

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

Diplomová práce

2020

David Navrátil

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Katedra mediálních studií

**Záporné postavy a jejich motivace ve filmech Marvel
Cinematic Universe**

Diplomová práce

Autor práce: B.A. David Navrátil

Studijní program: Mediální studia

Vedoucí práce: Mgr. Matouš Hrdina

Rok obhajoby: 2020

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 21.5.2020

David Navrátil

Bibliografický záznam

Navrátil, David. *Záporné postavy a jejich motivace ve filmech Marvel Cinematic Universe*. Praha, 2020. 97 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Matouš Hrdina

Rozsah práce: 116 818 znaků s mezerami

Abstrakt

Diplomová práce pojednává o zobrazení záporných postav ve filmech Marvel Cinematic Universe. Zkoumáním prvních 20 filmů této série se snaží přijít na to, jak jsou záporné postavy ve filmech MCU zobrazovány a jaké jsou jejich motivace. To je provedeno skrze kombinaci studia relevantní literatury, kvalitativní obsahové analýzy daných filmů a narativní analýzou, založenou na struktuře monomýtu Josepha Campbella, respektive její interpretace pro filmovou a televizní tvorbu popsanou Christopherem Voglerem. V práci je tak nejdříve krátce popsána historie superhrdinského filmu jako celku a jsou vymezena specifika sdíleného univerza Marvel Cinematic Universe. V teoretické části jsou popsány Campbellova a Voglerova narativní struktura. Následně jsou popsána metodologická východiska. Ta jsou použita při popsání získaných poznatků a jejich interpretací. Zde jsou zkoumány motivace záporných postav, které jsou rozděleny do několika kategorií, aby následně jejich dějové oblouky byly zasazeny do schématu Hrdinovy cesty. Je zde ukázáno, že záporné postavy ve filmech MCU jsou vyobrazovány primárně manichejským způsobem. V diskuzi jsou popsány možné problémy výzkumu a navrženy další směry potenciálního zkoumání, aby pak v závěru byly získané poznatky jak z teoretické, tak z analytické části shrnuty.

Abstract

This thesis deals with the villains' depiction in the Marvel Cinematic Universe movies. By examining the first 20 movies of the series, I try to find out how are the villains depicted in the MCU movies and what are their motivations. This is achieved through combination of studying relevant literature that deals with the topic, qualitative content analysis of the movies and narrative analysis, which is based on the monomyth structure of Joseph Campbell and its reinterpretation for movies and television by Christopher Vogler. In this thesis I first shortly describe the history of superhero movie as a whole and the specifics of the shared Marvel Cinematic Universe. In the theoretical part I describe Campbell's and Vogler's narrative structure. Then I describe the methodology, which I then use to describe the findings and their interpretations. In this part I examine the villains' motivations, which are divided into several categories, and examine their story arcs through the prism of the Hero's journey structure. Here it is shown that the villains in the MCU movies are depicted in an overwhelmingly Manichean way. In the discussion, I describe possible issues with my research and suggest potential directions of further research. In the conclusion, I then summarize the findings of both the theoretical and the analytical parts of the thesis.

Klíčová slova

Film, Marvel, superhrdina, monomýtus, záporná postava, Marvel Cinematic Universe

Keywords

Movie, Marvel, superhero, monomyth, villain, Marvel Cinematic Universe

Title/název práce

Záporné postavy a jejich motivace ve filmech Marvel Cinematic Universe

The supervillains and their motivations in Marvel Cinematic Universe movies

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Matoušovi Hrdinovi za vedení a konzultaci práce a Martině Bartošové za kontrolu práce, přínosné metodologické diskuze a překonání nástrah Wordu.

Obsah

Úvod	1
1. Historie a koncept Marvel Cinematic Universe	3
1.1. Superhrdinský film před MCU.....	3
1.2. Marvel Cinematic Universe.....	6
2. Hrdinova cesta	14
2.1. Tisíc tváří hrdiny	14
2.2. The Writer's Journey.....	19
3. Metodologická východiska	25
3.1. Vymezení zkoumaných záporných postav	25
3.2. Výzkumný cíl a výzkumné otázky	27
3.3. Výzkumné metody a jejich limity	27
3.4. Výzkumný vzorek	29
4. Zjištění a jejich interpretace	31
4.1. Věk	31
4.2. Screentime	32
4.3. Osud na konci filmu	34
4.4. Schopnosti.....	37
4.5. Motivace a vztah k hrdinovi.....	39
4.6. Superhrdinova cesta	44
4.7. Loki	47
4.8. Alegální či ilegální superhrdinové?	49
4.9. Americký monomýtus	51
4.10. Scenáristické implikace	53
4.11. Diskuze	54
Závěr.....	56
Zdroje	58
Literární.....	58
Filmové.....	60

Úvod

Ačkoliv jsou komiks a komiksové postavy neoddelitelnou součástí kulturního povědomí a díla jako *Maus*, *Watchmen* či *Persepolis* byla kladně přijata jak laickou, tak kritickou veřejností, vztah české společnosti k tomuto médiu je stále silně formován obdobím socialismu a komiks je stále často viděn aspoň s částečným despektem. Superhrdinský žánr, se kterým je komiks jako médium nejvíce spojen, se však v novém tisíciletí stal integrální součástí popkultury a překročil hranice daného média. Vlajkovou lodí této superhrdinské renesance je Marvel Cinematic Universe (dále také jako MCU), sdílené universum založené na volně propojené sérii filmů, ve kterých hrají hlavní roli postavy od Marvel Comics. Tyto filmy se staly celosvětovým fenoménem a v současnosti drží 5 z prvních 12 příček na seznamu nejvýdělečnějších filmů historie. (citace) Koncept MCU se tak stal obrovsky úspěšným a pro konkurenty Marvel Studios i svého druhu modlou, kterou se zatím neúspěšně snaží napodobit.

V této práci jsem se rozhodl dané filmy zkoumat, specificky se zaměřením na v nich zobrazované záporné postavy. V českém prostředí, které co se týče úspěšnosti daných filmů není výjimkou, se však (pravděpodobně alespoň částečně kvůli výše zmíněnému despektu vůči komiksu jako médiu) jedná o nepříliš zkoumaný fenomén, čemuž odpovídají i použité zdroje. Cílem práce je zjistit, jakým způsobem jsou v nejúspěšnější filmové sérii dnešní doby záporné postavy prezentovány a jak zapadají do mytologické struktury v žánru, který bývá často označován a zkoumán jako „moderní mytologie“. Ačkoliv primárním cílem práce je zjistit, jak jsou ve zkoumaných filmech zobrazeny záporné postavy, ty nejsou v daných filmech postavami hlavními a velká část práce je tak, nevyhnutelně, zaměřena i na hrdiny samotné.

V první části tak popíši historii superhrdinského filmu a jeho vývoj před vznikem MCU a následně historii a specifika konceptu MCU jako sdíleného filmového univerza. V druhé části specifikuji metodologická východiska – výzkumný cíl a výzkumné otázky, výzkumné metody a jejich limity a výzkumný vzorek. Dále vymezím, kterými postavami se v rámci svého výzkumu budu zabývat. Ve třetí části pak popíši teorii, se kterou budu pracovat – teorii monomýtu Josepha Campbella a z ní vycházející, pro použití ve filmech upravenou, strukturu definovanou

Christopherem Voglerem. V poslední části pak budu prezentovat zjištění, která vzešla z výzkumu a studia relevantní literatury, a jejich interpretace. V práci budu citovat dle citační normy ČSN ISO 690 (01 0197) za použití Harvardského systému a překlady citovaných zdrojů jsou v této práci až na v textu označenou výjimku mé vlastní.

1. Historie a koncept Marvel Cinematic Universe

1.1 Superhrdinský film před MCU

Superhrdinové byli neoddělitelnou součástí americké popkultury již od 40. let (za prvního superhrdinu je považován Superman, který se poprvé objevil na stránkách Action Comics 18. dubna 1938), kdy v průběhu II. Světové války prožili svůj Zlatý věk. Po válce ovšem jejich prodeje klesly a v roce 1954 byl na základě knihy *Seduction of the Innocent* Fredrica Werthama, která označovala komiksy jako jeden z primárních důvodů kriminality mladistvých, vytvořen CCA (Comics Code Authority), seberegulační kód komiksových vydavatelů, který silně omezoval zobrazení „mládeži nevhodných“ témat. Tím byl silně ovlivněn i Stříbrný věk komiksu, který se datuje především do 60. let a je spojen s vzestupem Marvelu pod taktovkou Stana Leeho. První velkorozpočtový superhrdinský film však vyšel až v roce 1978. Superman se stal součástí trendu, kdy po finančních problémech z konce 60. a začátku 70. let hollywoodská studia zacílila na mladší publikum mezi 16 a 24 lety neboli generaci takzvaných Baby boomers (Thompson & Bordwell 2010, 515). Hollywoodská studia se také zaměřila na velkorozpočtové filmy (tzv. blockbustery), které byly založené na již úspěšných značkách a speciálních efektech, běžely v kinech až několik měsíců, měly potenciál pro pokračování a dokázaly vydělávat peníze nejen prodejem lístků, ale i s filmem spojeného zboží (merchandise) (Thompson & Bordwell 2010, 524-526). Nejlepším příkladem této éry je film *Star Wars IV: A New Hope* (1977), který nejen že vydělal přes \$500 miliónů v pokladnách kin (Thompson & Bordwell 2010, 522), ale zároveň vytvořil jednu z nejdělečnějších značek v historii, kterou od té doby neslo deset dalších hraných filmů (osm v hlavní sérii a dva takzvané spin-offy), nespočet seriálů, komiksů, videoher, hraček atd.

Díky těmto trendům v Hollywoodu bylo tedy jen otázkou času, kdy se studia obrátí k superhrdinům. Ačkoliv do té doby již nějaké superhrdinské produkce vznikly, jednalo se pouze o nízkorozpočtové filmy založené na úspěšných seriálech. Příkladem tohoto druhu superhrdinského filmu byl *Batman* z roku 1966, který byl založen na televizním seriálu, kde hlavní roli hrál Adam West. Byl to ale až *Superman* (1978), který se dá počítat jako první moderní velkorozpočtový superhrdinský film. Jeho rozpočet přesáhnul \$40 miliónů, ale stal se hitem a do

té doby nejvýdělečnějším filmem od studia Warner Bros' (Thompson & Bordwell 2010; 526), vydělal milióny dolarů na merchandise a dal vzniknout třem pokračováním (první z nich bylo natočeno souběžně s prvním filmem, další dvě později s jiným režisérem) a jednomu spin-offu. Ve filmu se také objevili dvě velké hvězdy a držitelé Oscara – Marlon Brando jako hrdinův otec Jor-el a Gene Hackman jako hlavní záporná postava Lex Luthor. Ačkoliv z dnešního pohledu může být *Superman* viděn jako velký krok ve vývoji superhrdinského filmu, stále sdílel mnoho podobností s předchozími filmy. Zatímco komiks byl již v Bronzovém věku, kdy i mainstreamový superhrdinský komiks již ukazoval komplexnější příběhy, a doslovné následování CCA bylo minulostí, *Superman* je klasickou, morálně černobílou adaptací ze Zlatého a Stříbrného věku. Že *Superman* Hollywood okamžitě nezměnil a nezačal trend superhrdinských filmů lze vidět i na tom, že jeho pokračování měla klesající kvalitu (filmy série mají v současnosti hodnocení 7.3, 6.8, 5.0 a 3.7 na IMDb.com a 80, 87, 44 a 24 na metacritic.com) i zisky a po čtvrtém dílu byla série zrušena.

V průběhu 80.let vyšly filmy jako *Swamp Thing*, *The Punisher* nebo *Toxic Avenger*, ale jednalo se pouze o nízkorozpočtové projekty, které nezaznamenaly významnější úspěch. Dalším velkým hitem se stal až *Batman* (1989) od Tima Burtona s Michaellem Keatonem v titulní roli a Jackem Nicholsonem v roli Jokera. Burton do filmu přinesl svůj charakteristický vizuální styl, který se spolu s Nicholsonovým ztvárněním postavy Jokera staly hlavním pilířem úspěchu. Kritici ale filmu vyčítali jeho přílišnou temnotu a násilí a tyto hlasy nadále zesílily po také Burtonem natočeném pokračování *Batman Returns* (1992). Film byl finančně méně úspěšný než jeho předchůdce a studio se tak rozhodlo při pokračování jít více rodinným stylem. Burton tak byl nahrazen Joelem Schumacherem, který natočil *Batman Forever* (1995) a *Batman and Robin* (1997). První z těchto pokračování sice slavilo divácký úspěch, ale *Batman and Robin* byl komerční i kritický propadák a vedl ke zrušení série.

Obě série sdílí mnoho podobností. Jedná se o série čtyř filmů, které byly založeny na pravděpodobně nejpopulárnějších hrdinech od DC Comics. U obou sérií došlo po prvních dvou filmech, které jsou považovány za nejkvalitnější, ke změně na pozici režiséra a obratu k více komediálním elementům, což vedlo ke snížené kvalitě série a jejímu zrušení. To může značit, že hollywoodská studia superhrdiny stále viděla na základě jejich verzí ze Zlatého a Stříbrného věku

a když nastaly problémy, snažila se posunout série více rodinným, komediálním směrem. V komiksech samotných, na kterých byly filmy založeny, se ale od té doby styl vyprávění výrazně posunul a publikum tak již o morálně černobílé, komediální adaptace nestálo.

V této chvíli se ale na filmové scéně poprvé výrazněji objevily postavy od Marvelu. Ten se v průběhu 90. let dostal do finanční krize, která vyústila až v bankrot, následkem čehož Marvel změnil svou strategii – její důraz se přesunul „z produkce komiksů na tvorbu postav; jeho primárním produktem již nebyly tištěná čísla superhrdinských dobrodružství, ale samotná autorská práva na superhrdiny“ (Johnson 2007; 72). Marvel tak prodal licence na rozličné hrdiny, které následně studia převedla do filmové podoby. Tento model sice nechal většinu zisku studiím, ale zároveň Marvelu poskytnul v té době nezbytné finance bez risku, které produkování vlastních filmů obnáší. Tímto způsobem tak vznikly například trilogie *Blade* (1998, 2002, 2004), série *X-Men* (2000–2019) či dvě série *Spider-Man* (2002–2007 a 2012–2014). Všechny tyto postavy již byly či v blízké budoucnosti budou v určité formě integrovány do MCU, ale zejména v první dekádě tohoto tisíciletí vydělávaly na jejich filmech primárně studia, jež koupila jejich licence, a až sekundárně Marvel. Tyto brzké superhrdinské filmy jako *X-Men* (2000) či *Spider-Man* (2002) ale zároveň ukázaly životnost superhrdinského filmu. Zatímco *Spider-Man* měl již před uvedením filmu výhodu popularity v širší společnosti, tým *X-Men* podobné postavení neměl. Tvůrci filmu *X-Men* zároveň neobsadili do žádné z hlavních rolí herce z takzvaného A-listu, ale místo toho se rozhodli pro mix kriticky uznávaných (Hale Berry či Ian McKellen) a do té doby v Hollywoodu neznámých (Hugh Jackman) herců.

Poté co se Marvel i díky výše zmíněným filmům a licenčním poplatkům dostal finančně do lepší pozice, tak vzniknul plán, v rámci kterého by Marvel filmy produkoval sám. Díky tomu by měl kreativní kontrolu nad svými postavami a jejich prezentací ve filmu, větší profit z úspěšných filmů, kontrolu nad tím, kdy a jaké filmy vyjdou a nad využitím synergie mezi jednotlivými filmy a postavami. Alan Fine, v té době jeden z nejvyšších představitelů Marvelu, řekl: „Chtěli jsme kontrolovat osud našich postav. Chtěli jsme rozhodovat kdy, jak a jakým způsobem je přivedeme do filmu“ (Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014). Za tímto účelem si tak v roce 2005 Marvel zajistil půjčku v hodnotě \$525 miliónů, která měla sloužit na financování vlastních filmů.

Tato půjčka „poskytla rozpočet mezi \$50 milióny a \$165 na film, jejichž výnosy mohly být reinvestovány, což Marvelu umožnilo plánování produkce desíti filmů v osmi letech z tohoto financování. Merrill Lynch garantoval Marvelu evaluační periodu čtyř filmů, po kterých by potvrzená životaschopnost investice nechala úvěrovou linku otevřenou“ (Johnson 2012; 11). Díky tomuto financování tak vzniknul plán prvních šesti filmů, ve kterých byly představeny (ať už v hlavních či vedlejších rolích) jednotlivé postavy, a které všechny vedly k *The Avengers* (2012). Matthias Stork (2014; 79) píše, že tento plán šesti spojených filmů byl snahou „představit novou značku, stanovit obsah vlastní produkce jako unikát v superhrdinském žánru, jako nikdy neviděný spektakl superhrdinů představených v navzájem propojených filmech a kulminující v enormní spojený narativ. (...) Nabídl nový typ filmového cyklu, který začleňuje a adaptuje logiku komiksové produkce a je vytvořen k tomu, aby zmodernizoval a energizoval superhrdinský žánr a jeho hodnotu v rámci tržní sféry“. Z tohoto plánu tak vzniklo MCU.

1.2 Marvel Cinematic Universe

Marvel Cinematic Universe je sdílený prostor, který obývají postavy z komiksů od vydavatelství Marvel. V jeho středu jsou filmy, ale do MCU nadále patří i seriály (jako například *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D* či *Agent Carter*), krátké filmy či komiksy. Jedná se o fiktivní verzi skutečného světa, kterou ale obývají postavy od Marvelu a která je jimi a jejich činy ovlivňována. Postavy se v tomto světě zároveň navzájem potkávají a mezi sebou interagují. Na rozdíl od rivala Marvelu DC Comics, kde postavy jako Superman či Batman obývají fiktivní města jako Metropolis či Gotham City, postavy od Marvelu obývají skutečná města jako (v disproporčním procentu případů) New York.

Tento koncept sdíleného univerza je převzat přímo z komiksů, kde je normou již od 60. let. Do té doby byla kontinuita napříč tituly velice omezená, znalost předchozích událostí nebyla důležitá a interakce mezi postavami byly vždy jednorázové. Bainbridge píše, že „idea MCU jako ‚vesmíru‘ se poprvé objevila již na podzim roku 1941, kdy dlouhý souboj mezi Human Torch a Submariner v *Human Torch* #5 začal dlouhou tradici hrdinů, kteří se potkají a bojují spolu, jenom aby se později usmířili“ (Bainbridge 2017; 375) a postavy z DC komiksů se někdy nárazově objevily v jiných titulech. Bylo to až na začátku 60. let, kdy „Marvel vytvořil moderní komiksový vesmír

tím, že pravidelně ukazoval, jak hrdinové existují bok po boku s jinými hrdiny, přechody hrdinů mezi jednotlivými tituly, zmiňování a uznávání událostí z jednoho titulu v jiném titulu a vytvořením kolektivního narativu“ (Nevins 2017, p. 255). V tomto období zároveň Stan Lee se svými spolupracovníky vytvořil mnoho postav, které dnes patří mezi základní kameny Marvel (ať už filmového či komiksového) univerza. V průběhu tří let, počínaje listopadem 1961, kdy Marvel poprvé vydal komiks s týmem Fantastic Four, tak Marvel poprvé představil hrdiny jako Hulk (květen 1962), Spider-Man, Thor (oba srpen 1962), Ant-Man (září 1962), Iron Man (březen 1963), Avengers (září 1963) Doctor Strange (prosinec 1963), nové verze Captain America (březen 1964) či Nicka Furyho (srpen 1964) nebo i X-Men či Daredevil (Costello 2009, p.62), kteří zatím z různých důvodů součástí filmového MCU nejsou.

Jak píše Bart Beaty ve svém článku *Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster* z roku 2016, oba koncepty (jak vysoká, tak nízká kontinuita) mají své klady a zápory. U textů s nízkou kontinuitou je pro jejich konzumenty jednoduché kdykoliv začít – není nutná předchozí znalost. Je to koncept populární například u sitcomů, kde sice jistá kontinuita existuje (viz dějové linky vztahů mezi Rossem a Rachel v seriálu *Friends* či Leonardem a Penny v seriálu *The Big Bang Theory*), ale neznalost přechozích dílů nebrání podívat se na jeden díl a užít si jeho uzavřený příběh. Na opačném pólu kontinuity stojí seriály jako například *Breaking Bad* či *Peaky Blinders*, kde je každý díl součástí většího narativu a předpokládá divákovu znalost předchozích událostí. U textů s vysokou kontinuitou je sice těžší s jejich konzumací začít, zároveň ale vytvářejí angažovanější a entuziastičtější obecenstvo (Beaty, 2016; 320).

Zatímco v takzvaném Zlatém věku komiksu tak komiksová nakladatelství vydávala primárně samostatné příběhy s velice nízkou návazností, díky čemuž bylo pro čtenáře velice jednoduché začít kdykoliv číst, od 60. let dále se stal normou sdílený narativ. Hatfield (2013; 139) píše, že Marvel se stal „ve stylu telenovel závislý na pokračujících příbězích a nevyřešených problémech“. Zároveň ale tvrdí, že tento Marvel vesmír nebyl vytvořen na základě promyšleného dlouhodobého plánu, ale spíše náhodným výsledkem toho, že Marvel dělal ve svých titulech reklamu na tituly jiné.

Druhou výraznou změnou, která se objevila v komiksech od Marvelu v 60. letech, byl způsob prezentace hrdinů. Zatímco u DC Comics byly stále normou „uniformně pozitivní postavy“ (Nevins 2017; 250), hrdinové od Marvelu počínaje Fantastic Four měli své chyby – Raphael a Spurgeon (2004; 87) píšou, že „Fantastic Four nebyli tak nezranitelní jako Superman či vynalézaví jako Batman. Do třetího čísla dokonce ani neměli kostýmy. Měli sice superschopnosti, ale byli definováni svými slabostmi stejně jako svými silami. Cítili nechuť, měli špatné nálady a hašteřili se mezi sebou jako rodina. Zkrátka, byli lidšší. Nebo aspoň blíže k lidskosti než jakýkoliv z jejich v elastických kostýmech oblečených předchůdců“.

Tento přístup sdíleného kolektivního narativu a zvýšeného důrazu na mezilidské vztahy slavil u čtenářů úspěch a brzy se stal v komiksovém průmyslu normou. Nejenom, že vytvářel angažovanější publikum, ale zároveň dával vydavatelstvím nové možnosti – ta nyní mohla představit novou postavu v již zavedeném titulu nebo naopak použít již zavedené a populární postavy v novém titulu, vydávat příběhy mimo hlavní kontinuitu a ukazovat tak více na sobě nezávislých verzí populárních hrdinů či vyprávět příběhy ne pouze napříč více díly jednoho titulu, ale i napříč více tituly. Tyto „cross-over“ mohly zahrnovat i desítky postav a mít následky pro celý kolektivní narativ, což tak dávalo fanouškům specifického titulu motivaci koupit si i jiné. Prvním příkladem takovéto události byl příběh *Marvel Super Hero Secret Wars*, který se odehrával od května 1984 do dubna 1985 a zahrnoval všechny postavy od Marvelu, ale od té doby jich DC i Marvel provedli více – namátkou třeba *Crisis on Infinite Earths* či *Flashpoint* od DC nebo *The Infinity Gauntlet* či *Civil War* od Marvelu.

MCU byl ovšem při svém vzniku silně omezen licenčními smlouvami, které Marvel předtím uzavřel, jako například prodej licencí k týmům X-Men a Fantastic Four společnosti Fox a postavy Spider-Man společnosti Sony v roce 1999 (Bainbridge 2017; 375). Tyto smlouvy sice v dané době poskytly Marvelu dostatečnou finanční stabilitu na to, aby se dokázal vzchopit z bankrotu, ale zároveň kvůli nim Marvel ztratil kontrolu nad některými ze svých populárních postav. MCU se tak dlouhou dobu musel obejít například bez Spider-Mana (který byl od přelomu milénia centrem již dvou sérií od Sony a jeho třetí filmová inkarnace se součástí MCU stala až díky dohodě mezi Marvel Studios a Sony, které jeho práva stále vlastní) či mutantů X-Men, kteří se ale díky akvizici

společnosti Fox společností Disney (mateřská entita Marvelu a Marvel Studios) v dohledné budoucnosti součástí MCU také stanou. Autor Geoff Boucher k tomu řekl, že při vzniku MCU „idea, že přijde Marvel Studios a vydá na takovouto náročnou misi bez jejich největších zbraní, budila jistý skepticismus“ (Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014).

Ačkoliv se tak Marvel při koncipování MCU musel obejít bez některých ze svých nejpopulárnějších postav, stále jich měl v záloze dost. Jason Bainbridge píše ve svém článku *Beyond the Law: What is so “Super” About Superheroes and Supervillains?* (2017; 375), že „hrdinové, kteří se stali součástí MCU jsou ti, kteří jsou nejvíce spojeni se státem: hrdinové, kteří tvoří Avengers. Hrdinové samotáři (jako Spider-Man), nezávislí průzkumníci (jako Fantastic Four) či vyvrhelové (jako X-Men) byli z velké části z MCU vyloučeni licenčními smlouvami jeho vzniku“. Tara Lomax k tomu píše: „Marvel Studios je sice definováno především postavami a sériemi, které jsou „uvnitř MCU“ – zejména The Avengers – ale je nevyhnutelně spojováno i se sériemi, které byly produkovány jinými studii „mimo MCU“ jako Spider-Man nebo X-Men. To znamená, že MCU je charakterizováno zároveň tím, co je, ale také tím, co není“ (Lomax v Burke, Gordon and Ndalianis, 2019).

Bainbridge (2017) dále píše, že kolektivní narativ MCU v té podobě, v jaké ho známe, tak byl vytvořen primárně kolem dvou konceptů. První z nich je tým Avengers, který je vytvořen Nickem Furyem, ředitelem pod americkou vládou spadající organizace S.H.I.E.L.D. Takzvaná první fáze MCU měla za úkol představit jednotlivé hrdiny a navnadit diváka na moment, kdy se potkají. To bylo provedeno primárně skrz potitulkové scény, díky nimž mohl Marvel podobně jako v komiksu navnadit a upozornit diváka na další film bez toho, aby narušoval celistvost daného filmu. Již na konci filmu *Iron Man* se v potitulkové scéně objeví Nick Fury a řekne: „Myslíte si, že jste jediný superhrdina na světě. Pane Starku, stal jste se součástí většího univerza. Jenom to ještě nevíte“ (*Iron Man*, 2008). V tu chvíli sice mluví k titulnímu superhrdinovi, ale mohl by mluvit přímo k divákovi. To potvrdil i Kevin Feige, prezident Marvel Studios, když řekl, že „samozřejmě to říkal Tonymu Starkovi, ale zároveň jsme to byli my, když jsme to říkali divákům, abychom viděli, jak budou reagovat“ (Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014). Druhým konceptem, který spojuje jednotlivé filmy MCU, jsou pak Infinity Stones (Kameny Nekonečna). Ty se objeví

postupně ve více filmech jako různé, na sobě nezávislé artefakty, ve většině případů jako „zbraně (Tesseract, Scepter, Aether and Orb) používané antagonisty (Red Skull, Loki, Malektih a Ronan the Accuser) pro získání kontroly času, prostoru, mysli a jiných nadpřirozených schopností“ (Bainbridge 2017; 376) a ve dvou případech používané hrdiny (Doctor Strange a Vision) pro podobné schopnosti. Infinity Stones jsou v rámci MCU popsány postavou Odina jako „relikvie z doby před vznikem vesmíru“ (Thor, 2011) a postava Collector (Sběratel) o nich ve filmu *Guardians of the Galaxy* říká:

„Před samotným stvořením existovalo šest singularit. Poté vesmír vybuchl v existenci a ze zbytků těchto systémů byly stvořeny koncentrované ingoty... Kameny Nekonečna. Vypadá to, že tyto kameny můžou být použity pouze bytostmi nevídané moci. Tito nositelé můžou Kámen použít a kosit celé civilizace jako pšenici na poli. Kdysi, na moment, byla jedna skupina schopna sdílet jejich energii mezi sebou, ale i oni jí byli rychle zničeni“ (Guardians of the Galaxy, 2014).

První tři fáze MCU jsou dohromady taky označovány jako *Infinity Saga* právě kvůli Infinity Stones. Ty se, jak výše zmíněno, ve vícero filmech objeví, ale vždy samostatně. Až postava Thanose se je rozhodne získat všechny a následně zabít polovinu všech živých stvoření ve vesmíru, což se i stane ve filmu *Avengers: Infinity War*. Do té doby se Thanos objevil jen v malých rolích a potitulkových scénách, které ukazovaly, že stál v pozadí mnoha událostí z jednotlivých filmů, ale až ve třetím díle *Avengers* měl roli hlavní záporné postavy. Tento plán ovšem vzniknul až v průběhu MCU, jak přiznal Kevin Feige, prezident Marvel Studios a producent většiny filmů z MCU, když řekl:

„Po *Captain America: The First Avenger* jsme začali Cosmic Cube (Tesseract, pozn.) zabudovávat do mytologie ostatních filmů a uvědomili jsme si, že spoustu z těchto filmů vyžaduje MacGuffiny (objekt, který slouží primárně tomu, aby příběh uvedl do pohybu, pozn.), jako Orb v *Guardians of the Galaxy* nebo Scepter v prvních *Avengers*. A ta idea, že by to všechno mohly být Infinity Stones, nás napadla zrovna kolem doby, kdy Joss (Whedon, režisér a scénarista prvních dvou *Avengers* filmů, pozn.) napsal potitulkovou scénu s Thanosem. Ale vždy jsme věděli, že jestli příběh Infinity Gauntlet máme udělat správně, tak potřebujeme více postav. Thanos nikdy neměl být hlavní zápornou postavou v *Avengers 2*. Nikdy neměl být hlavní zápornou postavou

v *Guardians of the Galaxy*. Protože v tu chvíli nebylo dost hrdinů na to, aby s ním bojovali“ (Sciretta, 2018).

Barren Beaty (2016) ve svém článku identifikoval 5 strategií, které Marvel použil za účelem vytvoření sdíleného univerza:

1, Potitulkové scény – ačkoliv Marvel není prvním studiem, které přišlo s nápadem potitulkových scén, MCU je jimi nyní proslulé, a i diváci jsou na ně dnes již „skoro Pavlovsky trénováni“ (Stork 2014; 84). Tyto scény se ve filmech MCU dají rozdělit do tří kategorií. První jsou scény, které ukazují propojenost univerza a mají diváka navnadit, kam se bude ubírat příště. Můžou sice zahrnovat postavy z daného filmu, ale jedná se v nich o Avengers nebo Infinity Stones (či Thanose, který je s nimi úzce spojen), neboli koncepty, které propojují narativ celého MCU. Příkladem takovéto scény jsou scény z filmů první fáze MCU (až na níže zmíněnou výjimku), první potitulková scéna z *Thor: The Dark World*, kdy je jeden z Infinity Stones předán postavě Collector, která se následně objeví v *Guardians of the Galaxy*, či první potitulková scéna z *Captain America: The Winter Soldier*, ve které se ukáže, že organizace HYDRA nebyla úplně zničena a má v držení Sceptre neboli jeden z Infinity Stones.

Druhou kategorií jsou scény, které rozvíjejí či doplňují příběh daného filmu a naznačují, kam by se mohlo ubírat pokračování. Na rozdíl od první kategorie ale neukazují větší propojenost vesmíru a nepředpokládají, že divák viděl jiné filmy než ty z dané série. Příklady této scény jsou druhá potitulková scéna z *Captain America: The Winter Soldier*, ve které Bucky Barnes/Winter Soldier prochází muzeum s výstavou věnovanou postavě Captain America, jejíž je součástí, či první potitulková scéna z *Ant-Man*, ve které mentor hlavního hrdiny Hank Pym předá své dceři superhrdinský kostým její matky a připraví tak půdu pro pokračování *Ant-Man and the Wasp*.

Třetí kategorií jsou pak scény, které narativ nijak nerozvíjí a slouží především k pobavení. Jsou sice založeny na událostech daného filmu, ale často jen volně a nepřipravují půdu pro další filmy. Příklady této kategorie jsou druhá potitulková scéna z *Avengers*, ve které členové týmu sedí kolem stolu a beze slova jedí shawarmu, první potitulková scéna z *Guardians of the Galaxy*, ve které Groot tančí na *I Want You Back* od Jackson 5 či druhá potitulková scéna ze *Spider-Man*:

Homecoming, ve které se objeví Captain America ve vzdělávacím videu a říká, že trpělivost se ne vždy vyplatí.

2, Easter eggs – „easter eggs“ (v překladu „velikonoční vajíčka“) je termín, který se používá pro schované objekty v elektronických médiích, u kterých divák musí většinou vynaložit jisté úsilí, aby je našel. Tyto objekty nemají vliv na děj či funkci daného média, ale slouží primárně k pobavení konzumenta a k jeho odměně za do daného média vloženou energii. Easter eggs můžou mít různou podobu v závislosti na specifickém médiu. V počítačových hrách jsou často interaktivní, jako například známý „Konami Code“ či skrytá úroveň s kravami v *Diablo II*. Ve filmech se pak jedná většinou o maličkosti schované v záběru, jako například R2D2 a C3PO z filmu *Star Wars* v krátké scéně v *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* nebo takzvaná *camea*, neboli krátké role specifických osob, jako například Alfred Hitchcock v jeho vlastních filmech či Stan Lee ve filmech MCU. Dle Beatyho Marvel používá easter eggs na to, aby odměnil dedikované fanoušky, ale i na to, aby naznačil potenciální další směřování univerza. Ve filmu *Iron Man* tak lze na moment zahlédnout štít patřící postavě Captain America, jejíž film vyšel až o tři později, a ve filmu *Captain America: The Winter Soldier* lze mezi jmény, které HYDRA určí pro eliminaci, zahlédnout jméno Stephen Strange, odkazující na hlavní postavu filmu *Doctor Strange*, který vyšel o dva roky později (Beaty, 2016; 322).

3, Crossovery – jak již bylo výše zmíněno, přecházení postav mezi jednotlivými tituly je strategií Marvelu již od 60. let. Tento postup slouží tomu, že silněji propojují univerzum, ve kterém se příběhy odehrávají, a zároveň k popularizaci zbytku univerza využitím známosti daného titulu. Beaty píše, že MCU bylo ze začátku nejvíce propojováno postavou Nicka Furyho, aby se následně důraz přeorientoval na krátká *camea* postav z jiných sérií (2016; 322-323). Tyto crossovery tak můžou být součástí daného filmu a hrát roli v jeho příběhu, nebo být pouze potitulkovou scénou bez vlivu na události daného filmu.

4, Propojené následky – Beaty (2016; 323) píše o sdílených následcích napříč filmy jako o „možná nejdůležitějším narativním elementu Marvel Cinematic Universe“. Události z jednoho filmu tak mají vliv i na ostatní, takže například takzvaná „Battle of New York“ z *The Avengers* způsobí, že Tony Stark má ve filmu *Iron Man 3* PTSD (Posttraumatickou stresovou poruchu), Loki

je v *Thor: The Dark World* vězněm na Asgardu a Adrian Toomes začne sbírat zbytky z mimozemské invaze a vyrábět z nich zbraně, díky čemuž se z něj stane Vulture ve *Spider-Man: Homecoming*. Události *Captain America: Civil War* pak způsobí rozpad týmu The Avengers, který tak Thanosovi o šest filmů později v *Avengers: Infinity War* nečelí společně. Tyto sdílené následky spolu s tím, že filmy MCU se odehrávají v době, kdy jsou vydány, tak pevně vytváří iluzi společného univerza, ve kterém existují koncepty příčiny a následku nebo času.

5, Modulární vývoj příběhu – Beaty (2016; 323) píše, že „ačkoliv je to spíše průmyslový nežli narativní faktor, modulární vývoj je centrálním elementem přístupu Marvel Studios“. Jedná se o produkci filmů v samostatných „modulech“, které nejsou zpočátku do kolektivního narativu MCU integrovány příliš silně a studio se může rozhodnout o následné integraci nebo odstřižení dané série či filmu od zbytku MCU. Zatímco druhý film MCU *The Incredible Hulk* nezaznamenal velký úspěch, a tak byl ve zbytku MCU víceméně ignorován (v čemž pravděpodobně hrálo roli i rozhodnutí o změně představitele titulní postavy), *Guardians of the Galaxy* byly po svém nečekaném úspěchu do MCU plně integrovány a hráli důležitou roli v *Avengers: Infinity War*. Marvel Studios má díky tomu flexibilitu a může reagovat na vývoj a diváckou odezvu.

2. Hrdinova cesta

2.1 Tisíc tváří hrdiny

Od jejího vydání v roce 1949 se kniha *The Hero with a Thousand Faces* (v českém překladu *Tisíc tváří hrdiny*) stala inspirací pro nespočet filmových, literárních a jiných děl a je považována za jednu z nevlivnějších knih o tématu naratologie a komparativní mytologie. Silně inspirován psychoanalýzou, Joseph Campbell v ní vyjádřil teorii, že mýtické příběhy napříč časem a kulturami sdílejí základní narativní strukturu. Tato struktura vychází z našeho sdíleného podvědomí a často byla vyjádřena v rituálech, které doprovázely přechod přes „náročné prahy přeměny, které vyžadují změnu ve vzoru nejen vědomého, ale i nevědomého života“ (Campbell 2004; 8). Autor k tomu píše, že „základní cesta mytologického dobrodružství hrdiny je rozvinutí formule reprezentované v přechodovém rituálu: separace-iniciace-návrat: což lze nazvat nukleární jednotkou monomýtu“ a že „primární funkcí mytologie a rituálů bylo vždy poskytovat symboly, které posouvají lidského ducha vpřed, na rozdíl od konstantních lidských fantazií, které ji často drží zpátky“ (Campbell 2004; 10). Campbell v knize dále uvádí jako příklady různé mytologické, folklórní, náboženské a literární postavy napříč kulturami a používá jejich příběhy na ilustraci svého schématu. Pro potřeby této práce se však pokusím oddělit silně psychoanalytické části Campbellovy práce a z knihy „vydestilovat“ jím popsanou narativní strukturu bez jeho důrazu na elementy sexuální symboliky apod.

Výše zmíněnou formuli separace-iniciace-návrat Campbell (Campbell 2004; 28) v knize rozvedl na: „Hrdina se vydá ze života všedního dne do oblasti nadpřirozených zázraků: úžasné síly jsou potkány a rozhodující vítězství je dosaženo: hrdina se vrátí z tajemného dobrodružství s mocí dát dobrodiní svým bližním“ a posléze v rámci těchto tří elementárních pojmů rozdělil na 17 fází, což jsou:

I. Separace

1, The Call to Adventure – Volání dobrodružství

Hrdina, který žije ve všedním světě, je osudem povolán do světa magického, aby konfrontoval neznámé a svůj osud. Toto volání může mít mnoho forem – může to být posel nebo náhoda, hrdina může jít dobrovolně či být odveden proti své vůli a „typické pro okolnosti volání jsou temný les, velký strom, zurčící potok a odpuzující či podhodnocené vzezření nositele moci osudu“ (Campbell 2004; 47). Campbell (2004; 53) zde píše, že „první část mytologické cesty – kterou jsme se rozhodli nazývat ‚volání dobrodružství‘ – značí, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní centrum z šedi jeho společnosti do oblasti neznáma. Tato osudová oblast pokladu a nebezpečí může být reprezentována různými způsoby: daleká země, les, podzemní království, může být pod vlnami či v oblacích, může to být tajemný ostrov, vršek hory či hluboký sen: ale vždy to je místo zvláště ladných a polymorfních stvoření, nepředstavitelných trápení, nadlidských činů a neskutečných potěšení“.

2, Refusal of the Call – Odmítnutí volání

Hrdina volání odmítá. Nechce se vydat na cestu a změnit sebe či svět, nýbrž chce zůstat ve všedním světě. Ať už má hrdina strach, pochyby či jiné důvody, jeho první reakcí je odmítnutí volání osudu a snaha zachovat svůj status quo. Campbell (2004; 55) píše, že „mýty a pohádky z celého světa jasně ukazují, že odmítnutí volání je v zásadě odmítnutí vzdát se toho, co člověk považuje za svůj zájem. Budoucnost není viděna optikou nepřetržitého volání smrti a zrození, nýbrž takovou optikou, jako by současný systém ideálů, ctností, cílů a výhod měl být zajištěn a zafixován“.

3, Supernatural Aid – Nadpřirozená pomoc

Hrdina, který volání dobrodružství neodmítne či se na něj i přes prvotní rozhodnutí vydá, zde potká mentora. Postava mentora je často starý muž či žena, která hrdinovi nabídne pomoc, ať už materiální či duchovní. Často se jedná o pomoc nadpřirozenou, jež hrdinovi později pomůže překonat překážky, které jej na jeho cestě čekají. Dle Campbella (2004; 66) tato „postava reprezentuje vlídnou, ochranou moc osudu. Tato představa je útěchou, příslibem že mír (...) nebude ztracen“.

4, The Crossing of the First Threshold – Překročení prvního prahu

Hrdina pokračuje ve své cestě a dorazí na hranici mezi všedním světem a světem neobyčejného. Na této hranici je strážce prahu, který ohraničuje známý svět a reprezentuje limity hrdinovy sféry a kterého musí hrdina překonat. Zatímco do té doby byl hrdina v bezpečí svého známého světa, za strážcem je „neznámo a nebezpečí; stejně jako mimo rodičovský dohled je nebezpečí pro dítě a mimo ochranu jeho společnosti je nebezpečí pro člena kmene“ (Campbell 2004; 71).

5, The Belly of the Whale – Břicho velryby

Hrdina vkročí do nového, neznámého světa, ve kterém zmizí. Vypadá to, že zemřel, ale místo toho se jedná o hrdinovu metamorfózu. Jedná se o hrdinovu transformaci z člověka všedního světa skrz znovuzrození.

II. Iniciace

6, The Road of Trials – Cesta zkoušek

Když překročí práh neznáma, hrdina se ocitne v neznámé zemi, kde musí překonat zkoušky a překážky. Zde využije svoji nadpřirozenou pomoc, kterou předtím získal od postavy mentora, nebo také „poprvé zjistí, že jej v jeho nadlidské cestě podporuje vlídná síla“ (Campbell 2004; 89). Nejedná se o konečnou zkoušku, ale o prvotní těžkosti, které musí hrdina na své cestě překonat znovu a znovu.

7, The Meeting with the Goddess – Setkání s bohyní

Po překonání testů v předchozí fázi nyní čeká hrdinu ten poslední, kde musí získat lásku bohyně, která je součástí každé ženy. Hrdina musí ukázat, že je hoden od bohyně získat dobrodiní a důkaz její lásky, aby mohl pokračovat ve své cestě.

8, Woman as the Temptress – Žena jako svůdkyně

V této fázi musí hrdina překonat pokušení. Žena zde dané pokušení zosobňuje, ale nemusí jím být – pokušení na sebe může vzít různé formy. Hrdina zde musí prokázat své odhodlání a odmítnout pokušení sejít z cesty.

9, Atonement with the Father – Usmíření s otcem

Hrdina zažije konfrontaci s dominantní silou. Ta může být benevolentní či malevolentní, od čehož se odvíjí průběh konfrontace. Hrdina zde přijme zodpovědnost a postavení, což tvoří paralelu s přechodem z chlapce na muže. Stejně jako v předchozí fázi zde rodičovská figura slouží jako metafora. Často se jedná otcovskou figuru, ale nemusí jí být, primárně je to nositel velké moci.

10, Apotheosis – Zbožnění

Jedná se o kulminaci a klimax hrdinovy vnitřní cesty a vývoje, dosažení nejlepší verze sebe sama. To má u náboženských figur formu zbožnění či nanebevstoupení, ale nemusí tomu tak být ve všech případech. Často se jedná o znovuzískání něčeho z minulosti, co bylo považováno za ztracené. Hrdina se stává něčím více, čímž ale zároveň přichází o část své lidskosti či všednosti.

11, The Ultimate Boon – Ultimátní dobrodiní

Hrdina zde dosáhne svého cíle, naplní svůj osud a získá to, co hledal. Na rozdíl od předchozí kapitoly, ve které tak hrdina dokončil svoji vnitřní cestu, zde dokončí tu vnější. Svého cíle může dosáhnout jednoduše, pokud se v předchozí fázi stal svatým či vyvoleným, ale často zde na něj čeká finální test či strážce, kterého musí překonat. Campbell k tomu píše, že „snadnost odlišuje pohádky a legendy o činech ztělesněných bohů. Zatímco běžný hrdina čelí testu, vyvolený nepotká žádnou překážku a neudělá chybu“ (Campbell 2004; 160).

III. Návrat

12, Refusal of the Return – Odmítnutí návratu

Poté co hrdina najde osvícení či dobrodiní v magickém světě se může zdráhat vrátit se do všedního světa a sdílet své dobrodiní. Campbell návrat označuje jako zodpovědnost, ale zároveň hrdiny, kteří návrat odmítnou, neodsuzuje.

13, The Magic Flight – Magický útěk

Zde Campbell (2004; 182) píše: „Pokud hrdina dosáhnul triumfu s požehnáním boha či bohyně a je následně explicitně pověřen k návratu do světa s elixírem či trofejí pro dobro společnosti, finální fáze jeho dobrodružství je podpořena všemi silami jeho nadpřirozeného patrona. Pokud ale byla trofej získána napříč jejím strážci či pokud není hrdinovo přání se navrátit do světa schvalováno bohy či démony, tato poslední část mytologického kola je živým a často komickým útekem. Tento útek může být komplikován divy a magickými překážkami“.

Tyto „divy a magické překážky“ mohou být stavěny do cesty hrdinovi, ale může je za sebou nechávat i samotný hrdina, aby zmátl své pronásledovatele. Hrdina se sice většinou překoná, ale v příbězích, kde se hrdina snaží vrátit se se ztracenou láskou přes práh smrti (například příběh Orfea a Euridiky), jeden z páru udělá chybu a příležitost je ztracena. Autor (2004; 191) k tomu píše: „Je to vždy nějaká malá chyba, nějaký nepatrný, ale kritický symbol lidské slabosti, který dělá otevřený vztah mezi světy nemožný. Člověk je tak sváděn k tomu skoro věřit, že pokud bychom se zvládli těchto malých nehod vyvarovat, vše by mohlo být v pořádku“.

14, Rescue from Without – Záchrana zvenčí

Napříč názvu není hrdina vždy zachráněn. Pokud hrdina nemá zájem se vrátit, může být z magického světa vrácen proti své vůli. Když je ovšem hrdina v nesnázích, tak mu vlídná moc, která jej provázela celým dobrodružstvím, pomůže vrátit se do svého světa. Autor (2004; 192) k nutnosti návratu píše: „Život zavolá. Společnost žálí na ty, kteří se od ní drží dále, a přijde zaklepat na dveře“. Tato záchrana tedy často přijde z běžného světa, který si hrdinu opět přivlastní.

15, The Crossing of the Return Threshold – Překročení prahu návratu

Hrdinův návrat ovšem není jednoduchý. Hrdina se vrátí změněn, ale protože oba světy jsou ve skutečnosti dvěma dimenzemi jednoho, musí své získané zkušenosti integrovat do běžného života a do společnosti svých bližních. To není jednoduché a může vést k tomu, že hrdina překročit práh návratu odmítne a rozhodne se vrátit do magického světa. Pokud mu to ale mezitím bylo znemožněno, tak to pro hrdinu nedopadne dobře.

16, Master of Two Worlds – Vládce dvou světů

Hrdina překročí a ovládne hranice mezi dvěma světy a může se mezi nimi volně pohybovat. Jedná se o kompletní transcendenci limitů a oddání se svému osudu.

17, Freedom to Live – Svoboda žít

Konec hrdinovy cesty. Může to být klasické „a žili šťastně až do smrti“, kde ale i smrt je důležitá. Hrdina dosáhl toho, čeho chtěl a po cestě se změnil, ale to neznamená, že už se dále nezmění a nezemře. Z této smrti ale hrdina nemá strach, akceptuje ji, a tím akceptuje i život.

Ačkoliv autor monomýtus rozdělil do těchto na sebe navazujících fází, sám uznává, že tato struktura není pevná a může být naopak extrémně variabilní. Campbell (2004; 22) píše: „Mnoho příběhů izoluje a zdůrazňuje jeden či dva typické elementy celého cyklu (motiv zkoušek, motiv útěku, únos nevěsty), zatímco jiné splétají mnoho na sobě nezávislých cyklů do jedné série (jako Oddysea). Různé charaktery či epizody se mohou sloučit, nebo se jeden element může duplikovat a znovu objevovat se spoustou změn“. Tyto změny ve struktuře ovšem nenastávají náhodou a mají v narativu svůj smysl. Autor (2004; 35-36) tvrdí, že „pokud je jeden nebo druhý ze základních elementů archetypálního vzorce vynechá z dané pohádky, legendy, rituálu či mýtu, musí být nějakým způsobem naznačen – a jeho vynechání může spoustu říci o historii a patologii daného příkladu“.

2.2 The Writer's Journey

Jak je již výše zmíněno, Campbellovo dílo patří mezi nejvlivnější v dané oblasti a od svého vydání inspirovalo spoustu autorů pro vlastní reinterpretaci hrdinovy cesty. Pro potřeby této

práce jsem se ale rozhodl pro interpretaci Christophera Voglera, jenž do své interpretace zahrnul elementy struktury od Vladimira Proppa a mírně ji upravil pro využití v moderní filmové a televizní tvorbě. Vogler (2007; xv) ke své inspiraci Campbellovým dílem píše: „Campbellovým velkým úspěchem bylo jasně artikulovat něco, co vždy existovalo – životní principy vestavěné do struktury příběhů. Sepsal nepsaná pravidla vyprávění, což stimuluje autory k tomu, Hrdinovu cestu vyzývat, testovat a doplňovat“. Ačkoliv zjevně Campbellovým dílem fascinován, Vogler se soustředí více na narativní principy a účely dané struktury než na Campbellovo psychoanalytické čtení, což lépe odpovídá potřebám mé práce. V následující části tedy popíšu Voglerovu reinterpretaci Campbellovy struktury, kterou pak budu následně aplikovat na filmy MCU a do které zasadím jejich záporné postavy.

1, Ordinary World – Všední svět

Tato fáze slouží k tomu, aby diváka uvedla do příběhu. Hrají zde roli i elementy, které se udály mimo samotný příběh a před jeho začátkem, jako například název, propagace a podobně. Tyto elementy ovlivní divákovu očekávání a jeho osobnostní nastavení, se kterým do příběhu vstupuje. Samotný začátek příběhu může mít více forem – některé příběhy například začínají prologem, který se odehrává před příběhem samotným. Prolog může dát divákovi informace o pozadí příběhu a událostech, které vedou k samotnému příběhu, ale nejsou jeho přímou součástí. Například ve filmu *Pán Prstenů: Společenstvo prstenu* (2001) jsou v prologu ukázány události, které se odehrály tisíce let před hlavním příběhem, ve kterých je Prsten moci identifikován jako hrozba.

Hlavní funkcí této fáze je ale ukázat všední svět a ustanovit jej jako pomyslný začátek, ze kterého je hrdina událostmi filmu vytržen. Je zde ukázán kontrast mezi všedním světem a světem speciálním, do kterého se hrdina v rámci příběhu vydá, ukázány předzvěsti budoucích událostí a nastolena dramatická otázka a téma příběhu. Je zde také představen hrdina před tím, než jej události filmu poznamenají a změní. Hrdina musí dle Voglera mít vnitřní i vnější problémy a divák musí mít možnost se s ním identifikovat. To neznámá, že hrdina musí být od začátku „dobrý“ či sympatický, ale jeho chování a osobnost musí být pro diváka uvěřitelné. Vogler také identifikuje, že hrdina často není svým způsobem kompletní – ať už o něco přišel (často o člena

rodiny), má vážnou chybu (typicky pýcha) nebo s sebou nese nějakou ránu z minulosti, hrdina musí mít před sebou konflikt a výzvu, kterou v rámci příběhu musí překonat.

2, The Call to Adventure – Volání dobrodružství

V angličtině nazýváno také catalyst (katalyzátor) či trigger (spouštěč), zde je hrdina volán k dobrodružství. Toto volání může být interní – touha po dobrodružství, bohatství atd – či externí – náhoda, zpráva, potřeba či nedostatek jiných možností. Externí volání je hrdinovi často předáno nějakým poslem, který dále může, ale nemusí hrát důležitou roli v příběhu. V komplexních příbězích může být volání i víc a mohou mít i tragickou formu jako například nepříznivá věštba apod.

3, Refusal of the Call – Odmítnutí volání

Hrdinovou první reakcí je často volání odmítnout. Ať už je to ze strachu, špatných zkušeností či jiných důvodů, hrdina musí být okolnostmi přesvědčen volání přijmout. Pokud hrdina ale volání bez váhání přijímá, tak je tato funkce splněna jinými postavami, které jej od dobrodružství zrazují. Vogler (2007; 107-108) píše, že „toto zastavení před tím, než cesta doopravdy započne, má důležitou dramatickou funkci publiku ukázat, že dobrodružství je riskantní. Nejedná se o triviální cestu, nýbrž o riziko plné nebezpečí, kdy člověk může přijít o svůj majetek či život. Tato pauza na zvážení důsledků činí ze závazku dobrodružství podniknout opravdovou volbu, ve které je hrdina po krátké době váhání či odmítání ochoten nasadit svůj život za účelem dosažení svého cíle“. Odmítnutí volání může být pouze krátké či může být přítomno konstantně v závislosti na daném příběhu. Pokud se hrdina i tak nakonec rozhodne dobrodružství podstoupit, musí často ještě překonat strážce prahu. Ten slouží jako první test toho, zda je hrdina schopen dobrodružství postoupit a zda je jeho závazek dostatečně silný.

4, Meeting with the Mentor – Setkání s mentorem

Zde přichází první změna vůči Hrdinově cestě. Místo generalizované nadpřirozené pomoci Vogler v této fázi identifikuje a specifikuje postavu mentora, která hrdinovi pomůže v jeho cestě. Jeho funkcí, stejně jako v Hrdinově cestě, je poskytnout hrdinovi pomoc, ať už materiální či imateriální. Důležitý je osobní vztah mezi hrdinou a mentorem, který může být plný emocí a se

kterým se publikum dokáže identifikovat. Voglerovou radou pro spisovatele je ovšem vyhnout se klišé s postavou mentora spojenými, snažit se publikum překvapit a změnit mentrorovu formu či roli v příběhu.

5, Crossing the first Threshold – Překročení prvního prahu

Hrdina zde musí překročit hranici mezi všedním světem a speciálním světem. Toto překročení může být chtěné, může k němu být donucen okolnostmi, či se může jednat o kombinaci obou. Překročení tohoto prvního prahu ovšem není jednoduché a hrdina při něm často musí překonat nějakého strážce. Hrdina jej ovšem může překonat různými způsoby a může se stát, že se z tohoto strážce následně stane i spojenec. Překročení prahu je často symbolizováno fyzickou bariérou či filmovými technikami jako stříh, změna prostředí či nástup hudby.

6, Tests, Allies, Enemies – Zkoušky, spojenci, nepřátelé

Po překročení prahu do speciálního světa se musí hrdina adaptovat a podstoupit zkoušky, které jej dále připravují na jeho úděl. Tyto zkoušky mohou vycházet z podstaty tohoto nového světa, můžou být pokračováním mentorova tréninku, či můžou být připraveny hrdinovým nepřítelem. V této fázi se zároveň musí hrdina v novém světě zorientovat a zjistit, kdo jsou jeho spojenci a kdo jeho nepřátelé. Nepřátelé mohou být hlavní záporná postava (Vogler tento archetyp dále identifikuje jako „Shadow“ neboli Stín) či jeho poskokové, ale mohou plnit i funkce jiných archetypů.

7, Approach to the Inmost Cave – Příklad k vnitřní jeskyni

Zde hrdina přichází k obrazné jeskyni neboli k místu, kde jej čeká jeho úkol. Před samotným vstupem do jeskyně a překročením jejího prahu hrdina ale musí být připraven. V této fázi se tak hrdina a jeho spojenci musí fyzicky i mentálně připravit.

8, The Ordeal – Ordál

Zde Vogler sloučil více fází Campbellovy struktury do jedné. Ačkoliv v této kapitole zmiňuje, že hrdina může čelit maskulinním a femininním silám, fázi definuje primárně z pohledu narativní struktury. V této fázi, která buď nastane v polovině filmu či značí přechod mezi druhým

a třetím aktem, musí hrdina podstoupit zatím největší krizi. Hrdina musí čelit smrti (ať už metaforicky či doslovně) a vyjít z této zkušenosti silnější, aby byl lépe připraven na závěrečný úděl. Vogler zde identifikuje rozdíl mezi „krizí“ a závěrečným „vyvrcholením“ (climax), což odpovídá struktuře, kdy hrdina typicky utrpí nezdár, ze kterého ale následně vyjde silnější.

9, Reward – Odměna

Hrdina přežije zkoušku a je jí změněn. Vogler tuto fázi nazývá také „Seizing the Sword“ (Uchopení meče), protože hrdina zde zdánlivě dosáhne toho, o co usiloval. Ať už tento „meč“ či „elixír“ hrdina vybojoval, našel či ukradl, hrdinovou odměnou za přežití smrti je zdánlivé dosažení jeho cíle. Hrdina také místo svého cíle může dosáhnout uvědomění – ať už o sobě samém, o svém cíli či o ostatních postavách – a strhnout roušku tajemství. Zároveň ale zvládnutí krize může vést hrdinu k aroganci či podcenění osudu, což se mu ovšem brzy vrátí.

10, The Road Back – Cesta zpět

V této fázi se hrdina, ať už dobrovolně či ne, vydá opět na dobrodružství. Jedná se o překročení dalšího prahu, o přechod z druhého do třetího aktu, kdy jsou dobrodružství a jeho cíl redefinovány, pročež se hrdina musí opět vydat na cestu. Často je tato cesta brána doslovně a hrdina či záporná postava se ocitnou v honbě. Může se zde také vrátit již zdánlivě poražený protivník či se ukázat, že opravdovým protivníkem je někdo úplně jiný, než se původně zdálo.

11, The Resurrection – Vzkříšení

Zde nastává dle Voglera nejnáročnější část příběhu, jeho vyvrcholení. Hrdina zde musí podstoupit svůj největší souboj se smrtí a vyjít z něj opět změněn. Hrdina zde musí finálně prokázat, že je hoden svého cíle a je ochoten pro něj podstoupit oběť. Zde dojde cesta hrdiny jejího naplnění a divákova cesta katarzi. Z narativního hlediska se týká o závěrečný souboj, ve kterém hrdina konečně porazí Stín. Vogler popisuje různé typy vyvrcholení příběhu, jako například smrt tragického hrdiny či klidné vyvrcholení, ale superhrdinské filmy operují primárně se závěrečným soubojem hrdiny a záporné postavy, kde hrdina triumfuje.

12, Return with the Elixir – Návrat s Elixírem

Poslední fáze příběhu, ve které se hrdina vrátí do všedního světa a jeho dobrodružství je zakončeno. Hrdina zde dostane zaslouženou odměnu a záporná postava zasloužený trest. Vogler identifikuje dvě formy ukončení příběhu – otevřenou a uzavřenou – a píše, že hollywoodské filmy preferují uzavřenou strukturu a šťastné konce.

3. Metodologická východiska

3.1 Vymezení zkoumaných záporných postav

Enrique Cámara Arenas píše ve svém článku *Villains in Our Mind: A Psychological Approach to Literary and Filmic Villainy* o silné a slabé definici záporné postavy (villain). Dle slabé definice se vůbec nemusí jednat o postavu, nýbrž o možné metaforické užití. Zápornou postavou dle slabé definice tak může být například přírodní katastrofa, hrdinova slabost či společnost. Vogler (2007; 68) v podobném duchu píše, že „Stín může být postava či k hrdinovi externí síla, nebo se může jednat i o hluboce potlačenou část hrdiny“. Ačkoliv tato slabá definice má jistě své místo, pro potřeby této práce a zkoumání superhrdinského filmu jsem se rozhodl vycházet ze silné definice, dle které musí být hlavní záporná postava či Stín postavou v pravém slova smyslu. Arenas (2011; 7) píše, že silná definice tak „značí stupeň antropomorfismu. To v žádném případě není výpověď o fyzickém vzhledu záporné postavy. Existují takové, které nemají antropomorfní tělo a dokonce i takové, které nemají vůbec žádné. (...) Legitimně vlastněné lidské tělo určitě není podmínkou pro to být zápornou postavou. Naopak, jeho absence často zvyšuje efektivitu záporné postavy a jejích činů“. Co ale dle Arenase záporná postava odpovídající silné definici musí mít je sebeuvědomění. Tato postava „musí mít schopnost transformovat svět kolem sebe výkonem své vůle. A musí mít nějakou reaktivní a adaptibilní inteligenci, aby mohla vybrat alternativní způsob, jak dosáhnout svých cílů, chránit své zájmy a vzdorovat“ (Cámara Arenas, 2011; 7). Vogler (2007; 65) také píše, že „negativní tvář Stínu je v příbězích projektována na postavy zvané padouši (villains), antagonisti či nepřátelé. Padouši a nepřátelé jsou obvykle oddáni smrti, zničení či porážce hrdiny. Antagonisti nemusí být až tak nepřátelští – mohou to být Spojenci, kteří mají stejný cíl, ale nesouhlasí s hrdinovou taktikou. Antagonisti a nepřátelé jsou v konfliktu jako koně, kteří táhnou vůz rozdílnými směry, zatímco padouši a hrdinové jsou v konfliktu jako vlaky ve frontálním kolizním kurzu“.

Cílem této práce je zkoumat hlavní záporné postavy, které by Vogler nazval manifestacemi Stínu. Pro účely této práce jsem se tedy rozhodl zkoumané záporné postavy vymežit na základě dvou kritérií – screentime a vertikální hierarchie. Screentime, neboli čas strávený na obrazovce,

je relevantním kritériem, protože pokud se postava na plátně (obrazovce) objeví pouze v jedné či dvou scénách, tak nemá šanci být prokreslena a být relevantním objektem zkoumání. Z pohledu tohoto kritéria jsem se tak rozhodl do svého zkoumání nezahrnout postavy, které se v MCU objeví méně než na 5 minut. Ačkoliv toto kritérium je alespoň částečně arbitrární a eliminuje z mého zkoumání postavy jako Laufley (*Thor*) či Dormammu (*Doctor Strange*), tyto postavy v daných filmech nehrají roli primárního hrdinova nepřítele a nejsou tak extrémně relevantní.

Kritériem vertikální hierarchie jsem zkoumané postavy omezil pro to, abych vzorek limitoval na postavy, které mají vlastní motivaci a nejsou pouze „poskoky“. Ačkoliv tak například Eric Savin (*Iron Man 3*) stráví na obrazovce cca 6 minut, v celém filmu působí pouze jako prodloužená ruka hlavní záporné postavy Aldricha Killiana a do zkoumaného vzorku jsem jej nezařadil. Stejně tak Bucky Barnes/Winter Soldier, který sice hraje zápornou roli v *Captain America: The Winter Soldier*, ale činí tak pouze kvůli „vymytí mozku“ a jenom plní rozkazy bez možnosti vlastního rozhodování. Naopak v *Iron Man 2* a *Ant-Man and the Wasp* jsou dvě na sobě nezávislé záporné postavy, které na obrazovce stráví přes 5 minut, a do výběru jsem je tak zařadil obě, ačkoliv role hlavní a vedlejší záporné postavy jsou poměrně jasně rozděleny. Speciálním případem je pak Loki, který se objeví ve filmech *Thor*, *Captain America: The First Avenger*, *The Avengers*, *Thor: The Dark World*, *Thor: Ragnarok* a *Avengers: Infinity War*, přičemž ve dvou z nich hraje hlavní zápornou roli. U této postavy jsem se rozhodl zkoumat její celý dějový oblouk napříč filmy, ačkoliv ve většině z nich hraje pouze vedlejší roli. Zkoumaný vzorek tak činí 22 případů, ale pouze 21 postav.

Zkoumané aspekty záporných postav jsem se dále rozhodl rozdělit do dvou kategorií – objektivní a subjektivní. Mezi objektivní aspekty patří ty, které jsou nezávislé na interpretaci – screentime, věk představitele a osud na konci filmu. Mezi subjektivní aspekty jsem se rozhodl zařadit schopnosti záporných postav a jejich motivaci spolu s jejich vztahem k hrdinovi. Díky těmto výše zmíněným aspektům pak budu zkoumat, zda a jak záporné postavy zapadají do schématu hrdinovy cesty a jak jsou ve filmech MCU vykreslovány.

3.2 Výzkumný cíl a výzkumné otázky

Výzkumným cílem této diplomové práce je zjistit, jakým způsobem jsou v celovečerních filmech patřících do Marvel Cinematic Universe zobrazovány záporné postavy. Za tímto účelem byly stanoveny dvě hlavní výzkumné otázky:

1, Jsou záporné postavy v celovečerních filmech Marvel Cinematic Universe plnohodnotně vykresleny, či jsou zobrazovány manichejským způsobem a slouží pouze jako překážka pro hlavního hrdinu?

2, Jsou záporné postavy ve filmech MCU vedeny ve svém chování osobním prospěchem, ideologickými pohnutkami, vírou ve správnost svého chování, či něčím jiným?

Tyto otázky jsou záměrně stanoveny poměrně volně a vzhledem k rozhodnutí použít kvalitativní výzkumné metody v nich nejsou formulovány specifické hypotézy, které by předem příliš limitovaly zkoumání. Zároveň však otázky slouží tomu, že předem definují konkrétní fokus výzkumu a stanoví rámec, ve kterém se výzkum následně bude pohybovat.

3.3 Výzkumné metody a jejich limity

Pro potřeby této práce jsem se rozhodl využít kombinace dvou metod, specificky pak kvalitativní obsahové analýzy a analýzy narativu, které obě patří do kvalitativního výzkumu. Ačkoliv dle Hendla (2005; 49) „neexistuje jediný obecně uznávaný způsob, jak vymezit nebo dělat kvalitativní výzkum“ (2005; 49), zjednodušeně jej lze definovat negativně jako výzkum, který nepoužívá statistických, kvantifikovatelných metod či technik. Hendl (2004; 50) píše, že v průběhu kvalitativního výzkumu „nevznikají pouze výzkumné otázky, ale také hypotézy i nová rozhodnutí, jak modifikovat zvolený výzkumný plán a pokračovat při sběru dat i jejich analýze. Práce kvalitativního výzkumníka je přirovnávána k činnosti detektiva. Výzkumník vyhledává a analyzuje jakékoliv informace, které přispívají k osvětlení výzkumných otázek, provádí deduktivní a induktivní závěry“. Oproti kvantitativnímu výzkumu mu lze vyčítat nižší transparentnost, intersubjektivitu a replikabilitu. Naopak však díky těmto vlastnostem lze provést hlubší analýzu zkoumaných jevů a umožňuje výzkumníkovi přistupovat ke zkoumání z více holistického hlediska.

Kvalitativní obsahová analýza je, stejně jako kvalitativní výzkum celkově, často definována negativně v opozici vůči kvantitativní obsahové analýze. White a Marsh tak ve své definici píšou, že „v kontrastu s kvantitativní obsahovou analýzou, kvalitativní obsahová analýza plyne z humanistické, a ne z pozitivistické tradice. Je induktivní. Kvalitativní obsahová analýza může přinést testovatelné hypotézy, ale to není její primární účel. Hypotézy jsou nahrazeny otázkami s předzvěstmi, tj. otevřenými otázkami, které vedou výzkum a ovlivňují sbíraná data“ (White and Marsh, 2006; 34). Krippendorff (2004; 77) však píše, že mají oba přístupy mnoho společného, protože „není pochyb, že zastánci obou přístupů vybírají vzorky, ve smyslu toho, co je relevantní; sjednocují test ve smyslu toho, že vybírají specifická slova či tvrzení a používají citace či příklady; vytvářejí kontext z toho, co čtou, na základě toho, co ví o okolnostech kolem daného textu; a mají na mysli specifické výzkumné otázky“. Tyto dvě metody tak mají mnoho společného, což tvrdí i Hendl, který ohledně vztahu kvalitativního a kvantitativního výzkumu píše, že se „postupně prosazuje mínění, že kvalitativní i kvantitativní výzkum přispívají každý po svém k rozšiřování našich znalostí o člověku a sociálním světě. Podle tohoto názoru se nelze dívat na oba přístupy jako na kontradiktorní. Výsledky získané oběma strategiemi výzkumu se doplňují“ (Hendl 2005; 56). Krippendorff (2004; 88) pak dále píše, že v rámci kvalitativní obsahové analýzy výzkumníci pracují s texty jako s holistickými celky, což vede k tomu, že počet textů, které může jeden výzkumník dostatečně a konzistentně analyzovat, je silně limitován, a že „kvalitativní studie jsou většinou vykonány analytiky, kteří pracují sami, a replikovatelnost všeobecně není důležitá“. Kvalitativní obsahová analýza tak dokáže poskytnout ucelenější přehled a interpretaci daného tématu. Potenciálně ale zároveň může její inherentní závislost na osobě výzkumníka vést k nízké intersubjektivitě získaných poznatků.

Jak píše Hansen et al. „narativy jsou všude kolem nás, svět k nám přichází ve formě narativů, jsou centrální ke způsobu toho, jak organizujeme svět a jak mu rozumíme. Analýza narativu, či naratologie, nás vede ke zkoumání specifických struktur ve filmu, které jsou známé jak tvůrci, tak divákovi (ačkoliv jsou často oběma považovány za samozřejmé). To je důležité, protože právě díky tomu tvoří narativy centrální část organizace komunikace mezi tvůrcem a divákem“. Chris Barker (2004; 129) pak píše, že „narativní teorie se soustředí na formu, vzorec nebo strukturu, jimiž jsou příběhy konstruovány a vyprávěny“ (překlad v Trampota &

Vojtěchovská, 2010; 142). Hansen et al. dále definovali dva přístupy ke zkoumání narativu – syntagmatický a paradigmatický. Zatímco první z nich je „založen na formalistní práci Vladimira Proppa a zkoumá sekvenční vývoj narativního děje“, druhý z nich „vychází ze strukturalistní práce Levi-Strausse a zkoumá vzorce opozic, které existují v rámci narativu, a jak přispívají pro vývoj příběhu“ (Hansen et al., 1998; 142). Pro potřeby této práce a zkoumání vykreslení záporných postav jsem se rozhodl pro syntagmatický přístup, ovšem místo struktury pohádek Vladimira Proppa jsem použil strukturu monomýtu, kterou popsal Joseph Campbell ve své práci „*The Hero with a Thousand Faces*“ a následně rozpracoval Chris Vogler v použití pro film a televizi. Campbellova práce je, pravděpodobně primárně kvůli jejímu americkému původu a vydání, v USA více známá (inspiroval se jí například George Lucas při tvorbě *Star Wars*), má však i své kritiky, kteří jí vyčítají přílišný důraz na psychoanalytické interpretace, etnocentrismus, kulturní imperialismus, genderové problémy a přílišné zevšeobecňování. Crespi (1990; 1105) tak například píše, že „Campbellův etnocentrismus vyvolává námitky, a jeho analytická úroveň je tak abstraktní a zbavená etnografického kontextu, že mýtus ztrácí přesně ty kulturní významy, které by v „hrdinovi“ měly být obsaženy“. Vogler některé z kritik adresuje v úvodu své knihy a píše, že se koncept stále vyvíjí. Pro potřeby této práce jsem se rozhodl vycházet ze třetí edice jeho práce z roku 2007. Vogler ve své práci zároveň identifikoval archetypy postav, které jsem se však po důkladném zvážení v průběhu práce kvůli rozsahu rozhodl do výzkumu nezařadit a pracovat pouze s archetypem Stínu neboli záporné postavy. Pro extrakci dat pak bylo v rámci kvalitativní obsahové analýzy použito metody trojího kódování, popsané Hendlem (Hendl, 2005; 246–255), v rámci analýzy narativu pak rozdělením příběhu, jak popsáno v Řiháček, Čermák, Hytych et al. (2013; 79 – 80), bez provedení žánrové analýzy, ale zasazením do výše zmíněné a popsané Voglerovy struktury.

3.4 Výzkumný vzorek

Výzkumný vzorek tvoří 20 celovečerních filmů, patřících do Marvel Cinematic Universe, které vyšly mezi lety 2008 a 2018. Specificky se tedy jedná o filmy *Iron Man* (2008), *The Incredible Hulk* (2008), *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2011), *Captain America: The First Avenger* (2011), *The Avengers* (2012), *Iron Man 3* (2013), *Thor: The Dark World* (2013), *Captain America: The Winter*

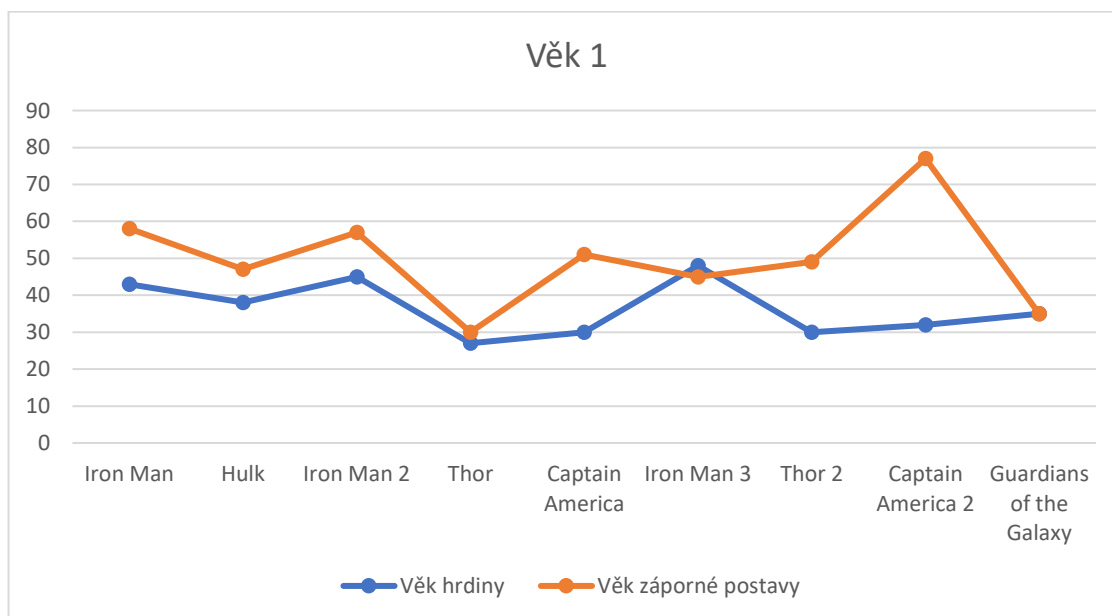
Soldier (2014), *Guardians of the Galaxy* (2014), *Avengers: Age of Ultron* (2015), *Ant-Man* (2015), *Captain America: Civil War* (2016), *Doctor Strange* (2016), *Guardians of the Galaxy Vol. 2* (2017), *Spider-Man: Homecoming* (2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Black Panther* (2018), *Avengers: Infinity War* (2018) a *Ant-Man and the Wasp* (2018). Součástí MCU jsou dále i krátké filmy, komiksy a seriály, které ale předmětem zkoumání již nejsou, stejně jako filmy MCU, které vyšly od roku 2019 dál, a tudíž nebyly na začátku výzkumu dostupné. Poznatky získané při výzkumu filmů byly doplněny studiem relevantní literatury, která byla získána primárně přes počítačové rešerše a následně v průběhu výzkumu. Díky této povaze výzkumného vzorku tak nebylo potřeba zvažovat a zohledňovat etická hlediska výzkumu.

4. Zjištění a jejich interpretace

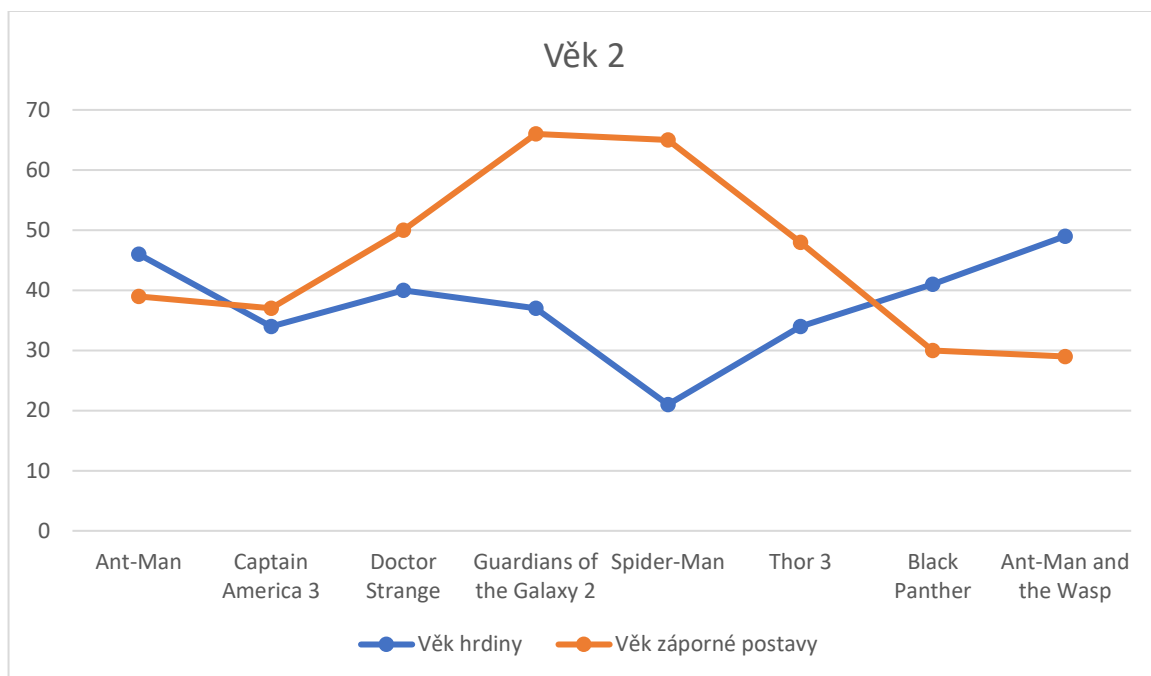
4.1 Věk

Dle Campbella reprezentují mýty a jejich typické struktury rituály přechodu mezi dětstvím/mládím a dospělostí. Toto tvrzení má oporu ve faktu, že typicky je v příbězích hrdina mladý, získá pomoc od mentora a při dobrodružství musí bojovat se silnějšími a staršími protivníky. Čtenáři tak sympatizují s Davidem proti Goliášovi a když nakonec hrdina nevyhnutelně uspěje, je jejich katarze o to silnější. Dá se tak předpokládat, že hrdina bude i ve filmech MCU mladší než záporná postava.

Tento předpoklad se po prozkoumání dat do určité míry potvrzuje. Pokud nebudeme počítat filmy *Avengers*, kde se nedá identifikovat hlavní hrdina, tak je z 19 záporných postav v 17 zkoumaných filmech představitel záporné postavy ve 12 případech starší než představitel hrdiny. Tento rozdíl je často ukázán i v samotném ději, kdy hrdina musí typicky bojovat se starším a zkušenějším protivníkem. Thor tak musí v *Thor 3* bojovat se svojí starší sestrou, Doctor Strange ve stejnojmenném filmu se zkušenějším čarodějem a Bruce Banner v *The Incredible Hulk* s ostříleným vojákem.



Graf 1 – Věk představitelů postav 1 (vlastní tvorba)



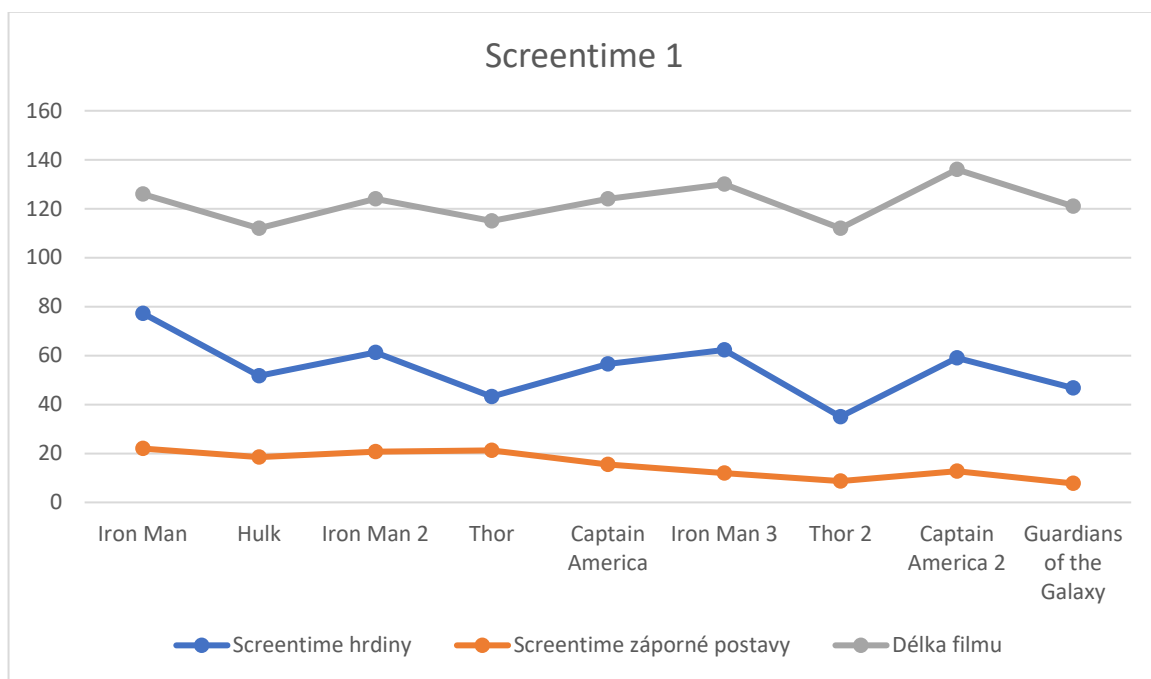
Graf 2 – Věk představitelů postav 2 (vlastní tvorba)

Není tomu tak ovšem vždy. V *Guardians of the Galaxy* jsou Chris Pratt (Peter Quill) a Lee Pace (Ronan the Accuser) stejného věku, i když kostým činí Ronana vizuálně starším, a ve zbývajících šesti případech jsou záporné postavy mladší. Tento rozdíl je však většinou pouze minimální a v příběhu je ovšem tento věkový rozdíl ukázán a reflektován pouze třikrát – v *Ant-Man and the Wasp*, kdy je Ghost výrazně mladší než hrdina, a nakonec své spory vyřeší; v *Black Panther*, kdy je Erik Killmonger mladším vyzývatelem hrdiny; a v *Iron Man 3*, kdy v prologu filmu Aldrich Killian k hrdinovi vzhlíží, ale je jím zklamán. Zvláštním případem je pak *Thor*, kdy je představitel mladšího bratra titulní postavy o 3 roky starší než představitel hlavního hrdiny. Největší věkový rozdíl mezi hrdinou a zápornou postavou je ve filmech *Captain America: The Winter Soldier*, *Spider-Man: Homecoming* a *Guardians of the Galaxy 2*, kde rozdíl činí 45, 44 a 29 let.

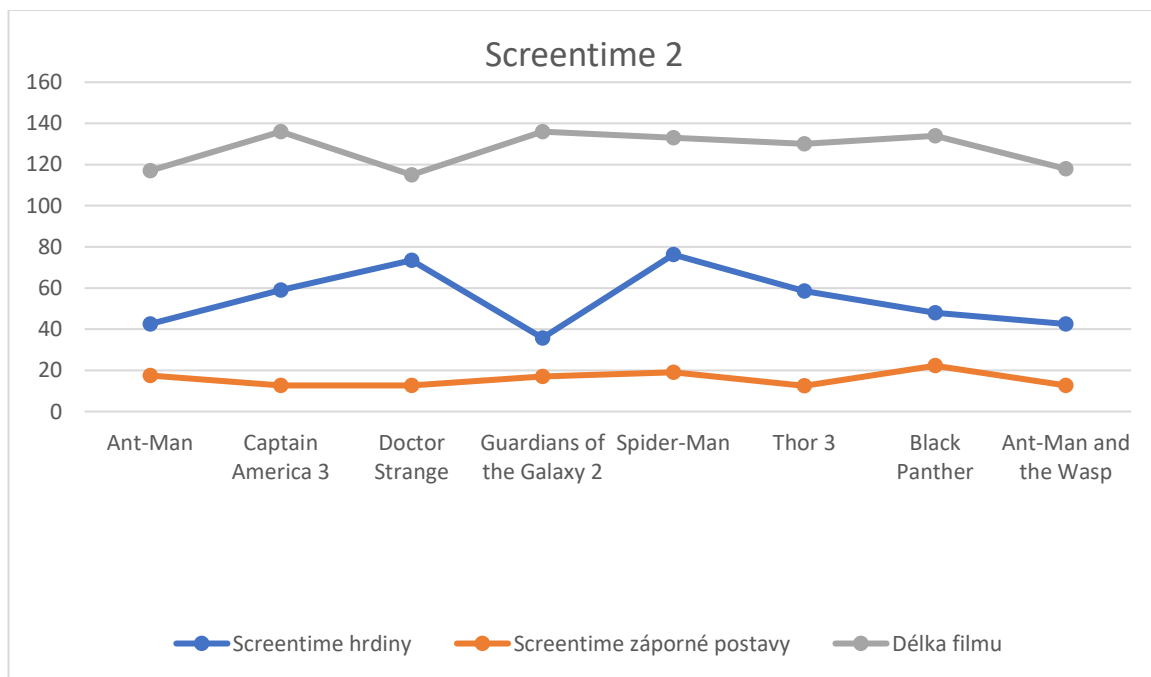
4.2 Screentime

Hlavní hrdina na obrazovce, již už ze samotné definice, stráví nejvíce času. Publikum sleduje jeho příběh, ve kterém prochází zkouškami a překonává překážky, aby nakonec dosáhl svého cíle. U superhrdinských příběhů, které jsou již ze své podstaty centrovány na jedince (viz

názvy filmů, které sestávají vždy ze jména hrdiny či daného týmu), se tak dá očekávat, že hlavní hrdina stráví na obrazovce výrazně více času a ostatní postavy budou hrát pouze vedlejší roli.



Graf 3 - Screentime postav 1 (vlastní tvorba)



Graf 4 - Screentime postav 2 (vlastní tvorba)

Filmy MCU tento předpoklad potvrzují. Až na specifický příklad *Avengers: Infinity War*, který zmíním níže, stráví záporná postava na obrazovce výrazně méně času. Zajímavý je však vývoj. V první fázi MCU, která sestávala pouze ze 6 filmů, strávila záporná postava na obrazovce ve čtyřech případech více než dvacet minut a nejkratší doba strávená na obrazovce byla 15 minut a 30 sekund. Naopak ve zbylých 16 zkoumaných filmech se záporná postava na obrazovce na více než 20 minut objevila pouze ve dvou případech a pouze v dalších třech na obrazovce strávila více než 15 minut a 30 sekund. Je tak zřejmé, že po první fázi začaly záporné postavy trávit na obrazovce výrazně méně času než předtím. Tato změna se však neprojevila na celkové délce filmů. ani na jejich hodnocení na IMDB.com a metacritic.com, kdy se v obou případech ukázala statisticky insignifikantní korelace.

4.3 Osud na konci filmu

„It always ends in a fight“ pronese Bucky Barnes/Winter Soldier ve filmu *Captain America: Civil War* (2016). Barnesovo tvrzení není pravdivé pouze v daném filmu, ale dá se zobecnit na MCU jako celek. Vyvrcholení příběhu, které Vogler identifikoval jako hrdinovo vzkříšení (Vogler 2007; 197), má v MCU tradičně podobu finálního souboje. Hrdina a Stín se tak utkají v souboji na život a na smrt, kdy se hrdina ocitne blízko smrti, aby nakonec, často díky pomoci svých spojenců, zvítězil. Aby hrdina mohl zvítězit a publikum dosáhnout katarze, musí tedy záporné postavy prohrát. Otázkou však je, co se s nimi stane potom.

Nejčastější odpovědí je, že zemřou, což se stane dokonce ve 12 zkoumaných případech. Filmy MCU tak často pracují s jistým karmickým principem, kdy smrt je jejich trestem za to, že neváhali ohrožovat a zabíjet ostatní. Jason Bainbridge (2017; 371) k tomu píše, že mise hrdinů v superhrdinských filmech je „substantivní spravedlnost. Jedná se o pragmatický pohled spravedlnosti jako ‚správného‘ či ‚fér‘ výsledku, založeného na ideji, že něco je ‚spravedlivé‘, když jedinec dostane to, co si zaslouží. (...) Na rozdíl od procedurální spravedlnosti, která je podřízena zákonu (kdy spravedlnost je pouze jedním z aspektů zákonu, a férovost s uzavřením jsou skutečnými cíli právního systému), substantivní spravedlnost jedná s preferencí větší kontroly kriminality (kdy jsou práva jednotlivce snížena v rámci většího dobra) spíše než s preferencí

řádného procesu (který zajišťuje férové a spravedlivé zacházení s údajnými pachateli). Superhrdinové tedy chrání svoji komunitu spíše než práva jednotlivce (pachatele)“.

Tento princip substantivní spravedlnosti nastolilo MCU již od začátku. Tony Stark je na začátku *Iron Man* unesen teroristickou skupinou, která od něj výměnou za jeho život požaduje vyvinout jeho moderní zbraně. Stark ví, že i když by jejich požadavky splnil, stejně by svůj slib nesplnil. Místo toho tak vyvine první Iron Man brnění, se kterým se následně prostřílí ven a uteče. Na tento první souboj se ještě dá nahlížet optikou sebeobrany, protože pokud by Stark nepoužil násilí, tak by jej jeho únosci zabili. Přibližně v půlce filmu se ale Stark vrátí do Afghánistánu, specificky do města Goulmira, které obsazují jeho únosci, a se svým novým brněním nedá v souboji teroristům šanci. Celá tato sekvence je podána v rámci toho, že Stark ohrožené vesničany zachraňuje a osvobozuje. Americká armáda a letectvo řeší, kdo či co teroristy zabilo, ale pouze z důvodu bezpečnosti USA, zatímco trestně či mezinárodněprávní ramifikace Starkova činu se vůbec neřeší. Idea substantivní spravedlnosti je dále podpořena ve scéně, kdy Stark nejvýše postaveného člena teroristické skupiny na místě předhodí „osvobozeným“ vesničanům se slovy „je celý váš“ (*Iron Man*, 2008). Zmínění vesničané se k tomuto teroristovi následně hrozivě přiblíží, čemuž následuje stříh. Jeho osud již dále ve filmu ukázán není, ale scéna nese silnou implikaci lynče či lidové spravedlnosti, která je ve filmu podána jako správná. Není tak divu, že na konci filmu zemře i jeho hlavní záporná postava, Obadiah Stane. Když vyjde najevo, že Stane byl ve skutečnosti celou dobu za plánem Starka unést, Stane si nasadí své brnění a dojde k závěrečné konfrontaci. Ta hrdinu a Stanea vede přes město, kde hrdina musí chránit civilisty před bezohledným Stanem. Ten Starka díky svému silnějšímu brnění přemůže, ale je nakonec poražen, když hrdinova asistentka (v pozdějších filmech CEO Starkovy firmy a jeho přítelkyně) Pepper Potts na poslední chvíli přetíží reaktor, nad kterým se závěrečný souboj odehrává, což zkratuje Staneovo brnění a ten následně spadne do vybuchujícího reaktoru. Hrdina tak nezasadí smrtelný úder. V rámci situace na život a na smrt, která byla vyvolána zápornou postavou, však díky pomoci hrdinova spojence záporná postava zemře.

Velice podobný klimax mají i další dva filmy série, *Iron Man 2* a *Iron Man 3*. V prvním z nich Ivan Vanko s jím vyvinutými drony zaútočí na hojně navštěvované Stark Expo, jenom aby byl

nakonec poražen spojenými silami Starka a jeho spojence kolonela Rhodese (superhrdina War Machine) a následně se sám odpálil při pokusu zabít je aspoň tímto sebevražedným útokem. Ve třetím filmu série se pak Aldrich Killian chystá zabít amerického prezidenta a vypadá to, že zabil Potts. Když se pak chystá zabít i Starka, Potts se na poslední chvíli vrátí a díky kombinaci Starkova brnění a viru Extremis, kterým ji Killian infikoval a díky kterému získala superhrdinské schopnosti, Killiana porazí a zabije. Ve všech třech filmech série tak hlavní záporná postava postaví hrdinu a civilisty do situace na život a na smrt, ve které je nakonec poražena a zemře, ačkoliv hrdina nikdy nezasadí smrtelný úder.

Podobný princip, kdy hlavní záporná postava ve finálním souboji zemře, ale smrtelný úder nezasadí hrdina, využijí další čtyři filmy MCU: *Thor: The Dark World*, kdy je Malekith hrdinovými spojenci teleportován na jeho planetu, kde jej zabije jeho vlastní poškozená loď; *Captain America: The Winter Soldier*, kdy Alexandra Pierce zabije po souboji Nick Fury; *Doctor Strange*, kdy hrdina Kaecilia vydá na pospas kosmické entitě Dormammu; a *Thor: Ragnarok*, kdy hrdina a jeho lid vypustí na jejich domovinu Asgard ohnivou entitu Sulkur, která zničí Asgard a spolu s ním hlavní zápornou postavu filmu, hrdinovu sestru Helu. Naopak smrtelný úder hrdina zasadí pouze v pěti případech: *Guardians of the Galaxy*, kdy titulní tým díky moci jednoho z Infinity Stones zabije Ronana, který se daný kámen chystal použít na zničení celé planety Xandar; *Avengers: Age of Ultron*, kdy je android Ultron zabit androidem Vision, který byl vytvořen podobným procesem jako on, ale na rozdíl od Ultrona v sobě objevil hrdinské kvality; *Ant-Man*, kdy Darren Cross vezme hrdinovu malou dceru jako rukojmí a ten tak nemá jinou možnost, než sabotovat technologii v Crossově obleku, což vede ke jeho smrti; *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, kdy titulní tým bombou zabije Ego, the Living Planet, který se chystal převzít celý vesmír; a *Black Panther*, kdy hrdina v souboji na život a na smrt zapíchne Erika Killmongera. Killmonger je ze všech záporných postav, které na konci filmu zemřou, také jediným, který dojde jistého vykoupení či usmíření, když s hrdinou sdílí pohled západ slunce. Na hrdinovu nabídku, že by jej ještě mohli vyléčit, pak odvětí „Proč? Abyste mě mohli zavřít? Ne. Jenom mě pohřbete do oceánu, spolu s mými předky, kteří skočili z lodí... protože věděli, že smrt je lepší než otroctví“ (*Black Panther*, 2018). Toto závěrečné smíření je poměrně výjimečné v rámci celého MCU. Kromě Killmongera dosáhne částečného smíření ještě Adrian Toomes ve *Spider-Man: Homecoming*, který v potitulkové scéně odmítne

prozradit svému spoluvězni hrdinovo skutečné jméno, což potenciálně značí, že na rozdíl od ostatních záporných postav v MCU nechce, aby hrdina zemřel. Jistou lítost nad jednou ze smrtí, které způsobil (konkrétně otce postavy Black Panther), projeví také Helmut Zemo na konci *Captain America: Civil War*, ale svoji snahu očividně stále považuje za správnou. Úplného smíření s hrdinou a vykoupení dosáhne pouze Ava Starr/Ghost v *Ant-Man and the Wasp*, kdy ji hrdina a jeho spojenci dokážou vyléčit, což byl její cíl. V ostatních případech ale záporná postava na konci filmu žádnou lítost nad svými činy neprojeví. Filmy MCU tak záporným postavám dávají velice málo prostoru pro potenciální nápravu a naopak ukazují „zlo“ jako trvalý stav.

Osud záporných postav také ukazuje, jak malou důvěru v zákonné instituce zprostředkovávají filmy MCU. Pouze šestkrát je na konci filmu záporná postava přemožena a následně zatknuta, z čehož ve dvou případech (*Iron Man 2* a *Ant-Man 2*) se jedná o sekundární zápornou postavu „prohnilého“ obchodníka bez superhrdinských schopností. Záporné postavy také až na výjimky (Ava Starr/Ghost v *Ant-Man and the Wasp* a Thanos v *Avengers: Infinity War*, aspoň částečně pak Helmut Zemo v *Captain America: Civil War*) ve svých cílech selžou. To je nutné pro to, aby Hrdinova cesta dosáhla svého naplnění – hrdina je konfrontován se smrtí, ale nakonec nad svým Stínem triumfuje.

4.4 Schopnosti

Richard Reynolds (1992; 16), který ve své knize *Super Heroes: A Modern Mythology* definoval sedm aspektů superhrdiny píše, že „aspoň někteří ze superhrdinů budou v rámci úrovně jejich schopností jako pozemští bohové“. To platí u hrdinů jako Thor či Vision, ale i slabší hrdinové (což je v superhrdinském žánru velice relativní pojem, protože úroveň a síla schopností pravidelně fluktuují v závislosti na specifickém autorovi a potřebách scénáře) jsou primárně definováni svými schopnostmi, což se odráží i na jejich jménech jako Spider-Man, Iron-Man či Ant-Man. Reynolds (1992; 16) ve své definici zároveň píše, že „otočení některých z těchto aspektů... by nám dalo dobrou pracovní definici superhrdinova protivníka“. Dá se tak předpokládat, že stejně jako hrdina, i záporné postavy ve filmech MCU by měly mít superschopnosti. To však není vždy pravdou. Z 22 zkoumaných případů ve 4 záporná postava nemá žádné superschopnosti, kterými by mohla konkurovat hrdinovi v přímém souboji. Ve dvou z těchto případů (Justin Hammer,

Sonny Burges) se ale jedná o sekundární zápornou postavu prohnílého obchodníka a Alexander Pierce má ve filmu *Captain America: The Winter Soldier* díky vymytí mozku k dispozici titulní postavu Winter Soldier. Jedinou zkoumanou postavou, která nemá v souboji s hrdinou k dispozici superschopnosti, je tak Helmut Zemo v *Captain America: Civil War*. Zemo si je ve filmu vědom toho, že v přímé konfrontaci s hrdinou by neměl šanci zvítězit. „Věděl jsem, že je nemůžu zabít. Silnější lidé než já to zkusili. Ale když bych je dokázal dotlačit k tomu, aby se zabili navzájem...“ (Captain America: Civil War, 2016) shrne na konci filmu svoji taktiku. To se mu sice nepovede, ale jeho akce vedou k rozložení Avengers a i přes svůj hendikep tak dojde blíže k naplnění svého cíle nežli ostatní záporné postavy.

Zbýlých 18 zkoumaných záporných postav má ale v nějaké formě k dispozici nadlidské schopnosti, díky kterým mohou s hrdinou bojovat. Tyto schopnosti jsou sice někdy těžce definovatelné, ale dominantním rysem je podobnost s hrdinou. Charles Hatfield (2013; 141) k tomu píše, že Marvel tento princip již od 60. let razil ve svých komiksech – dle něj „spousta Marvel komiksů pracovala s ideou padoucha jako obráceným hrdinou, jako s rivalem a opakem. Hulk bojoval s jinými radiací vytvořenými monstrozitami, jako Abomination a Leader; Iron Man bojoval se zneprátenou postavou v brnění, Titanium Man; a Dr. Strange čelil zneprátenému kouzelníkovi Baron Mordo, který sdílel jeho původ. Mezitím Spider-Man čelil soupeřům jako Dr. Octopus či Sandman, kteří, stejně jako Spider-Man, získali své schopnosti skrz nukleární nehody a měli zrůdné schopnosti a vzhled. (...) Padouši tak často byli zkreslenými stíny hrdiny“. Terence McSweeney (2018; 58) tuto podobnost ilustruje na příkladu *Iron Man 2*, kde Tony Stark čelí dvěma nepřátelům – brilantnímu ruskému vynálezci Antonu Vankovi, který ale i díky otci hrdiny vyrostl v chudobě a nyní se chce Starkovi pomstít, a Justinu Hammerovi, amorálnímu šéfovi zbrojařské firmy Hammer Industries, který je Starkem konstantě zastiňován. McSweeney oba popsal jako „temná zrcadla“ hrdiny, zatímco scénárista filmu Justin Theroux použil výrazu „stínové verze“ (Sciretta 2010; Weintraub 2010). Avšak i v ostatních filmech první fáze MCU je tento princip zjevně uplatněn – Iron Man čelí postavě Iron Monger, která má větší a silnější brnění; Hulk čelí Abomination, monstře stvořenému podobným procesem; Thor čelí dalšímu bohu Lokimu; a Captain America čelí Red Skull, který dostal stejné sérum, jaké vytvořilo superhrdinu ze Steva Rogerse. MCU tento princip uplatnilo i v dalších fázích a filmech jako Ant-

Man, Doctor Strange nebo Black Panther. Typicky jsou tyto postavy také zdánlivě silnější nežli hrdina, který ale na konci zvítězí díky „přechytračení“ protivníka nebo pomoci spojenců, ideálně však kombinace obou.

4.5 Motivace a vztah k hrdinovi

Hatfield (2013; 139) dále píše, že „jedním ze stavebních kamenů Marvel ságy byla (a je) rodinná podobnost“, kdy hrdina a záporná postava často měli podobné či doplňující se schopnosti a sdíleli kořeny. Tato dualita se odrážela nejen ve výše zmíněném zrcadlení schopností, ale i ve vztahu mezi hrdinou a zápornou postavou, který ve filmech MCU často předchází událostem samotného filmu. Ve 4 (6, pokud počítáme filmy série *Avengers*, kde nelze jednoznačně identifikovat hlavní hrdina) filmech je mezi hrdinou a zápornou postavou dokonce pokrevní pouto: Thor bojuje v prvním filmu série se svým bratrem (kterému následně čelí i jako člen *Avengers* ve stejnojmenném filmu), aby následně ve třetím čelil své sestře; v *Black Panther* se jedná o bratrance hrdiny; a v *Guardians of the Galaxy vol. 2* je hlavní zápornou postavou otec hrdiny. Otcovské postavy a jejich selhání jsou také velice častým elementem ve filmech MCU. Peter Quill je v *Guardians of the Galaxy vol. 2* na začátku spolu se svými společníky zachráněn svým otcem, jehož nikdy nepoznal. Jeho počáteční nedůvěra se ukáže jako oprávněná, když se Quillův otec Ego, The Living Planet ukáže jako záporná postava, která chce ovládnout vesmír a způsobila smrtelnou rakovinu hrdinovy matky. Podobný princip je použit i v *Iron Man*, kdy se v průběhu filmu hrdinův blízký spolupracovník a kvazi-otcovská figura Obadiah Stane ukáže jako šedá eminence za předchozími událostmi (Starkův únos, ilegální prodej zbraní teroristům) a film kulminuje jeho soubojem s hrdinou.

Častěji však filmy MCU využijí schéma, kdy je záporná postava formována selháním otcovské postavy či mentora. McSweeney (2018; 192) to ilustruje na filmu *Avengers: Age of Ultron*, ve kterém je hlavní záporná postava vražedného androida vytvořena Starkem. Ten Ultrona vytvoří jako „brnění kolem světa“ (*Avengers: Age of Ultron*, 2015) ve snaze ochránit Zemi před podobnými hrozbami, kterým musela čelit v přechodích filmech MCU. Představitel Tonyho Starka Robert Downey Jr. k tomu řekl v rozhovoru pro *India Times*, že v reakci na předchozí události postava Tonyho Starka nyní „upnula svoji pozornost na něco jako post-reaganovskou,

Star-Wars-styl ideu, které říká Ultron” (Gavin Rasquinha, 2015). Ultron ale okamžitě po svém stvoření dojde k závěru, že největší hrozbu pro Zemi činí lidstvo samotné a musí jej tak eliminovat, stejně jako samotné Avengers, které označí za zabijáky. Ultron ale do sebe při svém stvoření převezme hodně ze Starkových manýrismů, jako například jeho sardonický způsob vyjadřování a tento pokřivený vztah otce a syna je ve filmu i víckrát zdůrazněn. Joss Whedon, režisér filmu, k tomu dokonce v režisérském komentáři k filmu řekl, že film „má problém. A to je Tony. Tony Stark je padouch“ (McSweeney 2018; 193). Ačkoliv se jedná o nadsázku, Stark je bezesporu tvůrcem Ultrona a tedy aspoň částečnou příčinou destrukce v závěrečném souboji filmu, která je později v *Captain America: Civil War* vyčíslena na 177 mrtvých a \$474 miliard dolarů. Stark je částečně zodpovědný i za Aldriche Killiana v *Iron Man 3*, který jej v prologu filmu zjevně obdivuje, ale Stark si jej svou arogancí zneprátlí.

Častější je však schéma, kdy hrdinův mentor či otcovská postava selže u záporné postavy, kteréžto schéma je použito hned ve čtyřech případech v MCU. Ve dvou z nich je pak touha po uznání od této otcovské postavy velkou částí motivace záporné postavy. Ve filmu *Thor Loki*, adoptivní bratr titulního hrdiny a v tradici severské mytologie bůh triků a falše, zákulisními machinacemi dosáhne vyhnání svého bratra z říše Asgard a díky tomu pro sebe uzurpuje trůn. O Lokim a jeho dějovém oblouku se dále zmíním níže v práci. I ve filmu *Ant-Man* se pak pocit zrady otcovské postavy mísí s touhou po uznání. Darren Cross, o kterém hrdinův mentor Hank Pym řekne, že pro něj v jednu chvíli byl „synem, kterého nikdy neměl“ (*Ant-Man*, 2015), je ve filmu prezentován jako bezohledný obchodník, který Pyma vyštval z jeho firmy a nemá problém chladnokrevně zabít či prodávat zbraně teroristům. Zároveň ale stále touží po uznání, což je patrné z následující výměny, která se odehraje přibližně v půlce filmu:

„Cross: Co jsi ve mně viděl?

Pym: Nevím, co tím myslíš.

Cross: Před všemi těmi lety sis mě vybral. Co jsi viděl?

Pym: Viděl jsem sebe.

Cross: Tak proč jsi mě od sebe odstříhнул?

Pym: Protože jsem viděl až moc sebe“ (Ant-Man, 2015).

Pym v Crossovi viděl své temné stránky, což vedlo k jeho distancování a následnému rozkolu. Pymovy temné stránky však ve filmu moc ukázány nejsou – na rozdíl od komiksové předlohy, ve které mimo jiné stvoří Ultrona, trpí alkoholismem, a dokonce mlátí svoji ženu, je ve filmu prezentován čistě pozitivně, stejně jako hrdina Scott Lang (McSweeney 2018; 182). Cross je naopak ve filmu, kombinací svých ambicí, pocitu zrady a dlouhodobému vystavení neblahých efektů tzv. Pym částice, prezentován takřka čistě negativně a pro diváka je tak těžké výše zmiňovanou podobnost rozpoznat.

Pocit zrady otcovskou postavou a hrdinovým mentorem, tentokrát však v kombinaci s jinými motivacemi, hraje roli i ve filmech *Doctor Strange* a *Black Panther*. V prvním z nich se hrdinův protivník Kaecilius (ztvárněn Madsem Mikkelsenem) cítí zrazen jeho i hrdinovým mentorem The Ancient One (v původním komiksu se jedná o mužskou postavu, ve filmu je postava androgynně ztvárněna Tildou Swinton), když zjistí, že The Ancient One si prodlužuje život rituálem, který svým studentům zakazuje. Kombinace pocitu zrady mentorem a touhy po věčném životě pak vede Kaecilia k jeho uctívání temné entity Dormammu a snaze vydat jí svět napospas. Mikkelsen svoji postavu popsal jako „zaslepenou věčným životem“ (Shepherd, 2016), ale zároveň řekl: „Je tam zrcadlový odraz Strange, což je něco, co v něm rozpozná. Něco, co má postava říkat, není úplně mimo. Není to šílené. Takže ten souboj, který má Strange samozřejmě se sebou a přímo se mnou, je o tom, jak chci dosáhnout lepšího světa, pokojného světa bez utrpení a smrti a bolesti. A v tu chvíli se musí Strange vrátit a stát se znovu člověkem“ (Kaye, 2016).

Ve filmu *Black Panther* pak hrdinův otec popraví svého bratra, jehož syn (a tudíž hrdinův bratranec) se následně stane hlavní zápornou postavou filmu. Wakanda, fiktivní africká země, ze které postavy filmu pocházejí, má skrze zásoby kovu vibranium (ze kterého je vytvořen například štít postavy Captain America) přístup k futuristickým technologiím, které používá mimo jiné na naprostou izolaci od světa. Hrdinův strýc N'Jobu pomohl ukrást zásoby vibrania, protože chtěl technologie předat lidem afrického původu po celém světě, aby mohli svrhnout své vlády. Za tento čin je hrdinovým otcem popraven a jeho syn opuštěn v americkém Oaklandu, kde v tu chvíli

žili. Oakland má ve filmu i symbolický význam, protože právě tam vznikla pár měsíců po debutu postavy Black Panther v komiksu (Przywalny 2014; 121) v roce 1966 stejnojmenná radikální politická organizace. Z hrdinova bratrance pak vyrostl Erik „Killmonger“ Stevens, který sdílí radikální názory svého otce a zároveň se chce pomstít hrdinovi. Ten se v průběhu filmu dozví o osudu svého protivníka (nazve jej „monstrem, které jsme vytvořili“) (Black Panther; 2018) a rozhodne se Wakandu více otevřít světu, což ale nezabrání jejich konfliktu. Souboj nenásilné a radikální ideologie lze i přes jasné odlišnosti vidět jako inspirovaný dualitou mezi Martinem Lutherem Kingem a Malcolmem X, kteří představovali odlišné přístupy v boji za práva Afroamerické komunity v USA 60. let. Killmongerův přístup je definován i jeho slovníkem – bělochy nazývá utlačovateli či kolonizátory, zatímco černochoy bratry (Black Panther; 2018) a cítí s nimi sounáležitost. Paradoxně ale zároveň odmítá respektovat tradice Wakandy a neváhá zabít kohokoliv, kdo stojí proti němu a jeho cíli, a to nezávisle na původu či rase.

Další kategorií, která se vyskytla v průběhu MCU často (specificky v 6 případech), je kategorie většího dobra. Tím často záporné postavy obhajují své jednání a zdánlivě i věří, že jejich činy jsou správné. To je ale v naprostém rozporu s událostmi, které jsou ve filmu ukázány, a dobro/zlo jsou i nadále ukazovány dosti černobíle. Například ve výše zmíněném *Doctor Strange* říká Kaecilius titulnímu hrdinovi, že chce „to stejné co vy. To stejné, co všichni. Život. Věčný život. Lidé přemýšlejí nad dobrem a zlem, ale ve skutečnosti je čas skutečným nepřítelem nás všech. Čas zabíjí vše. (...) My nechceme vládnout světu. My jej chceme zachránit, předat jej Dormammu, který je smyslem veškerého vývoje, tím Proč veškeré existence“ (Doctor Strange, 2016). Větší dobro Kaecilia tak vyžaduje vydat svět napospas entitě, která je na jiném místě filmu popsána jako „vesmírný dobyvatel, ničitel světů“ a „stvoření nekonečné moci a hladu, které chce napadnout každý vesmír a přivést všechny světy do jeho Temné dimenze“ (Doctor Strange, 2016). Divák tak nemá problém mezi dobrem a zlem rozlišit a sympatizovat s hlavním hrdinou v jeho souboji se zápornou postavou. Toto až manichejské rozdělení „špatného většího dobra“ záporných postav a „správného většího dobra“ hrdinů je důležité, protože od sebe hrdiny a záporné postavy jasně odděluje, i když teoreticky oba operují mimo zákon. Bainbridge (2017; 379) to ukazuje mimo jiné na příkladu Ronana, který se v *Guardians of the Galaxy* odkazuje na tradice svého lidu, a píše: „Hranice mezi padouchem a hrdinou se tedy stává otázkou perspektivy.

Zároveň se stává idea 'správného nepřítele' stále důležitější pro to, zda někoho definovat super vojákem státu či superhrdinou; u obou jsou jejich akce oprávněné tím, že jsou „v právu“.

Větší dobro záporných postav zároveň často vyžaduje oběti a smrt civilistů. V *Captain America: The Winter Soldier* tak proti hrdinovi stojí Alexander Pierce a jím vedená organizace HYDRA. S tou bojoval hrdina již v prvním filmu, kdy se jednalo o fašistickou organizaci, která vznikla v nacistickém Německu a chtěla získat vládu nad světem. Ve druhém filmu série pak HYDRA hlásá, že chce svými činy vytvořit mír a pořádek. Tento mír ale chce vytvořit vypuštěním tří opevněných létajících lodí kolem světa, které by okamžitě zabily kohokoliv, koho by algoritmus vytvořený nacistickým vědcem Arnimem Zolou vyhodnotil jako potenciální hrozbu, což by již v okamžiku vypuštění lodí bylo 20 000 000 lidí. Stejně tak ve filmu *The Avengers*, kdy Loki tvrdí, že přichází „se zprávami o osvobozeném světě“. Na otázku, od čeho byl tento svět osvobozen, odpoví: „Od svobody. Svoboda je největší lež života. Až to ve svých srdcích poznáte... Poznáte mír“ (*The Avengers*, 2012) a následně ve filmu *Thor: The Dark World* (2013) své akce popisuje svému otci Odínovi tím, že chtěl lidem vládnout „jako vlídný bůh, jako ty“. Tato slova jsou však v naprostém rozporu s jeho činy, kdy neváhá osobně zabíjet a následně ohrozit milióny lidí tím, že do New Yorku vypustí armádu nestvůrných Chitauri. I v *Avengers: Age of Ultron* a *Black Panther* argumentují záporné postavy větším dobrem, zatímco vraždí a ničí – Ultron chce zachránit planetu tím, že vyhubí lidstvo, zatímco Killmonger chce ozbrojit své „bratry“ po celém světě, svrhnout vlády a sám být jako král Wakandy v čele nového pořádku. Nejdále pak svůj cíl dotáhne Thanos v *Avengers: Infinity War*, který na konci filmu úspěšně vyhladí polovinu všech živých stvoření ve vesmíru, protože věří, že jich je moc a pouze takto může život přežít. Thanos je však ukázán v lepším světle než ostatní postavy, protože jakmile dosáhne svého cíle, tak se své moci vzdá a odebere se žít o samotě na farmě a na rozdíl od ostatních postav tak jeho větší dobro není spojeno se sobeckými pohnutkami, nýbrž je cílem samo o sobě.

Zdaleka nejčastější kategorií, která se ve filmech MCU objevuje, jsou však sobecké pohnutky. Z 22 zkoumaných případů by v případě vítězství a naplnění jejich cíle vyšla v 16 z nich záporná postava silnější, mocnější či bohatší. Ze zbylých 6 případů se pak jedná dvakrát – Ivan Vanko v *Iron Man 2* a Helmut Zemo v *Captain America: Civil War* - o pomstu, u které hrdinovu

Stínu nezáleží na jeho následném osudu, ve třech případech – Ultron v *Avengers: Age of Ultron*, Kaecilius v *Doctor Strange* a Thanos v *Avengers: Infinity War* – o větší dobro (v prvních dvou případech hraje roli i výše zmíněný pocit zrady mentorem či otcovskou postavou) a v jednom případě o pud sebezáchovy, když se Ava Starr v *Ant-Man and the Wasp* snaží získat lék na své onemocnění. Tato dominance sobeckých pohnutek záporných postav dále svědčí o tom, že filmy MCU prezentují primárně manichejský obraz světa, ve kterém proti sobě stojí kladný hrdina, který je ochoten obětovat se a jakoukoliv sílu, moc či bohatství používá pro dobro společnosti, a záporná postava, která se snaží výše zmíněné aspekty získat a využít pouze pro svůj prospěch.

Bainbridge (2017; 384) píše: „Aby byla tato dichotomie ještě jasnější, většina záporných postav je nějakým způsobem označena. Loki je částečně ledový obr. Red Skull je znetvořený. Stane je plešatý. Vesmírní Chitauri jsou zrůdní. Ronan je zjizvený, i na standardy rasy Kee. Nebula je zjizvená, plešatá a znetvořená jejími implantáty. Důležité je, že nezáleží na tom, zda tak znetvořenost předcházela kriminalitě; toto preemptivní, skoro karmické potrestání psychicky ukazuje jejich kriminalitu. Implikovanou logikou tohoto motivu je, že tyto postavy si vnitřně potrestání zaslouží. Znetvořenost záporné postavy zdůrazňuje hrdinovo právo je potrestat“. Stejného názoru je i Jack Fennell, který ve svém článku *The Aesthetics of Supervillainy* (2012; 311) píše, že „ačkoliv existují i znetvoření hrdinové, většinou jsou nejvážnější znetvoření a zranění vyčleněna pro padouchy, fakt, který mění čtenářovu otázku ze soucitného ‚Co se ti stalo?‘ na bojácné a obviňující ‚Čím sis to zasloužil?‘“ a tvrdí, že spojitost mezi znetvořením a kriminalitou je kauzální, kdy vychází ze západního pojetí pomsty, cti a násilí jako spravedlnosti. Naopak hrdinové byli a jsou tradičně ukazováni jako fyzicky atraktivní. Mathew John Costello (2009; 64) píše, že v Marvel komiksech v 60. letech byla tato znetvořenost záporných postav „ještě výraznější, když byla kontrastována s jasnou atraktivitou většiny Marvel hrdinů, kteří jsou všichni vysocí, silní a upravení. Od blondátého, modrookého Steva Rogerse (Captain America) po světáckého a sofistického Tonyho Starka (Iron Man), hrdinové od Marvelu jsou atraktivní, a z toho vyplývá, že i ctnostní“. Costello zároveň zmiňuje postavu Hulka jako výjimku, kdy jeho síla je cenou, kterou musí zaplatit za svoji sílu.

4.6. Superhrdinova cesta

Pro účely této práce jsem rozdělil všechny zkoumané filmy do fází Voglerovy struktury a zkoumal, jak do ní zapadají záporné postavy. Ukázalo se, že Stíny hrdinů jsou ve velké většině případů představeny velice brzo a následně dominují fázím Ordálu a Vzkříšení. Hned 13 z 20 zkoumaných filmů začíná prologem, který se odehrává před událostmi samotného filmu. Filmy MCU tímto způsobem očividně překonávají svůj deficit oproti komiksu, kdy vysoká kontinuita a dedikovaná cílová skupina umožňuje tvůrcům spoléhat se na poměrně rozsáhlou znalost světa a pozadí příběhu. Ve filmech MCU tak prolog slouží pro uvedení do pozadí a světa příběhu a tím umožňuje přístup i masovému publiku, které často komiks od Marvelu nikdy nedrželo v ruce. 8 z 20 filmů pak ukáže zápornou postavu dříve než hrdinu a v 9 filmech plní roli volání dobrodružství záporná postava či situace jí vyvolaná. To ukazuje důležitost záporných postav a jejich význam jako hybatelů/iniciátorů děje. Speciálním případem je v rámci MCU film *Avengers: Infinity War*. V něm nejenom že stráví hlavní záporná postava Thanos na plátně nejvíce času (31 minut, druhou postavou v pořadí je Gamora s 20 minutami), ale je očividně hlavní postavou filmu. To potvrdil jeden ze scenáristů filmu Stephen McFeely, který v rozhovoru pro BuzzFeed News řekl: „Toto je Thanosova hrdinova cesta. Takže jsme chtěli, aby to byla bohatá postava. Je prakticky protagonistou filmu“ (Vary, 2018). Stejný názor sdílel i prezident Marvel Studios Kevin Feige, který v rozhovoru pro Collider řekl, že „by člověk skoro mohl říct, že je Thanos hlavní postava, což je něco jiného, než jsme dělali doted, ale sedí to k filmu, který se jmenuje Infinity War“ (Goldberg, 2017). Pro potřeby této práce jsem však Thanose bral jako zápornou postavu a v rámci v této práci zmíněných statistik je tak počítán.

Postava mentora je ve filmech MCU, až na výjimku výše zmíněné postavy Ancient One, ztvárňována výhradně staršími muži – Yinsen v *Iron Man*; Howard Stark v *Iron Man 2*; Odin v *Thor* a *Thor: The Dark World*; Erskin v *Captain America: The First Avenger*; Nick Fury v *The Avengers*, *Captain America: The Winter Soldier* a *Avengers: Age of Ultron*; Hank Pym v *Ant-Man* a *Ant-Man and the Wasp*; Tony Stark v *Spider-Man: Homecoming*; a T'Chaka v *Black Panther*. Posledním příkladem je pak Ego, the Living Planet v *Guardians of the Galaxy vol. 2*, který má na začátku filmu masku mentora, aby se nakonec ukázal jako hrdinův Stín. To je však v rámci MCU pouze výjimkou a postava mentora je tak v rámci MCU vykreslena primárně jako sice chybný, ale dobře zamýšlející a benevolentní starší muž, který hrdinovi pomůže porazit jeho Stín.

Fáze hrdinovy krize či Ordálu je ve filmech MCU typicky zastoupena soubojem, iniciovaným zápornou postavou, který hrdina prohraje či při něm přijde blízko smrti. Hned v 6 případech v této fázi hrdina zdánlivě zemře – v *Thor* hrdinu zdánlivě zabije Destroyer; v *Iron Man 3* Tony Stark zdánlivě zemře v troskách svého domu; v *Captain America: The Winter Soldier* Steve Rogers přežije odpálení a zasypaní bunkru; v *Guardians of the Galaxy* Peter Quill málem umře ve vesmíru, když dá Gamoře svoji helmu; v *Doctor Strange* hrdinovi na poslední chvíli zachrání život operace, při které jeho astrální projekce musí bojovat s nepřítelem; a v *Black Panther* T'Challa prohraje souboj o trůn s Erikem Killmongerem, který jej následně shodí ze skály. Ve všech těchto případech je zároveň hrdinova krize vyvolána jeho hlavním protivníkem či jeho přísluhovači. Fáze Ordálu je ve filmech MCU důležitá a je dominována zápornou postavou, která v něm většinou hrdinu alespoň částečně porazí. Liší se však její umístění, kdy v některých předchází fázi „Zkoušky, spojenci a nepřátelé“. Například v *Captain America: The Winter Soldier* Steve Rogers v bunkru odhalí plán organizace HYDRA a málem přitom zemře, což jej vede k tomu, že vyhledá spojení Sama Wilsona a následně potká i další spojence (Nick Fury, Maria Hill) či nepřátele (Winter Soldier); v *Thor: Ragnarok* hrdina přežije souboj v aréně a teprve potom vytvoří spolu s Hulkem a Valkyrie tým; a v *Avengers: Age of Ultron* tým prohraje souboj v Johannesburgu a musí se z toho vzpamatovat na venkově, aby následně prošel zkouškami a získal jako spojence androida Vision a dvojčata Maximoff. Vůbec nejdříve pak hrdinův přerod přijde v *Iron Man 3* zdánlivě zemře již v cca třetině filmu, což následně vede k jeho přerodu a setkání s dalšími spojenci či nepřáteli. To může souviset se superhrdinskému žánru inherentním individualismem, kdy je to až porážka, která hrdinovi ukáže, že i přes své superschopnosti daný úkol nezvládne sám. Výše zmíněná scéna z *Thor: Ragnarok* je zároveň jedním z pěti případů, kdy v této fázi nehrají roli hrdinův Stín či jeho „poskoci“ – ty zbylé jsou Starkovo „osvobození“ Gulmiry v *Iron Man*; Bannerovo podstoupení procedury v *The Incredible Hulk*; Starkův souboj s jeho přítelem Rhodesem na Starkově narozeninové oslavě v *Iron Man 2*; a souboj znesvářených superhrdinských týmů v *Captain America: Civil War*.

Jak již výše zmíněno, předposlední fáze neboli hrdinovo Vzkříšení, má v MCU tradičně podobu závěrečného souboje mezi hrdinou a jeho protivníkem. Hrdinovo vzkříšení zde často lze brát takřka doslovně, neboť hrdina v souboji tradičně dojde až na pokraj smrti či zdánlivě umře,

aby nakonec triumfoval. V *Doctor Strange* hrdina opakovaně zemře, jenom aby se vrátil v čase a nakonec zvítězil; ve *Spider-Man: Homecoming* titulní hrdina zdánlivě zemře, když na něj Adrian Toomes/Vulture shodí budovu, aby přežil a Toomese nakonec porazil; a v *Captain America* se hrdina obětuje v roce 1945 a probudí se až v současnosti. Je to naopak záporná postava, která, jak výše zmíněno, v závěru často zemře. Zatímco Vogler identifikuje více typů a funkcí fáze Ordálu, filmy MCU pracují výhradně se závěrečným soubojem. V této fázi hrdina také typicky dosáhne svého cíle, kterým je zastavení protivníka a jeho plánu. To je platné dokonce v 17 z 20 případů – výjimkami jsou filmy *Captain America: Civil War*, *Ant-Man and the Wasp* a *Avengers: Infinity War*, o kterém píše níže. V prvním z nich pak dojde k závěrečnému souboji mezi postavami hrdinů Captain America + Winter Soldier a Iron Man, do kterého je vmanipuluje záporná postava Helmut Zemo. Ten následně chce spáchat sebevraždu, v čemuž mu je zabráněno, ale tato scéna je pouze vedlejší a fázi Vzkříšení zde jasně odpovídá závěrečný souboj hrdinů. Ve druhém zmiňovaném filmu pak hrdina a jeho spojenci od začátku filmu chtějí zachránit mentorovu manželku Janet, což se jim nakonec po překonání překážek podaří. Fáze vzkříšení/závěrečného souboje zároveň ve filmech MCU trvá déle než ostatní. To však u filmů, které jsou z velké části postaveny na akčních scénách a speciálních efektech není překvapivé a odpovídá předpokladům.

4.7 Loki

Jak výše zmíněno, výjimkou mezi zápornými postavami v rámci MCU je postava Lokiho, jehož dějový oblouk je rozprostřen napříč vícero filmů. Ve dvou z nich hraje roli hlavní záporné postavy, aby se v následujících filmech postupně stal váhavým hrdinou. V jeho prvním filmu, *Thor*, se Lokimu v průběhu podaří díky svému „Machiavillistickému šarmu“ (McSweeney 2018; 103) dosáhnout rozkmotření titulního hrdiny s jeho otcem Odinem a vykázání Thora z Asgardu. Na konci filmu se ale Thor vrátí a v závěrečné konfrontaci, která „rezonuje díky jejich vztahu (něco, co bude mít následně MCU problém replikovat) a díky tomu, že se změní Thorova metoda boje a jeho perspektiva, když odmítne použít své kladivo proti svému bratrovi a jedná pouze v sebeobraně“ (McSweeney 2018; 81), Lokiho porazí. Loki jako záporná postava ale má, na rozdíl od většiny ostatních filmů, poslední slovo o svém osudu, když po odmítavém gestu jeho adoptivního otce Odina odmítne jeho pomoc a vrhne se do temnoty vesmíru. Objeví se pak i

v potitulkové scéně, kdy se ukáže, že ve svých machinacích pokračuje. Loki následně hraje roli hlavní záporné postavy i v závěrečném filmu první fáze MCU *The Avengers*, kdy se snaží podrobit si Zemi s armádou mimozemských válečníků rasy Chitauri. Zde je však zastaven titulním týmem a následně uvězněn na Asgardu. Ve filmech *Thor: The Dark World* a *Thor: Ragnarok* pak ovšem s titulním hrdinou váhavě spolupracuje, aby nakonec na začátku *Avengers: Infinity War* zemřel hrdinskou smrtí. Loki je tak s Avou Starr jedinou zápornou postavou, která v rámci MCU dostane prostor na nápravu. Je však nutno říct, že tato náprava neproběhla úplně organicky – zatímco v *Thor* plánuje genocidu vlastní rasy a „vyhrožuje Jane Foster (hrdinův romantický protějšek, pozn.) implikovaným znásilněním“ (McSweeney 2018; 81), aby se v *The Avengers* pokusil ovládnout Zemi, při čemž často až se sadistickým potěšením vraždí (dle slov postavy Black Widow se jednalo o 80 lidí ve dvou dnech (*The Avengers*; 2012), nepočítaje oběti závěrečné bitvy o New York a mimozemské invaze), v *Thor: The Dark World* a *Thor: Ragnarok* pak, ačkoliv primárně ze sobeckých důvodů, s hrdinou spolupracuje. Této diskrepance si očividně byl vědom i Marvel, když v roce 2019 upravil životopis postavy na svých oficiálních stránkách, kde se nově objevila věta, že žezlo (Sceptre), kterým Loki ovládal myšlení lidí v *The Avengers* a které mu bylo propůjčeno Thanosem, „jej zároveň ovlivňovalo a posilovalo jeho nenávisť k jeho bratru Thorovi a obyvatelům Země“ (Cassidy, 2019).

Na Lokiho příběh v rámci MCU se však dá překvapivě dobře nahlížet optikou hrdinovy cesty. Ve filmu *Thor* jej vidíme na Asgardu (Všední svět), aby se rozhodl získat pro sebe korunu a vládu (Volání dobrodružství), v čemž ale nakonec selže (Odmítnutí volání). V *The Avengers* získá pomoc a žezlo od Thanose (Setkání s mentorem) a cestuje na Zemi, kterou se pokusí ovládnout (Překročení prvního prahu). Zde bojuje s Avengers, je zatknut a přemístěn zpět na Asgard, kde se v *Thor: The Dark World* setká s Malekithem vedenými elfy, kteří zabijí jeho adoptivní matku Friggu (Zkoušky, spojenci, nepřátelé). To vede k jeho usmíření s Thorem (Příchod k vnitřní jeskyni) a souboji s Malekithem, kde zdánlivě zemře (Ordál). Svou smrt však pouze předstírá a odměnou je mu v převleku za jeho otce Odina trůn Asgardu (Odměna). V *Thor: Ragnarok* se však kvůli smrti Odina musí vydat opět na cestu s Thorem, aby společně zachránili Asgard. Podaří se jim spolu zachránit jejich lid a vydat se na cestu vesmírnou lodí, kterou ovšem zachytí v *Avengers: Infinity War* Thanos a Loki se obětuje při pokusu jej zabít (Vzkříšení). Vogler (2007; 200-201) v rámci této

kapitoly píše, že ačkoliv „konvenční hrdinové přežijí setkání se smrtí a jsou vzkříšeni, někteří tragičtí hrdinové v tomto bodu zemřou“. Dále zároveň píše, že další „možností momentu vzkříšení může být závěrečná volba mezi možnostmi, které značí, zda se hrdina doopravdy naučil lekcí změny. Těžká volba vyzkouší hrdinovy hodnoty: rozhodne se v souladu se svými starými chybnými způsoby, nebo jeho volba bude odrážet nového člověka, jímž se stal?“. Lokiho oběť zde odpovídá obojímu, kdy Lokiho volba ukazuje nového člověka, jímž se v průběhu MCU stal, což ale zároveň vede k jeho smrti.

4.8 Alegální či ilegální superhrdinové?

Z výše popsané „superhrdinovy cesty“ vyplývá, že záporné postavy mají ve filmech MCU paradoxně často aktivnější roli než hrdinové. Zatímco tradiční struktura příběhu je založena na proaktivním hrdinovi, který se vydá za dobrodružstvím, ve filmech MCU mají hrdinové často pouze reakční roli. Jsou to tak záporné postavy, jejichž cílem je narušit status quo a které aktivně vystavují hrdinu do konfliktních situací, na které je hrdina nucen reagovat. Bainbridge (2017; 385-386) k tomu píše, že „je to záporná postava (která často tvoří či zosobňuje krizi či hrozbu), která vytváří stav nouze a udržuje výjimečný stav, ve kterém superhrdinové operují a ve kterém jsou legitimováni“. Tato situace je ukázána v *Spider-Man: Homecoming*, kdy je titulní hrdina na začátku filmu zklamán z toho, že nemá v dané chvíli žádnou misi a místo toho řeší triviality jako krádež kola a ukazuje cestu staré paní. V následující scéně pak udeří člověka, o kterém si myslí, že krade auto, jenom aby se ukázalo, že je vlastníkem auta a pouze si zapomněl klíče.

Ačkoliv mají tyto scény ve filmu primárně pouze komickou funkci a hrdina následně zastaví skutečné kriminálníky, ukazují realitu, ve které by hrdinové bez záporných postav byli. Scéna s majitelem auta zároveň ukazuje tenkou hranici mezi hrdinstvím a vigilantismem, kdy hrdinové v rámci MCU jednají mimo zákon. Bainbridge (2017; 381-382) píše: „Pokud je tedy hrdina alegální, neboli operuje v oblasti, kde neexistují specifické zákony, které by jejich akce činily ilegálními, a bojuje s padouchy, jejichž schopnosti je také staví mimo společnost a dosah zákona, měli bychom se tedy znovu ptát, jaký je rozdíl mezi hrdinou a padouchem kromě mlhavé představy správného nepřítele?“. Tato skutečnost je v rámci MCU částečně tematizována mimo jiné ve filmech *Captain America: The Winter Soldier* a *Captain America: Civil War*. V prvním z nich fašistická organizace

HYDRA infiltruje a převezme SHIELD, vedený Nickem Furyem, a chystá se použít jím připravené opevněné lodě pro vlastní účely. Tyto lodě a jejich (ne)zákonnost jsou na začátku filmu popsány v následující konverzaci mezi Nickem Furyem a Steveem Rogersem:

„Nick Fury: Tyto nové přesné zbraně na dlouhou vzdálenost dokáží eliminovat tisíc nepřátel za minutu. Satelity dokáží přechytit teroristovo DNA předtím, než vůbec vyleze ze své skrýše. Neutralizujeme spoustu hrozeb předtím, než se vůbec stanou

Steve Rogers: Já myslel, že trest většinou přijde až po zločinu.

Nick Fury: My si nemůžeme dovolit čekat tak dlouho.

Steve Rogers: Kdo je „my“?

Nick Fury: Po New Yorku (bitvě o New York z *The Avengers*, pozn.) jsem přesvědčil Světovou Bezpečnostní Radu, že potřebujeme kvantový nárůst v analýze hrozeb. Pro jednu jsme v tom napřed.

Steve Rogers: Tím, že míříte zbraní na každého na světě a nazýváte to ochranou.

Nick Fury: Víš, já jsem četl ty složky z války. Greatest generation (nejlepší generace, pozn.)? Vy jste udělali spoustu hnusných věcí.

Steve Rogers: Jo, udělali jsme kompromisy. Někdy takový způsobem, že se nám po tom špatně spalo. Ale udělali jsme to proto, aby mohli být lidé svobodní. Tohle není svoboda, tohle je strach.

Nick Fury: SHIELD bere svět takový, jaký je, ne takový, jak bychom si ho představovali. Už začíná být sakra na čase, aby ses přidal.

Steve Rogers: To se jen tak nedočkáš“ (Captain America: The Winter Soldier, 2014).

Fury tak nemá problém s použitím smrtící síly před samotným provedením zločinu. Je to až když SHIELD a s ním i tyto lodě přijdou do špatných rukou, kdy uzná potřebu je zničit. Ve druhém zmiňovaném filmu je vytvořen program registrace a omezení pravomocí superhrdinů.

Ten vzniká v návaznosti na události ze začátku filmu, kdy tým Avengers v rámci mise nepřímo zaviní smrt civilistů, a na závěrečný souboj z *Avengers: Age of Ultron*. Vznik tohoto programu vede k rozdělení superhrdinů na dva tábory, pro-registrační vedený Tonym Starkem/Iron Man a proti-registrační, vedený Stevem Rogersem/Captain America. Toto rozdělení je silně kontra intuitivní, protože Stark se v předchozích filmech profiloval jako individualistický jedinec, který státu nedůvěřoval a jakékoliv zásahy či snahy získat jeho oblek odmítal, zatímco Rogers je produktem vládního experimentu, sloužil v armádě a sloužil jako symbol patriotismu (McSweeney 2018; 246). Ačkoliv v průběhu filmu jsou obě strany zastoupeny hrdiny, se kterými člověk sympatizuje, v závěru je poměrně jasně prezentován názor Steva Rogerse jako správný, což odpovídá celkovému zobrazení dichotomie státu a hrdiny v MCU. Kromě výše zmíněného Starkova „osvobození“ Gulmiry v Afghánistánu to dobře ilustrují i scény z *Iron Man 2*, kdy Tony Stark ve slyšení před americkým kongresem za masového potlesku přisedících tvrdí, že „úspěšně privatizoval světový mír“ (*Iron Man 2*; 2010), či z *Captain America: The Winter Soldier*, kdy na závěr filmu Natasha Romanoff/Black Widow v dalším slyšení řekne: „Nezavřete mě do vězení. Nezavřete nikoho z nás do vězení. Protože nás potřebujete. Ano, svět je zranitelné místo, a ano, my jsme tomu pomohli. Ale zároveň my jsme nejvíce schopni jej bránit“ (*Captain America: The Winter Soldier*; 2014). Tato idea oprávnění strážit spravedlnost a pořádek, pokud nutno mimo zákon či jemu napříč, odráží aspoň částečně americkou politiku intervencionismu a roli USA jako „světového policisty“, stejně jako tamní debatu o zbraních, kdy častým argumentem zastánců držení zbraní je, že „jediný způsob, jak zastavit špatného člověka se zbraní, je dobrý člověk se zbraní“. V rámci MCU a jeho primárně manichejského ukazování postav v kombinaci s nedůvěrou ve státní aparát dává tato logika smysl, ovšem v reálném světě očividně pokulhává.

4.9 Americký monomýtus

Tato zjištění odpovídají poznatkům, které Robert Jewett a John Shelton Lawrence v jejich publikaci *The American Monomyth* (1977), na kterou následně navázali publikací *The Myth of the American Superhero* (2002). V ní tvrdí, že existuje specificky americká varianta monomýtu. Tu shrnuli následujícím způsobem: „Komunita v harmonickém míru je ohrožena zlem; normální instituce selžou ve snaze se s hrozbou popasovat; nesobecký hrdina vystane, aby odmítnul

pokoušení a vykonal úkol vykoupení; za pomoci osudu jeho rozhodující vítězství obnoví komunitu do jejího stavu ráje; superhrdina pak ustoupí do obskurity“ (Jewett & Lawrence, 2002; 6). Zatímco klasický Campbellův monomýtus je tak založen na iniciačních rituálech a přechodu do dospělosti, Americký monomýtus je dle autorů založen na židovsko-křesťanské tradici spasení a vykoupení jednotlivcem. Jewett a Lawrence mapují vývoj Amerického monomýtu od prvních puritánských osadníků přes vznik USA, kolonizaci amerického západu v 19. století a následně technologický vývoj ve 20. století. Kombinací těchto i jiných vlivů a vytvářením americké národní identity tak dle autorů vzniklo paradigma monomytického hrdiny, který „proklamuje velkou starost o zdraví komunity, ale nikdy nepraktikuje občanství; spojuje lásku nestranné spravedlnosti s misí osobní pomsty, která eliminuje řádný zákonný proces. Nabízí formu vůdcovství bez toho, aby platil cenu politických vztahů či odpovídal preferencím většiny. Popíráním ambivalence a komplexity skutečného světa, kde morální krajina nabízí možnosti v rozličných odstínech šedi namísto černé a bílé, kde běžní lidé procházejí životem a učí se žít se svými mnoha špatnými rozhodnutími a kde ti hrdinové, kteří existují, mají nohy z jílu, tento monomýtus ukazuje svět, ve kterém ve skutečnosti nikdo nežije. Dává Američanům říši fantazie bez nejasností kalících vidinu morality, kde je zlá říše nepřátel jednoduše rozlišitelná a kde můžou skrze identifikaci s hrdinou potrestat zlo předtím, než je pohltní“ (Jewett & Lawrence, 2002; 48). Autoři sice píšou, že „spása ráje osamělými bojovníky by nebyla v americké mytologii potřebná, pokud by zkušenost s demokracií odpovídala představám o Edenu“ (Jewett & Lawrence, 2002; 29), ale dále identifikují hrdinu Amerického monomýtu jako „pop fašistickou“ postavu, která je svou obranou mýtické demokracie a „nevinné veřejnosti před zlými nepřáteli zvenčí“ (Jewett & Lawrence, 2002; 27) nedemokratickými prostředky nevyhnutelně pokryteckou. Jeffrey S. Lang and Patrick Trimble však ve svém článku *Whatever Happened to the Man of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and the Comic Book Superhero* (1988) nabídli kritiku jejich závěrů, specificky ve vztahu k superhrdinům. Ačkoliv uznávají validitu Amerického monomýtu v rámci období mezi lety 1939 až 1980, zároveň píšou, že Jewett s Lawrencem ignorovali vývoj superhrdinů a americké kultury, která vedla k větší komplexitě příběhů. V rámci MCU je tento vývoj reflektován především ve filmech *Captain America: The Winter Soldier* a *Captain America: Civil War*, kde je tematizována výše zmíněná komplexita vztahu mezi státem a hrdinou. Na většinu filmů MCU je

však schéma Amerického monomýtu dobře aplikovatelné a dále tak ukazuje jistou morální nejasnost hrdinů a jejich akcí.

4.10 Scenáristické implikace

Na v této práci popsaná zjištění je samozřejmě nutné hledět i z pohledu scenáristů/tvůrců. Záporné postavy ve filmech MCU totiž neexistují ve vakuu, nýbrž jsou integrální součástí hlavního příběhu hrdiny a záporná postava ve filmech MCU slouží hrdinově příběhu. To odpovídá i výše zmíněné „rodinné podobnosti“ s hrdinou, kterýžto princip scenáristi MCU očividně převzali z komiksů, kdy osobní vztah mezi hrdinou a zápornou postavou rezonuje. Záporná postava stejně tak musí odpovídat zamýšlenému žánru filmu. Kevin Feige řekl: „Máme rádi, když všechny naše filmy stojí samostatně. Jsme rádi, že *Guardians of the Galaxy* je plně action-adventure-science-fiction-film a že máme nějaký techno-thriller elementy v *Iron Man* filmech. *Captain America: The Winter Soldier* je politický thriller. My nevěříme, že superhrdinský film je samostatný žánr. Rádi bereme pod-žánry a skládáme je dohromady a pak přidáváme superhrdinské elementy do jiných filmových žánrů“ (Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014). Zatímco Thor tak bojuje s vesmírnými či mytologickými protivníky, Iron Man bojuje s prohnílými obchodníky a Captain America ve svých filmech skrze záporné postavy zkoumá svůj vztah se státem.

Tvůrci MCU naopak z komiksu plně nepřevzali princip Nemesis, o kterém píše Hatfield (2013). Zatímco v komiksu má hrdina často jednoho úhlavního nepřítele, se kterým se utkává v nikdy nekončící sérii soubojů a tvoří ikonické dvojice, které rezonují sdílenou historií, jako například Profesor X – Magneto, Spider-Man – Green Goblin či u konkurenta DC Comics Batman – Joker nebo Superman – Lex Luthor, v rámci zkoumaných filmů hrál hlavní zápornou roli víckrát pouze Loki a v již nezkoumaném *Avengers: Infinity War* se podruhé objevil Thanos. Naopak, jak výše zmíněno, záporné postavy v nadpoloviční většině případů na konci filmu zemřou a jejich místo v dalším filmu zaujme nová postava. Tento rozdíl oproti komiksové předloze je však očividně dán rozlišným stářím a harmonogramem obou médií – zatímco filmy MCU začaly vycházet teprve relativně nedávno a doba mezi jednotlivými filmy dané série se počítá na roky, komiksy s danými hrdiny vychází již dekády a doba mezi jednotlivými čísly se měří na týdny či měsíce. Ukázalo se také, že princip sdíleného univerza vznikl až v průběhu a nebyl od začátku

pevně daným plánem. Kevin Feige řekl, že ačkoliv idea eventuálního filmu s týmem Avengers jej napadla, hlavním cílem v průběhu natáčení *Iron Man* bylo „natočit dobrý Iron Man film“ (Marvel Studios: Assembling a Universe, 2014). Stejně tak postava Thanose a eventuální kulminace prvních tří fází MCU v adaptaci příběhu *Infinity Saga* a spojení univerza Kameny nekonečna vznikla až v době kolem natáčení *The Avengers*. Bylo to tedy až v průběhu MCU, kdy se koordinace jednotlivých filmů a jejich zasazení do nadsazeného příběhu prohloubili. Marvel tak naplno využil Beatym (2016) zmiňovaného modulárního vývoje příběhu a dokázal jednotlivé, na sobě původně málo závislé filmy, organicky propojit bez toho, aby redukoval samostatnost každého z nich. Stejně tak Marvel dokázal, i přes diverzitu tvůrců jednotlivých filmů, vytvořit sdílený styl, díky kterému divák ví, co od filmu patřícího do MCU očekávat a s čím jej identifikovat, což je něco, co se jiným pokusům o sdílené filmové univerzum (např. od konkurenta DC Comics) nepodařilo.

4.11 Diskuze

V této práci provedený výzkum má samozřejmě i své limitace. První z nich je, že kvůli kvalitativní formě výzkumu můžou získané poznatky trpět na nízkou intersubjektivitu. Ačkoliv jsem se snažil k práci přistupovat objektivně, je nevyhnutelné, že předchozí vědomá či nevědomá zkreslení závěrečnou podobu práce ovlivnila. Stejně tak samotný průběh výzkumu nebyl silně formalizován a výběr zkoumaných aspektů byl proveden na základě mnou vnímané relevantnosti, což by potenciálně mohlo snížit kredibilitu výzkumu. Použitá teorie, ačkoliv jistě relevantní, pak potenciálně trpí až na přílišnou flexibilitu, kdy jak Campbell, tak Vogler zmiňují případné odchylky od jimi popsaných struktur jako možné součásti daných struktur, čímž prakticky eliminují možnost falzifikovatelnosti. Stejně tak variabilita jednotlivých fází jimi popsaných struktur může potenciálně vést k zevšeobecňování a až jisté arbitrárnosti při zasazování zkoumaných filmů do daných fází. Hodnocení filmů na serverech IMDb.com a metacritic.com, které je v práci dvakrát použité, také již ze své podstaty jako subjektivní hodnocení kvality nemůže být objektivní. Je však určitě objektivnější než pouze mé hodnocení jako jedince a slouží pro orientaci a ilustraci daného bodu.

V práci také takřka nebylo použito českých zdrojů, což je však dáno tím, že v českém prostředí není komiks a na něm založená díla předmětem širšího zkoumání. Dané téma a koncept

MCU je zároveň určitě hodno zkoumání i z jiné perspektivy. Tento text se například vůbec nezabýval intertextualitou v rámci MCU, i když koncept sdíleného univerza je na ní založen. Stejně tak by se daly filmy a záporné postavy v nich obsažené zkoumat z pohledu archetypů, ať už definovanými Voglerem, Proppem či jinými. Ačkoliv jsem ke konci práce zmínil i scenáristickou logiku, MCU by určitě bylo hodno zkoumat i z více praktické perspektivy, která by se zaměřila více na ekonomické/průmyslové faktory.

Závěr

V této práci bylo analyzováno 20 filmů patřících do Marvel Cinematic Universe a celkem 21 postav se v nich vyskytujících. Skrze kombinaci kvalitativní obsahové analýzy filmů, analýzy narativu a studia relevantní literatury byly získány poznatky a data, které byly následně zasazeny do struktury monomýtu, respektive jejího rozpracování Christopherem Voglerem. Poznatky získané v této práci odpovídají předpokladům – postavy jsou v rámci MCU prezentovány primárně manichejsky, a i přes to, že se záporné postavy často ospravedlňují konceptem většího dobra, toto „dobro“ je od hrdinova „dobra“ jasně odlišeno, primárně cenou na civilních životech. Větší dobro i jiné motivace záporných postav jsou zároveň v drtivé většině případů propojeny se sobeckými pohnutkami, čímž jsou záporné postavy dále odlišeny od nesobeckých hrdinů.

Ukázalo se také, že i přes vzrůstající propojenost MCU lze někdy jen těžko generalizovat prezentaci jednotlivých aspektů. Zatímco ve dvou filmech postavy Captain America je tak skrze záporné postavy silně tematizován vztah hrdiny, státu a zákonů, zbylé filmy MCU toto téma převážně ignorují a stále ukazují hrdiny jako nad zákonem stojící postavy, které mají právo rozdělovat jimi definovanou substantivní spravedlnost. Zároveň se ukázalo, že záporné postavy jsou ve filmech MCU často pokřivenými verzemi hrdiny, což je princip převzatý z komiksů a který odpovídá Voglerově definici záporné postavy jako ztělesnění archetypu hrdinova Stínu. V průběhu zkoumání však vyvstala deficienze v teorii monomýtu, kdy v rámci MCU jsou to právě záporné postavy, které iniciují příběh, a hrdinové mají často pouze reakční roli. To je adresováno v konceptu Amerického monomýtu Jewetta a Lawrence, jenž je založen na Campbellově monomýtu, avšak adaptuje jej pro specificky americké reálie, a jenž se ukázal jako vhodnější pro interpretaci filmů MCU. Campbellův monomýtus se zároveň ukázal formován dobou svého vzniku, neboť Campbellem popsaná narativní struktura je zřetelně ovlivněna jeho fascinací psychoanalýzou a propojena s jeho psychoanalytickými interpretacemi.

Téma komiksu a jím inspirovaných děl očividně nepatří v českém prostředí k široce zkoumaným, čemuž odpovídal i výběr zdrojů pro tuto práci. Vzhledem k tomu, jaké postavení však Marvel Cinematic Universe nyní má v rámci světové popkultury, se však jedná o velice

relevantní objekt zkoumání. Mou nadějí je, že by tato práce mohla být součástí širšího zkoumání jednoho z formativních hollywoodských konceptů posledních let a přispět k tomu, že komiks a na něm založená díla si i v českém prostředí získají své místo jako objekty hodny seriózního, akademického výzkumu.

Seznam zdrojů

Literární

Bainbridge, J., 2017. Beyond the Law: What is so “Super” About Superheroes and Supervillains?. *International Journal for the Semiotics of Law - Revue internationale de Sémiotique juridique*, 30(3), pp.367-388.

Barker, C., 2004. *The SAGE Dictionary Of Cultural Studies*. 1st ed. London: SAGE Publications Ltd.

Beaty, B., 2016. Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. *The Information Society*, 32(5), pp.318-325.

Burke, L., Gordon, I. and Ndalians, A., 2019. *The Superhero Symbol: Media, Culture, And Politics*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Cámara Erenas, E., 2011. Villains in Our Mind: A Psychological Approach to Literary and Filmic Villainy. In: A. Fahreus and D. Yakalı Çamoğlu, ed., *Villains and Villainy - Embodiments of Evil in Literature, Popular Culture and Media*. Amsterdam: Rodopi.

Cassidy, M., 2019. *Marvel Has Seemingly Retconned Loki's Actions In AVENGERS To Make Him Appear Less Villainous*. [online] Comic Book Movie. Available at: <<https://www.comicbookmovie.com/thor/marvel-has-seemingly-retconned-lokis-actions-in-avengers-to-make-him-appear-less-villainous-a165579>> [Accessed 13 May 2020].

Gavin Rasquinha, R., 2015. *There Are Only Two Relationships In Tony Stark's Life - With Pepper And Captain America - Times Of India*. [online] The Times of India. Available at: <<https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/english/hollywood/news/There-are-only-two-relationships-in-Tony-Starks-life-with-Pepper-and-Captain-America/articleshow/46711766.cms>> [Accessed 12 May 2020].

Gilmore, J. and Stork, M., 2014. *Superhero Synergies : Comic Book Characters Go Digital*. 1st ed. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, p.79.

Goldberg, M., 2017. *Thanos Is The “Main Character” In ‘Avengers: Infinity War’ Says Kevin Feige*. [online] Collider. Available at: <<https://collider.com/avengers-infinity-war-thanos-main-character/>> [Accessed 13 May 2020].

Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R. and Newbold, C., 1998. *Mass Communication Research Methods*. 1st ed. Basingstone, Hampshire and New York, N.Y.: Palgrave.

Hatfield, C., 2013. Jack Kirby and the Marvel Aesthetic. In: C. Hatfield, J. Heer and K. Worcester, ed., *The Superhero Reader*, 1st ed. University Press of Mississippi.

Johnson, D., 2012. Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal*, 52(1), pp.1-24.

Kaye, D., 2016. *Mads Mikkelsen Talks Doctor Strange Villain | Den Of Geek*. [online] Den of Geek. Available at: <<https://www.denofgeek.com/comics/mads-mikkelsen-talks-doctor-strange-villain/>> [Accessed 13 May 2020].

Krippendorff, K., 2004. *Content Analysis: An Introduction To Its Methodology*. 2nd ed. Beverly Hills: SAGE.

Marvel Studios: Assembling a Universe. 2014. [DVD] Hollywood: Marvel Studios.

Przywalny, D., 2014. Comic Books as the Modern American Mythology. *Ad Americam*, (15), pp.117-128.

Reynolds, R., 1992. *Super Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.

Řiháček, T., Čermák, I., Hytych, R. et al., 2013. *Kvalitativní Analýza Textů: Čtyři Přístupy*. Brno: Masarykova univerzita.

Sciretta, P., 2010. *Interview: Iron Man 2 Screenwriter Justin Theroux – /Film*. [online] /Film. Available at: <<https://www.slashfilm.com/interview-iron-man-2-screenwriter-justin-theroux/>> [Accessed 13 May 2020].

Sciretta, P., 2018. *Marvel Studios President Kevin Feige On 10 Years Of The MCU And The Next Decade [Interview]*. [online] /Film. Available at: <<https://www.slashfilm.com/kevin-feige-interview-infinity-war/>> [Accessed 12 May 2020].

Shepherd, J., 2016. *Mads Mikkelsen Interview: ‘You Can Be A Big Star And Still Be Insecure’*. [online] The Independent. Available at: <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/doctor-strange-mads-mikkelsen-interview-star-insecure-kaecilius-a7381801.html>> [Accessed 13 May 2020].

Vary, A., 2018. *Your Burning Questions About “Avengers: Infinity War,” Answered*. [online] Buzzfeednews.com. Available at: <<https://www.buzzfeednews.com/article/adambvary/avengers-infinity-war-ending-explained-spoilers#.xf8NRwzkd>> [Accessed 13 May 2020].

Weintraub, S., 2010. *Exclusive: Screenwriter Justin Theroux Talks IRON MAN 2, ZOOLANDER 2, YOUR HIGHNESS, Easter Eggs, IRON MAN 3, And More*. [online] Collider. Available at: <<https://collider.com/justin-theroux-interview-iron-man-2-zoolander-2-your-highness-iron-man-3-space-invaders-iron-man-3/>> [Accessed 13 May 2020].

White, M. and Marsh, E., 2006. Content Analysis: A Flexible Methodology. *Library Trends*, 55(1), pp.22-45.

Filmové

Iron Man. 2008. [DVD] Directed by J. Favreau. Hollywood: Marvel Studios.

The Incredible Hulk. 2008 [DVD] Directed by Louis Lettieri. Hollywood: Universal Pictures.

Iron Man 2. 2010. [DVD] Directed by J. Favreau. Hollywood: Marvel Studios.

Thor. 2010. [DVD] Directed by Kenneth Branagh. Hollywood: Marvel Studios.

Captain America: The First Avenger. 2011. [DVD] Directed by Joe Johnston. Hollywood: Marvel Studios.

The Avengers. 2012. [DVD] Directed by Joss Whedon. Hollywood: Marvel Studios.

Iron Man 3. 2013. [DVD] Directed by S Black. Hollywood: Marvel Studios.

Thor: The Dark World. 2013. [DVD] Directed by Alan Taylor. Hollywood: Marvel Studios.

Captain America: The Winter Soldier. 2014. [DVD] Directed by Anthony and Joe Russo. Hollywood: Marvel Studios.

Guardians of the Galaxy. 2014. [DVD] Directed by James Gunn. Hollywood: Marvel Studios.

Avengers: Age of Ultron. 2014. [DVD] Directed by Joss Whedon. Hollywood: Marvel Studios.

Marvel Studios: Assembling a Universe. 2014. [DVD] Hollywood: Marvel Studios.

Ant-Man. 2015. [DVD] Directed by Peyton Reed. Hollywood: Marvel Studios.

Captain America: Civil War. 2016. [DVD] Directed by Anthony and Joe Russo. Hollywood: Marvel Studios.

Doctor Strange. 2016. [DVD] Directed by Scott Derickson. Hollywood: Marvel Studios.

Guardians of the Galaxy vol. 2. 2017. [DVD] Directed by James Gunn. Hollywood: Marvel Studios.

Spider-Man: Homecoming. 2017. [DVD] Directed by Jon Watts. Hollywood: Marvel Studios.

Thor: Ragnarok. 2017. [DVD] Directed by Taika Waititi. Hollywood: Marvel Studios.

Black Panther. 2018. [DVD] Directed by Ryan Coogler. Hollywood: Marvel Studios.

Avengers: Infinity War. 2018. [DVD] Directed by Anthony and Joe Russo. Hollywood: Marvel Studios.

Ant-Man and the Wasp. 2018. [DVD] Directed by Peyton Reed. Hollywood: Marvel Studios.

Teze diplomové práce

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK	
Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce	
TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:	
Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta: David Navrátil	Razítko podatelny:
Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta: 2018/2019	
E-mail diplomantky/diplomanta: Navratil1david@gmail.com	
Studijní obor/forma studia: Mediální studia - prezenční	
Předpokládaný název práce v češtině: Záporné postavy a jejich motivace ve filmech Marvel Cinematic Universe	
Předpokládaný název práce v angličtině: The supervillains and their motivations in Marvel Cinematic Universe movies	
Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: <i>ZS 2012/2013</i>) (diplomovou práci je možné odevzdat <u>nejdříve</u> po dvou semestrech od schválení tezí) LS 2019/2020	
Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování (max. 1800 znaků): Ačkoliv superhrdinské filmy jsou součástí popkultury minimálně od roku 1979, kdy vyšla první hollywoodská adaptace Supermana, až díky obrovskému úspěchu Marvel Cinematic Universe (dále MCU) se staly doopravdy globálním a všudypřítomným fenoménem. 5 z 10 nejuspěšnějších filmů historie jsou nyní filmy MCU a zatím poslední film <i>Avengers: Endgame</i> (2019) má ještě možnost dosáhnout na prvním místě. Přestože superhrdinské filmy tradičně obsahují i záporné postavy, které louží jako hrdinův protiklad, je jim věnována jen malá pozornost. To zle vidět například když člověk porovná výsledky hledání slov „Superhero“ a „Supervillain“ v akademických databázích. Zatímco v prvním případě je člověk takřka zahlcen články, které se vztahují ke komiksovým hrdinům či jejich filmových protějšků, ve druhém případě je slovo použito většinou pouze obrazně a ke komiksovým	

postavám se vztahuje pouze v některých případech. Bainbridge (2017), který se jako jeden z mála zabývá i zápornými postavami, píše, že ty ve filmech existují proto, aby vytvářeli hrozbu či výzvu statusu quo, kterou hrdina následně musí řešit. Otázku motivace záporných postav ale hlouběji neřeší. Timothy D. Peters (2012) také píše ve svém textu o Zlu v komiksech, jehož primární role je být proti Dobru a tím ho i definovat. Poměrně časté je zkoumání superhrdinů jako moderních mýtů (Winterbach, 2006; Przywalny, 2014; či Lawrence & Jewett, 2002), ovšem tato větev výzkumu se nezabývá filmy a záporné postavy řeší opět jen ve vztahu k hrdinovi.

Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy (max. 1800 znaků): Cílem této práce je prozkoumat, jak jsou ve filmech patřících do MCU zobrazovány hlavní záporné postavy, primárně se zaměřením na jejich motivaci. Mé hlavní výzkumné otázky jsou tedy: 1, Jsou záporné postavy ve filmech MCU plnohodnotně vykresleny, nebo slouží pouze jako překážka pro hlavního hrdinu? a 2, Jsou záporné postavy ve filmech MCU vedeny ve svém chování osobním prospěchem, ideologickými pohnutkami, vírou ve správnost svého chování, emocemi či něčím jiným?

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

- 1, Úvod – popis relevance tématu, pozadí komiksů a jejich filmových adaptací
- 2, Vymezení důležitých zkoumaných pojmů – superhero, supervillain, ...
- 3, Teoretické pozadí – superhrdinské příběhy jako moderní mýty
- 4, Analýza filmů MCU
- 5, Prezentování zjištění
- 6, Závěr

Vymezení podkladového materiálu (např. titul periodika a analyzované období):

Filmy patřící do MCU, vydané mezi roky 2008 a 2018 : Iron Man (2008), The Incredible Hulk (2008), Iron Man 2 (2010), Thor (2011), Captain America: The First Avenger (2011), Marvel's The Avengers (2012), Iron Man 3 (2013), Thor: He Dark Worl (2013), Captain America: The Winter Soldier (2014), Guardians of the Galaxy (2014), Avengers: Age of Ultron (2015), Ant-Man (2015), Captain America: Civil War (2016), Doctor Strange (2016), Guardians of the Galaxy Vol. 2 (2017), Spider-Man: Homecoming (2017), Thor: Ragnarok (2017), Black Panther (2018), Avengers: Infinity War (2018), Ant-Man and the Wasp (2018)

Metody (techniky) zpracování materiálu:

Kvalitativní analýza výše zmíněných filmů, vycházející např. z Hendl, J. 2008. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. Praha: Portál., rešerše relevantní literatury

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

Beaty, B. (2016). Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. The Information Society, 32(5), pp.318-325 – zabývá se především postupem konstrukce společného světa, ve kterém se filmy MCU odehrávají

DiPaolo, M. (2011). War, Politics and Superheroes. McFarland & Co., Publishers.

– zabývá se zobrazením politiky a využitím komiksu a filmů na něm založených k propagandě

Bainbridge, J. (2017). Beyond the Law: What is so “Super” About Superheroes and Supervillains?. International Journal for the Semiotics of Law - Revue internationale de Sémiotique juridique, 30(3), pp.367-388.– zabývá se samotnou konstrukcí „super“ hrdinů a padouchů, klade důraz na záporné postavy

McSweeney, T. (2018). Avengers Assemble! - Critical perspectives on the Marvel Cinematic Universe. 1st ed. New York: Wallflower Press - souhrn esejů, pohlížejících z různých pohledů na filmy MCU

Vogler, C. (1999). The writer's journey. London: Pan Books - obsahuje adaptaci Campebellova konceptu monomýtu na filmovou a televizní tvorbu

Diplomové a disertační práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Ačkoliv o superhrdinech či komiksu práce existují, k tématu superhrdinských filmů a specificky ztvárnění záporných postav jsem žádné práce nenašel.

Datum / Podpis studenta/ky

.....

Seznam příloh

Příloha č. 1: Věk představitelů postav 1 (graf)

Příloha č. 2: Věk představitelů postav 2 (graf)

Příloha č. 3: Screentime postav 1 (graf)

Příloha č. 4: Screentime postav 2 (graf)