

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV BOHEMISTIKY

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ROLE (SUPER) HRDINŮ V KOMIKSECH ALANA MOOREA

Vedoucí práce: PaedDr. Michal Bauer, Ph.D.

Autor práce: Tereza Bartoňová

Studijní obor: Bohemistika

Ročník: 1.

2012

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

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

České Budějovice, 20.7. 2012

Tereza Bartoňová

Chtěla bych poděkovat PaedDr. Michalu Bauerovi, Ph.D. za vedení práce a zájem, Mgr. Veře Yakimové za cenné rady, přátelský přístup a za čas, který mi věnovala a všem mým blízkým za pomoc, podporu a výdrž.

Anotace

Bakalářská práce „*Kdo stráží strážce?*“ *Role (super)hrdinů v komiksech Alana Moorea* se zabývá analýzou knih Alana Moorea, významného komiksového scénáristy, specifiky jeho tvorby a jejím dopadem na vývoj komiksu. Práce je rozdělena do tří kapitol. V první kapitole přibližuji základní termíny a nastiňuji systém narace v komiksu. V druhé a třetí kapitole je obsažen detailní rozbor konkrétních komiksových knih Alana Moorea. V druhé kapitole uvádím chronologický přehled Mooreova díla, který je rozdělen do skupin podle tématických změn v autorově stylu. Také je zde popsán a definován klasický komiksový superhrdina a do protikladu vůči němu jsou postaveny dvě ranné knihy Alana Moorea: *Killing Joke* a *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?*. V třetí kapitole uvádím konkrétní motivy, které spojují jeho rozmanitou tvorbu. V závěru shrnuji své teze, vyložím motivy společné pro Mooreovy knihy a poukážu na důležitost jeho role ve vývoji komiksu.

Annotation

The bachelor thesis "*Who watches the watchmen?*" *The role of (super) heroes in the comic books of Alan Moore* is engaged in analysis of books of Alan Moore, a prominent comic-book writer, his specific production and its impact on the evolution of comic genre. The thesis is divided into three chapters. In the first chapter I have tried to approach the basic terms and outline the function of the comics narration. The second and third chapters contain detailed analysis of particular Alan Moore's comic books. In the second chapter is the chronological survey of Moore's production that is also divided into parts according to changes in author's style. There are also descriptions and defined classic comic-book superheros in this chapter and put in antithesis to Moore's first two books: *Killing Joke* and *Superman: What Happened to the Man of Tomorrow?*. The particular motifs connecting his works are mentioned in the third chapter. The outcome of the thesis contains a summary of my opinions, the motifs common for the books of Alan Moore and emphasis of his importance in the comic genre evolution.

Obsah

ÚVOD	7
1. VYMEZENÍ KOMIKSU JAKO POJMU	9
1.1 DEFINICE A TERMINOLOGIE	9
1.1.1 <i>Definice</i>	9
1.1.2 <i>Obraz a formát</i>	10
1.1.3 <i>Panel</i>	11
1.1.4 <i>Škarpa</i>	11
1.1.5 <i>Rámeček a bublina</i>	12
1.1.6 <i>Strip</i>	12
1.1.7 <i>Blok</i>	12
1.1.8 <i>Strana a dvoustrana</i>	13
1.2 ZPŮSOB NARACE	14
1.2.1 <i>Vizualita</i>	14
1.2.2 <i>Členění</i>	14
2. BOŘENÍ MÝTŮ V POHLEDU NA SUPERHRDINY – SEZNÁMENÍ S ALANEM MOOREM	16
2.1 ÚVOD DO DÍLA ALANA MOOREA	16
2.2 VYMEZENÍ POJMU „SUPERHRDINA“	19
2.3 POČÁTKY DEKONSTRUKCE V KNIHÁCH ALANA MOOREA	25
3. SPECIFICKÉ MOTIVY V TVORBĚ ALANA MOOREA	29
3.1 AKTUALIZACE KOMIKSOVÉHO ŽÁNRU.....	29
3.2 OTÁZKA MOCI – POSTAVY JAKO VYKONAVATELÉ SPRÁVEDLNOSTI	31
3.3 VNÍMÁNÍ DOBRA A ZLA V KONÁNÍ SUPERHRDINŮ – MORÁLNÍ OTÁZKA	34
3.4 PROMĚNA KOMIKSOVÉHO MÉDIA – ZMĚNA FORMÁTU.....	35
3.4.1 <i>Míchání fikce a reality</i>	36
3.4.2 <i>Intertextualita</i>	38
3.5 SHRNUTÍ TVORBY	40
ZÁVĚR.....	42
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA:	44
POUŽITÁ LITERATURA.....	51

Úvod

Komiks jako žánr je těžko zařaditelný, jelikož obsahuje stránku literární i výtvarnou. Širokou veřejností je dnes vnímán především jako podřadný žánr, který nespadá ani pod literaturu, ani pod umění. Avšak v posledních letech zájem o něj vzrůstá. Komiks se prosazuje i v masových médiích a nahlížení na něj se pomalu mění. Proces, kterým dnes komiks prochází, bych označila jako období vzrůstajícího respektu k tomuto žánru.

Alan Moore, kterým se tato práce zabývá, patří v angloamerickém prostředí spolu s Neilem Gaimanem a Frankem Millerem¹ ke trojici scénáristů, kteří svou prací měnili dějiny tohoto žánru. I díky nim se vnímání komiksu pomalu proměňuje.

Ve své práci jsem vycházela především z Mooreových knih a ze své čtenářské zkušenosti. Prací, které se zaměřují na komiks z literárně–vědného pohledu, je totiž velmi málo a v českém překladu nejsou téměř žádné. Proto jsem pracovala i s několika anglickými publikacemi.

V první kapitole jsem se zaměřila na definování terminologie, kterou je potřeba znát k tomu, abychom se komiksem vůbec mohli zabývat. Termíny, které uvádím, pomohou čtenáři neznalému specifik komiksu uvědomit si, vnitřní fungování tohoto žánru.

Druhá kapitola je zaměřena na superhrdinu jako na postavu pro komiks příznačnou. Pro lepší orientaci jsem chronologicky rozdělila Mooreovo dílo a sepsala společné znaky jeho knih. Na základě svých znalostí superhrdinského žánru a s pomocí knihy *The Power of Comics*² jsem vytvořila typologii klasického superhrdiny. Byl to nutný krok, protože na dvou raných Mooreových knihách poté dokážu, jak se pohled na superhrdinu může měnit a jak odlišně ho lze podat.

Třetí kapitola se pak zabývá detailněji konkrétními knihami. Popisem postav a společných motivů knih docházím k obecnému shrnutí tvorby Alana Moorea.

V závěru popíší, jak se osobnost Alana Moorea podepsala na současném komiksu, jak odlišné jsou jeho knihy v porovnání s klasickými komiksovými díly a také jaké hlavní motivy v jeho díle nacházím. Tato práce si klade za cíl ukázat, že komiks

¹ Niel Gaiman napsal mýtickou ságu *Sandman*, jejíž poslední díl vyšel loni. Nejznámější dílo Franka Millera je Batmanův příběh *Návrat Temného rytíře*, toto dílo později detailně rozeberu.

² DUNCAN, Randy a SMITH Matthew J.. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2009. ISBN 978-0-8264-2936-0.

není jednoduchý žánr, ale že řád jeho výstavby stojí na propracovaném systému, který si zaslouží hlubší zkoumání.

1. Vymezení komiksu jako pojmu

I když se tato práce primárně nezabývá fungováním komiksu a jeho formální stránkou, je nutné, abych přiblížila alespoň základní terminologii. Bez ní není možné zaobírat se komiksovým žánrem a jeho problematikou. V této kapitole se tedy pokusím popsat základní termíny a jejich užívání v komiksu. Tyto termíny jsou dnes většinou považovány za stabilní. Avšak přesné definice v komiksu stále ještě nejsou zcela dané a tak je každé definování diskutabilní.

Při výběru a vymezení termínů, ze kterých budu vycházet, jsem se obracela především ke knize *Stavba komiksu* Thierryho Groensteena³ a z bakalářské práce Ondřeje Bláhy *Co je to komiks?*⁴.

1.1 Definice a terminologie

Jak jsem zmínila, problémem komiksu je především to, že stále neexistuje platná definice pro to, co vlastně komiks je a tak i většina prvků tohoto systému není jasně vymezena. Je to spojeno především s tím, jak je na komiksový žánr nahlíženo a že je stále ještě přijímán spíše jako braková literatura bez pravidel. Tento názor je však mylný. I komiks je systém, který má svá pravidla a zásady svého fungování. V následujících podkapitolách to dokáži na příkladech.

1.1.1 Definice

Co je to vlastně komiks? Touto otázkou se dnes zabývá mnoho lidí, ale definice komiksu stále není vyřešena. V češtině není dostatek přeložených knih na to, aby si laik udělal obrázek – kniha Thierryho Groensteena, teoretika komiksu, je bohužel příliš složitá a pro někoho, kdo se neorientuje v prostředí teorie literatury, téměř nepochopitelná. Druhá kniha v českém překladu, *Jak rozumět komiksu*⁵ od Scotta McClouda, se pokouší komiks představit právě těm, kteří si komiksy rádi čtou, ale nezabývají se jejich fungováním do hloubky. McCloud zpočátku komiksy tvořil, ale později se stal propagátorem pojetí komiksu jako svébytného uměleckého žánru. Mezi oběma knihami je propast, která jen dokazuje nezájem českého prostředí o studium komiksu na vyšší úrovni. V *Encyklopedii literárních žánrů* nabízejí například autoři definici, jež má několik chyb, ale velmi důležitý je nástin dějin zahraničního i českého

³ GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.

⁴ BLÁHA, Ondřej. *Co je to komiks?*. Brno, 2006. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.

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

komiksu, který zde najdeme. Autoři nezapomínají ani na přehled významných autorů a také berou v potaz odlišnost knih vznikajících ve třech hlavních oblastech komiksu – Americe, Japonsku a Belgii spolu s Francií.

Potíž s definicí komiksu je ta, že není možné popsat veškerou problematiku komiksu jedinou větou, aniž bychom vyloučili okrajové žánry i masové komiksy, jako jsou třeba krátké stripy v novinách. Ráda bych se vyhnula rozebírání jednotlivých definicí různých autorů, protože problematika definice přesahuje tématický rámec této práce orientované na poetiku konkrétního autora. Pokusím se proto popsat tuto definici na základě rysů, které mnoho definic spojují a na tom, jak komiks chápu já.

Komiks je označení pro záměrně vytvořené obrazy, které juxta pozičně navazují (což znamená, že na sebe přiléhají). Proto můžeme komiks označovat pojmem sekvenční umění (s tímto názvem přišel Will Eisner⁶). Je založený na vzájemné komunikaci a působení vizuální stránky a stránky slovní. Není omezen ani délkou, ani tématem. Dominantou u něj může být estetická funkce nebo může komiks naopak primárně sdělovat informaci či pobavit a výtvarná stránka nemusí být příliš rozvinuta (toto je časté u jednoduchých stripů).

1.1.2 Obraz a formát

Základem komiksu je obraz, protože komiks je bez diskuse žánr, který je založen na obrazovém vnímání. Stejně jako film, i dílčí obrazy komiksu zachycují pouze postavy, děj, místo nebo čas. Obraz je tedy zachycení jednoho okamžiku ve vyprávění. Čeští čtenáři znají komiks – co se formátu týká – především jako vázané, tištěné knihy kolem velikosti A4 nebo A5 – v anglicky mluveném prostředí se nazývají „*graphic novel*“, neboli grafické romány (takto vychází většina Mooreových knih). Pod názvem „*comic book*“ si totiž čtenář například v USA, kde mají komiksy delší tradici, představí komiksový časopis, které v České republice vůbec nevycházejí (snad kromě Čtyřlístku, avšak jako *comic book* zprvu vycházel Superman i Batman, což s našimi „komiksovými“ časopisy nelze vůbec srovnávat. Jde především o to, že v USA je komiks čten i dospělými, kdežto v České republice je vnímán spíše jako dětská literatura).

Jednotlivé obrazy jsou součástí větších sérií obrazů, v nichž čtenář postupně objevuje příběh. Každý individuální obraz tak slouží výhradně k popisu, jak jsem

⁶ EISNER, Will. *Comics and sequential art*. New York: Poorhouse Press, 2008. ISBN 0-9614728-1-2

zmínila výše, a dohromady vytváří mozaiku, která se spojuje v konkrétní vyprávění. Obrazy je proto nutné vnímat uceleně, protože jen tak dávají čtenáři smysl.

1.1.3 Panel

Každý obraz je v komiksu nějakým způsobem orámován. Tímto orámováním vzniká ohraničené místo pro obraz, který nazýváme panelem. Obrazy jsou tak rozčleněny a příběh se drobí na jednotlivé fáze – v každém panelu najdeme jeden okamžik příběhu. Panely tedy můžeme nazvat nositeli smyslu. Základní pravidlo je, že panely na sebe musí přiléhat. Pokud příběh není souvislý, už neexistuje sekvence a vyprávění se rozpadá.

Někdy rámování chybí (obraz má tvar, ale chybí konkrétní rám) nebo je odlišné od ostatních panelů. Takové rámování může také nést specifický význam v kontextu – například při retrospektivě, kdy postava vzpomíná na své dřívější zážitky, se rámování může lišit. V komiksově mluvě se tento návrat do minulosti nazývá „flashback“. U Moorea je to vcelku častý jev – postavy vzpomínají na své dětství, na předchozí život. S „flashbacky“ se v komiksu setkáváme proto, aby se čtenář blíže seznámil s postavou a více se o ní dozvěděl. V Mooreově knize *Strážci* se setkáme i s opačným postupem, kdy postava Dr. Manhattana zná budoucnost a v příběhu se tak objevují záblesky toho, co se teprve stane.

Pokud je velikost panelů různá, čtenář chápe odlišnou velikost jako důraz na závažnost konkrétního obrazu. Nejen velikost, ale i další způsoby členění panelů (svislé členění namísto horizontálního, nejasné hranice mezi panely nebo pokrývání panelů jeden přes druhý) fungují jako způsoby ovlivnění dynamiky a rytmu příběhu (obraz 1.).

1.1.4 Škarpa

Škarpa je označení pro prostor mezi panely. Mnoho lidí, kteří se komiksem zabývají, se domnívá, že to důležité se děje právě mezi panely, tam, kde je třeba, aby si čtenář domýšlel souvislosti. Scott McCloud říká, že „v prázdnostě téhle škarpy lidská představitelství vezme dva oddělené obrázky a promění je v jednu myšlenku“⁷. Tomu, že si v mysli spojíme dva obrazy, se říká ucelení. Díky tomu jsme schopni dávat si dohromady naznačené souvislosti.

⁷ McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB Art 2008, kapitola 3, str. 66. ISBN 978-80-7381-419-9

1.1.5 Rámeček a bublina

Text, který provází vizuální vyprávění, se nachází v rámečku. Je to místo v obraze, které nám pomůže zorientovat se, například nám řekne, kde a kdy se příběh odehrává nebo to může být prostor pro vyjádření vypravěče. Tento text také může odkazovat k něčemu, co na panelu chybí, ale přesto je spojeno s příběhem.

Bublina je naproti tomu prostor, který slouží k projevům konkrétních postav v příběhu. Její bytí závisí na obraze, ne vždy se v něm vyskytuje, ale sama o sobě nikdy nemůže existovat⁸. Bublina může mít různé tvary, většinou je způsob mluvy různých postav různě graficky znázorněný. Každá postava tak může mít svůj vlastní tvar bubliny, barvu bubliny nebo vlastní font. Odlišnost bubliny nám pomůže pochopit, jak se od sebe postavy liší a čtenář také pochopí, že každá z postav mluví rozdílně. Například v knize *Strážci* mají Dr. Manhattan a Rorschach jiné bubliny než ostatní, aby bylo vidět, že mluví jinak a že se liší od jiných postav i v jiných ohledech. Manhattanovy bubliny jsou modré, zatímco bubliny ostatních postav jsou bílé – ukazuje to na rozdílnost postav a odtržení Manhattanu od ostatních lidí. Rorschachovy bubliny mají nepravidelné okraje – vzhledem k tomu, že nosí masku přes obličej, napovídá to, že jeho hlas bude právě tím deformovaný a jiný, než ostatních postav, které mají bubliny pravidelné, tudíž bude jejich hlas čistý a jasný.

1.1.6 Strip

Tento název z USA označuje horizontální komiksový panel, který najdeme například v denním tisku. Je to krátký útvar, často pouze na pár polích. U nás komiks v novinách nemá svou tradici, ale pojem strip známe například z komiksů jako je Red Meat (obraz 2.). V rozsáhlejších komiksových knihách je strip chápán jako posloupnost panelů v jedné řadě. Rytmus narace se mění se způsobem, jakým je příběh zobrazován – jestli je zobrazeno vyprávění na jednom nebo více panelech nebo jak jsou oddělovány. Panely se obvykle sdružují, aby vyzdvihly určitý význam.

1.1.7 Blok

Blok je několik stran za sebou, které jsou řazeny v jednu sérii. Je to tedy jeden nezávislý příběh na několik stranách. Co se týče množství stran v bloku, může jich být jakýkoli počet, jaký autor uzná za vhodný, avšak musí být minimálně dvě. Důležité je

⁸ Groensteen, Thierry: *Stavba komiksu*. Host, Brno, 2005, str. 87.

ale viditelně rozčlenit příběh na strany, které mezi sebou nebudou splývat. Strany od sebe musí být odděleny mezerou, která je větší, než je mezera mezi panely na těchto stranách. Rytmus vyprávění tedy neovlivňují pouze panely, ale i rozložení jak jednotlivých stran, tak i několika stran v příběhu.

1.1.8 Strana a dvoustrana

Stranu tvoří několik panelů. Tyto panely jsou umístěny v nepřerušném sledu, navazují na sebe a tvoří tak na straně jednu vyprávěcí situaci. Mohou být členěny různými způsoby, například horizontálně nebo vertikálně, záleží na autorovi. Stejně jako se spojují obrazy do panelů, tak se panely spojují do stran. Tím, že panely poskládáme do sekvence, vytvoříme děj. Podobně jako nám dávají smysl obrazy umístěné do panelů, děj v panelech nám nabízí další význam až po tom, co se na ně čtenář dívá na stránce a vidí je celistvě.

Dvoustrana je největší jednotka vyprávění v komiksu. Nejsou to pouze dvě strany vedle sebe, ale reflektují jedna druhou. Toto členění napomáhá konstrukci narace. U Moorea často najdeme prvek zrcadlení, ale většinou přesáhne dvoustranu a patří do většího, promyšlenějšího celku: například v knize *Strážci* je několik kapitol, které jsou v tomto smyslu velmi zajímavě členěné, například práce se změnou pohledu a zrcadlením v kapitole 7. Mezi tyto kapitoly rozhodně patří i kapitola pátá, Strašná symetrie: motivy, které najdeme v první polovině kapitoly, se opakují i v druhé půlce – zrcadlově a v obráceném pořadí. Společně se protnou na stranách 14 a 15, kde vytvoří dokonale se zrcadlící dvoustranu (obraz 3.). Mooreovy knihy jsou často vystavěny velmi složitě, nejen co se týče příběhu, ale i formy. Je nutné sledovat jeho knihy pozorně a číst je i několikrát. I sám Moore řekl, že dílo *Strážci* psal tak, aby bylo čteno víckrát, protože obsahuje detaily, které čtenář při prvním čtení nemůže zaznamenat⁹.

Stejně jako jednotlivé panely, i strana a dvoustrana jsou vystavěny tak, abychom zrychlovali a zpomalovali ve čtení, podle toho, jakým tempem se příběh ubírá. I to nám ukazuje, jak složitě je komiksový příběh vystavěn.

⁹ ENO, Vincent a CSAWZA, El. Alan Moore Interview, 1988. In: Atelier Coulthart: Art and design by John Coulthart [online]. 20. února 2006 [cit. 2012-07-21]. Dostupné z: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/02/20/alan-moore-interview-1988/>

1.2 Způsob narace

Členění komiksu a obrazová stránka jsou dvě důležité složky komiksu. Ráda bych zmínila detaily, které jsou v těchto kategoriích zvláště významné.

1.2.1 Vizualita

Bez obrazů není možné, aby komiks fungoval. U krátkých stripů se často komiks obejde beze slov, ale vypustit obrazy nelze, na těch je komiks založen. Tyto obrazy jsou dvojího typu. Za prvé jsou to symboly, které se opakují nejen v komiksech, ale setkáme se s nimi i v našem běžném životě – například dopravní značky. Zastupují naše představy. Zjednodušeně řečeno, některé symboly nebo obrazy jsou v našem světě tak ustálené, že jejich význam chápeme automaticky. V komiksovém světě bych jako příklad uvedla čáry, které evokují rychlý pohyb nebo hvězdičky, které se objeví postavě u hlavy, pokud dostane ránu, či žárovka nad hlavou, která značí nápad.

Existuje ale ještě jeden druh zobrazení, který je vlastní konkrétním autorům. Nemusí se nutně vyskytovat u všech autorů a někdy si ho naopak čtenář ani nemusí všimnout. Například Superman se značí výraznou maskulinitou, ať se týče vzhledu nebo chování. V komiksu *Usagi Yojimbo* Stana Sakaie vystupují pouze zvířata, stejně jako v komiksu *Maus* Arta Spiegelmana – v obou případech zvířecí podoby odpovídají jejich charakterovým rysům a vlastnostem. Usagi jako králík je obratný, jeho přítel Gen, nosorožec, je silný a členové klanu Neko ninja jsou mrštné kočky.

U Moorea se setkáme v tomto ohledu s určitou pastí, která spojuje oba druhy zobrazení. Svě hrdiny navléká do kostýmů, takže očekáváme, že se jako hrdinové budou chovat, což se však neděje. Je pravda, že často kostým odpovídá charakteru – ale rozhodně to nejsou odlesky pozitivních povahových rysů. Například v knize *Strážci – Hedvábný přízrak* má provokativní, dráždivý kostým, Sůva naproti tomu je ve svém kostýmu naopak nezajímavý, až přehlédnutelný. Takové zobrazování je součástí boření zažitých komiksových příběhů, o kterém se později zmíním v dalších kapitolách.

1.2.2 Členění

Knihy mají své členění, které je pro všechny stejné – je to pomocí vět. Komiks je naproti tomu, jak už jsem řekla, členěn pomocí obrazů. Obrazy jsou jeden za druhým řazeny do série a spojují se v jednu sekvenci. Fungují na principu juxtapozice, následování – v psaných knihách jsou vedle sebe řazeny věty, v komiksu stejně fungují obrazy.

Čas plyne podle toho, jak jsou panely prostorově rozvrženy. Pokud příběh nabírá spád, stránka a obrazy jsou tomu přizpůsobeny – například při akčních scénách – panely jsou členěny dynamicky a čtenář bezmyšlenkovitě v četbě zrychluje. U Moorea je ale často akce zpomalena a doplněna klidnějšími detaily, které zdůrazňují mrazivost jednání (obraz 4.).

Tento popis termínů i definice v celé první kapitole je vyjádřen velmi jednoduše a bylo by samozřejmě možné popsat jednotlivé složky komiksu detailněji. Avšak tato práce se primárně nezabývá hledáním přesných definic, ale sleduje knihy a práci konkrétního scénáristy. Bylo třeba uvést alespoň základy komiksového systému, abych mohla uvést pojmový aparát, který dále používám.

2. Boření mýtů v pohledu na superhrdiny – seznámení s Alanem Moorem

Pro mou další práci je zásadní uvést dílo Alana Moorea a zároveň vůči němu vymezit termín superhrdina, se kterým pracuji. Přiblížím též změny v chápání komiksového žánru, které probíhaly ve 20. století a to především v 80. letech, kdy začaly vycházet knihy, jež tento obecný náhled pomalu měnily.

2.1 Úvod do díla Alana Moorea

Alan Moore prošel jako autor mnoha vydavatelstvími a jeho komiksy vycházely v mnoha časopisech. Své knihy vydával od počátku 80. let a jeho styl během let procházel různými změnami. I přesto, že je jeho tvorba různorodá, lze u něj dohledat stále stejné motivy a rysy. V následujících kapitolách se budu zabývat rozborem Mooreových knih, ale ještě předtím je důležité, abych zhodnotila celou jeho tvorbu. Ačkoli jeho knihy navzájem porovnávám, často je dělí mnoho let a tyto rozdíly je nutné brát v úvahu. Proto je třeba rozdělit jeho dílo do několika podskupin, aby byla orientace v knihách jednodušší.

80. léta jsou pro Moorea obdobím experimentů, buřičských textů, příznačná je záliba v dekonstrukci zažitých hodnot. Jeho snaha aktualizovat a měnit komiksový žánr je nesporná. Ve své době byla jeho díla opravdovým šokem pro čtenáře i kritiky. V roce 1982 začal Moore pracovat na sérii o superhrdinovi jménem *Marvelman*, později přejmenovanou na *Miracleman*. Tato série vycházela od roku 1954 do roku 1963 a tvůrcem byl Mick Anglo, Moore jí pouze obnovil. Během práce na tomto hrdinovi se začal zamýšlet, jak by hrdina jako on dopadl ve skutečném světě, jako obyčejný člověk. Ve stejné době začala vycházet jeho vlastní práce *V jako Vendeta*, která teprve započíná tuto buřičskou linii. I tak ale najdeme v této knize zřetelné stopy revoluce, napadání systému a snahy o změnu hrdiny – hlavní postava V a jeho protivníci nejsou odděleni tak hlubokou propastí, jak bývalo mezi hrdinou a padouchem zvykem a dokonce zde můžeme spatřovat snahu o vyrovnání rozdílu mezi nimi. Neexistuje žádné dobro ani zlo, existuje pouze pozice, ze které člověk nahlíží na svět kolem něj, a právě ta určuje jeho vnímání. Ale tato pozice je snadno napadnutelná. Proměnu postavy z jednoznačného kladného superhrdiny na obyčejného muže, u kterého lze dokonce dohledat záporné vlastnosti, dotáhl Moore ještě dál v komisech *Batman: Killing joke* a *Superman: Co se stalo z mužem ztřka?*.

O obou knihách budu detailněji mluvit později, pouze zmíním, jak nezvyklý byl v těchto letech obraz superhrdiny, u kterého čtenář mohl pochybovat o jeho morální čistotě. Výsledkem vzrůstajících pochyb o superhrdinech je kniha *Strážci – Watchmen*, vydávaná po sešitech od roku 1986. Zde je snaha o zlidštění superhrdiny a odkrytí jeho záporů zcela dokonána. Mýtus superhrdiny je zde vykreslen jako hloupý zvyk, který je společností odmítán. Konkrétní hrdinové jsou zde zbaveni nadlidských schopností, jsou ukázáni v obyčejném prostředí jako normální lidé. V tomto období provází Mooreovu tvorbu také motiv využití moci k vlastním zájmům, sobectví hrdinů a otázka pokřivené morálky. *Bažináč*, vydávaný od roku 1983, si také pohrává s posláním superhrdiny (obraz 5.). I když je zde hrdinou „věc z bažin“, přesto je spravedlivější, než mnozí lidé. Knihu lze označit za ekologický komiks, který spíše než akci přináší existencionální tíseň stvoření, které nikam nepatří, i když by si smíření zasloužilo více, než kdokoli jiný. Ačkoli *Bažináč* nepatří do „klasických“ superhrdinovských komiksů, spolu s knihami z 80. let ho pojí experiment a negativní pohled na společnost, která má více záporů než kladů. *Bažináč* je navíc jeden z mála kladných hrdinů, kterého u Alana Moorea najdeme. Navíc, oproti ostatním hrdinům z tohoto žánru, se odlišuje kladným vztahem ke svému poslání. Ačkoli se většinu první knihy trápí a svůj úděl nepřijímá lehce, nakonec dojde těžkou cestou k usmíření se sebou samým. Brát se takoví, jací jsou, je pro ostatní Mooreovy hrdiny nadlidský úkol. Jediný *Bažináč* v tomto ohledu uspěje a plní svůj úkol ochránce přírody.

V 90. letech začíná Moore psát knihy založené na hře, výsměchu a intertextualitě. Komiksy jako *Liga výjimečných* nebo *Top 10* spojuje i nadále prostředí superhrdinů s lidskými slabostmi i předsudky. Poslání superhrdinů je zde považováno za obyčejnou, trochu nudnou práci, kterou musí někdo udělat. I v těchto knihách nacházíme rysy dekonstrukce, započaté v 80. letech, stejně jako kritiku společnosti, vše je ale spíše podtrženo hravostí a komedií. Trochu jinou knihou v tomto období je *Z pekla*, která vyšla na začátku 90. let. Je to pochmurný komiksový epos, kde je hluboko rozpracována otázka moci v rukou jedince, který je ovládnán svou osobností a spravedlnost poměřuje pouze podle sebe, tedy otázka, která Mooreovy hrdiny trápila i v letech 80. Na konci 90. let vychází i komiks *Promethea*, kde Moore zkombinoval superhrdiny, sci – fi, mytologii, spiritualitu a otázku posmrtného života. Moore propadl podle vzoru Aleistera Crowleyho kouzlu magie a

přírodních sil, což se na této knize podstatně odrazilo. Síla imaginace, magie a mytologie je zde dominantní. Prométhea byla dívka, které po smrti jejího otce pomohli bohové a vzali ji do světa mýtů a fikce. Stala se žijící legendou a nyní představuje jakýsi božský prvek, který si kdokoli s dostatečnou imaginací a nadšením může povolat na pomoc, sám se jím stát nebo ho promítnout do někoho jiného. Příběh a kresba jsou velmi silné. Vizuální stránka je propracovaná, detailní – propojuje prvky minulosti s budoucností velmi zvláštním způsobem, který čtenáře zcela upoutá (obrazy 6. a 7.).

Mooreova zatím poslední kniha, *Ztracené dívky* (obrazy 8. a 9.), se komiksu *Prométhea* podobá ve smyslu experimentu s výtvarnou podobou komiksu. Setkáme se zde s několika druhy kresby, které se proměňují, s propracovanými detaily – stejně jako na *Ztracené dívky* působily literární vlivy, pracovali autoři i s vlivy výtvarnými, zvláště secesními. S *Ligou výjimečných* z 90. let ji pojí sdružování různých literárních postav. Avšak kniha *Ztracené dívky* přináší v Mooreově tvorbě přeci jen nový motiv – tuto knihu můžeme považovat buď za postmoderní brak anebo naopak za žert, který zůstává nepochopen. Rozhodně jim je ale třeba věnovat čas a pozornost, protože v *Dívkách* se setkáme s mnoha odkazy na tehdejší kulturní dění. I výtvarná stránka a členění panelů jsou detailně propracované. V internetové recenzi se můžeme dočíst, že „...Alan Moore zachází ve *Ztracených dívkách* asi nejdále, jak jen to v knize, která není primárně erotickou publikací, vůbec jde.“¹⁰ I touto knihou se budu později zabývat, jako většinou jmenovaných.

Moore v 80. letech započal dekonstrukci superhrdinů, jejíž fragmenty můžeme najít i v jeho pozdější tvorbě v 90. letech. Tato období spojuje i myšlenka revoluce a anarchie. Avšak v 80. letech se Moore více soustředil na roli hrdiny v komiksu. Také vydal svá nejznámější díla. Zabýval se otázkou moci, viny a zlidštění superhrdinů, jejich proměny na obyčejné lidi. Tato snaha je patrná i v knize *Zpekla*, avšak v 90. letech již nastupuje nová vlna intertextuality a zesměšnění světa. Na druhou stranu Moore dokazuje, že je schopný zabývat se vážnějšími tématy, které balancují na pomezí mytologie a magie. Na posledních knihách je patrný vzrůstající vliv

¹⁰ KLÍČNÍK, Richard. Moore, Alan; Gebbie, Melinda: *Ztracené dívky*. In: *ILiteratura.cz* [online]. 8.1.2009 [cit. 2012-07-13]. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/23617/moore-alan-gebbie-melinda-ztracene-divky>

postmoderny, plurality názorů, opětovné snahy stavět vše ustálené do nového světla a znovu jej přetvořit.

2.2 Vymezení pojmu „superhrdina“

Abych dokázala, jak jiná je Mooreova práce se superhrdinou, je nejprve nutné popsat superhrdinu v klasickém smyslu slova – za takového považuji například Supermana. Tato podkapitola se bude zabývat právě analýzou a vymezením základních motivů, které podle mě definují superhrdinu. V další analýze k těmto závěrům postavím do opozice Mooreova superhrdinu, který je zcela jiný.

Roz Kaveney ve své knize popisuje, že superhrdina je „*muž nebo žena se schopnostmi, které jsou buď rozvinuty do nadlidské síly a možností, nebo se zásadně liší sorta schopností, které on nebo ona používá k boji za pravdu, spravedlnost a k ochraně nevinných*“.¹¹

Podle knihy *Power of Comics*¹² slovo superhrdina pochází s velkou pravděpodobností už z doby kolem roku 1916. Rozmohlo se však především po roce 1938, kdy vyšlo první dobrodružství Supermana. Dnes je s tímto slovem spojena představa bojovníka proti zlu, který nosí kostým a má nadpřirozené schopnosti. Právě to, že hrdina má nějakou nadpřirozenou schopnost, která ho odlišuje od ostatních lidí i „obyčejných“ literárních hrdinů, je důvod, proč se před slovem hrdina vyskytuje ještě slovo „super“. V latině toto slovo znamená „nad“, tudíž už označení superhrdina staví někoho nejen nad obyčejné lidi, ale i nad ostatní literární hrdiny. V průběhu dějin byl tento termín rozšířen i na komiksové postavy, které žádnými zvláštními schopnostmi nedisponují. Spoléhají se pouze na svou přirozenou sílu a vlastnosti. Mezi takové hrdiny patří například Batman nebo králičí samuraj Usagi Yojimbo.

Před vydáním knih Franka Millera *Návrat Temného rytíře* a *Strážci Alana Moorea* byl superhrdina v komiksech pevně definován. Vnímání superhrdiny bylo dlouhá léta neměnné, i když postavy v komiksech vypadaly různě a měly různé schopnosti: Green Lantern má prsten, jenž mu dává neobyčejnou sílu, Flash je

¹¹ *Superheroes!: Capes and crusaders in comics and films.*, London: I. B. Tauris., kapitola 1. str. 4., vydaná v roce 2008

¹² DUNCAN, Randy a SMITH, Matthew J.. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2009, str. 222. ISBN 978-0-8264-2936-0.

neobyčejně rychlý, Wonder Woman je rychlá, silná, může navíc i létat a je velmi odolná, Iron man se může pochlubit neuvěřitelnou silou, genialitou, schopností létat a léčit se. Vesměs ale byli všichni superhrdinové vytvářeni podle stále stejného modelu a plnili stejnou funkci – pomáhali zachránit Svět.

Superhrdina byl popsán především tak, aby vytvářel ideál správného chování, aby dal dobru konkrétní podobu a bylo tak možné k němu vzhlížet. Většinou také podporovali národní hodnoty: typickým příkladem je Kapitán Amerika, který se poprvé v komiksu objevil roku 1941. Během II. světové války se ukázal jako vzor ideálního patriota – byl oblečen do amerických národních barev a to, že byl voják a bojoval s nacisty u dětí zvedalo morálku a posilovalo národní smýšlení.

Ideál superhrdiny můžeme tak stvořit z několika charakteristických prvků, které nyní popíšeme:

➤ **Povaha**

Typická charakteristická vlastnost superhrdinů je ta, že mají neochvějný morální základ. Pro pravého hrdinu nehraje majetek ani peníze žádnou roli. Nebojuje proto, aby se obohatil nebo pomstil, ale aby pomohl spravedlnosti a tím také lidem okolo sebe. Své schopnosti, sílu nebo znalosti tak nikdy nepoužije neetickým způsobem, zachová se vždy tak, jak považujeme za správné (tedy podle obecných morálních norem). Je tady, aby ochraňoval slabé, střežil pořádek, pomáhal dobru a potíral zločin. Má silný smysl pro zodpovědnost a je vytrvalý. I přes zjevnou křivdu nebo trauma (například takové trauma, které vedlo Bruce Wayne k tomu, aby se stal Batmanem – byl jako dítě svědkem vraždy svých rodičů) se nepřikloní ke špatné straně. Snaží se zachránit co nejvíce lidí, protože ví, že na něj spoléhají. Jsou ochotni riskovat svůj život pro druhé a to bez jakéhokoli očekávání odměny. Jejich silný morální kodex jim také zabraňuje zabíjet. Jak řekl Peteru Parkrovi (Spider-manovi) jeho strýc Ben: „*S velkou mocí přichází i velká odpovědnost*“. Je to věta, která superhrdiny charakterizuje. Znají svou moc, limity a schopnosti, a uvědomují si, jaká zodpovědnost na nich leží a k čemu je zavazuje. Například Liga spravedlivých nebo Fantastická čtyřka jsou skupiny, které sjednocují kladné hrdiny z nakladatelství DC Comics a Marvel především proto, aby boj proti zločinu byl údernější. Fantastická čtyřka je popisována jako „*rodina, která sice není úplně hladce fungující, na druhou*

stranu se jednotliví členové mají opravdu rádi.“¹³. I přes své rozepře vědí, že se musí spojit v boji proti zlu, protože jen na nich leží bezpečí lidí.

➤ **Schopnosti**

Superhrdinové se od obyčejných lidí liší především tím, že dokážou věci, které obyčejný člověk vykonat nezvládne. A to především díky schopnostem, kterými disponují. Někteří se tak narodili (například Superman, který pochází z jiné planety, kde byly technologie daleko před těmi na Zemi), jiným se stala nehoda (Spider–mana kousl ozářený pavouk), která jejich schopnosti rozšířila.

Těchto nadpřirozených vlastností je celá řada. Někteří superhrdinové, jako třeba Superman nebo Hulk mají neobyčejnou sílu, díky které zvedají auta a chytají padající mosty. Někteří z nich si vypomáhají technikou a vědou, jako například Iron man nebo i Batman, kteří jinak žádné nadpřirozené schopnosti nemají. Před nepřáteli jim tak pomáhá silné brnění, mohou létat, atd., to vše jim umožňuje jejich vlastní vynálezy. U některých najdeme schopnosti vymykající se lidskému chápání – takové mají například postavy z komiksových knih *X-men*. Jsou dalším stupněm ve vývoji člověka, „nadlidé“ s mutačním genem X, díky kterému se rodí se zvláštními schopnostmi. Někteří z nich ovládají telepatii (Profesor X), schopnost regenerace (Wolverine) nebo třeba mohou měnit počasí (Storm). Mnoho superhrdinů si také doplňuje své schopnosti nějakou zbraní – Wolverine má své ocelové drápy, Thor zase používá v boji své obrovské kladivo.

➤ **Slabá místa**

Jak jsem již zmínila, obecně nemá superhrdina nedostatky v charakteru, reaguje vždy morálně správně. Sám v sobě nemá žádné rozpory v etických otázkách ani o své roli, stejně jako není zpochybňován nikým jiným. Superhrdina má však své slabosti. Existují slabá místa, která ho polidšťují, tudíž ho přibližují čtenáři, ale hlavně jsou díky tomu jeho dobrodružství zajímavější. Těchto slabostí využívá nepřítel, aby hrdinu přemohl. Jsou to momenty, kdy si čtenář myslí, že je hrdina v koncích, ale on pokaždé najde způsob, jak zvítězit nad zlem. Může to být otázka založená pouze na fyzické stránce hrdiny – Superman nezvládne fungovat, je-li

¹³ *Fantastic Four*. In: Gotham: With great power comes great responsibility [online]. [cit. 2012-04-13]. Dostupné z: <http://www.gotham.cz/fantastic-four/>

v jeho blízkosti kryptonit, v případě Hulka to byl vztek nebo poranění, které ho vybičovalo k uvolnění své síly a on se v tu chvíli proměnil z člověka na monstrum. Slabost může být však u hrdiny i to, že mu příliš záleží na lidech kolem něj. Je to silný motiv především u Spider-mana a Batmana. Pro oba jsou důležití jejich blízcí, pro které by riskovali vše. S tímto souvisí i skrývání identity, kterým se budu zabývat později.

➤ **Atributy**

Základní motiv příběhu většinou formuje jméno hrdiny, jeho kostým, který odráží nejen jeho jméno, ale i další aspekty jeho charakteru. Typickým příkladem je Batman – jeho znakem je netopýr, jeho kostým je tudíž vytvořen tak, aby se netopýrovi podobal, například má křídla, aby v něm Batman mohl plachtit ve vzduchu. Stejně jako netopýra, ani Batmana se příliš často nepoštěstí zahlédnout během dne – oba využívají tmy k lovení své kořisti. Veškeré Batmanovo vybavení je pojmenováno pomocí předpony „bat“ – jako třeba Batmobil, což je jeho automobil nebo Batcave, jeho skrýš.

Skrýš je pro superhrdinu velmi důležitá. Schovává v ní své zbraně, kostýmy, je to jeho základna. Většinou je skryta, aby k ní nepronikl hrdinův nepřítel nebo aby se k ní nedostala veřejnost. Hrdina se v ní připravuje na boj a také odpočívá. Supermanova skrýš „Pevnost samoty“ fungovala především jako místo, kde nebyl rušen lidmi a mohl být úplně sám.

Hrdina je většinou finančně nezávislý, což mu poskytne čas a prostředky k boji proti zločinu. Může to být milionář jako Batman nebo může mít svého patrona jako Wolverin. Superman neboli Clark Kent sice má práci, ale zaměstnání v novinách mu pomáhá dozvědět se o všech zločinech mezi prvními a rychle se vydat na místo.

Každý superhrdina má také **kostým**. Jak bylo zmíněno výše, často se jeho podoba odvíjí od hrdinova jména, bývá vizuálně přitažlivý a barevný (například kostým Kapitána Ameriky, který se skládá z barev a symbolů z americké vlajky). Díky kostýmu je hrdina snadno rozpoznatelný i v zástupu ostatních lidí a také se odlišuje od svých nepřátel. Kostým má také protivníky zastrašit a především má ochránit jeho blízké. Superhrdina nechce ohrozit své milované, proto ví, že všemu musí čelit sám a neodhalen.

S tím souvisí **skrývání identity**. Ve chvíli, kdy se z obyčejného člověka stane člověk, který nosí masku, jeho osobnost se automaticky rozpoltí. Je tu jeho *alter ego*, maskovaný hrdina, který koná dobro a bojuje s padouchy. Demonstruje vše, co považujeme za kladné vlastnosti. A na druhé straně je jeho *pravá identita*, se kterou se pojí jeho minulost i přítomnost. Má své příbuzné, práci, přátele a přede všemi musí tajit, kdo vlastně je. Je to spíše odraz běžného chování a chyb, které v převleku dělat nemůže. Podobné maskované hrdiny běžně potkáváme i v mnoha literárních dílech, patří k nim například Zorro.

Utajená identita je důležitá proto, že mnoho hrdinů se snaží (většinou marně) skloubit život hrdiny s každodenním životem. Takový je ku příkladu Spider-man. Jeho slabost se netýká jeho fyzické stránky, jako to platí například u Supermana, ale tkví právě v jeho silném vztahu k ostatním lidem. Spider-man se snaží fungovat jak v soukromém životě, tak v převleku. Je hluboce zamilovaný do své kamarádky Mary Jane a má tetičku, o kterou se stará. Je to typ člověka, pro kterého jsou jeho blízcí vším. Pokud by jeho nepřítel zjistil, že Spider-man je v civilu Peter Parker, nepochybně by využil tohoto slabého místa a obě ženy i jeho další blízké by použil jako prostředek k jeho zničení. Proto se hrdina většinou vzdá všech vazeb, které by ho mohli takto zničit, ačkoli ho to trápí, a pečlivě střeží svou identitu.

Je pravda, že někdy má hrdina partnera nebo důvěrníka, kterému se svěřuje. I v klasické literatuře najdeme mnoho příběhů, kde má hlavní postava svého partnera, třeba Don Quijote a Sancho Panza. V komiksu je asi nejznámější dvojice Batman a Robin, Batman má navíc ještě komorníka Alfréda, který mu pomáhá. V 50. a 60. letech byla spolupráce mezi postavami dominantní, ale kromě toho tyto postavy, které můžeme označovat jako „pomocníky“, však v komiksu fungují také proto, aby během rozhovorů partnera a hrdiny čtenář pochopil, co se děje, aby hrdina dostal možnost vysvětlit své pohnutky k určitému jednání nebo odkryl své plány.

I přesto je superhrdina vždy osamělý. **Motiv samoty** je tak silný proto, že superhrdinu zavazuje tajemství o jeho alter egu. Těžko navazuje milostné vztahy, přichází o přátele. Ve svém poslání je vždy sám proti veškerému zlu. Skrývá se tak nejen před svými protivníky, ale paradoxně i před těmi, kterým pomáhá.

➤ **Nepřítel**

V angličtině najdeme dva výrazy pro pojmenování nepřítele. Jednak je to „villian“¹⁴ (název podobný označení „bad guy“), což označuje veškeré protivníky hrdiny – v pohádkách, v mytologii, filmech i v knihách. Český ekvivalent k tomuto slovu přímo neexistuje, můžeme ho však chápat jako označení podobné padouchovi, darebákovi nebo lumpovi, jednoduše je to záporná postava v příběhu. Co se týče komiksů, sci-fi nebo fantasy, existuje ale ještě speciální pojmenování: „supervillain“¹⁵, tedy zloduch, který stojí proti superhrdinovi. Rozdíl mezi těmito slovy je především v tom, že protivník superhrdiny musí zvláštní schopnosti ovládat také, jinak by se superhrdinovi nemohl vůbec postavit. Třeba Spider-manův velký nepřítel, Green Goblin, se může pochlubit vysokým IQ, nadlidskou silou, obratností a rychlými reflexy, navíc je schopný sám se léčit. Taskmaster zase disponuje možností imitace – jakmile vidí kohokoli bojovat, je schopný zkopírovat jeho pohyby a předvídat jeho další útoky. Také umí dokonale napodobovat hlasy jakýchkoli lidí.

Zatímco hrdina svoje zvláštní schopnosti používá k tomu, aby pomohl a ochránil druhé, jeho nepřítel je využívá sobecky k dosažení svých cílů. Je mu jedno, kolika lidem ublíží. Hledí pouze na sebe. Zajímavé je, že zatímco superhrdina nosí masku a skrývá se před svými nepřáteli i těmi, které ochraňuje, zlosyni v komiksech svou totožnost málokdy skrývají. Superhrdina funguje jako zosobnění ideálů, jeho nepřítel má stejnou funkci – představuje konkretizaci zla.

Ačkoli se superhrdina utká s mnoha padouchy, jeden je výjimečný – každý superhrdina má svého úhlavního nepřítele, který se neustále vrací a snaží se hrdinu zcela zničit. V angličtině má i on své originální označení, *archenemy*. Mezi nejznámější komiksové záporné postavy patří Lex Luthor ze Supermana, Joker nebo Two Face z Batmana či Doktor Octopus ze Spider-mana. Na poli beletrie je to například velký nepřítel Sherlocka Holmese, profesor Moriarty, který se poprvé v těchto knihách objevil roku 1893.

¹⁴ *Supervillians*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 14.10. 2002, 1.4. 2012 [cit. 2012-04-02]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Supervillain>

¹⁵ *Supervillians*. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 14.10. 2002, 1.4. 2012 [cit. 2012-04-02]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Supervillain>

2.3 Počátky dekonstrukce v knihách Alana Moorea

Obecné charakteristiky hrdiny, které jsem uvedla v předchozí podkapitole, byly součástí definice, která komiksy o superhrdinech dlouhou dobu provázela. Můžeme tak říci, že během vývoje komiksu došlo k ustálení charakteristických rysů komiksu, které byly obecně uznávané a všechny hrdiny pojily ty samé vlastnosti a dominanty.

Doba, zvaná „Zlatým věkem komiksu“, začala během II. světové války, kdy došlo k velkému rozmachu komiksových knih. Na konci 40. let ale tržby poklesly, komiksy se více soustředily na dospělé čtenáře. V 60. letech 20. století, ve „Stříbrném věku komiksu“, se superhrdinové vrátili, do komiksů však přišel nový trend – hrdinové se stávali lidštějšími, ukazovali své chyby a slabosti, tím se však také stávali v jistém ohledu „temnějšími“. Roku 1984 můžeme najít jeden z prvních případů, kdy se ukázalo, že i superhrdina může mít i špatnou stránku – Spider-man poprvé oblekl svůj slavný „černý oblek“¹⁶. Později v 80. letech vyšly dvě knihy, která tuto proměnu hrdinů dokončily. Superhrdinové byli lidštější, „temněší“ a celkově se měnilo i vnímání toho žánru. První knihou byl *Návrat temného rytíře* Franka Millera, kde je však (přes všechny Batmanovy strasti) zachován kladný hrdina. *Návrat temného rytíře* je tak trochu Batmanovo znovuzrození. Během let se stal do určité míry známou a nudnou figurkou, ale Millerovi se povedlo vzkřísit ho a zároveň šokovat všechny jeho fanoušky. Do té doby byli komiksové hrdinové pouze mladí a nesmrtelní, Batman se zde však objeví jako 55letý muž, který své poslání pověsil na hřebík. Je však třeba, aby se z odpočinku vrátil, protože z vězení je propuštěn nejen Joker, ale i Two Face a společně sužují město. Další novinkou také je, že celé dílo velmi nelichotivě (z objektivního pohledu však vcelku pravdivě) vykresluje dobovou Ameriku. Hlavní myšlenkou knihy je hlavně Batmanova rozpolcenost a problematizace morální otázky – jak moc je ještě Bruce Wayne a jak moc maskovaný hrdina? Do jaké míry je dovoleno brát zákon do svých rukou? Co si

¹⁶ Spider-man získal symbionta během bojů v sešitech *Tajné války superhrdinů Marvelu* (u nás tato kniha vyšla v roce 2010 pod BBart) a s tím souvisí jeho „temná“ dráha v černo – modrém kostýmu. Jeho schopnosti nezlepšoval, naopak se ho Peter Parker brzy snažil zbavit a vrátil se ke svému původnímu červeno – modrému kostýmu. Mimo jiné proto, že zjistil, že ho v noci symbiont bere na „vycházky“, o kterých sám neví, protože je prospí. Navíc dostal strach, že by ho symbiont mohl pohltnout a ke všemu omezil jeho pavoučí schopnosti. Symbiont se poté v sešitech o Spider-manovi ještě několikrát ukázal, pokaždé už jen jako jeho nepřítel, který ovládl lidské tělo, které využíval k boji.

můžeme dovolit, pokud chceme chránit dobro? Batman se chtě nechtě stává jakýmsi Bohem a rozhoduje, co je správné a špatné, kdo je nevinný a kdo si zaslouží trest. Je ale správné, aby jeden člověk rozhodoval, co je dobré a zlé a podle toho jednal? Příběh tvoří především myšlenkové pochody rozpolceného hrdiny, které donutí čtenáře přehodnotit dosavadní, pouze černobílé vnímání „hodných a zlých“ – vše má svou druhou stranu mince. Druhé dílo byli *Strážci* Alana Moorea, o kterých bude řeč v 3. kapitole.

Moore totiž během 80. let začíná pracovat ve srovnání s předchozím schématem komiksů odlišně – je to vidět především na práci se superhrdinou jako takovým. Patrné je to na všech jeho knihách, ale u těch, které vyšly právě v 80. letech, je tento rys určitě dominantní. Staví hrdiny do nevšedních rolí a útočí na jejich zažitou pozici ideálních, bezchybných charakterů. Jeho díla se liší od obecných předpokladů, které jsme zaujali ke komiksu nejen, co se týče postav, ale i struktury a formy komiksu, které jsou čtenáři zvyklí vnímat jako stanovené. Názory, které jsme si ve vnímání komiksů osvojili, se snaží změnit a aktualizovat a nutí čtenáře změnit horizont očekávání, se kterým ke komiksovým knihám přistupuje.

Zajímavým dílem jsou v tomto směru dva Mooreovy krátké příběhy. První je *Killing Joke*¹⁷. Je to Batmanův jednorázový příběh, kde je rozvinuta teorie o tom, zda je mezi superhrdinou a jeho protivníkem opravdu tak velký rozdíl, jak si čtenář myslí. Moore tuto úvahu aplikoval na Batmana a Jokera hlavně pro jejich odlišnost, která je čtenářům komiksů dobře známá. Batman je zádumčivý, v temných barvách a jeho nehybná tvář působí přísně, někdy až chladně. Joker naopak hýří barvami, neustále se směje a chová se stejně jako klaun, do kterého svou podobu stylizuje. A právě na to poukazuje hlavní dějová linie: setkáme se s dalším z Jokerovo zločinů – tentokrát se snaží Batmanovi dokázat, že kdokoli může být stejně šílený, jako je on, Joker. Unese komisaře Gordona a týrá ho. Batman Gordona vysvobodí a poté nabízí Jokerovi mezi čtyřma očima východisko – jejich boje už ho unavují. Joker odmítne a raději vypráví Batmanovi vtip. Ten se nejprve směje s ním, najednou se však na Jokera vrhá a poslední políčko komiksu ukazuje rozumu zbaveného Batmana, jak se šíleně směje a škrtí Jokera (obraz 10.). Tento příběh byl v době svého vydání velký

¹⁷ V Americe vyšel tento příběh v březnu roku 1988 pod vydavatelstvím DC Comics, v České republice ho roku 1997 nakladatelství CREW uveřejnilo v překladu „Kameňák“ ve svém stejnojmenném magazínu – příběh byl rozdělen na části a vyšel ve třech číslech časopisu CREW. Dnes jsou tato vydání prakticky k nesehnání, od té doby však už v České republice „Killing Joke“ vydán nebyl.

šok. Fakt, že Batman opravdu může být stejně „vyšinutý“ jako Joker, do té doby nikomu nepřišel na mysl. Chvilu, kdy se superhrdina i zločinec smějí stejnému vtipu je přinejmenším zarážející, poté je ale vše dotaženo dál, do jakési transformace Batmana do Jokera, kdy jeho nervy povolí a on se vrhne na svého dávného nepřítele s jediným cílem – zabít ho. To je velká diference od citlivého, rozumného muže, kterým byl Bruce Wayne na začátku svých dobrodružství i této knihy.

Druhým příběhem je *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?*¹⁸, což jsou tři Supermanovy příběhy na rozloučenou. Superman vycházel od roku 1938. Jak už jsem uvedla, v 60. a především 80. letech (kdy příběhy o Supermanovi vycházely už mnoho desítek let) se svět komiksu začal měnit. Vydavatelství se tedy rozhodlo, že je nutné, aby stará série Supermana skončila a jeho nová dobrodružství v novém stylu mohla znovu začít. Bylo potřeba přitáhnout nové fanoušky, kteří by se v Supermanových příbězích byli schopni orientovat. Jako scénárista byl vybrán Moore, který tehdy řekl Paulu Kupperbergovi, jenž měl v DC Comics přerod Supermana na starosti: „*Jestli tenhle příběh svěříš někomu jinému než mně, zabiju tě.*“¹⁹. Ve třech příbězích se setkáme se všemi Supermanovými přáteli i protivníky, dokonce i s Bažináčem, Mooreovou postavou ze stejnojmenného komiksu (crossover²⁰ různých typů jsou v Mooreově tvorbě velmi časté). Superman hledá daleko od Metropolis uprostřed džungle místo, kde poklidně zemře. Napadne ho však houba, která řádila na jeho domovské planetě a aniž by Superman věděl, za kým míří, podvědomě hledá právě Bažináče, který ho jako jediný může vyléčit. Toto jednání nám přibližuje Supermanovu samotu a zoufalost z jeho životního poslání. Protože právě ono poslání a lidé, které chrání a kteří ho zbožňují, ho paradoxně připravují o energii. Samota se promítá i do prostředí – v Metropolis není možné, aby Superman došel klidné smrti. Proto uniká do džungle, kde může být doopravdy sám. V dalším z příběhů ho autor zase nechá zasnít se, jaké by to bylo, kdyby zůstal na Kryptonu,

¹⁸ V Americe vycházely tři příběhy z „*Co se stalo s mužem zítřka?*“ samostatně jako sešity a to od roku 1986 pod DC Comics. V České republice vyšly tyto příběhy dohromady v jedné knize roku 2011 pod nakladatelstvím BB Art.

¹⁹ KLÍČNÍK, Richard. *Moore, Alan: Co se stalo s mužem zítřka?*. In: *ILiteratura* [online]. 12.7.2011 [cit. 2012-04-02]. Dostupné z: <http://www.iliteratura.cz/Clanek/28577/moore-alan-co-se-stalo-s-muzem-zitrka>

²⁰ Anglický výraz *crossover* znamená křížení, překřížení nebo také střet či setkání. Rozumí se tím křížení žánrů a postav, například když se potkají v knize dvě postavy, každá z jiného příběhu. Je to známý termín především pro fanoušky komiksu.

byl otcem a nikdy nepoznal Zemi. Znovu je zde patrná lítost nad vlastním osudem a touha žít obyčejný život. Celkově vyznívá Superman unaveně z neustálých bojů, vyčerpaný z nekončící ochrany lidí kolem sebe, frustrovaný a znuděný. Ačkoli ho lidé na Zemi mají rádi, on se jich spíše začíná stranit a chce od nich pryč.

Co se stalo s mužem zítřka? a *Killing Joke* tvoří společně s dalšími komiksy z 80. let přechod k novému stylizování hrdinů, který se snaží čtenáři ukázat jejich novou, dosud nepoznanou stránku – jsou unavení, rozpolcení a mají lidské chyby. Tím se komiks navždy mění a Alan Moore stojí u této změny jako jeden z jejích iniciátorů.

3. Specifické motivy v tvorbě Alana Moorea

V této kapitole se budu zabývat analýzou Mooreových postav. Netýká se pouze superhrdinů, ale i dalších postav z jiných knih Alana Moorea, protože i ony mají podobná specifika. Moore v komiksech směřuje obyčejné lidi, superhrdiny i literární hrdiny. Postavě, u které nenajdeme typické vlastnosti superhrdiny, Moore i přesto tento statut (a především moc) propůjčí. V jednotlivých podkapitolách přiblížím hlavní motivy, které spojují postavy všech jeho knih.

Moore ke své práci (ve srovnání s obecnými rysy při tvorbě superhrdiny) přistupuje naprosto odlišně. Místo toho, aby tyto zažité tradice dodržoval, je provokatérem, který se tradice snaží narušit a přinutit čtenáře, aby začal měnit své očekávání, co se týče komiksových knih. Pokusím se to demonstrovat na těchto příkladech.

3.1 Aktualizace komiksového žánru

Celá tvorba Alana Moorea je snaha o obměnu a zpřítomnění superhrdinského žánru a náhledu na komiks. Tento fakt se dotýká především postav. O žádném z Mooreových hrdinů nemůžeme říci, že je dokonalý a bez vady. Moore se snaží dokázat, že i ten nejlepší z hrdinů má své nedostatky, že svět není černo–bílý a žádná z postav není v jádru pouze dobrá nebo pouze špatná (na rozdíl od předchozího zobrazování superhrdinů). Ve svých dílech šokoval čtenáře především povahou hlavních postav. Nejsou to bezchybní lidé s pevnými morálními zásadami, se smyslem pro zodpovědnost, naopak se ukáže, že postavy jsou sobecké, násilné a opité absolutní mocí nad společností, kterou měli chránit. Se svěřenou mocí navíc většinou neumí postavy nakládat (toto téma ještě zmíním). Hrdinové Mooreových komiksů se od jiných komiksových děl liší svým vnímáním světa. Dělají si, co chtějí, nemají žádnou zodpovědnost ani morálku, jejich nároky mají vždy přednost a nehledí na důsledky. Jejich zločiny navíc zůstávají nepotrestány. Na takové jednání u superhrdinů nebyli čtenáři do té doby zvyklí. Očekávali, že někdo, kdo dohlíží na dodržování zákonů, se jich logicky také bude držet. Do této doby byli čtenáři zvyklí k superhrdinům vzhlížet, stejně jako k nim vzhlížela celá společnost v jejich fikčních světech.

Takový model je nejdominantnější v komiksu *Strážci* a *Liga výjimečných*. Ačkoli jsou každá z jiného období (jak jsem zmínila v přehledu Mooreovy tvorby),

některé rysy mají stejné. Moore aplikováním tohoto modelu zlidštění vylíčil situaci, kdy lidé v komiksu o superhrdinech už samotné hrdiny pro jejich chování neobdivují, ale naopak je začínají nenávidět – ve *Strážcích* jsme svědky demonstrace, pomocí které lidé vyjadřují nesouhlas s nadvládou hrdinů v New Yorku a chtějí zpátky do ulic policisty. V případě *Strážců* sami hrdinové nemají žádné nadpřirozené schopnosti (což také není příliš obvyklé), ale naopak se mohou pochlubit mnoha lidskými chybami. Moore mezi ně navíc vložil postavu, která je v knize označována za Boha – právě pro to, že má jako jediný z maskovaných hrdinů nadpřirozené schopnosti. Ale Dr. Manhattan je od lidského světa a jeho problémů naprosto odtržen. Svědčí o tom jeho názor, který pronáší, když ho Rorschach přijde varovat, že někdo se pokouší zabít všechny maskované hrdiny: „*Živé tělo a mrtvola obsahují stejný počet částic. Strukturálně vzato mezi oběma stavy není žádný zjistitelný rozdíl. Život a smrt jsou neuvěřitelné abstrakce.*“²¹ Tím ještě zdůraznil všednost ostatních maskovaných hrdinů.

V *Lize výjimečných* sice některé postavy jisté nadpřirozené schopnosti mají, využívají je spíše ve svůj prospěch. Ačkoli mají ochraňovat Anglii, do úkolu se jim příliš nechce a mnozí z nich jsou v *Lize* pouze z donucení. V komiksech, které jsem označila jako klasické a popsala jejich charakteristiky v předchozí kapitole platí, že pokud má hrdina schopnosti bojovat proti zlu, okamžitě se své role ujme a dělá to rád, protože ví, že je něčím zvláštní a je schopný pomáhat lidem. Pokud se hrdina setká s někým, kdo má také nadpřirozené schopnosti, neváhá s ním spojit síly, což samozřejmě vede k lepším výsledkům. Členové Ligy jsou však ze svých úkolů otráveni, nejsou schopní fungovat jako skupina a dochází u nich ke střetům mezi sebou. Vede to spíše ke zmatkům a problémům, ne k rychlým a úderným výsledkům. Ačkoli nakonec zvládnou bojovat a projeví se u nich jistá sounáležitost, v druhém díle Moore nenechá čtenáře na pochybách – takové spojení nemůže fungovat dlouho. Roztržky se změň v násilí ve skupině a Liga, i když splní svůj úkol, se rozpadne a každý raději zmizí, než aby dál pomáhal Anglii. Stejně tak se zachovají někteří hrdinové ve *Strážcích* – Dan s Laurie raději utečou, než aby se opravdu postavili zlu, které v Adrienovi odhalí. Absence zodpovědnosti, zbabělost, sobeckost – to jsou silné vlastnosti u Mooreových postav, které jsou u superhrdinů zcela novým motivem a měň celkový charakter komiksových příběhů.

²¹ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 1., s. 21. ISBN 978-80-7381-501-1.

3.2 Otázka moci – postavy jako vykonavatelé spravedlnosti

Podobně jako Batman v Millerově *Návratu Temného rytíře*, i Mooreovy postavy se potýkají s tím, jak naložit s mocí, která jim byla svěřena. Batman si však uvědomuje, že není možné, aby jeden člověk rozhodoval zcela subjektivně o tom, co je a není správné a využíval svou moc k prosazování svých cílů. Postavy u Moorea jednají ale naprosto opačně. Svou moc a práva používají neetickým způsobem tak, jak jen oni potřebují. Je to dominanta, která pojí všechny hrdiny jeho knih napsaných v různých obdobích. Ať už jim někdo moc vložil do rukou (jako dr. Gullovi v knize *Z pekla*) nebo si jí přidělí sami (V z knihy *V jako Vendeta*), jednají a používají jí jen podle svého vlastního uvážení a svědomí. Ačkoli si často připadají morálně na výši, nejsou víc, než lidé kolem nich, s tajemstvími, potřebami, jsou stejně bezohlední, sobečtí, i krutí. Jsou to vlastně jen skutečné bytosti ve skutečném světě, ale s právy a schopnostmi, které mohou bez trestu zneužít, což také neustále dělají.

Postava jménem V z knihy *V jako Vendeta* se snaží o revoluci v zemi, kde vládne diktatura a kde jsou lidé sledováni na každém kroku. Jsou už zcela vyčerpaní, lhostejní k situaci kolem nich. Ti, kteří zemi vládou jsou zkažení, využívají otupělosti společnosti ke svým vlastním potřebám. V svou revolucí začne vše měnit. Ale komu vlastně pomáhá? Během příběhu zjistíme, že jeho „revoluce“ je vlastně jenom pomsta těm, kteří mu v minulosti ubližovali. Nabízí se otázka, zda chce opravdu pomoci lidem nebo se snaží vyrovnat se svými traumaty. Ačkoli má být kladná postava, jeho chování se příliš neliší od chování jeho protivníků. Nejen V, ale i další postavy v Mooreových knihách, využívají násilí k tomu, aby dosáhli svých cílů. Připadají si velmi mocné a začnou samy sebe považovat za vtělenou spravedlnost – jen ony rozhodují o tom, co je správné, nebo co čeká ostatní. Své role soudců, spasitelů nebo spravedlivých berou velmi vážně a nepochybují, že jejich jednání je správné.

Vyprávění, které dobře dokazuje a shrnuje božský komplex Moorových postav, je paralelní příběh ve *Strážcích*, komiks v komiksu „*Příběhy Černé lodě*“, konkrétně část „*Trosečník*“, která prolíná hlavním vyprávěním. Pasáže jsou vyjeveny i čtenáři, objevují se po částech napříč hlavním příběhem. Jedná se o pirátský komiks, který čte mladík u stánku, kam si odmaskovaný Rorschach chodí kupovat noviny. Stánkař ke komiksu poznamená, že si pamatuje, že vycházely i komiksy o

superhrdinech, třeba Superman – „*ale kdo by to dnes četl*“²² Svět se o superhrdiny nezajímá, maskované „hrdiny“ a padouchy vidí na každém rohu a komiks o pirátech je pro lidi tedy zajímavější, nabízí odtržení od reality. Je to příběh o námořníkovi, který jako jediný z posádky přežije útok Černé lodi. Uvízne na opuštěném ostrově a použije těla svých mrtvých druhů k postavení voru ze zničené lodě, aby mohl doplout domů a zachránit svou rodinu. Když se mu podaří dostat se na pevninu, zabije nevinné lidi, aby mohl použít jejich koně. Do města dorazí přesvědčený, že piráti z Černé lodě už jsou zde a napůl šílený napadne svou ženu. Když se však vrátí na pobřeží, vidí, že piráti teprve připlouvají a pochopí, že nikdy neměli v úmyslu město napadnout. Námořník doplave k lodi, aby se přidal k její posádce. Vyprávění končí slovy „*Svět, jež jsem se snažil zachránit, byl nenávratně ztracený. Stal se ze mne děs: mezi jinými děsy musím dlít.*“²³

Části vyprávění námořníka jsou zakomponovány do příběhu – na první pohled nahodile, ve skutečnosti ale tak, aby komentovaly nebo reflektovaly to, co se děje v „realitě“ *Strážců*. Obzvláště patrné je to v 5. kapitole, kdy se vyprávění námořníka a rozhovory postav hlavního příběhu téměř shodují a prolínají, je to ale znát i v kresbě, kde si výjevy z pohledu námořníka a Rorschacha téměř odpovídají (obraz 11.).

Postava námořníka je tak důležitá především proto, že je přesvědčen, že jeho cíle stojí i za zneuctění mrtvol nebo za vraždu. Považuje svojí snahu za ušlechtilou, za něco, co povede k lepšímu konci, proto neváhá dělat věci, které se jinak lidem příčí. A to ho spojuje hned s několika postavami – můžeme tento příběh ztotožnit s více postavami, například se zmiňovaným Rorschachem, který nebere ohled na nikoho, kromě sebe, ale hlavně s Adrienem Veidtem. Tak jako námořník z *Trosečníka* Veidt použije mrtvá těla lidí z New Yorku, aby dosáhl konce, který podle něj za všechny oběti stojí – světový mír. Udělá vše pro dosažení svých cílů. Ale končí stejně jako námořník, s krví nevinných lidí na rukou. Stává se zločincem i přes upřímný záměr pomoci těmto lidem.

Liga výjimečných zase asociuje seskupení lidí, kteří se nějakým způsobem odlišují od zbytku společnosti. Je v něm cítit, že označení „výjimečných“ odkazuje k tomu, že jsou až nadlidmi, že jsou vnímáni jinak, že jim náleží výjimečné

²² MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 3., s. 25. ISBN 978-80-7381-501-1.

²³ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 11., s. 23. ISBN 978-80-7381-501-1.

zacházení i výjimečná práva. Takový pocit mají i samy postavy. Avšak ve skutečnosti mají jen málo vlastností (krom jejich schopností), za které bychom je mohli považovat za výjimečné – ano, kapitán Nemo je výjimečný svými vynálezy, Griffin svou neviditelností, Mína je upírka, atd. Avšak samy postavy tento pojem shazují svým neetickým chováním. Je to další poukázání na to, že ideál, který si čtenář představí pod slovem superhrdina nebo výjimečnost, nemusí být naplněn.

Sám Moore je člověk, který obecně nemá rád vlády, rozkazy a omezování od jiných lidí. Je to známý provokatér, což dokazuje i v předmluvách svých knih²⁴. Název knihy *Strážci* odkazuje ke starému latinskému citátu "*Quis custodiet ipsos custodes?*"²⁵ římského básníka Juvenala, který se objevil v jeho knize *Satiry*. Znamená „Kdo střeží ty, kdo střeží nás?“ nebo také „Kdo střeží strážce?“. Je spojován s Platónovou filosofií politického systému a problematiky korupce, ačkoli mezi Juvenalem a Platónem není doložené žádné spojení. Tento výrok také najdeme i v knize *Strážci*, nasprejovaný na zdi při nepokojích proti hlavním hrdinům. Motiv moci, otázky viny a nevin, a prvek rozhodování skupiny povolanych o životě jiných, je v jeho díle velmi rozpracovaný a neustále se opakuje. Je možné tento dominantní rys jeho děl interpretovat jako varování, čeho všeho jsou schopni ti, kdo střeží nás. Je to upozornění na slepé následování vůdců, naopak zdůraznění svobody a nezávislosti. Funkce ochránce totiž nezaručuje vysokou úroveň morálky těch, kteří ji vykonávají.

²⁴ Část z předmluvy k *V jako Vendeta*: „(...) Teď je rok 1988. Margaret Thatcherová zahajuje třetí období ve funkci a mluví sebevědomě o tom, že Konzervativní strana dovede v nepřerušném sledu vládnutí zemi až do příštího století. Mojí nejmladší dceři je sedm let a bulvár se rozepisuje o možnosti vytvořit koncentráky pro lidi s AIDS. Nové protidemonstrační jednotky mají tmavá hledí přileb, jejich koně taky tak, jejich auta mají nahoře otočné videokamery. Vláda vyjádřila touhu vymýtit homosexualitu, dokonce jako abstraktní pojem, a člověk může jen hádat, proti které menšině se začnou vytvářet zákony příště. Přemýšlím o tom, že seberu celou rodinu a brzy, někdy v příštích pár letech, z téhle země vypadneme. Vládne tu zima a zlé úmysly a mně se to tu už nelíbí.

Dobrou noc, Anglie. Dobrou noc, BBC a V jako Vítězství.

Pěkně zdravím, Hlase Osudu a V jako Vendeta.“

²⁵ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, přebal knihy. ISBN: 978-80-7381-501-1

3.3 Vnímání dobra a zla v konání superhrdinů – morální otázka

Vnímání dobra a zla je u Moorea velmi problematické už proto, že jen těžko hledáme v jeho knihách typické kladné nebo záporné postavy. Moore postrádá i morálního hrdinu. Žádného z jeho postav není možné jednoznačně charakterizovat, má vždy dvě stránky, stejně jako skuteční lidé – ale téměř ve všech případech stojí v knize proti sobě „hrdina“ a „zloduch“, u komiksů to platí dvojnásob. Jak se tedy postavit k problematickým antihrdinům u Alana Moorea?

Pojem antihrdina jsem použila jako opozici ke klasickému modelu superhrdiny (i hrdiny obecně) právě proto, že hrdinové v Mooreových knihách nejsou ani kladní, ani morální. Tíhnou spíše k záporným vlastnostem, ačkoli mají reprezentovat dobro a v tomto duchu jsou také společností představeni.

Hrdinové se chovají podle toho, co považují za správné. Vzhledem k jejich pokřivenému charakteru je to velmi subjektivní chování, které se často protiví obecným normám morálky a slušnosti. Postava Komedianta ze *Strážců*, kterému je násilí vlastní, přesně podle toho jedná – zastřelí těhotnou ženu, protože není schopný převzít zodpovědnost. Vražda těhotné ženy je sám o sobě hrozný zločin, ale v případě, že jej spáchá člověk, který má sřežit dobro, je to šokující chování. Také se pokusí znásilnit Sally Jupiterovou a brutálně ji zbije, jen proto, že nedostává to, co chce. Po tom, co ho jeho kolega Soudce v kápi zastaví, vysměje se mu do tváře – neuznává, že se nechová správně.

Hlavní hrdinky ve *Ztracených dívkách*, Mooreově zatím poslední knize, jsou postavy ze známých pohádkových knížek. Čtenář si je rozhodně nepředstavuje tak, jak jsou zobrazeny v tomto komiksu – bez zábran, studu a dychtící po dalších sexuálních zkušenostech. Pohádky formují naše vnímání dobra a zla, model správného chování. Když se čtenář potom, co četl Petra Pana, Čaroděje ze země Oz nebo Alenku v kraji divů, setká s touto knihou, je naprosto zmatený. Jsou vášnivé a plné touhy. Navíc se dozvídáme, že jejich minulost zdaleka nebyla tak růžová, jak byla prezentována v knihách. Snaží se s tím, co zažili, nějakým způsobem vyrovnat. Překvapivě právě jejich pokleslá morálka a vzájemná (veškerá) výpomoc jim pomůže tato traumata konečně překlenout a vyrovnat se s nimi.

Doktor William Gull má za to, že koná dobro ve jménu království tím, že zabíjí nežádoucí svědkyně. Ani mu nepřijde na mysl, že vražda by mohla být špatná. Je ke svému okolí vřelý, ale s jistým chladným odstupem, který se mu ve vraždění

hodí. Má pocit, že jedná ve jménu spravedlnosti. Brzy se u něj vyvine pocit, že má v rukou moc rozhodovat o životech a nakonec této „zodpovědnosti“ podlehne a zblázní se. Typický kladný hrdina, který i přesto, že bojuje za svou zem, není vraždy schopen. Situaci vždy vyřeší bez násilí a nikdy by nepřišel o svůj chladný rozum. Gull považuje svou roli za kladnou, ačkoli takovou postavou rozhodně není.

Bažináč naproti tomu řeší existencionální otázky, pomocí kterých se snaží dojít k uvědomění sama sebe. Neví, co vlastně je a co představuje a pokouší se přijít na to, jakou roli vlastně hraje. Tato cesta k sebe přijetí ho pojí i s *V z V jako Vendeta*. Není jisté, zda mu jde o dobro lidí kolem něj nebo jen o jeho vlastní, zda se svou revolucí nepokouší pouze o pomstu a o přijetí sama sebe a to, co se z něj stalo, když pobýval v táboře (kde byl testovaným subjektem při pokusech na lidech). Ve *Strážcích* zase najdeme různé postavy, pro které je těžké ujasnit si vnímání sebe samých. Rorschach si už neuvědomuje, kde končí kostýmované alter ego a kde začíná jeho skutečná osobnost. Dan i Laurie si připadají po odložení kostýmu zbyteční. S blížící se hrozbou války, proti které už nemohou nic dělat, tento pocit nepoužitelnosti narůstá. Dan k tomu řekne: „*Připadám si tak bezmocný. Tak impotentní.*“²⁶

Moore svým postavám žádné pozitivní vlastnosti nepřidává, ale ani jim nebere ty špatné. Tím, že jsou postaveny do primárně kladných rolí, jsou však jejich záporné vlastnosti více zřetelné.

3.4 Proměna komiksového média – změna formátu

Strážci byli možná první, ale zdaleka ne poslední Mooreovo dílo, které měnilo pohled na komiks. Dokázal, že to nemusí být pouze tenký sešit, kde se dozvíme, jak hrdina přemůže padoucha, ale může to být i četba, která vyžaduje pozornost čtenáře, plná odkazů a myšlenek. Platí to například pro jeho knihu *Z pekla*, na které Moore pracoval 10 let. Během této práce se zrodil rozsáhlý epos, kde už není důležité, kdo byl nebo nebyl vrahem. Znovu se zabývá především otázkou viny a nevin, znovu je zde čtenář postaven před problém moci a je rozvíjena myšlenka, zda jeden člověk (ať už je to královna Anglie nebo lékař v jejích službách) může

²⁶ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 6, s. 19, ISBN 978-80-7381-501-1.

rozhodovat o životech druhých lidí (byť jsou to „jenom“ prostitutky). Najdeme tu ale toho mnohem více. Je to obsáhlá kniha, plná úvah o umění i životě, plná emocí, násilí i konspiračních teorií. Na pozadí naturalistického vyprávění se čtenář seznámí s životem ve viktoriánské Anglii, i nejniternějšími a nejintimnějšími představami doktora, který léčí i zabíjí.

Hlavní příběh *Strážců* zase doplňují retrospektivní pohledy na jednotlivé hrdiny, ukázky z fiktivních knih, novinové články, dopisy, apod. (obrazy 12. a 13.) Struktura se liší od komiksů té doby, například v rozložení polí a barvách. Obal jednotlivých sešitů je zároveň i první pole příběhu. Gibbons, který *Strážce* kreslil, často experimentoval – jak už jsem uvedla v první kapitole, například v *Strašné souměrnosti* první políčko zrcadlově odráží poslední a podobnost polí směřuje do středu kapitoly. Vše je zakončeno dvojstranou, která tvoří celkově jeden zrcadlíci se obraz. Promyšlený je nejen příběh, ale i struktura polí tak, aby jedno doplňovalo druhé.

Podobná aktiva najdeme i v obou dílech *Ligy výjimečných*. Kromě hlavního příběhu jsou vyprávěny ještě další dobrodružné příběhy, už ne jako komiks, ale „tradičně“, totiž ne kreslené, ale psané, třeba o dobrodružství Allana Quatermaina, a podobně. Navíc jsou knihy plné dobových reklam z konce 19. století, kam je situován děj *Ligy výjimečných*, na více či méně uvěřitelné produkty, druhý díl dokonce obsahuje i stolní hru, kde každé políčko obývá jiná literární postava (obraz 14.).

3.4.1 Míchání fikce a reality

V Mooreových komiksech se často setkáme s tím, že zasadí své postavy do reálných historických souvislostí, do konkrétních míst. V knize *Z Pekla* se čtenář pohybuje v Londýně roku 1888, kde je město sužováno „Whitechapelskými vraždami“. Moore využil jedné z teorií, že nikdy nedopadeným vrahem prostitutek, Jackem Rozparovačem, byl královský lékař William Gull, reálná historická postava. Protože se příběh odehrává v existujících místech a Moore se drží historických souvislostí, vše je velmi věrohodné a lehce uvěřitelné. Uvěříme-li Mooreovi, že se tímto vrahem podrobně zabýval a poté zaplnil bílá místa v historii svými hypotézami,

je potom možné tento komiks číst nejen jako detektivní příběh, ale i jako literaturu faktu²⁷.

S komiksem *V jako Vendeta* jsou spojeny dvě postavy. V, hlavní hrdina knihy, pokračuje v díle známého anglického atentátníka Guye Fawkese²⁸ a vyhodí do povětří nejen parlament, ale i několik dalších budov, které v Londýně stojí, například budovu Nejvyššího soudu. Druhým mužem, který komiks i samotného Moorea ovlivnil, byl Aleister Crowley²⁹.

Hrdinové *Strážců* také žijí v New Yorku, prožívají Studenou válku i válku ve Vietnamu. I když tady je historie pozměněna tím, že maskovaní hrdinové v našem světě existují, tudíž i oni zasáhli do událostí a proto jsou některé věci odlišné od toho, jak se skutečně staly – Komediant zavraždí prezidenta Kennedyho, slavný Warholův portrét Marilyn Monroe má podobu Súvy, atd. Kreslíř Dave Gibbons některé ulice New Yorku přikreslil, přesto je prostředí uvěřitelné. Fakt, že postavy (až na Dr. Manhattana) nemají žádné zvláštní superschopnosti, ještě umocňuje pocit reálna. V knihách je patrná snaha přiblížit svět superhrdinů, „shodit“ jej stejným způsobem jako hrdiny – udělat ho uvěřitelnější pro čtenáře a ukázat, že není příliš odlišný od toho našeho.

Hrdinové tu nemají žádné zvláštní potřeby, používají všední věci a po tom, co většina z nich ukončila činnost, jsou jejich životy až nudné. Jako příklad střetu reálna

²⁷ Z PEKLA: ANEB KOMIKS STRMÍČÍ DO NEBES. In: . Komiks.cz [online]. 23.01.2004 [cit. 2012-02-23].

Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php/www.komiks.cz/www.komiks.cz/clanek.php?id=666> : *Sám Moore i kreslíř Eddie Campbell ale uvedli v jednom rozhovoru, že na Gullovu vinu nevěří. "Šlo nám o duši masového vraha, nikoli o kriminalistickou rekonstrukci či takzvané odhalení pravdy," říká kreslíř Eddie Campbell. "Ani jeden nevěříme, že by historický Gull byl vrahem. Šlo o vzácného člověka, experta, který definoval mentální anorexii. Na jeho jméno ještě dnes narážejí medikové při studiu nemoci štítné žlázy. Nešli jsme po něm, ale po vzniku symbolu či ikony z normálního člověka," vysvětlil nedávno skotský umělec.*

²⁸ Guy Fawkes byl členem spiknutí Střelného prachu (skupina anglických šlechticů), které se 5. listopadu 1605 pokusilo vyhodit do vzduchu budovu britského parlamentu a zabít tak krále Jakuba I. a členy obou komor parlamentu. Fawkes měl za úkol výbušninu vyrobit a odpálit, byl však vyzrazen a zadržen v podzemí pod palácem se sudy střelného prachu. Byl popraven za zradu a pokus o vraždu. Dodnes je noc 5. listopadu Noc Guye Fawkese, kdy se odpalují ohňostroje jako oslava toho, že atentát nebyl spáchán. Z Guy Fawkes. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 19. 2. 2012 [cit. 2012-02-24]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes

²⁹ Crowley se narodil roku 1857, noviny o něm tehdy psaly jako o "nejprohnanějším muži, který kdy žil", měl také přezdívku "nejhříšnější muž světa". Stvořil filozofický systém Theléma. Moore díky němu propadl kouzlu okultismu. Mnohem důležitější vliv však měli další Crowleyho názory, podle kterých platí, že prvním krokem při kreativní činnosti je destrukce. Když chcete vytvořit něco nového a originálního, musíte zbourat staré postupy. A tahle teorie se přerodila v praxi nejen u *V jako Vendeta*, ale především ve *Strážcích*.

a fikce bych uvedla část z komiksu *Strážci*, kdy je Rorschach uvězněn a ve vězení je podroben psychickému vyšetření. Jeho maska je stejná, jako Rorschachův test³⁰, kterému se při prohlídce podrobí (obraz 15.). On sám o své masce řekne „*Černá a bílá. Pohyblivé skvrny, které mění tvar... ale neslévají se do šedé. Velmi, velmi krásné.*“³¹ Je ironií, že nosí masku, jejíž předloha se používá k diagnostice psychických onemocnění. Je to chvíle, kdy se ukážou další Rorschachovi vlastnosti a zážitky, reaguje na test způsobem, jakým by superhrdina reagovat neměl. Je zahnaný do kouta naprosto všední věcí.

3.4.2 Intertextualita

Míchání postav a odkazů na různá literární díla je v Mooreových knihách velmi zřetelné. Ve *Strážcích* nebo *Zpekla* jsou to většinou narážky na určitá umělecká díla, písně, knihy. V komiksu *V jako Vendeta* v cituje Shakespeara a často zmiňuje i další literární a hudební díla. Avšak dvě své knihy Moore založil především na spojení postav v kontextu, který není běžný.

První z nich je několikrát zmíněná *Liga výjimečných*. Ligu tvoří Mína Murrayová-Harkerová (kterou známe z románu *Dracula* Brama Stokera), doktor Jekyll a pan Hyde (z knihy *Podivný případ Dr. Jekylla a pana Hyda* R. L. Stevenson), kapitán Nemo (*Dvacet tisíc mil pod mořem* od Julese Vernea), Allan Quatermain (*Allan Quatermain* a další romány H. R. Haggarda), a Hawley Griffin (z románu *Neviditelný* od H. G. Wellse). Autoři, jenž stvořili tyto postavy, vykreslovali konec 19. století v superlativách, plného fantastických strojů a vynálezů. Byl to však velmi jednostranný pohled. V této knize najdeme i další pohled na tuto dobu, ne tak idylický, jak by se zdálo. Je to svět, kde žil Sherlock Holmes i další literární postavy, kde všechny vynálezy popisované ve sci – fi knihách vydávaných v této době opravdu existují. Zároveň je však věda největším nepřítelem civilizace. Liga byla povolána, aby pomohla Anglii v její těžké chvíli. Tento komiks není postaven na akci (ačkoli jí není málo, Liga bojuje s monstry i explozemi), ale na originálních, *výjimečných* postavách a jejich charakteru, jednání. Knihy, ze kterých postavy

³⁰ Tento test osobnosti využívá spojení inkoustových skvrn a lidské představivosti k rozboru osobnosti. Sestavil jej psychiatr Hermann Rorschach společně s C. G. Jungem a Eugenem Bleulerem (tvůrce termínu schizofrenie). Je to deset karet s obrázkem skvrn – pět černobílých, dvě černo-červené a tři barevné. Ke každé je tabulka odpovědí pacienta. Pacient řekne, co vidí a lékař vyhodnotí délku odpovědi, to, co obraz nemocnému připomíná, neverbální reakce a další faktory, které ho dovedou k diagnóze.

³¹ MOORE, Alan a Dave GIBBONS. *Strážci*. Praha: BBart, 2009, kapitola 6., s. 10. ISBN 978-80-7381-501-1.

pochází, jsou stále oblíbené, dodnes je čte velké množství čtenářů. Je to pocta *výjimečným gentlemanům*³² přelomu 19. a 20. století, autorům těchto knih. Moore jejich postavy a nápady umístil do světa ne nepodobného tomu, ve kterém žijeme my. Spojil dohromady postavy velmi podobných knih patřící do téměř stejného žánru. Hrdinové *Ligy* jsou však každý jiný a ve skupině se tvoří hluboké propasti, které jsou dále rozvinuty v druhém pokračování.

Druhou knihou jsou *Ztracené dívky*. Ačkoli tato kniha nepatří do superhrdinského žánru, je zajímavá z hlediska morálního motivu v Mooreově díle. Tři ženy, které se setkají ve švýcarském hotelu těsně před první světovou válkou, které si navzájem vyprávějí traumata ze svých životů a snaží se vymanit ze svázanosti doby. Tyto tři dívky jsou Alenka, Dorotka a Wendy, hrdinky dětských knih "Alenka v kraji divů a za zrcadlem" od Lewise Carrolla, "Čaroděj ze země OZ" Franka Bauma a "Petr Pan" J. M. Barrieho.

Crossovery tohoto typu jsou čtenářsky velmi zajímavé. Co se stane, pokud se setkají hrdinky oblíbených dětských knih? Je to pomalu rozvíjená teorie, která je v těchto případech samozřejmě spojená s motivem, který pojí všechny Mooreovy knihy: totiž s narušením horizontu očekávání čtenáře. Ačkoli v obou těchto knihách jsou spojeny postavy, které na nás v originálních knihách působí spíše pozitivně a statečně, u Moorea je tento předobraz naprosto nepodstatný. Zvláště ve *Ztracených dívkách* jsou hrdinky představeny v absolutním rozporu ve srovnání s originálem. To, že se právě tyto tři ženy, spoutané svou vlastní sexualitou, potkaly a společně prochází jakousi terapií, aby se svých traumatických zážitků dostaly, je role pro odrostlé postavy z pohádek velká novinka, mají přeci žít šťastně až do smrti. Navíc silný prvek sexuality tyto postavy staví do světla, ve kterém by si je čtenář jistě nepředstavoval.

Crossovery a intertextualita jsou v Mooreových knihách dalším prostředkem, jak aktualizovat zažité a slepě přijímané návyky. Míchání postav, fikce a reality vytváří nové možnosti pro vyprávění. Setkání odlišných postav totiž vždy nabízí ozvláštnění mezi velkým množstvím příběhů, kde je hrdina jen jeden.

³² Komiks se v originálu jmenuje *The League of Extraordinary Gentlemen*

3.5 Shrnutí tvorby

Alan Moore je jedna z nejuznávanějších postav ve světě komiksu. Každá jeho kniha posouvá toto médium dál – a neplatí to jen pro komiks, ale pro literaturu obecně. Svým dílem mění pohled na komiksový žánr. Zná velmi dobře jeho hranice a pokaždé se je pomocí svých knih snaží překročit. Jeho postavy jsou amorální, násilné, sobecké. Samozřejmě, jsou to vlastnosti, které běžně nacházíme u lidí – ale ne u superhrdinů. Právě proto mi připadá logičtější označovat jeho postavy jako antihrdiny. Ačkoli stojí na straně dobra (nebo spíše na té, kterou bychom za tu správnou a dobrou považovali vzhledem k našim čtenářským zkušenostem), jejich charakter a veškeré atributy se tomu přičítají. Fikční svět není odrazem reality a komiksové knihy mají především pobavit, což u Moorea ale není primární funkce. Za tu bych označila především změnu v horizontu očekávání čtenáře, vytrhnutí ho ze zažitých názorů ohledně komiksu, superhrdinů i černobílého vnímání viny.

Motivy v Mooreových knihách se často opakují. Shrnu je po předchozím detailní rozboru v několika stručných bodech:

- Aktualizace ve vnímání postav vzhledem k obecným rysům superhrdinského žánru. Superhrdina v knihách Alana Moorea je naprosto jiný, než jak je představen v klasických komisech. Jejich jednání nepramení z touhy pomoci, jak je to u jiných komiksových postav. Naopak hrdinové u Moorea nemají téměř žádnou morálku, jdou většinou pouze za svými touhami, dělají jen to, co se jim hodí, aniž by se ohlíželi na ostatní lidi – právě ty, které by měli primárně chránit.

- Božský komplex postav. Hrdinové mají v rukou moc, kterou využívají podle měřítek, kterými oni sami vnímají svět, ne podle toho, co považujeme za správné podle norem, které jsme si jako společnost určili. Vědomí, že mají taková práva, je staví do pozice nadlidí. Jsou si vnitřně jisti, že spravedlnost je na jejich straně a že jednají v jejím zájmu, že rozeznají dobro a zlo. Ve skutečnosti však jednají sobecky a pouze podle svých potřeb, které se pokoušejí naplnit.

- S božským komplexem souvisí i rozpor ve vnímání sama sebe a sebeuvědomění vůbec. Postavy mají problém přijmout se takové, jaké jsou. Ať už jsou to hrdinky *Ztracených dívek*, *Bažináč* nebo Dan ze *Strážců*, všechny spojuje pocit prázdnoty a nenaplnění. Jako opozice k nim je postavena druhá skupina, jejímž reprezentantem je třeba Komedián ze *Strážců*, celá *Liga výjimečných* nebo doktor Gull z *Z Pekla*. Tyto postavy o sobě naopak ani v nejmenším nepochybují. Jsou si

jisti svým posláním, svou pravdou, svými činy, nezajímají je jakékoli opačné názory ze strany společnosti.

- Proměna komiksového média. Moore obohatil nejen samotný příběh, ale i strukturu díla. Jeho knihy obsahují kromě hlavní dějové linie navíc mnoho prvků, které jej doplňují. Úryvky z knih, novinové články, příběh v příběhu i odkazy na nejrůznější umělecká díla nebo situování příběhu na konkrétní místa, aby vše vyznělo reálněji. Pokud se dotýká určitých historických událostí, i těch se drží velmi přesně.

- Antiutopie. Fiktivní světy a fiktivní postavy, které najdeme v Mooreových knihách a které se často podobají našemu světu i společnosti, v nás probouzí ostražitost. Varují nás před vydáním se špatným směrem, před slepým následováním autorit. Nabádají nás k přehodnocení stavu naší společnosti. Prvek, který čtenáře provází celou Mooreovou tvorbou je utlačování slabých. Ať už nátlak probíhá ze strany ideologické vlády nebo lidí v maskách, jsou zde vidět základní nedostatky ve fungování světa. Knih, které nám představují antiutopie, jejichž pravidla svobodné lidi děsí, je řada: Mechanický pomeranč Anthonyho Burgesse, Válka s mloky Karla Čapka nebo knihy George Orwella. V komiksu se s tímto varováním často nesetkáváme v tak silné míře, jako lze vyčíst ze scénářů Alana Moorea.

- Revoluce. Vzдор v jakékoli podobě je další dominantou, jež pojí Mooreovy komiksy. Revoluce proti vládě, proti lhostejnosti, proti morálce a omezenosti, anarchie, provokace – to vše provází čtenáře všemi zmíněnými komiksy. Moore je známý svými nekompromisními názory na ty, kdo střeží nás. Jedním z důkazů, že roli obyčejných lidí v systému vnímá velmi rozporuplně, je i předmluva k *V jako Vendeta*, kterou jsem uvedla v poznámce 22.

Široká veřejnost stále vnímá komiksové knihy především jako podřadné, nezařaditelné médium. Neřadí je k umění, nevnímá ho ani jako součást literatury. Frank McConnell se v předmluvě k poslední knize *Sandman: Blahovolné*³³ rozčiluje i nad tím, že literární vědci komiks a jeho hodnotu zcela ignorují. Alan Moore a jeho knihy, které měnily historický vývoj komiksu, jsou ale jedním z důvodů, proč se tento náhled pomalu mění. Jsou důkazem, že komiks je obsáhlé dílo se složitou strukturou a mnoha sekundárními prvky, které dávají příběhu jiný rozměr.

³³ Autorem knihy, která vyšla roku 2011 pod nakladatelstvím CREW, je Niel Gaiman, kterého jsem zmiňovala v úvodu práce.

Závěr

Ve své bakalářské práci jsem analyzovala poetiku komiksového scénáristy Alana Moorea, konkrétně jeho knihy: *Bažináč*, *Liga výjimečných svazky 1. a II.*, *Strážci – Watchmen*, *Z pekla*, *V jako Vendeta*, *Killing Joke - Kameňák*, *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?* a *Ztracené dívky*. Došla jsem k závěru, že i přesto, že je Mooreova tvorba rozličná, existuje několik základních motivů, které Moore různým způsobem a měrou aplikuje ve svých příběhů.

Moore je také autor, který zásadním způsobem pozměnil vývoj komiksu. V 80. letech, podle mého názoru jeho nejvýznamnějším období, začal obměňovat náhled na superhrdinu, který byl do té doby pevně zakotven. Zpočátku svým hrdinům propůjčoval pouze vlastnosti, které narušovaly jejich bezchybný morální statut a donutil čtenáře k tomu, aby měnili svůj horizont očekávání a začali brát superhrdinu spíše jako člověka než nadčlověka. Postupem 80. let tento postup ve svých knihách dovedl až k naprosté demýtizaci pojmu superhrdina. Z ideálu a vzoru chování, jakým byl superhrdina v americké prostředí dlouhá léta, udělal Moore opak – udělal z něj obyčejného člověka. Polidštil ho a změnil tím celkový náhled superhrdinský žánr. Superhrdina, který nejenom že má své „temné“ stránky, ale navíc je u něj zdůrazněna jeho obyčejnost, nulová odlišnost oproti ostatním lidem, to byla v té době velmi neobvyklá věc. Právě toto bych označila jako velký zásah do vývoje komiksu. Otevřela se tak nová cesta v zobrazování postav, která autorům nabízí více možností.

Dále je třeba zmínit otázku moci u jeho hrdinů. V jeho knihách se objevuje superhrdina, který postrádá mravní kodex, tudíž jedná podle pokřiveného a zcela subjektivního pohledu na svět. Nebere v potaz morální společenské zásady. Moore zdůraznil myšlenku, že superhrdinou může být v tom případě každý. Degradoval vznešené poslaní na pouhou funkci, kterou charakterizuje snad jen kostým. S tímto motivem souvisí i myšlenka, zda jeden člověk (nebo skupina lidí), který se nazývá superhrdinou, má právo rozhodovat o osudu mas. I přesto, že hrdina může být zcela kladný, bere na sebe funkci soudce a rozhoduje o životech lidí. Moore se svými postavami snaží poukázat na to, že takovéto soudy nelze vynášet, ať je pozice člověka ve světě jakákoli. Revolučnost a vzpoura, které provázejí otázku moci, jsou také velmi důležitým a častým prvkem v jeho tvorbě. V Mooreových komiksech často najdeme narážky na vládu, autority, kterým se slepě podřizujeme. „Shazováním“ lidí, kteří jsou

nad námi, v tomto případě superhrdinů, můžeme chápat jako „shazování“ autorit, které jsou ve skutečném světě nad námi a rozhodují o našich osudech.

Světy, ve kterých se Mooreovy příběhy odehrávají, jsou zcela realistické a Moore často dokresluje své scénáře historickými reáliemi. To dodává fikčnímu světu zcela uvěřitelný rozměr. I díky tomuto postupu tak z knih můžeme pocítit jakési varování – tím, že se Mooreův svět a postavy tolik přibližují našemu reálnému světu se stávají uvěřitelnými a vzbuzují dojem, že scénáře, které se odehrávají v knihách, se můžou lehce realizovat.

Moore pracuje nejen s obsahem, ale soustředí se i na formu komiksu. Vedle samotného příběhu v jeho knihách najdeme neskutečně mnoho odkazů a prvků, jenž vyprávění doplňují. Díky takovému obohacování komiksu jako jsou intertextualita, odehrávání se děje na reálných místech nebo ověřené historické reálie, čtenář snadněji příběhu uvěří. I toto lze chápat jako snahu o protnutí fikčního a reálného světa.

Práci Alana Moorea jsem se snažila sledovat a hodnotit objektivně. Jeho přínos pro komiks nelze opomenout a je třeba ho brát jako jednoho z největších komiksových tvůrců. Jeho zcela odlišný přístup ke komiksu jako k umění, které má nekonečné možnosti, přispěl k zvážení tohoto pojmu. V naší současné kultuře komiks dostává novou tvář a je pouze otázkou času, než se jeho vnímání naprosto změní.

Obrazová příloha:



Obr. 1. Různá velikost panelů použitá k zdůraznění jednoho obrazu
Alan Moore, V jako Vendeta, Praha, 2005, Kniha 2., kapitola 3., str. 26.



Obr. 2. Ukázka stripu – komiks Red Meat Maxe Cannona
Zdroj: <http://www.fuxoft.cz/redmeat/strip--superearl.gif.htm>



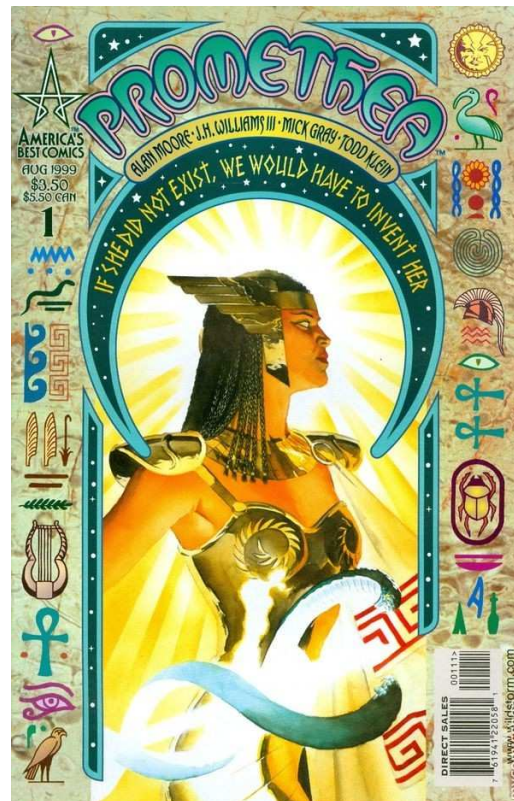
Obr. 3. Ukázka dvoustrany z kapitoly Strašná symetrie
 Alan Moore, Strážci, Praha 2009, kapitola 5., str. 14. a 15.



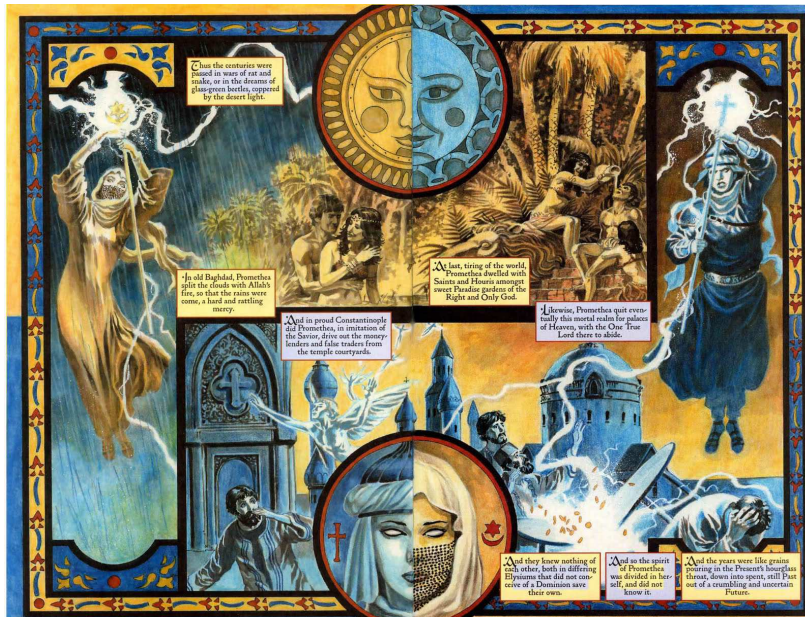
Obraz 4. Členění panelů
 Alan Moore, Strážci, Praha 2009, kapitola 7, str. 16.



Obraz 5. Obálka 1. knihy Bažináče
Alan Moore, Praha 2003, přebal knihy



Obraz 6. Ukázka přebalu komiksu Promethea
Alan Moore, Prométhea, USA 1999, přebal knihy



Obraz 7. Ukázka dvoustrany z komiksu Prométhea.

Zdroj: <http://2.bp.blogspot.com/-nUuzRfboWcI/TJOyzY0gDOI/AAAAAAAAEm4/nbKQ-q5PQf8/s1600/Promethea.jpg>



Obr. 8. a 9. Ukázky z komiksu Ztracené dívky.

Zdroj: Obr. 8.: <http://dangerousminds.net/images/uploads/story.jpg>

Obr. 9.: <http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2008/11/lostgirls3.jpg>

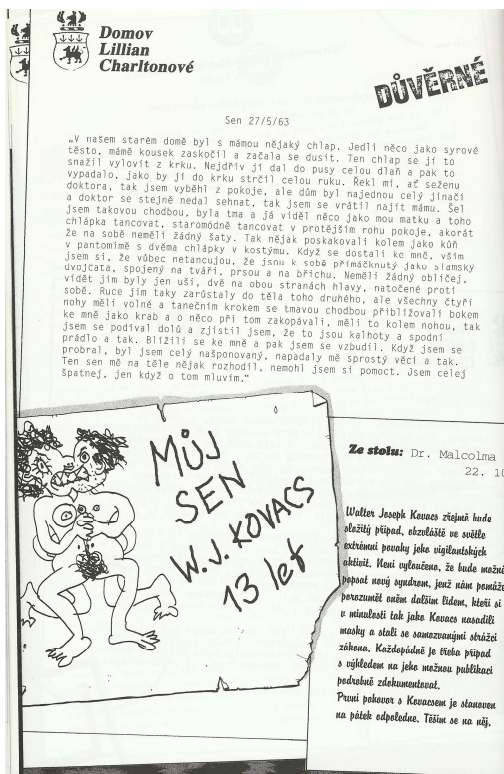


Obraz 10. Poslední strana v komiksu Killing Joke.

Zdroj: <http://1.bp.blogspot.com/-vHiA1tmRYjc/TI19agEwSFI/AAAAAAAAABM8/yPbvCfhlms/s1600/dcmoment57b.jp>



Obraz 11. Trošečník zakomponovaný do příběhu Strážců.
Alan Moore, Strážci, Praha 2009, kapitola 5., str. 12.



Obraz 12. a 13. Ukázka ze složky Waltra Kovacs (Rorschacha) a titulní strana Nového Hraničáře, fiktivních novin z knihy Strážci Alan Moore. Strážci. Praha 2009, kapitola 6., str. 32 a kapitola 8., str. 29.



Obraz 14. Stolní hra z druhého svazku Ligy výjimečných

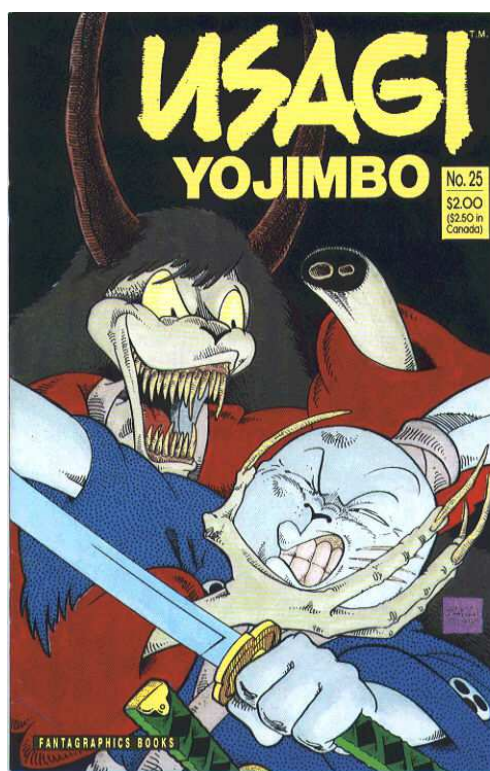
Zdroj: http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSpfEqFO8GA74B8srSAHCoHB_dpD_duTuFwXgmFCsJk9DIgSmXD4hwNloUW



Obrázek 15. Vyšetření Rorschacha.
 Alan Moore, Strážci, Praha 2009, kapitola 6., str. 1.



Obr. 16.



Obr. 17.

Připravovaná obálka k českému vydání Návrat Temného rytíře a obálka Usagi Yojimbo

Zdroj: Obr. 15.: http://www.crew.cz/pcs/pcs_aktuality/img_1341612956.jpg

Obr. 16.: <http://www.usagiyojimbo.com/other/images/uycovers/uy1cov25.jpg>

Použitá literatura

Primární literatura:

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

MOORE, Alan. *Bažináč: Prokletí*. Praha : BB/art, 2011. ISBN: 978-80-7461-028-8.

MOORE, Alan. *Bažináč - Swamp thing*. Praha : BB/art, 2003. ISBN: 80-86321-42-8.

MOORE, Alan. *Superman: Co se stalo s mužem zítřka?*. 1. vyd. Praha: BB/art, 2011. ISBN 978-80-7381-937-8.

MOORE, Alan. *Killing Joke*. 1. vyd. USA: DC Comics, 1988. ISBN ISBN 0-930289-45-5

MOORE, Alan. *Liga výjimečných aneb Příběh několika gentlemanů a jedné sličné dámy*. Praha : BB/art, 2002. ISBN: 80-7257-916-9

MOORE, Alan. *Liga výjimečných. Svazek druhý*. Praha: BB/art, 2004. ISBN 80-7341-201-2.

MOORE, Alan. *Promethea*. USA: America's Best Comics, 1999. ISBN ISBN 1-56389-667-2.

MOORE, Alan. *Strážci*. Praha : CREW: BB/art, 2009. ISBN 978-80-7381-501-1.

MOORE, Alan. *Top 10*. Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-7257-982-7.

MOORE, Alan. *V jako Vendeta*. Praha : CREW : BB/art, 2005. ISBN: 80-7341-690-5.

MOORE, Alan. *Ztracené dívky*. Praha : Argo, 2008. ISBN 978-80-257-0095-2.

MOORE, Alan. *Z pekla : melodrama o šestnácti částech*. Praha : BB/art, 2003. ISBN 80-7341-172-5.

Sekundární literatura:

BLÁHA, Ondřej. *Co je to komiks?*. Brno, 2006. Bakalářská práce. Masarykova univerzita.

DUNCAN, Randy a Matthew J. SMITH. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2009. ISBN 978-0-8264-2936-0.

FOŘT, Bohumil. *Literární postava: Vývoj a aspekty naratologických zkoumání*. 2. vyd. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2008. ISBN 978-80-85778-61-8.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host 2005

KAVENEY, Roz. *Superheroes!: Capes and crusaders in comics and films.*, London: I. B. Tauris., 2008

KLOCK, Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2006. ISBN 0-8264-1419-2.

KOŘÍNEK, Petr. *Sdílenými světy k seriálovým strukturám: Fikční světy komiksu.*- In Jedličková, Sládek (eds.). *Vyprávění v kontextu*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR 2008, s. 100-118

McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB Art 2008

VOREL, Jan. *Watchmen - Grafický román*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masaryková univerzita.