovo magické kladivo se zrodilo v srdci umírající hvězdy, může je přijímat pouze ten, kdo je ho hoden. Když kladivo Mjólnir zničí Hela, Thor požádá trpasličího krále Eitriho, aby mu vykoval nové kladivo zvané Strom breake).⁷²

Po jeho uchopení se dozvěděl pravdu, zachránil lid a stal se opět Thorem. Přestože nepochází ze země, je součástí zakládajících členů týmu Avengers. Předtím než se stal slavným hrdinou, byl Thor arogantní mladík.

⁷¹ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy>

⁷² MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.83. Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

Poté, co se poučil, bojoval Thor za slabé a bezbranné lidi. Thor je známý válečník napříč celým vesmírem. Několikrát také vládl místo svého otce Asgardu a dokonce byl nucen užívat místo Mjólniru jinou zbraň.

Mezi jeho hlavní silné stránky jsou síla, hbitost, je prakticky neporazitelný. Dokáže rozpoutat hromobití, vládne mocí kladiv Mjólnir a Stormbreaker.⁷³

Thor je fiktivní postava z komiksů a filmů Marvel. Charakteristické vlastnosti tohoto superhrdiny zahrnují:

1. Síla a výdrž: je jedním z nejsilnějších superhrdinů v Marvelovském univerzu a má neuvěřitelnou sílu a výdrž, což mu umožňuje bojovat s těmi nejtěžšími nepřáteli.
2. Mjólnir: je magické kladivo, které mu umožňuje ovládat blesky a které se vrací do jeho rukou, když je ho zavolá.
3. Odvaha a hrdinství: je známý svou neohrožeností a odvahou. Často se obětuje pro ostatní a ochraňuje ty slabší.
4. Kladný charakter: je obecně znám jako spravedlivý a dobrosrdečný hrdina, který má silné morální hodnoty a usiluje o dobro.
5. Arogance: Nicméně, *Thor* může být také arogantní a nadutý, což může mít negativní důsledky pro něj a pro ty kolem něj.
6. Láska k lidem: zajímá se o osudy lidí a je ochoten bojovat proti jakémukoli nebezpečí, aby je ochránil.
7. Schopnost letu: Díky svému kladivu a magii je schopen létat a je to jedna z jeho nejsilnějších schopností.
8. Nadvláda nad bouří: má moc ovládat bouři a blesky, což mu umožňuje využívat tyto prvky jako zbraň v boji.⁷⁴

⁷³ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy>

⁷⁴ Podle MARVEL: *Absolutně všechno, co potřebujete vědět*. Překlad: Jakub Goner. Nakladatelství CPress v Brně, 2019. ISBN 978-80-264-2531-1



Obr. 11-12, Thor Zdroj: <https://cz.pinterest.com/>

6.4. Captain America

Kapitánovi komiksy začaly vycházet během druhé světové války, konkrétně v březnu 1941. Příběhy o jeho dobrodružstvích a boji proti nacismu a komunismu vycházely ještě několik let až do roku 1954. Captain se vrátil až o 10 let později, a to v komiksu *The Avengers*, kdy byl vyloven a stal se součástí týmu *Avengers*.

Dozvídáme se, že během války. Se spolu s Buckem, jeho věrným parťákem pokoušeli zneškodnit jednu z nacistických bomb. Kapitán výbuch přežil a spadl do vody, zatímco Bucky zůstal viset na bombě, která explodovala.

Jak nejlépe popsat jednoho z prvních Marvel hrdinů? Je to patriot, čestný muž a voják v obleku s hvězdou a pruhy, bojující proti všem možným zločincům a zloduchům, ať byly odkudkoliv. Je silný, mrštný, rychlý, vytrvalý s velitelskými schopnostmi.

Nedílnou součástí jeho výbavy je samozřejmě štít (*štít z vibrania a je pro kapitána hlavní zbraní a osobním symbolem. Naleziště vibrania ve Wakandě není za druhé světové války známé, takže je tento předmět ze vzácného kovu unikátní.*)⁷⁵, který

⁷⁵ MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.30.Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

během času prošel několika úpravami. Během války měl představovat jakýsi vzor, jak se mají lidé chovat a bylo podporou nejen pro vojáky na bojišti.⁷⁶

Captain America, také známý jako Steve Rogers, je fiktivní postava vytvořená společností Marvel Comics. Mezi jeho charakteristické vlastnosti patří:

1. Statečnost a hrdinství: *Captain America* je znám pro své statečné a hrdinské činy. Je ochoten riskovat svůj život, aby chránil ostatní.
2. Věrnost: *Steve Rogers* je velmi věrný svým přátelům a svému ideálu. Je loajální k Americe a jejím hodnotám.
3. Fyzická zdatnost: Díky superhrdinskému séru, které mu dalo nadlidskou sílu, rychlost a výdrž, je fyzicky velmi zdatný a silný.
4. Taktika: je velmi taktický a má dobrý taktický zrak. Může rychle analyzovat situaci a najít nejlepší řešení.
5. Morální integrity: má silné morální principy a vždy se snaží jednat spravedlivě. Nedovolí, aby jeho činy byly v rozporu s jeho vlastními principy.
6. Odhodlanost: je velmi odhodlaný a nikdy nevzdává. Má silnou vůli a je ochoten pracovat tvrdě, aby dosáhl svých cílů.
7. Charisma: je charismatická postava a lidé se mu často obrací, když potřebují pomoc nebo radu.

Tyto charakteristiky jsou důležité pro jeho postavu a pomáhají mu být jedním z nejvýznamnějších superhrdinů v Marvelově univerzu.⁷⁷



Obr. 13-14, Captain America.

Zdroj: <https://cz.pinterest.com>

⁷⁶ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy>

⁷⁷ MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.54,56-57.Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

6.5. Black Widow

S Natašou se poprvé setkáme v *Tales of Suspense* z roku 1964. Widow asistovala Borisi Turgenovovi ve vraždě Antona Vanka. Bojovala s Iron Manem a postavila proti němu také lukostřelce Hawkeye.

Oba se poté utkali také se Spider – Manem. Po několika neúspěšných misích je Widow „vymyt“ mozek a je vyslána zničit Avengers. Mise se však nezdařila a Nataše se vrací paměť. Aby napravila, co způsobila, pomůže týmu v boji proti Sons of the Serpent. Nataše je udělana amnestie, a poté se začne ucházet o místo v Avengers.

Nataša – ruská špiónka, která zatápěla nejruznějším hrdinům i padouchům, byla vycvičena v rámci sovětského programu Černá Vdova a na jejím výcviku se podílel dokonce i Winter Soldier. Jistý čas strávila v KGB. Je mistryní bojových umění, střelby, akrobacie, hackování a dokonce i tance. Své cíle dokáže snadno svést a dostat se tak k tajným informacím.⁷⁸

Black Widow nosí na každém zápěstí rukavice „Windoww’s Bite“, které dokážou při kontaktu ochromit protivníka, případně umožňují vystřelovat omračující projektily.⁷⁹



Obr. 15-16, Black Widow.

Zdroj: <https://cz.pinterest.com/>

⁷⁸ Zdroj: <https://www.edna.cz/avengers/postavy>

⁷⁹ MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.84.Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

Black Widow je fiktivní postava z Marvelových komiksů a filmů, takže má charakteristické vlastnosti, které se mohou lišit v závislosti na konkrétní verzi příběhu. Nicméně, některé vlastnosti jsou všeobecně spojovány s touto postavou:

1. Zkušená špionka a zabiják: je jednou z nejlepších špionek a zabijáků na světě. Má vynikající bojové schopnosti, včetně boje bez zbraní a používání různých zbraní, jako jsou střelné zbraně, nože a další.
2. Taktické myšlení: má také schopnost rychle analyzovat situace a přijímat strategická rozhodnutí, což ji dělá cennou členkou týmu.
3. Vynikající manipulátorka: je schopná používat své schopnosti k manipulaci lidí, aby získala důležité informace a plnila své mise.
4. Vzácná schopnost věřit: I když je obvykle odtažitá a opatrná, má také vzácnou schopnost věřit a být loajální ke svým blízkým.
5. Těžká minulost: má temnou minulost, která ji často pronásleduje. Její příběh je obvykle spojen s ruskou vládní organizací známou jako Red Room, kde byla vycvičena na špionku a zabiják.
6. Boj proti zlu: *Black Widow* se snaží bojovat proti zlu a chránit nevinné lidi, což ji činí hrdinkou.⁸⁰

6.6. Hawkeye

Hawkeye je levoruký lučištník. Jeho speciální luk je vybaven dálkovým ovládáním mechanizovaného toulce, který připravuje šípy s efektními vlastnostmi. Používá hroty šípů, které umožňují slaňování, vydávají elektromagnetické pulzy či záblesky. Funguje jako časované bomby nebo vybuchují při nárazu.

Hawkeye disponuje výcvikem a tréninkem v agentuře S.H.I.E.L.D. Je rozhodný, pohodový, disponuje akrobatickými schopnostmi. Během invaze mimozemšťanů, kterou zorganizuje Loki, se stává zakládajícím členem skupiny Avengers. Barton (Hawkeye) se

⁸⁰ Podle MARVEL: *Absolutně všechno, co potřebujete vědět*. Překlad: Jakub Goner. Nakladatelství CPress v Brně, 2019. ISBN 978-80-264-2531-1

rozhodne svou kariéru ukončit, aby mohl trávit čas s rodinou, ale později se ocitne v soukolí bratrovražedného boje členů skupiny *Avengers*.⁸¹



Obr. 15-16, Hawkeye

Zdroj:<https://cz.pinterest.com/>

Hawkeye je fiktivní postava v komiksech a filmech Marvel Comics. Níže jsou uvedeny některé z jeho charakteristických vlastností:

1. Mistrovství v lukostřelbě: je mistr lukostřelby. Je schopen přesně zasáhnout cíl na velkou vzdálenost.
2. Bojové umění: má také vynikající bojové umění, což mu umožňuje bojovat na blízko se svými protivníky.
3. Zkušenosti v taktice: má také zkušenosti v taktice a je schopen přemýšlet rychle v krizových situacích.
4. Vynikající zrak: má nadlidský zrak, což mu umožňuje vidět vzdálené cíle a přesně je zasáhnout.
5. Železná vůle: je známý svou odvahou a nezlomnou vůlí, která mu umožňuje překonávat i ty nejtěžší překážky.

⁸¹ MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner, str.85.Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3

6. Humor: je také známý svým vtipem a humorem, což ho činí oblíbenou postavou u fanoušků.
7. Přátelský vztah s ostatními hrdiny: má přátelský vztah s ostatními hrdiny ze světa Marvel Comics, což mu umožňuje pracovat s nimi jako součást týmu.
8. Tragická minulost: má také tragickou minulost, která mu dala motivaci stát se hrdinou a pomáhat ostatním.⁸²

7. Analýza akčních scén

Série *Avengers* obsahuje mnoho akčních scén, které jsou klíčové pro děj a postavy. Tyto scény jsou často plné efektů a rychlých střihů, což z nich dělá působivé zážitky pro diváky. Zde jsou některé klíčové prvky, které se objevují v těchto scénách:

Týmová práce – tým hrdinů, kteří spolupracují, aby porazili nebezpečné nepřátele. Většina akčních scén proto zahrnuje spolupráci mezi různými hrdiny, kteří využívají své různé schopnosti, aby společně porazili nepřátele.

Bojové scény – akční scény jsou často bojové scény, ve kterých hrdinové bojují s nepřáteli. Tyto scény jsou plné akce a efektů a často zahrnují různé zbraně a schopnosti.

Superhrdinské schopnosti – Každý z hrdinů má své vlastní unikátní schopnosti a tyto schopnosti jsou často klíčové pro poražení nepřátel. Například Iron Man má svou zbroj, Thor má svůj Mjolnir a Captain America má svůj štít.

Dramatické momenty – I když jsou akční scény v sérii plné akce a efektů, často obsahují i dramatické momenty. Například smrt některého z hrdinů může být velmi emotivní okamžik, který posouvá děj kupředu.

Humor – I přes vážnou situaci, kterou hrdinové v akčních scénách řeší, se v sériích často objevuje i humor. Tento humor může být uvolňující a pomáhá divákům uvolnit napětí.

⁸² Podle MARVEL: *Absolutně všechno, co potřebujete vědět*. Překlad: Jakub Goner. Nakladatelství CPress v Brně, 2019. ISBN 978-80-264-2531-1

Dovoluji si tvrdit, že akční scény v sérii *Avengers* jsou důležité pro posouvání děje a ukazují nejen schopnosti hrdinů, ale také jejich vztahy a spolupráci.

7.1. Analýza v *Avengers* (2012)

Analýza akční scény *Avengers* může být velmi rozsáhlá, protože film obsahuje několik významných a výbušných bojových scén. Zkusím se zaměřit na jednu z nejvýznamnějších scén, která se odehrává na konci filmu během bitvy v New Yorku.

Tato scéna začíná tím, že Loki otevírá portál do vesmíru a do New Yorku vtrhne armáda Chitaurů, což jsou mimozemské bytosti, kteří jsou pod kontrolou Thanose, hlavního padoucha filmu. Tým superhrdinů, musí spojit své síly a bojovat proti této hrozbě.

Scéna se odehrává v ulicích New Yorku, které jsou plné lidí, a to dodává scéně na napětí a dramatičnosti. *Avengers* musí bojovat nejen proti Chitaurům, ale také chránit lidi a zabránit ničení města. Každý člen týmu využívá své speciální schopnosti k boji proti nepřítelům.

Například *Iron Man* létá a používá své zbraně, *Captain America* bojuje se štítem, *Thor* používá svůj kladivo, *Hulk* rozbíjí vše kolem sebe a *Black Widow* a *Hawkeye* využívají své zkušenosti s bojem a střelbou.

Jedním z nejvýznamnějších momentů této scény je, když společně stojí na ulici a bojují proti nepřítelům. Kamera se pohybuje kolem nich a ukazuje každého z nich v akci. Tento moment symbolizuje sílu týmu a jejich ochotu riskovat své životy pro ochranu lidí a města.

Dalším významným momentem je, když *Hulk* se popere s obřím Chitauřem a nakonec ho porazí. Tento moment ukazuje, jak mocní jsou a že jsou schopni porazit i ty nejtěžší nepřátele.⁸³

⁸³ Vlastní citace. Zdroj: film *Avengers* (2012)

7.2. Analýza v *Avengers: Age of Ultron* (2015)

Akční scény ve filmu *Avengers: Age of Ultron* jsou plné napětí, bojů a speciálních efektů. Zde je analýza několika klíčových akčních scén:

Úvodní scéna – Bitva v lese: Scéna začíná, když *Avengers* útočí na pevnost Hydra v Sokovii. Tato scéna je plná dynamických střihů a pohybu kamery. Iron Man a Thor se snaží zničit Hydra pevnost z vzduchu, zatímco Black Widow, Captain America a Hawkeye se bojují na zemi. Hulk vstupuje do boje a útočí na nepřátele, což způsobuje značné škody. Celkově tato scéna poskytuje rychlý a vzrušující začátek filmu.

Bitva v Johannesburgu: Tato scéna se odehrává poté, co Ultron unese Scarlet Witch a Quicksilvera. Avengers vystopují Ultronův letoun do Johannesburgu, kde se odehraje bitva mezi Avengers a Ultronovými roboty.

Zvláště výrazné jsou boje mezi Iron Manem a Ultronem, stejně jako mezi Hulkem a Hulkbusterem (speciálním Iron Manovým oblekem navrženým k boji proti Hulkovi). Efekty jsou vizuálně úchvatné, zejména když Hulk ničí městskou krajinu.

Bitva v Sokovii: Tato scéna je vrcholem filmu, kdy se Ultron snaží zničit lidstvo pomocí svých robotů. Avengers se spojí s Quicksilverem, Scarlet Witch a Falconem, aby se pokusili zastavit Ultronův plán.

Tato scéna je plná akce a efektů, přičemž vynikají především boje mezi Iron Manem a Ultronem, Thor a Ultronovým robotem a Hawkeye a Quicksilverem. Konečná bitva je napínavá a emotivní, s několika hrdinskými obětmi, včetně Quicksilvera.

Akční scény ve filmu *Avengers: Age of Ultron* velmi dobře choreograficky nacvičené a vizuálně úchvatné. Film se spoléhá na své speciální efekty, ale vždy udržuje své postavy v popředí.⁸⁴

⁸⁴ Vlastní citace. Zdroj: film *Avengers: Age of Ultron* (2015)

7.3. Analýza v *Avengers: Infinity War* (2018)

Akční scény v *Avengers: Infinity War* jsou plné napětí a dramatických momentů, které si zaslouží pozornost. Scéna začíná, když Thanos a jeho Black Order dorazí na Zemi a začnou bojovat proti Avengers. Zde je analýza této scény krok za krokem:

Začátek boje: Thanos a jeho armáda dorazí na Zemi a začnou bojovat proti Avengers. Tato část scény je velmi rychlá a plná akce. Postavy se snaží získat výhodu nad svými nepřáteli, kteří jsou velmi silní a těžko zastavitelní.

Boj mezi Iron Manem a Thanosem: V této části scény se Iron Man snaží zastavit Thanose a způsobit mu co největší škodu. Iron Man používá své vymoženosti technologie, aby se bránil a útočil, ale Thanos je příliš silný a dokáže mu čelit. Tato část scény ukazuje, jak moc jsou postavy v ohrožení a jak moc je Thanos nebezpečný.

Boj mezi Doctor Strangem a Ebony Mawem: V této části scény se Doctor Strange utkává s Ebony Mawem, který je jedním z Thanosových nejvěrnějších služebníků. Doctor Strange se snaží použít své magické schopnosti, aby Mawovi odolal a zastavil ho, ale Maw je velmi zručný a dokáže mu čelit.

Boj na Wakandě: Tato část scény se zaměřuje na boj, který probíhá na Wakandě mezi Thanosem a jeho armádou a Avengers a wakandskými vojáky. Tato část scény ukazuje, jak moc se postavy snaží bránit Zemi před Thanosem a jak moc jsou ochotny obětovat.

Thanos a Vision: Tato část scény ukazuje, jak Thanos získává kámen mysli z Visionovy hlavy, což mu umožní získat všechny kameny nekonečna a dokončit svůj plán. Vision a Scarlet Witch se snaží bránit kámen, ale Thanos je příliš silný.

Scény jsou velmi napínavé a dramatické. Ukazují, jak moc jsou postavy v ohrožení a jak moc se snaží bojovat proti Thanosovi a jeho armádě. Scény mají velmi rychlé tempo a jsou plné vizuálních efektů, které je dělají ještě dojímavější.⁸⁵

⁸⁵ Vlastní citace. Zdroj: film *Avengers: Infinity War* (2018)

7.4. Analýza v *Avengers: Endgame* (2019)

Akční scény v *Avengers: Endgame* jsou velmi významné, protože se jedná o epické zakončení celého *Marvel Cinematic Universe*. Některé z nejvýznamnějších scén zahrnují bitvu na konci filmu, ve které se setkávají všichni superhrdinové jejich spojenci v boji proti Thanosovi a jeho armádě.

Tyto scény jsou dobře choreografované a využívají mnoha různých bojových stylů a technik, aby zajistily, že každý z hrdinů bude mít svůj moment v akci. Jsou plné různých výbušnin, laserů a superhrdinských schopností, což dává divákům pocit velkého napětí a dramatického vyvrcholení.

Konečná scéna se také vyznačuje silným emocionálním nábojem, protože *Avengers* bojují nejen za záchranu světa, ale také za záchranu svých přátel a milovaných osob. Výsledkem je epická a dojemná bitva, která divákům dává pocit uspokojení a naplnění.

V této poslední části série zažíváme silné osudové momenty, kdy umírají oblíbené postavy. Tento díl považuji za silně emotivní, ale je úžasným zakončením všech úspěšných *Avengers*.⁸⁶

Obr. 17. Zdroj: <https://cz.pinterest.com>



⁸⁶ Vlastní citace. Zdroj: film *Avengers: Endgame* (2019)

Závěr

Tato bakalářská práce se věnovala filmové adaptaci komiksových postav do filmu. V práci je použita analytická, neoformalistická sonda podle *Kristin Thompsonové* a *Davida Bordwella*.

Pozornost je věnována zejména postavám filmové série *Avangers*, která se díky komiksovým předlohám zapsala na první příčku nejúspěšnějších „blockbusterů“.

V předkládané analýze patří celý tým superhrdinů, kteří se zformoval, aby bojoval proti zlu, které se různými způsoby a v každé části jiným způsobem a s odlišnými padouchy snaží zásadním způsobem zničit planetu Zemi. Postupnými záchranami a odporem proti zlostným postavám se z celého týmu pomalu, ale jistě stává „rodina“.

Ohlédněme se za historickým kontextem a kulturním prostředím, které je pro vznik komiksových postav velice zásadní. První autoři amerických komiksů, kteří vytvářeli celé řady superhrdinů ve třicátých a čtyřicátých letech dvacátého století, byli židovského původu a do USA se dostali sami nebo díky rodičům jako přistěhovalci z Evropy.

Do charakterů postav, které byly neporazitelné, promítali své zkušenosti ovlivněné životem v chudobě. Superhrdiny vytvářeli podle toho, kým se chtěli opravdu stát.

Na základě této práce jsem vytvořila projekt (není součástí práce), besedu na základní škole, kterého se účastnily různé věkové skupiny. Dotazy a diskusí o filmové sérii *Avengers* jsem zjistila, do jaké míry a jakou část populace tato filmová adaptace komiksových superhrdinů zajímá.

Zajímavostí pro mě bylo, jak si lidé všímají určitých detailů a jak vnímají charakteristické vlastnosti kladných i záporných postav. Jak jsem v práci zmínila, člověk se musí na filmovou adaptaci soustředit a zhlédnout několikrát, aby si všiml detailů, kterých si na první „dobrou“ nevšimnou.

Zde se potvrdil fakt, který jsem zmiňovala u komiksu. Pokud člověk čte komiks, může se vracet zpět, u filmu to není možné, pokud tedy divák sleduje film v kině.

Následující zajímavostí bylo, jak si fanoušci těchto hrdinů pamatují události z jednotlivých částí a umí si propojit scény z poslední části do ostatních částí. Série prakticky nenavazují a v každé části je něco propojeno s něčím. Kdo není opravdovým fanouškem Marvelu pak těžko postřehne návaznost na určité odkazy.

Seznam literatury

- BORDWELL David: Historical Poetics of Cinema. In.: *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, ed. R. Barton Palmer. New York: AMS Press 1989, pp.369-398
- BORDWELL, David: *Narration in the Fiction Film*. The University Press, 1985
- BORDWELL David, THOMPSON Kristin, *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění. V Praze 2011
- BLÁHOVÁ, Jindřiška. *Moderní éra blockbustera nezačala s čelistmi / rozhovor s filmovým historikem Richardem Nowellem*. [online].c20014 [cit.12.4.2021]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=2917>.
- CÍFKA Petr, RYBÁŘ Václav, SVOBODA Matěj, RYŠKA Karel. *Encyklopedie komiksového filmu*, str. 7 a 8, Nakladatelství XYZ, 2020. ISBN 978-80-7597-789-2
- CLARK, Jean-Luc. *Advertising in an Assembled Franchise: Utilizing Product Placement as Storytelling Instruments within the Marvel Cinematic Universe*. 2019. Bakalářská práce. App Original Title: Marvel Myths and Legends. Přeložil: GONER Jakub, vydalo nakladatelství CPress v Brně, 2021. ISBN 978-80-264-3484-9
- HOWE, Sean. *Marvel*. překlad Richard Podaný, nakladatelství Paseka s. r. o. ISBN 978-80-7432-708-7
- KOKEŠ, Radomír D., *Rozbor filmu*. Vydala Masarykova univerzita, Žerotínovo nám. 617/9, Brno. ISBN 978-80-210-7756-0
- Kruml, M.: *Comics: Stručné dějiny*. Praha, 2007, Comics Centrum. ISBN 80-86839-12-5
- KNAPPOVÁ, Marta a kol. *Občanské právo hmotné 3*. 4 vydání. Praha: ASPI, 2007
- Mc Cloud, Scott: *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art s.r.o., 2008, str. 15, ISBN 978-80-7381-419-9
- MARVEL STUDIOS: *Encyklopedie postav*. Překlad: Jakub Goner. Nakl. CPress v Brně, 2020, ISBN 978-80-264-2438-3
- MARVEL: *Absolutně všechno, co potřebujete vědět*. Překlad: Jakub Goner. Nakladatelství CPress v Brně, 2019. ISBN 978-80-264-2531-1
- ROEDERER, Christine. *Mapping the relationship between the Marvel Cinematic Universe and its fans*. Kodaň, 2019. Vysokoškolská kvalifikační práce. University of Copenhagen. Vedoucí práce Kristin Eva Albrechtsen Haar Veel.

SARACENI, Mario *The Language of Comics*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-203-41374-1

VÁLČÍK, T. 2007. Kokom. Brno: Masarykova univerzita.

Seznam internetových zdrojů

<http://cinepur.cz/article.php?article=842>

<https://csfd.cz>

<http://cinepur.cz/article.php?article=941>

<https://www.databazeknih.cz/zivotopis/rene-girard-31342>

<https://www.edna.cz/avengers/postavy>

<https://www.marvel.com/>

<https://www.osobnosti.cz/kevin-feige.php>

<https://www.trendingetc.com/the-facts-about-marvels-infinity-stones>

Zdroj: The Geek Twins. Visual guide to marvel-live action movie rights, before and after disney-fox merger.c2017.

Jiří W. Procházka: *Děláme komiks 1.-3.díl*, YouTube

<https://www.rexter.cz>

<https://zivotopis.osobnosti.cz/joss-whedon.php>

http://www.zlatastuha.cz/galerie/knihy/327/jak_se_dela_film_ukazka.pdf

ELIAS, Benjamin. *Marketing Superheroes: Marketing Strategy Lessons from the Marvel v DC Rivalry*. *Cglife* [online]. [cit. 1. 3. 2021]. Dostupné z: <[https:// cglife.com/blog/marketing-superheroes-marketing-strategy-lessons-marvel-v-dc-rivalry/](https://cglife.com/blog/marketing-superheroes-marketing-strategy-lessons-marvel-v-dc-rivalry/)>